



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Juegos Less para mejorar la comunicación oral en niños de 5 años
de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Chingay Jurado, Leslie Stefany (orcid.org/0000-0001-9108-8666)

ASESORA:

Mtra. Mendoza Núñez, Rossicielo (orcid.org/0000-0001-5691-538X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA - PERÚ

2022

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a mi familia, porque en todo momento estuvo conmigo, y nunca dejarán de apoyarme en cada meta que realizaré.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios y a mis padres porque hoy puedo decir que cumplí algo muy importante en mi vida, y que sin ellos no fuera posible.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA	10
3.1 Tipo y diseño de investigación	10
3.2 Variables y operacionalización	10
3.3 Población, muestra y muestreo	12
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	13
3.5 Procedimientos.....	15
3.6 Método de análisis de datos.....	15
3.7 Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES.....	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS.....	34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de estudio.....	12
Tabla 2	Instrumentos de medición.....	13
Tabla 3	Baremos por niveles para la variable dependiente	13
Tabla 4	Baremos por niveles para dimensiones para la variable dependiente .	13
Tabla 5	Validación de expertos	14
Tabla 6	Alfa de Cronbach	14
Tabla 7	Comunicación oral (pre-test).....	16
Tabla 8	Comunicación oral: Dimensión 1 - Forma.....	16
Tabla 9	Comunicación oral: Dimensión 2 - Contenido.....	18
Tabla 10	Comunicación ora: Dimensión 3 - Uso.....	19
Tabla 11	Comunicación oral (pos-test).....	23
Tabla 12	Comunicación oral: Dimensión 1 - Forma.....	24
Tabla 13	Comunicación oral: Dimensión 2 - Contenido.....	25
Tabla 14	Comunicación ora: Dimensión 3 - Uso.....	26
Tabla 15	Prueba de normalidad.....	27
Tabla 16	Prueba de muestra única.....	27

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Comunicación oral (pre-test)	16
Figura 2	Comunicación oral: Dimensión 1 - Forma	17
Figura 3	Comunicación oral: Dimensión 2 - Contenido	18
Figura 4	Comunicación oral: Dimensión 3 - Uso	19
Figura 5	Comunicación oral (post - test).....	23
Figura 6	Comunicación oral: Dimensión 1 - Forma	24
Figura 7	Comunicación oral: Dimensión 2 - Contenido	25
Figura 8	Comunicación oral: Dimensión 3 - Uso	26

RESUMEN

La pandemia impidió que los niños fueran a clases presenciales, por ello se dieron de manera virtual. Al regresar a clases la comunicación oral se vio afectada porque los niños no tenían un diálogo con su entorno. Frente a esto, la investigación tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos Less en la mejora de la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022. El estudio fue de enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental. Se trabajó con una muestra de 20 niños de 5 años. Los resultados principales indican que al aplicar el pre-test el 55 % de los niños se encontraban en un nivel medio, después de realizar las sesiones, se aplicó el pos-test en el cual el 95% se encuentra en un nivel alto. Se concluye que los juegos Less influyen significativamente en la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022; según el resultado de significancia obteniendo un valor de ($p=0,000$).

Palabras claves: comunicación oral, juegos Less, niños de 5 años

ABSTRACT

The pandemic prevented children from going to face-to-face classes, which is why they were given virtually. Upon returning to class, oral communication was affected because the children did not have a dialogue with their environment. Faced with this, the research has as a general objective to determine the influence of Less games on the improvement of oral communication in 5-year-old children from two Private Educational Institutions in Lima, 2022. The study had a quantitative approach, with a pre-design experimental. We worked with a sample of 20 5-year-old children. The main results indicate that when applying the pre-test, 55% of the children were at a medium level, after carrying out the sessions, the post-test was applied in which 95% were at a high level. It is concluded that Less games significantly influence oral communication in 5-year-old children from two Private Educational Institutions in Lima, 2022; according to the significance result obtaining a value of ($p=0.000$).

Keywords: oral communication, less gaming, 5-year-old children

I. INTRODUCCIÓN

La comunicación oral es muy importante para un niño porque a través de ello ayuda a expresar lo que siente o desea, y permite que más adelante se involucre con su entorno, sin embargo, se encontraron señales que muchos niños no se relacionaban a causa que estuvieron en clases virtuales. Según Miner (citado por BBC newsmundo, 2021), una directora en Inglaterra, indica que la pandemia causo muchos problemas con la comunicación de los más pequeños. A nivel internacional, en España según Esteve (citado por Soler, 2021) existe una prevalencia de un 7% de trastornos del desarrollo y el lenguaje, a la edad de 3 a 5 años no es muy notorio esto se ve reflejado a partir de los 7 años, cuando los niños comienzan a leer y a escribir.

En el departamento de educación de Inglaterra (citado por Soler, 2021) notaron que el 3% de los niños presentaban un problema con el lenguaje y realizaron un “programa de intervención temprana de lenguaje” que se vieron beneficiados más de 60.000 alumnos. Así mismo, en Buenos Aires, Argentina, se calcula que aproximadamente el 7% de la población infantil presenta un trastorno de lenguaje (TDL) a causa de la pandemia (Maggio, 2020). Por otro lado, en una investigación realizada en Venezuela se desarrolló un test de lenguaje a niños de 3 a 5 años, según la evaluación el 70% de niños tiene el vocabulario escaso y la diferencia tenía un vocabulario desarrollado (Murillo, 2021).

A nivel nacional, en la Institución Nacional de Estadística e Informática y Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (INEI y MIDIS, 2019) se encontró que a pesar de que un 49.8 % de niños de 9 a 36 meses de edad tiene desarrollada la comunicación verbal, aún persiste un porcentaje considerable que presenta dificultades en su lenguaje oral. El Ministerio de Salud del Perú (Minsa, 2020) hasta junio del 2020 el Centro de Salud Comunitario atendieron a 6,846 niños con dificultades de lenguaje por ello nos indican que se debe corregir a tiempo para que más adelante no presenten problemas en lectoescritura.

A nivel institucional en dos colegios de educación inicial ubicado en la ciudad de Lima, distrito Callao y Lima; se observa que a causa de la pandemia existen niños que tienen dificultades para comunicarse con sus compañeros, a raíz que estuvieron en clases virtuales y no tuvieron interacción con niños de su edad y recién están experimentando esa nueva etapa, por ello se le dificulta comunicarse con sus compañeros, manejan un dialogo expresivo en la cual solo señalan lo que

quieren, no pueden expresar sus sentimientos u emociones como un niño de su edad, pueden llegar a excluirse porque sienten que su entorno no los entiende y eso quizá genera temor en ellos al querer involucrarse y no poder. Frente a esto, se propone el juego Less donde interviene dos conceptos importantes en el cual influirá para que el niño pueda comunicarse donde se encuentre; los dos conceptos que se tuvieron en cuenta para realizar la propuesta fue el juego Cooperativo, el cual busca promover actitudes como la sensibilización, solidaridad, comunicación y cooperación (Pérez, 1998) y el juego Recreativo, según Paredes y Freire (citado por Casanova et.al., 2017) el cual utiliza acciones para la diversión y su finalidad principal es que el niño disfrute las acciones que está ejecutando. Es por ello que, teniendo en cuenta lo mencionado se planteó como problema de investigación: ¿Cómo los juegos Less influyen en la mejora de la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022?

Considerando la problemática mencionada, esta investigación es socialmente relevante porque observamos cómo algunos niños a través del confinamiento social por la COVID – 19 mostraron dificultad al comunicarse, y por ello se creó el juego Less, que ayudará a fortalecer un dialogo con niños de su edad de una manera divertida y cooperativa. Además, la investigación se justifica teóricamente porque a través de los juegos Less permitirá que los niños puedan expresar sus emociones y logren relacionarse con su entorno, esto ayudará que el niño se sienta en confianza y poco a poco pueda comunicarse. Por lo tanto, los juego Less se basó en dos teorías importantes: el juego Cooperativo y el juego Recreativo, ambas teorías ayudarán que el niño se desenvuelva, pueda relacionarse con su entorno y logre comunicarse. Por otro lado, la investigación se justifica metodológicamente porque para medir la variable dependiente se usará el instrumento de Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R); así mismo para desarrollar la variable independiente se realizará un conjunto de sesiones teniendo en cuenta un cronograma de ejecución. Finalmente, el fundamento legal de esta investigación se sustenta en el currículo nacional básica regular, es un documento promulgado por el Ministerio de Educación, en el mencionado documento se indica que es importante que un niño pueda comunicarse, enmarcado en el área de comunicación. En dicho documento menciona que se debe fortalecer el dialogo con su entorno y también que el niño exprese sus sentimientos, ideas y emociones.

Para lograr dar respuesta a la pregunta de investigación, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la influencia de los juegos Less en la mejora de la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022. Asimismo los objetivos específicos son: a) Conocer el estado actual de la comunicación oral en niños de 5 años antes de aplicar los juegos Less; b) Diseñar y aplicar los juegos Less al grupo experimental; c) Conocer el estado actual de la comunicación oral en niños de 5 años después de aplicar los juegos Less. Por último, se formuló la siguiente hipótesis general: Los juegos Less influyen significativamente en la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, Flores y Simbaya (2016) en Quito se realizó una tesis de pregrado donde se estableció que los niños y niñas de 3 años desarrollen el lenguaje oral a través de los juegos didácticos, con una muestra de 22 niños. A través de un enfoque cuantitativo y cualitativo, concluyó que gracias a los juegos didácticos se desarrolle el lenguaje oral, un 55 % no permitieron mejorar la habilidad lingüística, el 36 % a veces muestra resultados positivos de mejora y el 9 % que es el restante indica que se logró mejorar la habilidad lingüística. Por lo tanto, la muestra indica que los juegos didácticos influyen en mejorar la habilidad lingüística. Así mismo, Logroño e Iza (2020) en Quito se realizó una tesis de posgrado, donde determino que la aplicación de los juegos verbales desarrolla el lenguaje oral, en niños de 4 y 5 años con una muestra de 50 niños. A través de un enfoque cuali-cuantitativo, concluyó que a un 57% de 80% niños logro mejorar en las áreas receptivas, articuladas y expresivas que permite el desarrollo adecuado de sus procesos fonológicos, semántico, sintáctico.

A nivel nacional, Bonilla (2016) realizó una tesis de pregrado, donde determino que el nivel de desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años con una muestra de 80 niños. A través de una Investigación cuantitativa, concluyó que su lenguaje oral se encuentra desarrollado, en aspecto fonológico aún existen dificultades, en el aspecto semántico también está desarrollado y en el aspecto pragmático están en proceso de mejora. Por otro lado, Abanto (2021) realizó una tesis de pregrado, donde determino que los niños de 4 años mejoró su lenguaje con la aplicación de actividades lúdicas con estrategias didácticas con una muestra de 26 niños. A través de una investigación cuantitativa, concluyo que los niños de 4 años mejoraron el lenguaje con las actividades lúdicas, obtuvo un resultado en el pretest que el 54% se encontraba en nivel deficiente, mientras que el 46 % se encontraba en un nivel regular, después de realizar las actividades lúdicas, después se realizó el post test, y el 62% se encuentra en el nivel bueno y el 38% restante en el nivel regular.

Así mismo, García y Quintana (2018) realizaron una tesis de pregrado, donde diseño y aplico estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en los niños 1er. grado con una muestra de 30 niños y niñas. A través de una investigación cuantitativa, concluyo que los juegos lúdicos permitieron mejorar la expresión oral a través de las 20 sesiones que se realizó; los niños ya utilizaban palabras simples, se

expresaban con facilidad y su vocabulario mejoró notablemente. Por otro lado, Cumapa y Correa (2018) realizaron una tesis de pregrado, donde aplico las estrategias lúdicas para el desarrollo de la oralidad en los niños de 4 años con una muestra de 23 de niños. A través de una investigación aplicada, concluyo que aplicando las estrategias lúdicas se desarrolla la oralidad en los niños de 4 años. También, Muñoz (2018) realizó una tesis de postgrado, donde determino qué los efectos que tiene el programa de los juegos cooperativos desarrollan el lenguaje en niños de 5 años, con una muestra de 43 niños. Luego se realizó un enfoque cuantitativo, concluyo que los juegos cooperativos mejora significativamente en el lenguaje oral según observa que $p = 0,000 < que 0,05$ ($p < \alpha$) y $Z = -3,730 < que -1,96$.

Así mismo, Rodas (2019) realizó una tesis de post-grado, donde determino que la aplicación de estrategias lúdicas en niños de 1er.grado mejora la expresión oral, con una muestra de 18 niños. Luego de realizar un enfoque cuantitativo, concluyo que la aplicación de las estrategias lúdicas mejora la expresión oral, y se confirma la hipótesis donde indico que las estrategias lúdicas mejora la expresión oral, ya que antes de aplicar las estrategias los niños no expresaban sus ideas, sentimientos y emociones.

Por otro lado, Rojas (2017) realizó una de tesis de posgrado maestría, determino la relación que existe entre los juegos verbales y el lenguaje oral en niños de 5 años con una muestra de 64 niños. Luego de realizar un enfoque cuantitativo, concluyó que la correlación es ($r = 0.838$) por lo tanto existe una correlación alta, se logró una relación significativa a un 95%. También, Ponce (2020) realizó una tesis de pregrado, donde determino en qué medida los juegos cooperativos desarrolla la comunicación oral en niños de 4 años con una muestra de 22 niños. A través de un enfoque cuantitativo, concluyo que los juegos cooperativos desarrollan significativamente ($p=0,042$) en el lenguaje oral según resultados.

Por otro lado, Yovera (2021) realizó una tesis de posgrado en maestría, donde demostró que los estudiantes de 5 años de edad presentan una influencia en las estrategias dinámicas con juegos recreativos en la comunicación oral con una muestra de 20 niños. Luego de realizar un enfoque cuantitativo, concluyo que las variables tienen una relación positiva y un nivel de correlación muy alta, según su resultado de significancia fue ($p= 0,000$). Por último, Rojas (2018) realizo una tesis de posgrado en maestría, donde determino cómo influyen los juegos cooperativos

en el dominio de la comunicación oral en niños de 5 años con una muestra de 20 niños. Luego de realizar un enfoque cuantitativo, concluyó que los juegos cooperativos mejoran el lenguaje oral ($p= 0.000 \leq \alpha =0,05$), confirmando que el taller ayudo.

En relación a las bases teóricas, en primer lugar, se define a la variable independiente juegos Less, lo cual se sustenta en dos bases teóricas principales que son los juegos Cooperativos el cual busca promover actitudes como la sensibilización, solidaridad, comunicación y cooperación (Pérez, 1998) y el juego Recreativo, según Paredes y Freire (citado por Casanova et.al., 2017) el cual utiliza acciones para la diversión y su finalidad principal es que el niño disfrute las acciones que está ejecutando. Los juegos según Piaget (citado por Montañés et al., 2017) nos mencionan que hay diferentes clasificaciones del juego en diversos criterios cronológicos lo clasifica en: sensorial motor, simbólico y juego de reglas. El juego es la consolidación de actividades físicas y mentales, los juegos facilitan el aprendizaje donde experimenta nuevas experiencias (Casademunt, 2016). Durante el juego no se le debe limitar al niño el espacio que se le puede brindar.

Las teorías que sustentan a la variable independiente juegos Less son: según Velázquez (citado por Cruz y Lucena, 2010) indica que los juegos Cooperativos son una actividad lúdica que permite que los niños sean independientes realizando los roles ya sean los mismos o diferentes. Según Cascón (citado por Crespo, 2007) indica que los juegos Cooperativos “es dar lo mejor de uno, compartiendo a los demás y así se aprender mutuamente.

Por otro lado, según Garaigordobil (citado por Cruz y Lucena, 2010) nos menciona que ninguno de los participantes pierde, participan para disfrutar no para competir donde se involucran para combinar habilidades y esfuerzos donde sea un éxito grupal y se diviertan más porque no existe la amenaza de perder.

Así mismo, Erick (como se citó en Rashta, 2018) plantea que “el que jugar con otros, es mejor que jugar contra otros” (p. 171). También, según Giraldo (citado por Ramos, 2021), menciona que se requiere la participación global para lograr la meta propuesta, el fin es que logren relacionarse formando amistades y evitando la desintegración del grupo. Por último, según Castillo (citado por Montañés et al., 2017) indica que en todo momento las instituciones educativas deben tener presente los juegos ya que eso ayuda a la enseñanza y aprendizaje, donde se debería implementar dentro del currículo.

Las características del juego Cooperativos son: Según Orlyck (citado por Torpoco, 2017) es libre de competencia, libre de eliminación, libre para crear y libre de agresión.

La segunda teoría que sustenta la variable independiente son los juegos Recreativos, Según Mariotti (citado por Casanova et.al., 2017) el termino recreación es sinónimo de entretenimiento, alegría, diversión, que se realiza de forma voluntaria, en los ratos de ocio y produce satisfacción. Los niños suelen siempre tenerlo presente permanentemente. También, encontramos algunas características de actividades recreativas según Pérez (citado por Mateo, 2014) como: suele ser espontanea, participación gozosa, que sea regeneradora de energías, entre otras.

Así mismo, los juegos recreativos permiten el desarrollo físico, cognitivo y social y gracias a ello existen beneficios: mejora la salud mental y la autoestima, reduce el estrés y la depresión, permite la socialización con su entorno, acrecienta a la concentración por ello ayudara a los aprendizajes académicos y mejora las habilidades motrices y el lenguaje (Delgado et al., 2019). Por lo tanto, los juegos recreativos se pueden realizar al aire libre o bajo techo, campo abierto o sectores delimitados. El reglamento es mínimo, y lo importante no es ganar es que disfrute todo lo que se le puede brindar lo cual genera placer (Delgado et al., 2019).

También, es muy importante que la recreación sea voluntaria porque cada persona se divierte a su manera y crea su propia actividad recreativa (Céspedes como se citó en Casanova et al., 2017).

Una de características de los juegos recreativos según Sánchez (citado por Delgado et al., 2019) más relevantes es que cambia de reglamentos constantemente; y a la vez también encontramos la predisposición de los participantes, se debe variar los materiales para que los participantes busquen diferentes maneras de divertirse, brindar espacios útiles para que el niño se sienta cómodo.

Por lo tanto, es importante que el niño experimente momentos de actividades lúdicas en el cual lo encontramos en el juego recreativo que es netamente lúdico, en el cual permite desarrollar el aprendizaje, la comunicación, la expresión y fomenta la iniciativa de participar y aumenta la creatividad (Delgado et al., 2019). En relación a las dimensiones se tiene a los juegos Cooperativos y los juegos Recreativos.

En relación a las bases teóricas de la variable dependiente comunicación oral, según la perspectiva sociocultural de Vygotsky y Rubinstein (como se citó en

José, 2017) consideran que la comunicación es un intercambio de pensamiento, sentimientos y emociones.

Según Espinosa (2019) la comunicación está constituido por dos elementos importantes: emisor, es el que envía el mensaje y receptor es el que escucha el mensaje que se quiere transmitir.

La teoría que sustenta la variable dependiente comunicación oral, según Congo en la perspectiva sociocultural Vygotsky, señala que el niño se desarrolla con su entorno y las interacciones que pueden existir entre ellas, el niño logra construir su lenguaje que requiera para su comunicación verbal, manifestando su relación con el individuo-entorno. También Arango pensó que el lenguaje oral era innato por el hecho de solo hablar, esta perspectiva cambio a través de un estudio donde se desarrolla el lenguaje oral implica habilidades lingüísticas, que conlleva a un lenguaje expresivo, receptivo y comprensivo (citado por Aimacaña y Tapia ,2022).

Además, según Vygotsky (citado por Cisternas y Droguett, 2014) indica que el lenguaje y el pensamiento son muy diferentes porque no es constante su desarrollo, sino variable. También según Chomsky (citado por Montoya, 2012) menciona que el lenguaje es como una computadora, porque se va obteniendo información donde el cerebro construye el lenguaje en su lengua materna, y va emitiendo palabras.

Por lo tanto, según la perspectiva sociocultural presentada por Vygotsky (citado por Magallanes et al., 2021). Indica que el lenguaje se desarrolla en una interacción social en el cual promueve la comunicación. El lenguaje se va adquiriendo de forma progresiva con el cual crea su propio conocimiento al relacionarse (citado por Magallanes et al., 2021). Finalmente, Marulanda et al. (citado por Magallanes et al., 2021) afirma que para Vygotsky dentro de su enfoque sociocultural indica que los niños tienen un lenguaje innato donde las personas adultas deben ayudarlo a madurar para desarrollar dicho lenguaje

La dimensión que comprende la variable dependiente, según Soprano (citado por Bonilla, 2016) es la forma (fonética, fonología y morfosintaxis) se encarga de aprender a diferenciar, integrar los sonidos que le brinda la lengua materna con el fin de hablar y comprender lo que escuchan, contenido (semántica) dice que es el significado de palabras, igual con las otras dimensiones del lenguaje, indica que es un proceso complejo y progresivo, en el cual son palabras que un niño utiliza para dialogar con terceras personas, ya sea una conversación o un juego y uso

(funciones pragmáticas o del lenguaje) se basa en dos estudios importantes como el lenguaje y la comunicación oral, esto quiere decir que un niño debe tener en cuenta el lugar y el espacio donde se encuentra para expresarse apropiadamente mediante el dialogo, dicho de otro modo el lenguaje se va desarrollando a través del tiempo conforme va avanzando la comunicación ya que el niño produce e interpreta.

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación fue de tipo aplicado, porque se realizó en un determinado tiempo y espacio, que nos brindó soluciones para dar respuestas a una problemática práctica. Las propuestas que se realizaron serán efectuadas por bases teóricas que más adelante serán probadas a través de una investigación básica y los resultados serán de gran ayuda para las futuras personas que requieran dicho estudio (Hernández et al., 2017).

El método que se utilizó fue hipotético deductivo, con enfoque cuantitativo, ya que la mencionada investigación parte con aseveraciones generales para finalizar con aseveraciones específicas (Hernández et al., 2017).

Por ello el diseño de investigación fue pre experimental, ya que se trabajará con un grupo experimental, por ello la variable independiente es que la que intervendrá para mejorar la variable dependiente, para comprobar los resultados del pre test y post test, se corrobora si se lograron cambios en el grupo experimental o no. (Hernández y Mendoza, 2018). El esquema del diseño pre experimental es el siguiente: **GE: O1 X O2**

Dónde:

GE: Grupo experimental

O1: Pre test medición comunicación oral

O2: Post test medición comunicación oral

X= Juegos Less.

3.2 Variables y operacionalización

Variable Independiente: Juegos Less.

Definición conceptual: El juego Less es un conjunto de actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo de dos teorías (juego Cooperativo y juego Recreativo).

Definición operacional: La variable tiene las siguientes dimensiones: juego Cooperativo y juego Recreativo. A través de 18 sesiones se ejecutará para ver un efecto en la variable dependiente.

Dimensiones e indicadores:

Dimensión 1: Juego Cooperativo

Indicador 1: Escucha los gustos de sus compañeros y comparte los suyos.

Indicador 2: Coordina con sus compañeros para ejecutar las indicaciones.

Indicador 3: Conversa con sus compañeros para resolver algunas dificultades.

Indicador 4: Menciona con sus compañeros los cuidados del planeta Tierra.

Indicador 5: Menciona su animal preferido y ayuda a sus compañeros con algunos movimientos.

Dimensión 2: Juego Recreativo

Indicador 1: Da a conocer sus deseos cuando juega libremente.

Indicador 2: Menciona correctamente las cosas de manera espontánea.

Indicador 3: Comunica su color preferido para observar si sus compañeros tienen las mismas preferencias.

Indicador 4: Menciona la parte favorita de una flor.

Indicador 5: Indica sus gustos que prefiere cuando le indican.

Indicador 6: Conversa sobre el juego indicando sus preferencias.

Indicador 7: Indica los materiales de su preferencia para jugar.

Escala de medición: intervalo. La escala adoptada es la de Likert, calificada de 1 a 2, donde 1 es “no”; 1 es “sí”.

Variable dependiente: Comunicación oral

Definición conceptual: Según Vygotsky y Rubinstein (Citado por José, 2017) consideran que la comunicación es un intercambio de pensamiento, sentimientos y emociones. Espinosa (2019) la comunicación está constituido por dos elementos importantes: emisor, es el que envía el mensaje y receptor es el que escucha el mensaje que se quiere transmitir.

Definición operacional: La variable cuenta con las dimensiones de forma, contenido y uso, que será medida a través del instrumento Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R, 2005).

Dimensiones e indicadores:

Dimensión 1: Forma

Indicador 1: Articula los sonidos al hablar.

Dimensión 2: Contenido

Indicador 1: Comprende las indicaciones que se le brinda.

Indicador 2: Dialoga con sus compañeros.

Dimensión 3: Uso

Indicador 1: Expresa sus ideas al momento de jugar.

Indicador 2: Comunica sus emociones cuando necesita algo.

Indicador 3: Expresa sus deseos durante el juego.

Escala de medición: intervalo, escala tipo Likert, donde se califica de 0 a 2, siendo 0=retraso; 1=necesita mejorar; 2= normal.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población: Pueden ser personas, documentos, procesos que tienen algunas similitudes de características que se logran medir en una investigación (Arias, 2016). La investigación tiene 20 niños de muestra de dos instituciones educativas privadas en el distrito del Callao y cercado de Lima.

Tabla 1

Población de estudio

Estudiantes de 5 años por colegios	Total
Institución 1	10
Institución 2	10
Total	20

Muestra: Teniendo en cuenta que se va a trabajar con toda la población, por tanto, para esta investigación no se necesitara hallar la muestra (Arias, 2016).

Muestreo: Teniendo en cuenta que para esta investigación no se necesitara hallar la muestra, por tanto, no es requerido utilizar una técnica que permita delimitar la muestra, por ello no se realizará ningún tipo de muestreo.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: En la presente investigación se utilizó la técnica de la observación, ello permitió que gracias a la observación se obtenga datos de la muestra (Arias, 2016).

Instrumento: En ambas variables estuvieron medidas con la escala de Likert. En relación a la variable independiente juegos Less, se dio seguimiento a través de una lista de cotejo, por otro lado, la variable dependiente comunicación oral se dio seguimiento a través de una prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R). Estos instrumentos permitieron recolectar datos por un intermedio de preguntas, lo cual dichas preguntas son realizadas por la variable de medición (Arias, 2016).

Tabla 2

Instrumentos de medición

Variable	Nombre del instrumento	Autor/es
Juegos Less	Lista de cotejo	Autoría propia
Comunicación Oral	Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R).	Aguinaga et al. (2005).

En la tabla 3 se encontró el baremo descrito, para calificar la variable comunicación oral.

Tabla 3

Baremos por niveles para la variable dependiente

Nivel	Mínimo	Máximo
Alto	0	7
Mínimo	8	15
Alto	16	22

Tabla 4

Baremos por niveles para dimensiones para la variable dependiente

Dimensión	Nivel	Mínimo	Máximo
Forma	Alto	0	7
	Medio	8	15
	Bajo	16	22
Contenido	Alto	0	7
	Medio	8	15
	Bajo	16	22

	Alto	0	7
Uso	Medio	8	15
	Bajo	16	22

Validez: Describen la validez como el grado con que un instrumento mide la variable que se pretende evaluar y debe pasar la revisión de expertos (Hernández y Mendoza, 2018).

Tabla 5

Validación de expertos

Nº	Apellidos y nombres	Años de experiencia	Opinión de la aplicabilidad
01	Dra. Reynaga Carlos, María Ysabel Caty	Mayor 10 años	Aplicable
02	Mg. Elena Sánchez Arteaga de Pérez	Mayor 10 años	Aplicable
03	Dra. Reggiardo Romero, Rosmery Ruth	Mayor 10 años	Aplicable

Confiabilidad: Para hallar la confiabilidad, se realizó el uso estadístico denominado Alfa de Cronbach, el cual permite la confiabilidad de los instrumentos de estudio y evitar resultados desfavorables (Hernández y Mendoza, 2018). Es por ello la prueba piloto se realizó con 20 estudiantes de educación inicial para medir la consistencia del instrumento de la variable dependiente. Se realizó el análisis de fiabilidad esto es el total de los ítems que cumplen con el criterio de homogeneidad y el resultado fue ,827 (ver tabla 6). Teniendo en cuenta que el valor del coeficiente de alfa debe estar por encima de 0,7 para considerar el instrumento “aceptable” (Gliem, J. y Gliem, R., 2003), por lo tanto, se concluye que el instrumento es fiable y se puede utilizar para medir la variable de estudio.

Tabla 6

Alfa de Cronbach

Instrumento	Nº de ítems	Nº de casos	Alfa de Cronbach
Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R).	11	20	,827

3.5 Procedimientos

Para empezar dicha investigación pidió el permiso a la institución educativa para poder realizar la investigación. Luego es importante también pedir permiso a los padres de familia informándoles lo que trabajaremos con sus niños. Después se aplicó los instrumentos de recolección de datos a los niños y luego se trabajaron las sesiones de aprendizaje de la variable independiente. Por último, a través de los instrumentos se aplicó la recolección de datos del post test para comparar los resultados y validar la hipótesis de estudio.

3.6 Método de análisis de datos

Primero, las variables y las dimensiones se analizaron de manera descriptiva, para que luego se valide la hipótesis del estudio. Después se utilizó la t de student porque los datos cumplieron con el criterio de distribución normal. Por último, se usó la referencia del valor significativo de $p \leq 0.05$ (Hernández y Mendoza, 2018).

3.7 Aspectos éticos

Para realizar la investigación, se tuvo en cuenta el permiso de la institución educativa, la confirmación para que sus niños participen en la población de estudio, los datos obtenidos de la investigación son para fines académicos y no comerciales, la investigación es auténtica ya que el autor investigo cada información brindada. Por último, la investigación no puso en peligro el bienestar físico y mental de los niños.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos pre test (variable 1)

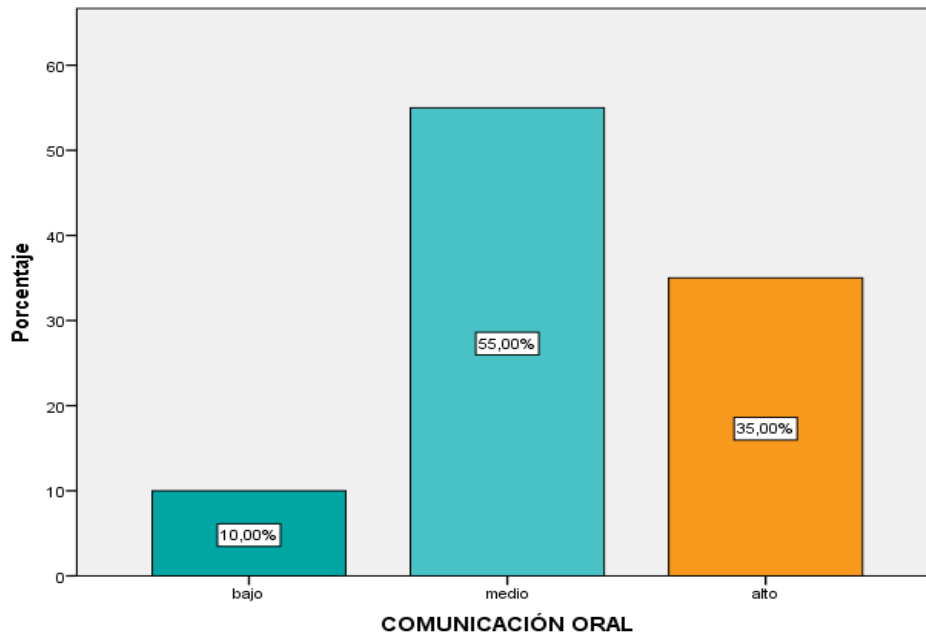
Tabla 7

Comunicación oral (pre-test)

	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Válido	bajo	2	10,0
	medio	11	55,0
	alto	7	35,0
	Total	20	100,0

Figura 1

Comunicación oral (pre-test)



En la presente tabla 7 y figura 1 de pre test, observamos que los niños de 5 años de dos instituciones educativas privadas presentan los siguientes porcentajes en comunicación oral, un 10% se encuentra en un nivel bajo, por otro lado, un 55% se encuentra en nivel medio, mientras que un 35 % se encuentra en un nivel alto. A través de los resultados se deduce que existen niños que tienen dificultades al expresarse, solo señalan las cosas cuando quieren algo, por ello los niños se encuentran en una construcción de su lenguaje.

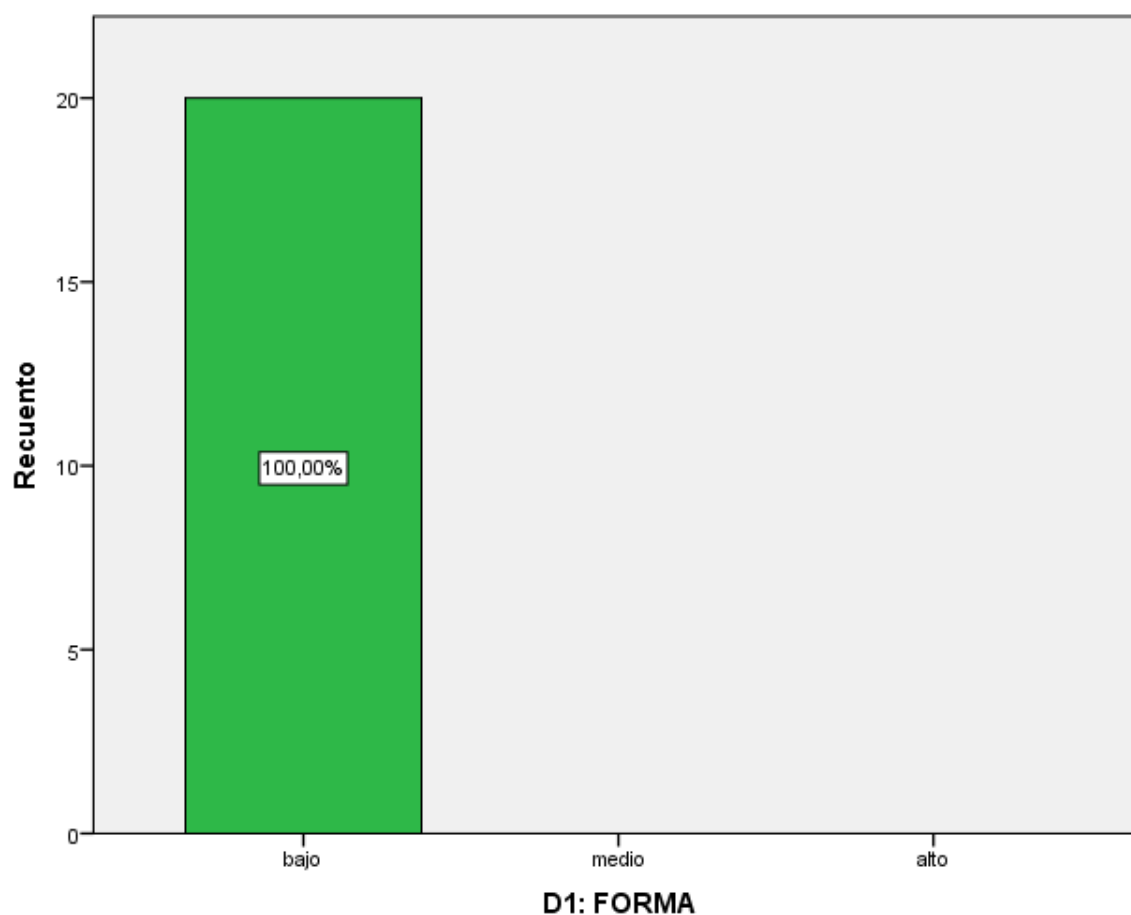
Tabla 8

Comunicación oral: Dimensión 1- Forma

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Válido	bajo	20	100,0

Figura 2

Comunicación oral: Dimensión 1 – Forma



En la siguiente tabla 8 y figura 2 se observa a la dimensión 1: forma, del cual el 100% de la muestra se encuentra en un nivel bajo, es decir que los niños presentan dificultades en la articulación de fonema.

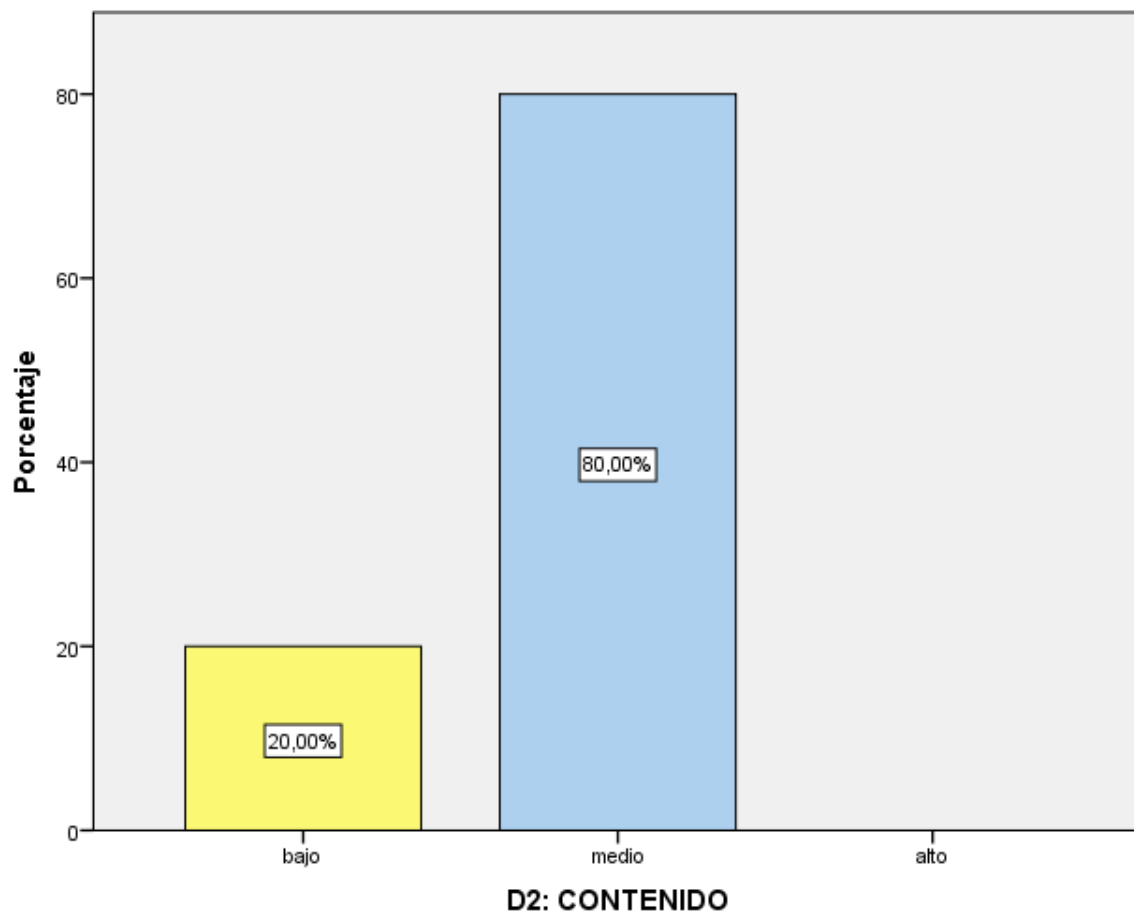
Tabla 9

Comunicación oral: Dimensión 2 – Contenido

	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Válido	bajo	4	20,0
	medio	16	80,0
	Total	20	100,0

Figura 3

Comunicación oral: Dimensión 2 – Contenido



En la siguiente tabla 9 y figura 3 se menciona a la dimensión 2: forma. Del 100% de la muestra, un 20% se encuentra en un nivel bajo, mientras el 80% se encuentra en un nivel medio, por lo tanto se deduce que presenta ciertas dificultades para reconocer el significado de las palabras.

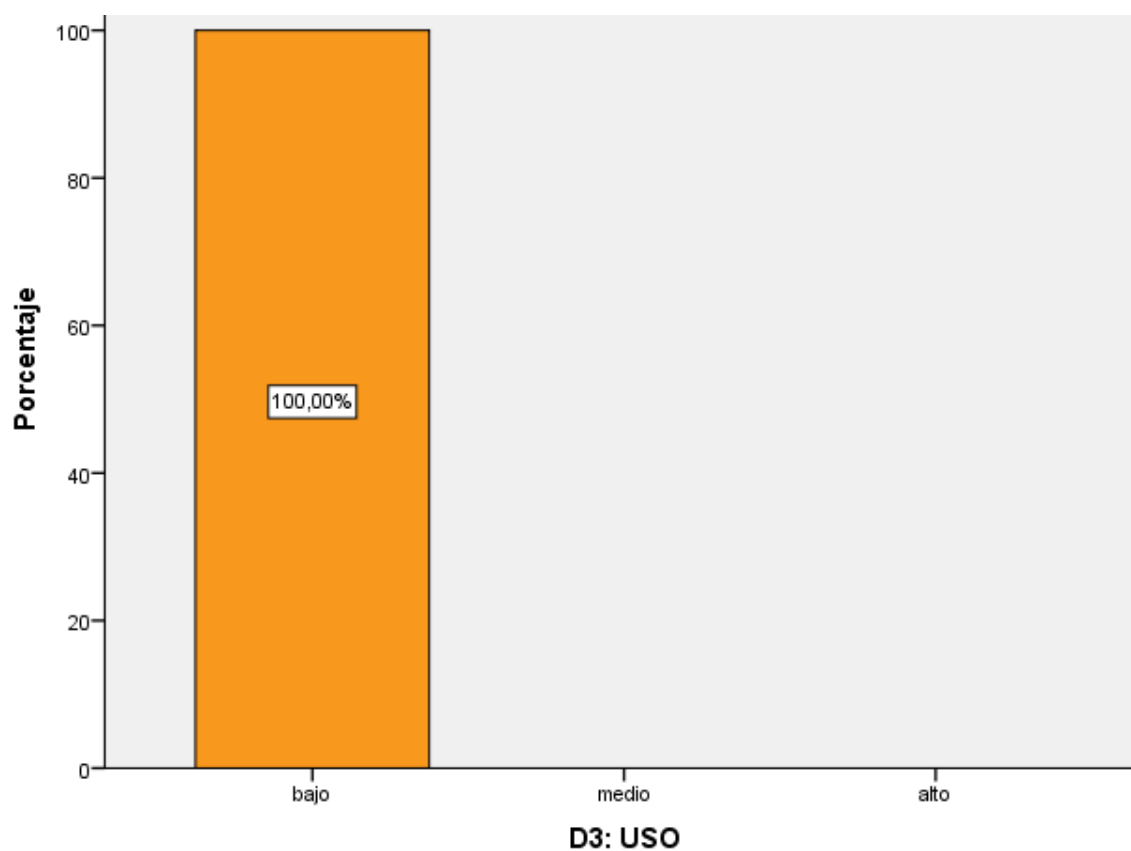
Tabla 10

Comunicación oral: Dimensión 3 – Uso

Niveles		Frecuencia	Porcentaje
Válido	bajo	20	100,0

Figura 4

Comunicación oral: Dimensión 3 - Uso



En la siguiente tabla 10 y figura 4 nos indica que la dimensión 3: uso, el 100% tiene un nivel bajo, donde los niños presentan dificultades en el dialogo que influye en el tiempo y espacio donde se encuentre.

4.2. Desarrollo de la variable independiente

DENOMINACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Less

DATOS INFORMATIVOS:

- **NOMBRES DE LAS I.E.:** “CRUZ SACO” y “Las Estrellitas”
- **EDAD:** 5 años
- **NOMBRE DE QUIEN EJECUTA:** Leslie Chingay Jurado

FUNDAMENTACIÓN: Se fundamenta en dos teorías: el juego Cooperativo, el cual busca promover actitudes como la sensibilización, solidaridad, comunicación y cooperación (Pérez, 1998) y el juego Recreativo, según Paredes y Freire (citado por Casanova et.al., 2017) el cual utiliza acciones para la diversión y su finalidad principal es que el niño disfrute las acciones que está ejecutando.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA: El objetivo de la variable independiente es realizar los juegos Less, por ello se realizará sesiones para mejorar la comunicación oral, el tiempo que nos tomaremos en cada sesión será 45 minutos y se ejecutaran 18 sesiones que se dividen en 3 tiempos importantes:

Inicio: motivaremos a los niños a desarrollar la sesión donde también le daremos una breve introducción de lo que realizaremos.

Desarrollo: Ejecutaremos la sesión que planteamos, teniendo presente el indicador a desarrollar.

Cierre: Presentan lo que realizaron y realizamos una autoevaluación (¿Cómo se sintieron? ¿Les gustaría jugar otra vez con el material brindado?).

Los principales materiales que se utilizó fueron: papelografos blancos, cinta de embalaje y temperas.

JUSTIFICACIÓN: El juego Less se creó porque se observó que muchos niños tenían dificultades en el dialogo con su entorno, dicho juego se basa en dos teorías muy importantes que son el juego Recreativo y juego Cooperativo, en el cual nos ayudará a desarrollar la comunicación. La causa que muchos niños tienen dificultades con la comunicación es por el confinamiento social, ya que estuvieron en casa realizando clases virtuales y no tenían una comunicación con niños de su edad, esto impide que los niños expresen sus ideas, emociones o sentimientos, en el cual se ve reflejado en su vida diaria.

DENOMINACIÓN DE LAS SESIONES

NÚMERO DE SESIÓN	DENOMINACIÓN	FECHA DE EJECUCIÓN
1	Gusano loco	22/09/2022
2	Barquito preguntón	23/09/2022
3	El pulpo fantástico	26/09/2022
4	Armamos a Pipo	27/09/2022
5	Un dulce momento	27/09/2022
6	Los colores locos	28/09/2022
7	Las caritas divertidas	28/09/2022
8	El circuito minado	29/09/2022
9	Circuitos mágicos	30/09/2022
10	Mis animales de la granja	3/10/2022
11	Armando florcitas	3/10/2022
12	Salpico, salpico	4/10/2022
13	Mi bonita tierra	5/10/2022
14	Una aventura increíble	6/10/2022
15	Un día de sol	10/10/2022
16	Juego de colores	24/10/2022
17	La sombra mágica	24/10/2022
18	Nos vamos de paseo	25/10/2022

PRINCIPALES ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS:

ESTRATEGIA	DESCRIPCIÓN
Juego libre	Los niños juegan libremente con los materiales que la docente le brinda, donde ellos escogen con cual jugar.
Juego simbólico	Los niños juegan simbólicamente cuando se les brinda un papel y crean algo en el momento de la sesión, es espontaneo.
Cuenta cuentos	La maestra cuenta cuentos y los niños escuchan atentamente para seguir con la sesión.
Motricidad fina	Los niños pintan y dibujos durante los juegos.

PERFIL DE LOS PARTICIPANTES:

La comunicación de un niño de 5 años debe ser mediante palabras y frases breves, que lo acompaña de gestos y expresiones corporales, donde gradúa la voz en el lugar donde se encuentre, el docente juega un papel muy importante porque es el que acompaña en el desarrollo de la comunicación, teniendo en cuenta que es importante la confianza que el docente pueda generar en el niño.

RECURSOS:

RECURSOS HUMANOS	Docente de Educación Inicial/ directora de la IE.
RECURSOS TECNOLÓGICOS	Parlante y celular
MATERIALES ESTRUCTURADOS	Ula-ula, bloques, sogas, etc.
MATERIALES NO ESTRUCTURADOS	Ninguno

PRESUPUESTO:

N°	CANTIDAD	MATERIALES	COSTO POR UNIDAD	COSTO TOTAL
1	30	papelografo blanco	0.50	6.00
2	8	temperas	5.00	40.00
3	5	papel lustre	0.60	3.00
4	10	papel craf	1.00	10.00
5	2	cinta de embalaje	8.00	16.00
6	1	rollo adhesivo	7.60	7.60
7	30	impresiones	0.20	6.00

4.3. Resultados descriptivos post test (variable 1)

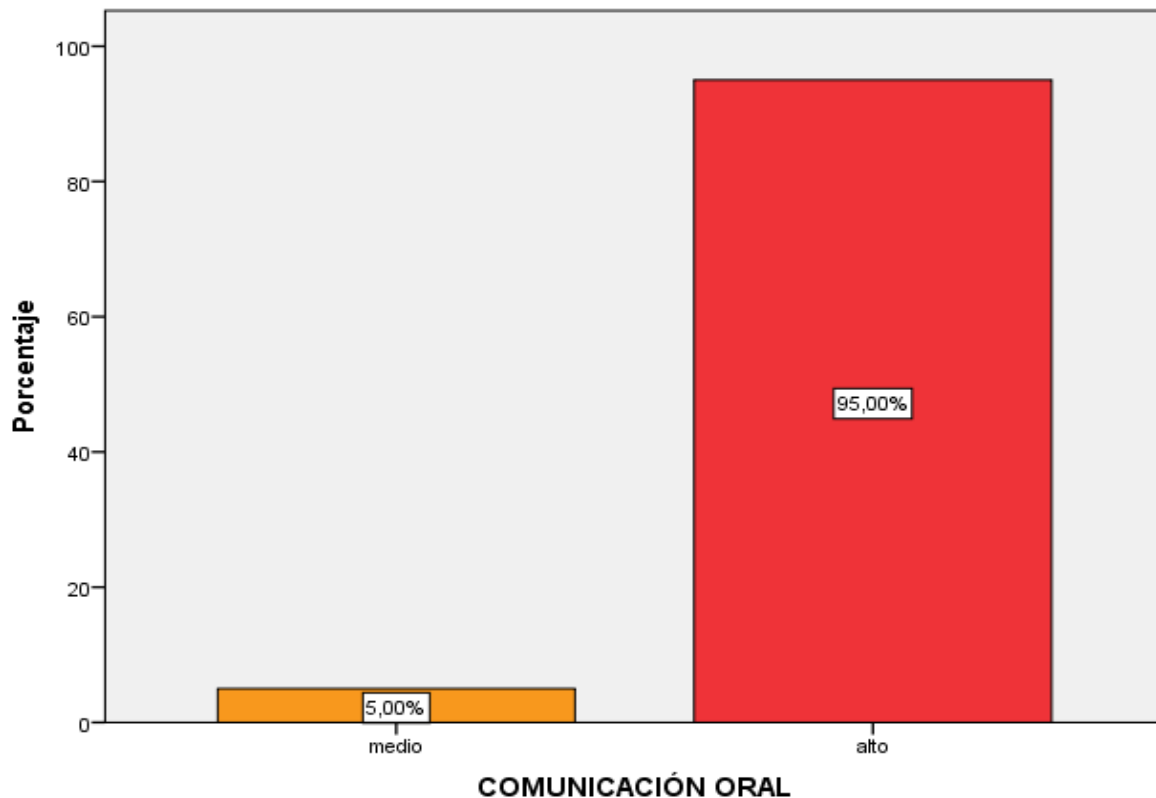
Tabla 11

Comunicación oral (pos-test)

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Válido	medio	1	5,0
	alto	19	95,0
	Total	20	100,0

Figura 5

Comunicación oral (post-test)



En la presente tabla 11 y figura 5 del post test, observamos que los niños de 5 años de dos instituciones educativas privadas presentan los siguientes porcentajes en comunicación oral, un 5% se encuentra en un nivel medio, mientras que un 95 % se encuentra en un nivel alto. A través de los resultados se deduce que los niños de 5 años mejoraron la comunicación oral.

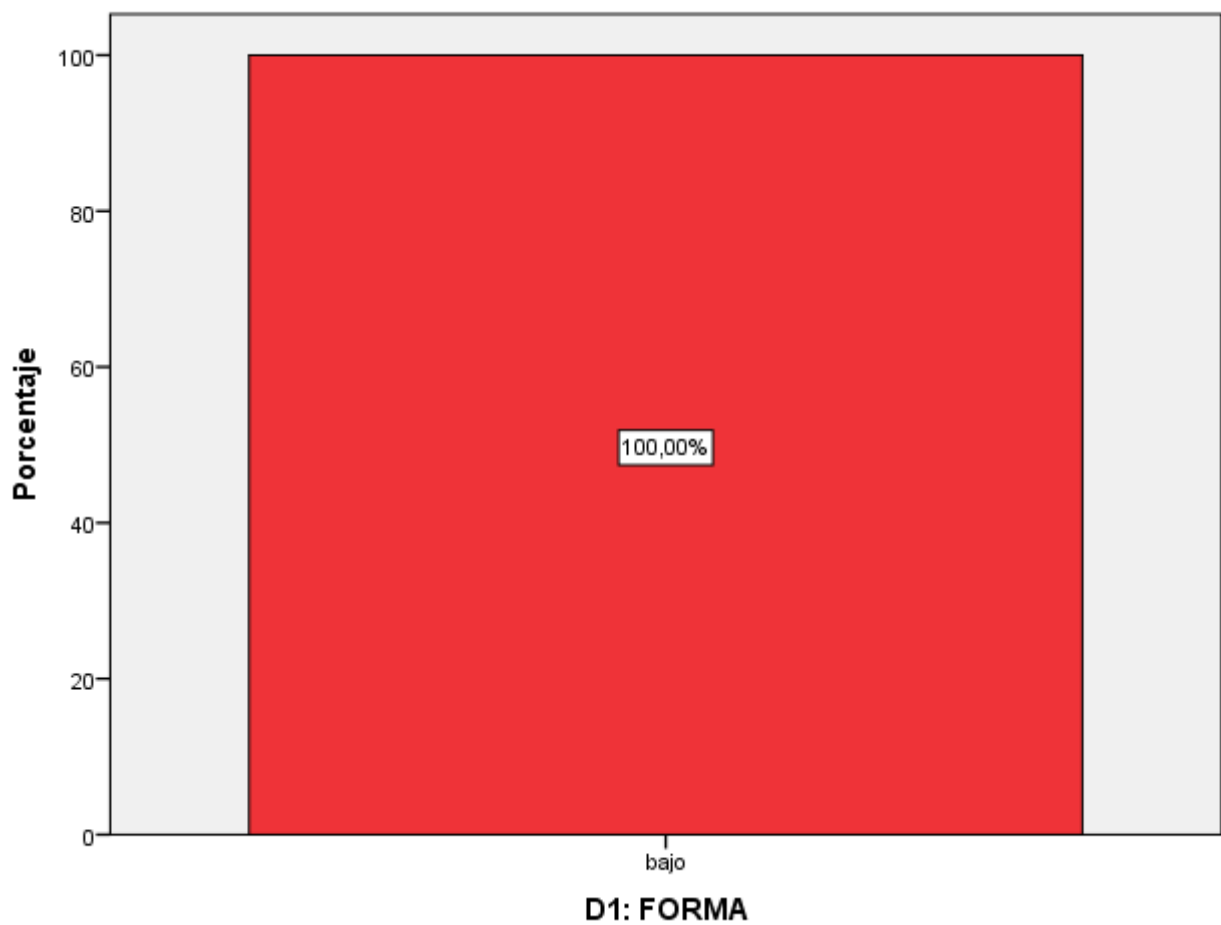
Tabla 12

Comunicación oral: Dimensión 1- Forma

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Válido	bajo	20	100,0

Figura 6

Comunicación oral: Dimensión 1 – Forma



En la siguiente tabla 12 y figura 6 se observa a la dimensión 1: forma, del cual el 100% de la muestra se encuentra en un nivel bajo, es decir que los niños presentan dificultades en la articulación de fonema.

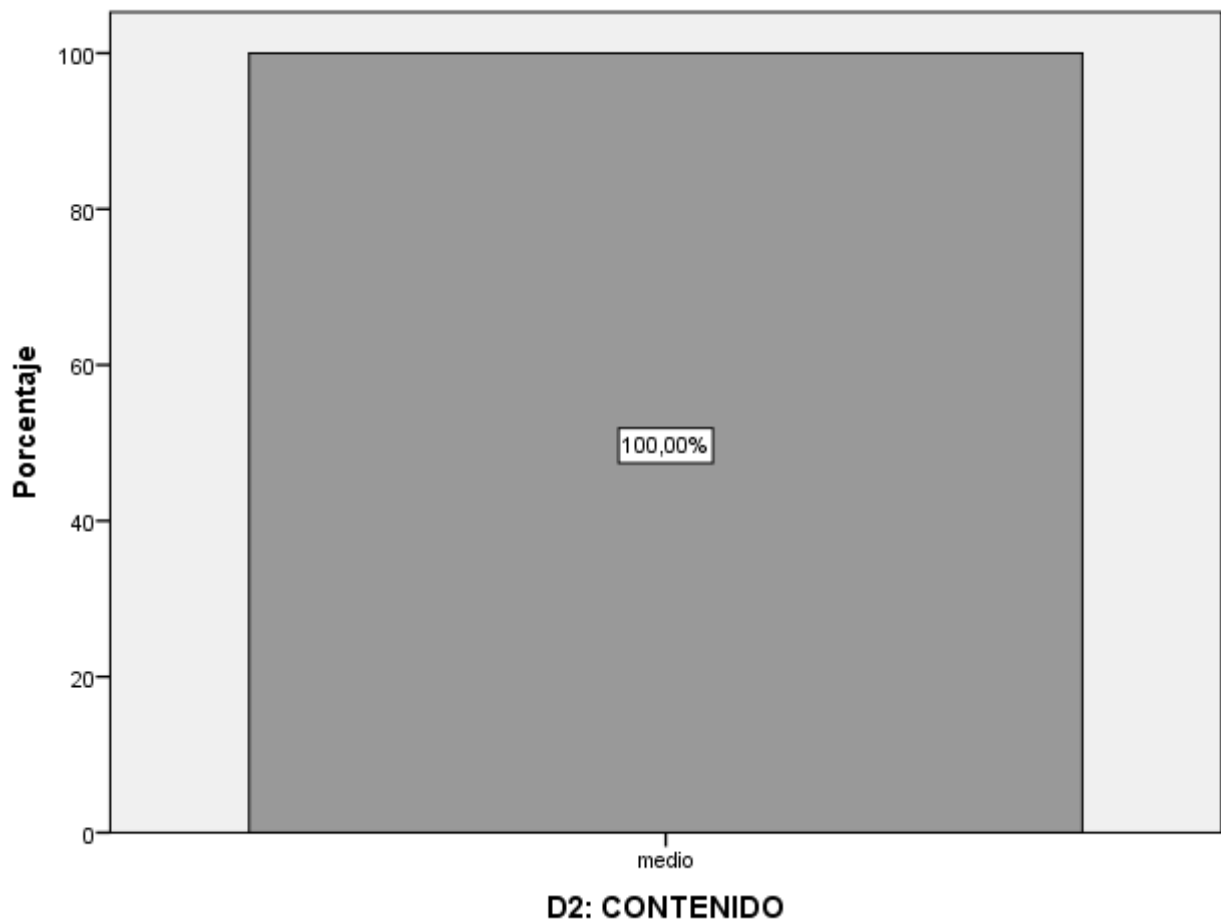
Tabla 13

Comunicación oral: Dimensión 2 – Contenido

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Válido	medio	20	100,0

Figura 7

Comunicación oral: Dimensión 2 – Contenido



En la siguiente tabla 13 y figura 7 se menciona a la dimensión 2: contenido. El 100% se encuentra en un nivel medio, por lo tanto se deduce que presenta algunas dificultades para reconocer el significado de las palabras.

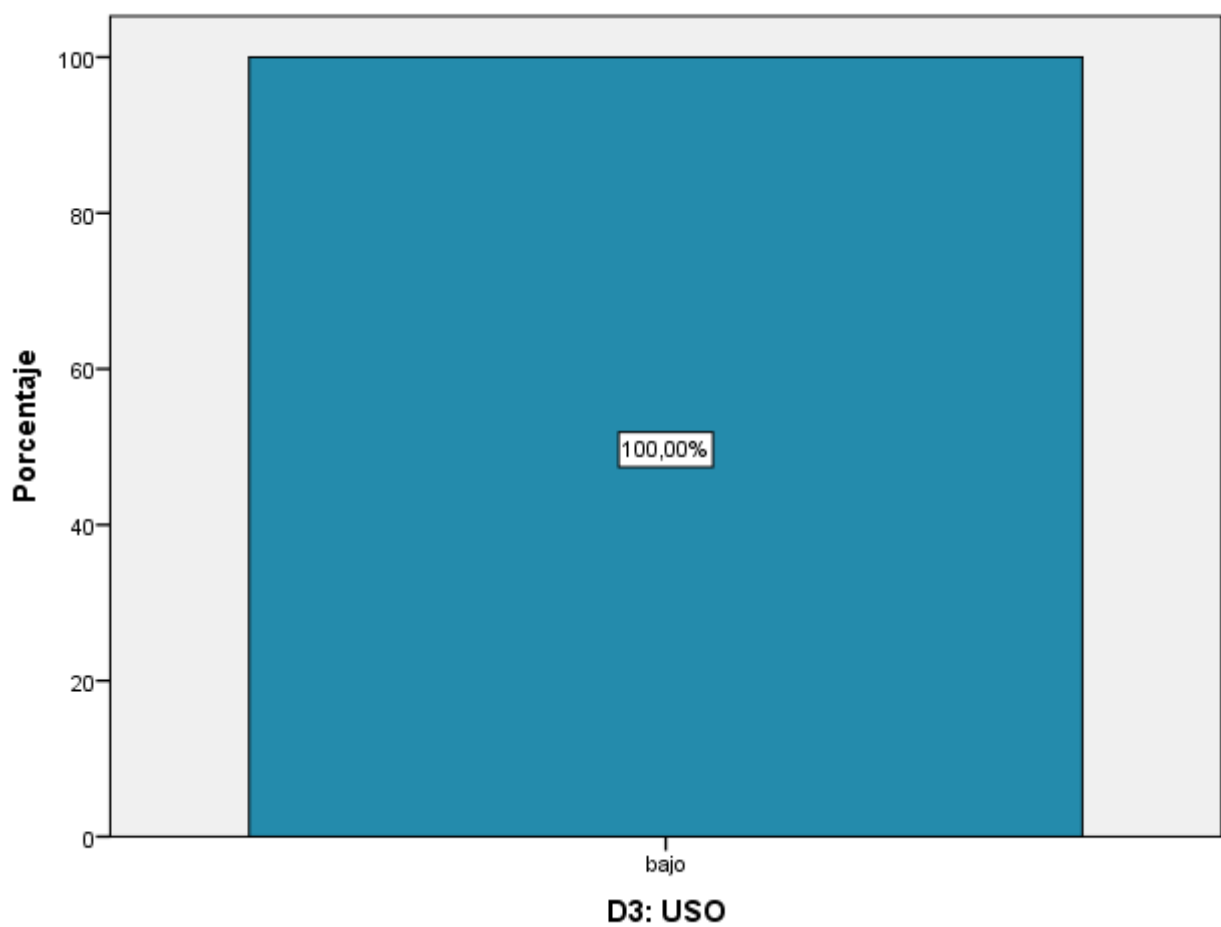
Tabla 14

Comunicación oral: Dimensión 3 – Uso

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Válido	bajo	20	100,0

Figura 8

Comunicación oral: Dimensión 3 – Uso



En la siguiente tabla 14 y figura 8 nos indica que la dimensión 3: uso, el 100% tiene un nivel bajo, donde los niños aún presentan dificultades en el dialogo que influye en el tiempo y espacio donde se encuentre.

4.4. Resultados prueba de hipótesis

Tabla 15

Prueba de normalidad

DIFERENCIA	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
	,927	20	,137

En la tabla 15 se observa la prueba de normalidad, donde usaremos a Shapiro-wilk porque tenemos una muestra de 20 niños y solo, lo cual es menor a lo establecido (muestra de 50 participantes). Por otro lado, la hipótesis tiene una distribución normal porque el resultado de sig. fue de 0,137; entonces fue mayor que 0,05 por lo tanto usaremos la T de Student.

Tabla 16

Prueba de muestra única

Diferencia	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
	8,007	19	,000	7,45000	5,5026	9,3974

En la presente tabla se observa la prueba de muestra única, si el resultado de sig. (bilateral) es menor a ,005 la hipótesis mejoró significativamente, pero si la sig. es mayor que ,005 la hipótesis es nula. Por lo tanto, la hipótesis, al obtener un valor de p de 0,000, se acepta la hipótesis de investigación: Los juegos Less influyen significativamente en la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022.

V. DISCUSIÓN

El objetivo general es determinar la influencia de los juegos Less en la mejora de la comunicación oral en niños de 5 años de dos instituciones privadas de Lima, 2022, el cual demostró que los niños mejoraron significativamente en la comunicación oral. Estos hallazgos coinciden con Muñoz (2018) quien menciona que los juegos cooperativos tienen una influencia significativa en el lenguaje oral en niños de 5 años, ya que obtuvo un resultado de $p=0,000$. Del mismo modo Ponce (2020) dio a conocer que los juegos cooperativos desarrollan la comunicación oral de los niños de 4 años; también Yovera (2022) demostró que los estudiantes de 5 años de edad presentan mejora en la comunicación oral debido a la influencia de estrategias dinámicas con juegos recreativos. Menciono que las variables tienen una relación positiva y un nivel de correlación alta ($p= 0,000$). Del mismo modo, se coincide con lo indicado por Cumapa y Correa (2018) quienes, al aplicar las estrategias lúdicas en los niños de 4 años, concluyeron que se desarrolló significativamente la oralidad. Por último, Rojas (2018) en su investigación indica que los juegos cooperativos influyen en el dominio de la comunicación oral en niños de 5 años.

Delgado et al. (2019) indica que es importante que el niño experimente momentos de actividades lúdicas en el cual lo encontramos en el juego Recreativo que es netamente lúdico, y permite desarrollar la comunicación, la expresión y fomenta la iniciativa de participar. Pérez (1998) indica que los juegos Cooperativos promueven la solidaridad, comunicación y cooperación. Por lo tanto, se juntó ambas teorías y se creó el juego Less con el fin de mejorar la comunicación oral, ya que cada una de las teorías indica que se logra desarrollar la confianza en ellos y se divierten, por lo tanto ello permite que el niño se sienta tranquilo y pueda desenvolverse con su entorno.

Por otro lado, el primer objetivo específico fue conocer el estado actual antes de aplicar los Juegos Less, el cual demostró que el 10% estaba en un nivel bajo, por otro lado un 55% se encontraba en un nivel medio, mientras que un 35 % se encontraba en un nivel alto. A través de los resultados se deduce que existen niños que presentan dificultades en la construcción de su lenguaje de una manera interna e individual, en la comunicación oral. Estos hallazgos coinciden con Logroño e Iza (2020) en su investigación quien indica que antes de aplicar los juegos verbales en niños de 4 y 5 años, obtuvo que un 57 % se encontraba con

dificultades en el lenguaje oral, del mismo modo Abanto (2021) quien determino que los niños de 4 años mejoraron su lenguaje con la aplicación de actividades lúdicas con estrategias didácticas. En el pretest, el 54% se encontraba en un nivel deficiente, mientras que el 46% se encontraba en un nivel regular. Después se realizó el post test, en el cual el 62% logró ubicarse en un nivel bueno y el 38% restante en el nivel regular. Por último, Rodas (2019) donde determino que la aplicación de estrategias lúdicas en niños de 1er. grado mejora la expresión oral, donde los niños no expresaban sus ideas, sentimientos y emociones, y luego de la aplicación de las estrategias lúdicas quedo confirmada la hipótesis donde indico que las estrategias lúdicas mejora la expresión oral. Además, los resultados se sustentan en la base teórica, según Miner (citado por BBC newsmundo, 2021) indico que a causa de la pandemia los niños presentan dificultades en el lenguaje, esto fue porque los niños no salían de sus hogares y solo tenían clases virtuales, por ello no tenían oportunidad de dialogar con niños de su edad, también Maggio (2020) indica que en Buenos Aires, Argentina, el 7% de la población infantil tiene dificultades en el lenguaje a causa de la pandemia, por último el Minsa (2020) indica que es importante que se corrija el lenguaje a tiempo porque más adelante el niño puede presentar dificultades en su lectoescritura.

Por otro lado, el segundo objetivo específico fue diseñar y aplicar los juegos Less, en el cual se trata de un juego netamente lúdico creado por el autor de la investigación, que se basa en dos teorías como el juego Cooperativo, el cual busca promover actitudes como la sensibilización, solidaridad, comunicación y cooperación (Pérez, 1998) y el juego Recreativo, según Paredes y Freire (citado por Casanova et.al., 2017) el cual utiliza acciones para la diversión y su finalidad principal es que el niño disfrute las acciones que está ejecutando, en el cual se realizaron 18 sesiones con un determinado orden de ejecución, con 20 niños de 5 años como muestra, de dos instituciones educativas particulares, en el cual se observó que en cada sesión que se realizaba la comunicación entre ellos mejoraba. El juego se enfocó en que los niños puedan divertirse a través de actividades que creen lazos de amistad, espontaneidad, libertad y creatividad.

En las sesiones realizadas, se preparó distintos materiales para que el niño pueda explorar y elegir lo que el prefiera, ya que Delgado et al. (2019) indica que es importante tener muchos materiales para que el niño genere su creatividad durante el juego. También los niños dibujaron y pintaron lo que realizaban en cada

sesión, dónde plasmaron los materiales que usaban y que actividades realizaban. En algunas sesiones se le contaba cuentos dónde los niños se emocionaban cada vez que pasaba algún hecho o imaginaban lo que pasaría después. Los niños siempre estuvieron dispuestos a trabajar en todo momento, disfrutaron y cooperaron, todos.

Por último, el tercer objetivo específico fue conocer el estado actual después de aplicar los Juegos Less, el cual demostró que los niños de 5 años de dos instituciones educativas privadas presentan los siguientes porcentajes en comunicación oral, un 5% se encuentra en un nivel medio, mientras que un 95 % se encuentra en un nivel alto. A través de los resultados se deduce que los niños de 5 años mejoraron la comunicación oral. Estos hallazgos coinciden con Bonilla (2016) quien dio a conocer el nivel de lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen, concluyendo que los niños se encuentran en nivel normal. Encontró que en el aspecto fonológico aún existían dificultades; en el aspecto semántico se está desarrollando y en el aspecto pragmático aún existen niños que están en proceso de mejora. Del mismo modo con García y Quintana (2018) quien diseñó y aplicó estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en los niños primer grado, el cual concluyó que las estrategias lúdicas permitieron mejorar la expresión oral a través de 20 sesiones que se realizaron; ello influyó que los niños se expresen con facilidad y su vocabulario mejore notablemente.

Es por ello que, según la perspectiva sociocultural de Vygotsky y Rubinstein (como se citó en José, 2017) consideran que la comunicación es un intercambio de pensamiento, sentimientos y emociones, que el niño se desarrolla con su entorno y las interacciones que pueden existir entre ellas. El niño logra construir su lenguaje que requiera para su comunicación verbal, manifestando su relación con el individuo-entorno (citado por Magallanes et al., 2021). También en la perspectiva sociocultural de Vygotsky, el lenguaje se va adquiriendo de forma progresiva con el cual crea su propio conocimiento al relacionarse con su entorno. Marulanda et al. (citado por Magallanes et al., 2021) afirma que para Vygotsky dentro de su enfoque sociocultural indica que los niños tienen un lenguaje innato donde las personas adultas deben ayudarlo a madurar para desarrollar dicho lenguaje. Por lo tanto, indica que el lenguaje se va adquiriendo de forma progresiva. También indica que el acompañamiento ayudará a madurar su lenguaje, teniendo en cuenta a la perspectiva sociocultural de Vygotsky se realizaron las sesiones del juego Less.

Según Delgado et al. (2019) indica que es importante que el niño experimente momentos de actividades lúdicas en el cual lo encontramos en el juego recreativo que es netamente lúdico, y permite desarrollar la comunicación, la expresión y fomenta la iniciativa de participar. Pérez (1998) indica que los juegos cooperativos promueven la solidaridad, comunicación y cooperación. Por ello se usó la teoría del juego Cooperativo y el juego Recreativo porque ambos ayudan a mejorar la comunicación oral, respaldando los resultados obtenidos en este estudio, ya que se sabe que mientras los juegos sean de su preferencia donde el niño disfrute lo que está realizando, ello permite que desarrolle la confianza con su entorno y logre que poco a poco se desenvuelva con su ámbito comunicativo; fue así que con las sesiones realizadas cada semana mejoraba la comunicación oral en los niños de la muestra de estudio.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA: Al ejecutar los juegos Less se pudo identificar que influye significativamente en la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022; a un grupo experimental ($p=0,000$). Es decir, aplicando los juegos Less mejoró la comunicación oral.

SEGUNDA: El nivel que predominó antes de aplicar el pre-test fue medio, es decir, que los niños tenían dificultades al expresarse, solo señalaban las cosas cuando querían algo, por ello los niños se encontraban en una construcción de su lenguaje.

TERCERA: El desarrollo de actividades relacionadas con juegos Less se basó en dos teorías importantes como son los juegos Cooperativos y los juegos Recreativos, en los cuales se realizaron 18 sesiones con un cronograma de ejecución.

CUARTA: El nivel que predominó después de aplicar el post-test fue alto, lo que implica que la mejora en la comunicación oral porque obtuvo un resultado del 95% de un nivel alto, lo que indicó que los niños mejoraron significativamente en la comunicación oral.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se sugiere al docente utilizar estrategias para mejorar la comunicación en horas de clase, también puede utilizar la presente investigación, ello será necesario para que más adelante los niños no presenten dificultad en su lectoescritura.

SEGUNDA: Se sugiere a la sociedad civil demandar la contratación de especialistas en terapia de lenguaje, para que más niños puedan atenderse a tiempo y logren resolver alguna dificultad que se les presente con respecto al desarrollo del lenguaje.

TERCERA: Se sugiere a los padres de familia asistir a las reuniones que el docente brinda sobre las áreas curriculares de su niño, para que puedan reforzar en casa lo que el docente indica.

CUARTA: Se sugiere a los futuros estudiantes universitarios del nivel Inicial que tomen en cuenta el presente trabajo porque servirá de base para profundizar en el desarrollo de propuestas pedagógicas con respecto a sobrellevar dificultades relacionadas a la comunicación oral.

REFERENCIAS

- Abanto, R. (2021). Actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar el lenguaje oral en los niños de 4 años de la institución educativa particular Paideia la esperanza – Trujillo, 2019 [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3270700>
- Aguinaga, G., Armentia, M.L., Fraile, A., Olangua P. y Uriz, N. (2005). PLON-R. Prueba de Lenguaje Oral Navarra - Revisada (b). <https://es.scribd.com/document/411961096/Cuadernillo-de-Anotacion-Prueba-PLON-R-Tea-Ed-5-Anos-pdf#download>
- Aimacaña, A y Tapia, S. (2022). La interacción social en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 1-3 años durante la pandemia. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Vínculos-espe, 7(2), 77-90. <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/2527/2174>
- Arias, F. (2016). Proyecto de investigación. Editorial Episteme
- BBC newsmundo. (2021). Cómo las cuarentenas afectan el lenguaje en niños pequeños. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56902828>
- Bonilla, R. (2016). El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen Piura – 2016 [Tesis de pregrado, Universidad de Piura]. <https://hdl.handle.net/11042/2567>
- Casademunt, A. (2016). La importancia del juego simbólico. <https://integratek.es/blog/2016/11/08/juego-simbolico/>
- Casanova, S., Vásquez, M. y Casanova, T. (2017). Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz en maestros de educación inicial. Memorias del tercer Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas: Por una educación inclusiva: con todos y para el bien de todos. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7210541>
- Cisternas, C., y Droguett, Z. (2014). La relación entre lenguaje, desarrollo y aprendizaje desde la teoría sociohistórica de Vygotsky. <https://www.aacademica.org/ccisternascasabonne/3.pdf>

- Crespo, C. (2007). El juego cooperativo como transmisor de actitudes y valores positivos en niños de primaria [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. <https://core.ac.uk/download/pdf/211098386.pdf>
- Cruz, D., y Lucena, M. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia. <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/2762/235.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Cumapa, F y Correa, Y. (2018). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°089 de la Ciudad de Rioja, 2014 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Martín]. <https://repositorio.unsm.edu.pe/handle/11458/2613>
- Delgado, V., Pérez, L., Mera, D., Villafuerte, J., Macías, R. (2019). Juegos recreativos para la optimización del equilibrio motriz de niños. <https://www.researchgate.net/publication/337674319>
- Espinosa, R. (2019). Elementos de la comunicación: tipos y ejemplos. <https://robertoepinosa.es/2020/11/15/elementos-de-la-comunicacion/>
- Flores, R. y Simbaya, M. (2016). Juegos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil “Luis Merani” Calderón de la ciudad de Quito, período 2015-2016 [Tesis de pregrado, Universidad Central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12025>
- García, D. y Quintana, D. (2018). Estrategias Lúdicas para la Expresión Oral en los niños de primer grado de la Institución Educativa Guardia Republicana N° 10109- Lambayeque-2017 [Tesis de pregrado, Universidad nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/3311>
- Gliem, J. y Gliem, R. (2003). Calculating, Interpreting, and Reporting Cronbach's Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scales. <https://scholarworks.iupui.edu/bitstream/handle/1805/344/Gliem%20%26%20Gliem.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación científica. Enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto. Editorial McGraw Hill
- Hernández, R., Méndez, S., Mendoza, C.P. y Cuevas, A. (2017). Fundamentos de

investigación. McGraw Hill.

Institución Nacional de Estadística e Informática y Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social. (2019). Desarrollo infantil temprano en niñas y niños menores de 6 años de edad. ENDES 2018 https://proyectos.inei.gob.pe/endes/2020/DESARRROLLO_INFANTIL/Desarrollo_Infantil_Temprano_ENDES_2020.pdf

José, F. (2017). La comunicación. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-71382016000300002

Logroño, M. e Iza, S. (2020). Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Benjamín Carrión” en el año lectivo 2019-2020 [Tesis de postgrado, Universidad central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22950>

Magallanes, Y., Donayre, J., Gallegos, W. y Maldonado H. (2021). El lenguaje en el contexto socio cultural, desde la perspectiva de Lev Vygotsky. Cieg, Revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales, (51), 25-35. <https://revista.grupociieg.org/wp-content/uploads/2021/11/Ed.5125-35-Magallanes-Veronica-et-al.pdf>

Maggio, V. (2020). Los niños con dificultades del lenguaje en época de pandemia. <https://www.austral.edu.ar/cienciasbiomedicas/los-ninos-con-dificultades-del-lenguaje-en-epoca-de-pandemia/>

Mateo, J.L. (2014). Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios. Revista digital EFDeportes.com 19(196), 1. <https://efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>

Ministerio de Salud. (2020). Ministerio de Salud advierte aumento de trastornos del lenguaje en niños debido a la emergencia. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/286234-ministerio-de-salud-advierte-aumento-de-trastornos-del-lenguaje-en-ninos-debido-a-la-emergencia>

Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López R., Latorre, J.M., Blane, P., Sánchez, M.T., Serrano, J.P. y Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar.

- Revista de la Facultad de Educación de Albacete, (15), 235-260.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- Montoya, V. (2012). ¿El lenguaje es innato o adquirido?.
<https://www.espaciologopedico.com/revista/articulo/446/el-lenguaje-es-innato-o-adquirido-lenguaje-y-pensamiento-parte-ii.html>
- Muñoz, C. (2018). Efectos de un programa de juego cooperativo en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I N° 94 del Cercado de Lima, 2018 [Tesis de Posgrado, Universidad Cesar Vallejo]
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/19371>
- Murillo, K. (2021). Retraso simple del lenguaje en niños de 2 a 4 años por confinamiento de covid-19. Centro de Desarrollo Integral y Atención Psicopedagógica, 11 (2), 139 – 144.
<https://produccioncientificaluz.org/index.php/redieluz/article/view/37620/41280>
- Pérez, E. (1998). Juegos cooperativos: Juegos para el encuentro.
<https://efdeportes.com/efd9/jue9.htm>
- Ponce, C. (2020). Los juegos cooperativos para el desarrollo de la comunicación oral en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 002 Virgen de Guadalupe de la ciudad de Huánuco, 2018 [Tesis de Pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/23096>
- Ramos, A. (2021). Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa de Lucanas, Ayacucho 2021 [Tesis de posgrado maestría, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69064>
- Rashta, M. (2018). Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años [Tesis de Pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5445>
- Rodas, L. (2019). Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del 1° grado del nivel primaria de la Institución Educativa N° 82758, distrito de Bolívar, San Miguel Cajamarca [Tesis de Posgrado maestría,

Universidad nacional Pedro Ruiz Gallo].
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8907>

Rojas, N. (2018). Los juegos cooperativos en el dominio del lenguaje oral de niños de educación inicial del distrito Ricardo Palma. Huarochirí, 2018 [Tesis de posgrado Maestría, Universidad César Vallejo].
<https://docplayer.es/115183415-Los-juegos-cooperativos-en-el-dominio-del-lenguaje-oral-de-ninos-de-educacion-inicial-del-distrito-ricardo-palma-huarochiri-2018.html>

Rojas, T. (2017). Los juegos verbales y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N.º 552 “Hermacia Payet”, de Villa María del Triunfo, 2017 [Tesis de posgrado maestría, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/14201>

Soler, S. (2021). Coronavirus. El reto de aprender a hablar entre mascarillas y distancia: la secuela indirecta de los niños de la generación COVID. Periódico RVE.
<https://www.rtve.es/noticias/20210501/aprender-hablar-ninos-mascarillas/2087845.shtml>

Torpoco, E. (2017). Juegos cooperativos para promover actitud de solidaridad en educación inicial [Trabajo de pregrado, Universidad de Huancavelica].
<https://repositorio.unh.edu.pe/items/defdbaf5-8cec-4666-aeaf-f60a1e497cce>

Yovera, K. (2021). Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral de los estudiantes de 5 años de edad de la i.e. virgen del Carmen 503, Manzanares [Tesis de postgrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/4402>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Operacionalización de variables

TÍTULO: Juegos Less para mejorar la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022						
Problema general	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
¿Cómo los juegos Less influyen en la mejora de la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022?	Los juegos Less influyen significativamente en la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022.	General: Determinar la influencia de los juegos Less en la mejora de la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022.	Variable independiente: Juegos Less.	Juego Cooperativo.	<ul style="list-style-type: none"> - Explora su entorno. - Participa activamente en los juegos. - Apoya a sus compañeros. 	Enfoque: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: pre experimental Población: 20 niños. Técnicas e instrumentos: Técnica: Observación. Instrumento VD: La Prueba de Lenguaje Oral Navarra
				Juego Recreativo.	<ul style="list-style-type: none"> - Disfruta los juegos. - Utiliza el espacio que se le brinda. - Explora los materiales de su preferencia. 	

		<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el estado actual de la comunicación oral en preescolar antes de aplicar los juegos Less. -Diseñar y aplicar los juegos Less al grupo experimental. - Conocer el estado actual de la comunicación oral en preescolar después de aplicar los juegos Less. 	<p>Variable dependiente:</p> <p>Comunicación oral.</p>	<p>Forma</p> <p>Uso</p> <p>Contenido</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Articula los sonidos al hablar. - Comprende las indicaciones que se le brinda. - Requiere de alguna ayuda al momento de realizar los juegos. - Expresa sus ideas al momento de jugar. - Comunica sus emociones cuando necesita algo. - Expresa sus deseos durante el juego. 	<p>Revisada (PLON-R).</p> <p>Métodos estadísticos:</p> <p>T - Student</p>
--	--	--	---	--	--	--

Anexo 2: Constancia de finalización de investigación

CONSTANCIA DE FINALIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN

ASUNTO: FINALIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA BAJO MI CARGO

SEÑORES DE LA UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO.

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

De mi más sincera consideración:

Me es grato poder dirigirme a usted en mi calidad de directora, hacerle llegar un cordial saludo y a su vez informales que la señorita Leslie Stefany Chingay Jurado, identificada con DNI 73863580, estudiante del Programa de Titulación de la Escuela de Educación Inicial, ha FINALIZADO EXITOSAMENTE su investigación- tesis en la Institución Educativa "CRUZ SACO SAN JUAN" bajo mi cargo, con código modular 1526003, donde aplicaron instrumentos y sesiones de aprendizaje a los niños de educación inicial participantes de su estudio.

Sin otro particular, me despido de usted.

Callao, 1 de noviembre del 2022

Atentamente.



CECILIA CARRASCO ALMEIDA
DIRECTOR

DNI 47072204

CONSTANCIA DE FINALIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN

ASUNTO: FINALIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA BAJO MI CARGO

SEÑORES DE LA UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO.

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

De mi más sincera consideración:

Me es grato poder dirigirme a usted en mi calidad de directora, hacerle llegar un cordial saludo y a su vez informales que las señorita Leslie Stefany Chingay Jurado, identificada con DNI 73863580, estudiantes del Programa de Titulación de la Escuela de Educación Inicial, han FINALIZADO EXITOSAMENTE su investigación- tesis en la Institución Educativa "LAS ESTRELLITAS" bajo mi cargo, con código modular N° 1049758, donde aplicaron instrumentos y sesiones de aprendizaje a los niños de educación inicial participantes de su estudio.

Sin otro particular, me despido de usted.

Lima, 1 de Noviembre del 2022

Atentamente.



HAYDEE NUÑEZ QUIPUCCO

DNI 06129091

2. Expresión verbal espontanea

Instrucciones: Ahora te enseño un dibujo.

Fíjate bien y cuéntame todo lo que paso aquí.

-Producción verbal:

Dimensión 2: Contenido

LÉXICO

1. Categorías

Instrucciones: Vamos a jugar con está lamina.

Señala los...

alimentos	-	+
Ropa	-	+
juguetes	-	+

SEMÁNTICA

1. Acciones

Introducciones. ¿Qué hace el niño/niña?

Salta	-	+
Recorta	-	+
pinta	-	+

2. Partes del cuerpo

Introducciones: Señala tu ...

Codo	-	+
Rodilla	-	+
Cuello	-	+
Pie	-	+
Tobillo	-	+
Talón	-	+

3. Ordenes

Introducciones: Le brindaremos un material y le indicaremos que lo coloque ...

debajo de la mesa	-	+
arriba de la mesa	-	+
dentro de la ula ula	-	+
afuera de la ula ula	-	+

4. Nivel comprensivo

Introducciones: Señala una cosa para que sirva...

No mojarse	-	+
Pintar	-	+
Hacer fotos	-	+
Jugar	-	+
Ordenar el tráfico	-	+

5. Nivel expresivo

Introducción: Dime para qué sirven...

(Nombrar cada parte).

Los ojos	-	+
Las manos	-	+
El oído	-	+
La boca	-	+
La nariz	-	+

Dimensión 3: Uso.

LÉXICO

1. Expresión espontánea ante una lámina.

denomina	-	+
describe	-	+
narra	-	+

2. Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas.

Introducción: Ahora vamos hacer este rompecabezas.

Ha solicitado información	-	+
Ha pedido atención	-	+
Ha autorregulado su acción	-	+

Anexo 4: Fichas de evaluación de expertos

Nombre del instrumento: PRUEBA DE LENGUA ORAL NAVARRA REVISADA (PLON-R).

Variable 1: Comunicación oral																																								
Dimensión 1: Forma			Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias																															
FONOLOGÍA			SI	NO	SI	NO	SI	NO																																
<p>Introducciones: Se le muestra imágenes donde debemos pronunciar algunas palabras y el niño debe repetir.</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Fonema</th> <th style="padding: 5px;">Palabras</th> <th style="padding: 5px;">Producción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3" style="padding: 5px;">r</td> <td style="padding: 5px;">Rana</td> <td style="padding: 5px;">"el niño pronuncio rana"</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Collar</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">gorro</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">j</td> <td style="padding: 5px;">Reloj</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">pl</td> <td style="padding: 5px;">plato</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">cl</td> <td style="padding: 5px;">clavo</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Bl</td> <td style="padding: 5px;">Tabla</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Tr</td> <td style="padding: 5px;">Tren</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Cr</td> <td style="padding: 5px;">crema</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">br</td> <td style="padding: 5px;">libro</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </tbody> </table>			Fonema	Palabras	Producción	r	Rana	"el niño pronuncio rana"	Collar		gorro		j	Reloj		pl	plato		cl	clavo		Bl	Tabla		Tr	Tren		Cr	crema		br	libro		X		X		X		
Fonema	Palabras	Producción																																						
r	Rana	"el niño pronuncio rana"																																						
	Collar																																							
	gorro																																							
j	Reloj																																							
pl	plato																																							
cl	clavo																																							
Bl	Tabla																																							
Tr	Tren																																							
Cr	crema																																							
br	libro																																							
MORFOLOGÍA - SINTAXIS																																								
<p>1. Repetición de frases Instrucciones: Ahora yo digo una frase y tú repites...</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">frases</th> <th style="padding: 5px;">Producción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Tarzan y la monita chica corrían mucho porque lo perseguía el león.</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </tbody> </table>			frases	Producción	Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho		Tarzan y la monita chica corrían mucho porque lo perseguía el león.		X		X		X																											
frases	Producción																																							
Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho																																								
Tarzan y la monita chica corrían mucho porque lo perseguía el león.																																								

<p>2. Expresión verbal espontanea Instrucciones: Ahora te enseño un dibujo. Fíjate bien y cuéntame todo lo que paso aquí. -Producción verbal:</p>	X		X		X	X										
Dimensión 2: Contenido	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias									
LÉXICO	SI	NO	SI	NO	SI	NO										
<p>1. Categorías Instrucciones: Vamos a jugar con está lamina. Señala los...</p> <table border="1" data-bbox="533 675 1032 850"> <tr> <td>Alimentos</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Ropa</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>juguetes</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	Alimentos	-	+	Ropa	-	+	juguetes	-	+	X		X		X		
Alimentos	-	+														
Ropa	-	+														
juguetes	-	+														
SEMÁNTICA																
<p>1. Acciones Introducciones. ¿Qué hace el niño/niña?</p> <table border="1" data-bbox="589 1050 981 1225"> <tr> <td>Salta</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Recorta</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>pinta</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	Salta	-	+	Recorta	-	+	pinta	-	+	X		X		X		
Salta	-	+														
Recorta	-	+														
pinta	-	+														

<p>2. Partes del cuerpo Introducciones: Señala tu ...</p> <table border="1" data-bbox="519 408 900 746"> <tr><td>Codo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Rodilla</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Cuello</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Pie</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Tobillo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Talón</td><td>-</td><td>+</td></tr> </table>	Codo	-	+	Rodilla	-	+	Cuello	-	+	Pie	-	+	Tobillo	-	+	Talón	-	+	X		X		X		
Codo	-	+																							
Rodilla	-	+																							
Cuello	-	+																							
Pie	-	+																							
Tobillo	-	+																							
Talón	-	+																							
<p>3. Ordenes Introducciones: Le brindaremos un material y le indicaremos que lo coloque ...</p> <table border="1" data-bbox="465 1008 1003 1206"> <tr><td>debajo de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>arriba de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>dentro de la ula ula</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>afuera de la ula ula</td><td>-</td><td>+</td></tr> </table>	debajo de la mesa	-	+	arriba de la mesa	-	+	dentro de la ula ula	-	+	afuera de la ula ula	-	+	X		X		X								
debajo de la mesa	-	+																							
arriba de la mesa	-	+																							
dentro de la ula ula	-	+																							
afuera de la ula ula	-	+																							

<p>2. Partes del cuerpo Introducciones: Señala tu ...</p> <table border="1" data-bbox="519 371 900 710"> <tr><td>Codo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Rodilla</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Cuello</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Pie</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Tobillo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Talón</td><td>-</td><td>+</td></tr> </table>	Codo	-	+	Rodilla	-	+	Cuello	-	+	Pie	-	+	Tobillo	-	+	Talón	-	+	X		X		X		
Codo	-	+																							
Rodilla	-	+																							
Cuello	-	+																							
Pie	-	+																							
Tobillo	-	+																							
Talón	-	+																							
<p>3. Ordenes Introducciones: Le brindaremos un material y le indicaremos que lo coloque ...</p> <table border="1" data-bbox="465 970 1003 1169"> <tr><td>debajo de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>arriba de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>dentro de la ula ula</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>afuera de la ula ula</td><td>-</td><td>+</td></tr> </table>	debajo de la mesa	-	+	arriba de la mesa	-	+	dentro de la ula ula	-	+	afuera de la ula ula	-	+	X		X		X								
debajo de la mesa	-	+																							
arriba de la mesa	-	+																							
dentro de la ula ula	-	+																							
afuera de la ula ula	-	+																							

<p>4. Nivel comprensivo</p> <p>Introducciones: Señala una cosa para que sirva...</p> <table border="1" data-bbox="577 379 983 710"> <tr> <td>No mojarse</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Pintar</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Hacer fotos</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Jugar</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Ordenar el tráfico</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>			No mojarse	-	+	Pintar	-	+	Hacer fotos	-	+	Jugar	-	+	Ordenar el tráfico	-	+	X		X		X		
No mojarse	-	+																						
Pintar	-	+																						
Hacer fotos	-	+																						
Jugar	-	+																						
Ordenar el tráfico	-	+																						
<p>5. Nivel expresivo</p> <p>Introducción: Dime para qué sirven... (Nombrar cada parte).</p> <table border="1" data-bbox="577 933 983 1241"> <tr> <td>Los ojos</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Las manos</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>El oído</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>La boca</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>La nariz</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>			Los ojos	-	+	Las manos	-	+	El oído	-	+	La boca	-	+	La nariz	-	+	X		X		X		
Los ojos	-	+																						
Las manos	-	+																						
El oído	-	+																						
La boca	-	+																						
La nariz	-	+																						

Dimensión 3: Uso.	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias									
	SI	NO	SI	NO	SI	NO										
LÉXICO																
<p>1. Expresión espontánea ante una lámina.</p> <table border="1"> <tr> <td>denomina</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>describe</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>narra</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	denomina	-	+	describe	-	+	narra	-	+	X		X		X		
denomina	-	+														
describe	-	+														
narra	-	+														
<p>2. Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas.</p> <p>Introducción: Ahora vamos hacer este rompecabezas.</p> <table border="1"> <tr> <td>Ha solicitado información</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Ha pedido atención</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Ha autorregulado su acción</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	Ha solicitado información	-	+	Ha pedido atención	-	+	Ha autorregulado su acción	-	+	X		X		X		
Ha solicitado información	-	+														
Ha pedido atención	-	+														
Ha autorregulado su acción	-	+														

Observaciones (precisar si hay insuficiencia): SI HAY SUFICIENCIA.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Rosmery Ruth Reggiardo Romero
DNI: 07976163

Grado/Especialidad del validador: Dra. Administración de la educación.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: 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

16 de septiembre del 2022



(Firma)

Firma

<p>2. Expresión verbal espontanea Instrucciones: Ahora te enseñó un dibujo. Fíjate bien y cuéntame todo lo que paso aquí. -Producción verbal:</p>	X		X		X	X										
Dimensión 2: Contenido	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias									
LÉXICO	SI	NO	SI	NO	SI	NO										
<p>1. Categorías Instrucciones: Vamos a jugar con está lamina. Señala los...</p> <table border="1" data-bbox="526 676 1032 847"> <tr> <td>Alimentos</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Ropa</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>juguetes</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	Alimentos	-	+	Ropa	-	+	juguetes	-	+	X		X		X		
Alimentos	-	+														
Ropa	-	+														
juguetes	-	+														
SEMÁNTICA																
<p>1. Acciones Introducciones. ¿Qué hace el niño/niña?</p> <table border="1" data-bbox="582 1050 981 1220"> <tr> <td>Salta</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Recorta</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>pinta</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	Salta	-	+	Recorta	-	+	pinta	-	+	X		X		X		
Salta	-	+														
Recorta	-	+														
pinta	-	+														

<p>2. Partes del cuerpo Introducciones: Señala tu ...</p> <table border="1" data-bbox="510 408 898 746"> <tr><td>Codo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Rodilla</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Cuello</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Pie</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Tobillo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Talón</td><td>-</td><td>+</td></tr> </table>	Codo	-	+	Rodilla	-	+	Cuello	-	+	Pie	-	+	Tobillo	-	+	Talón	-	+	X		X		X		
Codo	-	+																							
Rodilla	-	+																							
Cuello	-	+																							
Pie	-	+																							
Tobillo	-	+																							
Talón	-	+																							
<p>3. Ordenes Introducciones: Le brindaremos un material y le indicaremos que lo coloque ...</p> <table border="1" data-bbox="454 1007 1003 1203"> <tr><td>debajo de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>arriba de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>dentro de la ula ula</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>afuera de la ula ula</td><td>-</td><td>+</td></tr> </table>	debajo de la mesa	-	+	arriba de la mesa	-	+	dentro de la ula ula	-	+	afuera de la ula ula	-	+	X		X		X								
debajo de la mesa	-	+																							
arriba de la mesa	-	+																							
dentro de la ula ula	-	+																							
afuera de la ula ula	-	+																							

<p>2. Partes del cuerpo Introducciones: Señala tu ...</p> <table border="1" data-bbox="519 408 900 746"> <tr><td>Codo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Rodilla</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Cuello</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Pie</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Tobillo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Talón</td><td>-</td><td>+</td></tr> </table>	Codo	-	+	Rodilla	-	+	Cuello	-	+	Pie	-	+	Tobillo	-	+	Talón	-	+	X		X		X		
Codo	-	+																							
Rodilla	-	+																							
Cuello	-	+																							
Pie	-	+																							
Tobillo	-	+																							
Talón	-	+																							
<p>3. Ordenes Introducciones: Le brindaremos un material y le indicaremos que lo coloque ...</p> <table border="1" data-bbox="465 1008 1003 1206"> <tr><td>debajo de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>arriba de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>dentro de la ula ula</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>afuera de la ula ula</td><td>-</td><td>+</td></tr> </table>	debajo de la mesa	-	+	arriba de la mesa	-	+	dentro de la ula ula	-	+	afuera de la ula ula	-	+	X		X		X								
debajo de la mesa	-	+																							
arriba de la mesa	-	+																							
dentro de la ula ula	-	+																							
afuera de la ula ula	-	+																							

<p>4. Nivel comprensivo</p> <p>Introducciones: Señala una cosa para que sirva...</p>								
No mojarse	-	+	X	X	X			
Pintar	-	+						
Hacer fotos	-	+						
Jugar	-	+						
Ordenar el tráfico	-	+						
<p>5. Nivel expresivo</p> <p>Introducción: Dime para qué sirven... (Nombrar cada parte).</p>								
Los ojos	-	+	X	X	X			
Las manos	-	+						
El oído	-	+						
La boca	-	+						
La nariz	-	+						

Dimensión 3: Uso.				Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias									
				SI	NO	SI	NO	SI	NO										
LÉXICO																			
<p>1. Expresión espontánea ante una lámina.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>denomina</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>describe</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>narra</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>				denomina	-	+	describe	-	+	narra	-	+	X		X		X		
denomina	-	+																	
describe	-	+																	
narra	-	+																	
<p>2. Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas.</p> <p>Introducción: Ahora vamos hacer este rompecabezas.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Ha solicitado información</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Ha pedido atención</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Ha autorregulado su acción</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>				Ha solicitado información	-	+	Ha pedido atención	-	+	Ha autorregulado su acción	-	+	X		X		X		
Ha solicitado información	-	+																	
Ha pedido atención	-	+																	
Ha autorregulado su acción	-	+																	

Observaciones (precisar si hay insuficiencia): **SI HAY SUFICIENCIA.**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []


Apellidos y nombres del juez validador: **ELENA JESUS SANCHEZ ARTEAGA DE PEREZ**
DNI: 32983006

Grado/Especialidad del validador: **MG. EN EDUCACION CON MENCION EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: 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

16 de septiembre del 2022



Firma

Firma

Nombre del instrumento: PRUEBA DE LENGUA ORAL NAVARRA REVISADA (PLON-R).

Variable 1: Comunicación oral																																								
Dimensión 1: Forma			Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias																															
FONOLOGÍA			SI	NO	SI	NO	SI	NO																																
<p>Introducciones: Se le muestra imágenes donde debemos pronunciar algunas palabras y el niño debe repetir.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Fonema</th> <th>Palabras</th> <th>Producción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">r</td> <td>Rana</td> <td>"el niño pronuncio rana"</td> </tr> <tr> <td>Collar</td> <td></td> </tr> <tr> <td>gorro</td> <td></td> </tr> <tr> <td>j</td> <td>Reloj</td> <td></td> </tr> <tr> <td>pl</td> <td>'plato</td> <td></td> </tr> <tr> <td>cl</td> <td>clavo</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Bl</td> <td>Tabla</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tr</td> <td>Tren</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Cr</td> <td>crema</td> <td></td> </tr> <tr> <td>br</td> <td>libro</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			Fonema	Palabras	Producción	r	Rana	"el niño pronuncio rana"	Collar		gorro		j	Reloj		pl	'plato		cl	clavo		Bl	Tabla		Tr	Tren		Cr	crema		br	libro		X		X		X		
Fonema	Palabras	Producción																																						
r	Rana	"el niño pronuncio rana"																																						
	Collar																																							
	gorro																																							
j	Reloj																																							
pl	'plato																																							
cl	clavo																																							
Bl	Tabla																																							
Tr	Tren																																							
Cr	crema																																							
br	libro																																							
MORFOLOGÍA - SINTAXIS																																								
<p>1. Repetición de frases Instrucciones: Ahora yo digo una frase y tú repites...</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>frases</th> <th>Producción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tarzan y la monita chica corrian mucho porque lo perseguía el león.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			frases	Producción	Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho		Tarzan y la monita chica corrian mucho porque lo perseguía el león.		X		X		X																											
frases	Producción																																							
Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho																																								
Tarzan y la monita chica corrian mucho porque lo perseguía el león.																																								

<p>2. Expresión verbal espontanea Instrucciones: Ahora te enseñó un dibujo. Fíjate bien y cuéntame todo lo que paso aquí. -Producción verbal:</p>	X		X		X	X										
Dimensión 2: Contenido	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias									
LÉXICO	SI	NO	SI	NO	SI	NO										
<p>1. Categorías Instrucciones: Vamos a jugar con está lamina. Señala los...</p> <table border="1" data-bbox="495 676 1028 850"> <tr> <td>Alimentos</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Ropa</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>juguetes</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	Alimentos	-	+	Ropa	-	+	juguetes	-	+	X		X		X		
Alimentos	-	+														
Ropa	-	+														
juguetes	-	+														
SEMÁNTICA																
<p>1. Acciones Introducciones. ¿Qué hace el niño/niña?</p> <table border="1" data-bbox="553 1048 972 1225"> <tr> <td>Salta</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Recorta</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>pinta</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	Salta	-	+	Recorta	-	+	pinta	-	+	X		X		X		
Salta	-	+														
Recorta	-	+														
pinta	-	+														

<p>2. Partes del cuerpo Introducciones: Señala tu ...</p> <table border="1" data-bbox="497 370 891 711"> <tr><td>Codo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Rodilla</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Cuello</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Pie</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Tobillo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Talón</td><td>-</td><td>+</td></tr> </table>	Codo	-	+	Rodilla	-	+	Cuello	-	+	Pie	-	+	Tobillo	-	+	Talón	-	+	X		X		X		
Codo	-	+																							
Rodilla	-	+																							
Cuello	-	+																							
Pie	-	+																							
Tobillo	-	+																							
Talón	-	+																							
<p>3. Ordenes Introducciones: Le brindaremos un material y le indicaremos que lo coloque ...</p> <table border="1" data-bbox="443 970 1003 1168"> <tr><td>debajo de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>arriba de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>dentro de la uia uia</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>afuera de la uia uia</td><td>-</td><td>+</td></tr> </table>	debajo de la mesa	-	+	arriba de la mesa	-	+	dentro de la uia uia	-	+	afuera de la uia uia	-	+	X		X		X								
debajo de la mesa	-	+																							
arriba de la mesa	-	+																							
dentro de la uia uia	-	+																							
afuera de la uia uia	-	+																							

<p>2. Partes del cuerpo Introducciones: Señala tu ...</p> <table border="1" data-bbox="488 371 891 710"> <tbody> <tr><td>Codo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Rodilla</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Cuello</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Pie</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Tobillo</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>Talón</td><td>-</td><td>+</td></tr> </tbody> </table>	Codo	-	+	Rodilla	-	+	Cuello	-	+	Pie	-	+	Tobillo	-	+	Talón	-	+	X		X		X		
Codo	-	+																							
Rodilla	-	+																							
Cuello	-	+																							
Pie	-	+																							
Tobillo	-	+																							
Talón	-	+																							
<p>3. Ordenes Introducciones: Le brindaremos un material y le indicaremos que lo coloque ...</p> <table border="1" data-bbox="432 970 999 1169"> <tbody> <tr><td>debajo de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>arriba de la mesa</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>dentro de la ula ula</td><td>-</td><td>+</td></tr> <tr><td>afuera de la ula ula</td><td>-</td><td>+</td></tr> </tbody> </table>	debajo de la mesa	-	+	arriba de la mesa	-	+	dentro de la ula ula	-	+	afuera de la ula ula	-	+	X		X		X								
debajo de la mesa	-	+																							
arriba de la mesa	-	+																							
dentro de la ula ula	-	+																							
afuera de la ula ula	-	+																							

<p>4. Nivel comprensivo</p> <p>Introducciones: Señala una cosa para que sirva...</p> <table border="1" data-bbox="562 379 981 708"> <tr> <td>No mojarse</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Pintar</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Hacer fotos</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Jugar</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Ordenar el tráfico</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	No mojarse	-	+	Pintar	-	+	Hacer fotos	-	+	Jugar	-	+	Ordenar el tráfico	-	+	X		X		X		
No mojarse	-	+																				
Pintar	-	+																				
Hacer fotos	-	+																				
Jugar	-	+																				
Ordenar el tráfico	-	+																				
<p>5. Nivel expresivo</p> <p>Introducción: Dime para qué sirven...</p> <p>(Nombrar cada parte).</p> <table border="1" data-bbox="562 932 981 1238"> <tr> <td>Los ojos</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Las manos</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>El oído</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>La boca</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>La nariz</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	Los ojos	-	+	Las manos	-	+	El oído	-	+	La boca	-	+	La nariz	-	+	X		X		X		
Los ojos	-	+																				
Las manos	-	+																				
El oído	-	+																				
La boca	-	+																				
La nariz	-	+																				

Dimensión 3: Uso.	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias									
	SI	NO	SI	NO	SI	NO										
LÉXICO																
<p>1. Expresión espontánea ante una lámina.</p> <table border="1"> <tr> <td>denomina</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>describe</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>narra</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	denomina	-	+	describe	-	+	narra	-	+	X		X		X		
denomina	-	+														
describe	-	+														
narra	-	+														
<p>2. Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas.</p> <p>Introducción: Ahora vamos hacer este rompecabezas.</p> <table border="1"> <tr> <td>Ha solicitado información</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Ha pedido atención</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>Ha autorregulado su acción</td> <td>-</td> <td>+</td> </tr> </table>	Ha solicitado información	-	+	Ha pedido atención	-	+	Ha autorregulado su acción	-	+	X		X		X		
Ha solicitado información	-	+														
Ha pedido atención	-	+														
Ha autorregulado su acción	-	+														

Observaciones (precisar si hay insuficiencia): **SI HAY SUFICIENCIA.**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Reynaga Carlos, María Isabel Caty
DNI: 40225493

Grado/Especialidad del validador: **Magister en Educación Infantil y Neuroeducación**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica 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

15 de septiembre del 2022



Firma

Anexo 5: Alfa de Cronbach instrumento variable dependiente

Fiabilidad

Escala: COMUNICACIÓN ORAL

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,827	11

Anexo 6: Sesiones.

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Recreativo.
2. INDICADOR: Indica sus gustos que prefiere cuando le indican.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en el juego “Los colores locos”.
4. FECHA: 28/09/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	Nos sentamos en el suelo y jugamos “ritmo a gogo”, donde cada niño debe decir un color y no deben repetir, les comunicamos que existen muchos colores. Los niños observarán papelografos pegados en la pared, y verán pinturas debajo de ellas.		<ul style="list-style-type: none">- Hojas bond- Temperas- Papelografos- Ula ula- Soga

<p>Proceso</p>	<p>Después se deben sentar en media luna, y ahí nos indicaran sus colores preferidos y les pintaremos las manos del color que mencionaron, luego les pediremos que caminen escuchando el siguiente cuento: Había una vez un color que era muy brillante así como el sol, este color es tan resplandeciente que puede iluminar la noche, y preguntamos ¿Qué color será?, cuando todos respondan, los niños que escogieron el color amarillo deben de ir corriendo a pintar en el papelografo colocando muchas manitos hasta gastar la pintura, luego creamos un cuento con otro color que tengan en sus manos y también saldrán a colocar sus manitos en el papelografo, así sucesivamente con cada color.</p> <p>Al terminar observamos los papelografos y preguntamos ¿Que vemos?, después se les brindará ula ula, sogá, entre otros materiales a todos los niños para que jueguen.</p> <p>Dibujan una mancha de su color favorito.</p>	<p>LISTA DE COTEJO</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto jugar con muchos colores? ¿Les gustaría volver a jugar con los colores?</p>		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Recreativo
2. INDICADOR: Conversa sobre el juego indicando sus preferencias.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en el juego “Las caritas divertidas”
4. FECHA: 28/09/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	Nos sentamos en media luna y realizamos expresiones en nuestra cara, y les pedimos que nos indiquen con expresiones como se sienten, al ver sus expresiones, Informamos que a veces nos sentimos alegres (realizamos una expresión alegre), también a veces nos sentimos tristes (realizamos una expresión triste), así con cada expresión que observamos frecuentemente en clase.		<ul style="list-style-type: none">- Hojas bond- Papelografos- Cintas- Tempera- Partes de la cara- Plumones.
Proceso	En la pared los niños encontraran el contorno de una cara y preguntamos: ¿Qué le faltará a la carita?, y tendremos varias respuestas en donde les diremos si quieren pegar o dibujar la cara y realizamos grupos donde quieran dibujar y otros quieran pegar, les daremos todas las facilidades para que se sientan cómodos y que puedan trabajar	LISTA DE COTEJO	

	<p>según sus preferencias, con su grupo coordinan quien pegará los ojos, la boca, etc., de igual manera quien dibujará los ojos, la boca, etc.</p> <p>Luego se formarán filas y saldrán solo los que dibujarán ojos y la otra fila los que pegarán ojos, después saldrán los que pegarán nariz y dibujarán nariz, así sucesivamente, al terminar de completar su carita, les preguntamos: ¿Para qué usamos los ojos?, ¿Para qué usamos la boca?, ¿Para qué usamos nariz?, así sucesivamente con todas las partes de la cara.</p> <p>Luego les pedimos que dibujen la parte favorita de su cara.</p>		
<p>Cierre</p>	<p>Al terminar les decimos que nos muestren su dibujo.</p> <p>Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron?</p>		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Cooperativo.
2. INDICADOR: Dialogan con sus compañeros solucionando obstáculos.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en el juego “El circuito minado”.
4. FECHA: 29/09/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	<p>Les ponemos la canción del movimiento, y bailamos todos juntos muy exagerados, y de pronto les comunicamos que alguien nos ha enviado una misión secreta, y les preguntamos si nos quieren ayudar.</p> <p>En el patio colocamos varios círculos de color rojo y verde.</p> <p>Y les decimos que rojo es peligro y verde están a salvo.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond - Círculos rojo y verde según la cantidad de niños.
Proceso	<p>Luego les decimos que debemos estar atentos a las indicaciones que nos darán.</p> <p>Primero pasaremos por el piso lava donde estarán los cirulos de color rojo a los costados y al centro estará el círculo de color verde, y preguntamos: ¿Por dónde debemos pasar?, escuchamos atentamente sus respuestas, al pasar por los círculos verdes debemos decir: nos indican que debemos agacharnos, luego debemos sentarnos, así</p>	LISTA DE COTEJO	<ul style="list-style-type: none"> - Cintas de embalaje. - Costales de arroz.

	<p>sucesivamente, hasta terminar el recorrido. Luego los felicitamos y les decimos que tenemos otra misión, debemos de saltar por las piedritas con los costales para no lastimarnos, en todo momento debemos motivarlos con frases como: ¡vamos chicos que si podemos!, ¡Sí se puede, no se rindan!</p> <p>Al pasar todos los obstáculos les decimos, ¡Lo logramos!, los abrazamos y los felicitamos.</p> <p>Luego les pedimos que dibujen la parte favorita del juego.</p>		
<p>Cierre</p>	<p>Cuando terminan de dibujar, cada uno nos indica su parte favorita mostrando su dibujo.</p> <p>Luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron?</p>		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego recreativo.
2. INDICADOR: Indica los materiales de su preferencia para jugar.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en el juego “Circuitos mágicos”.
4. FECHA: 30/09/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	<p>Nos sentamos en media luna y les preguntamos: ¿Qué les gusta jugar más, si a las escondidas o las chapadas?, al escuchar todas sus respuestas, realizamos ambos juegos.</p> <p>Luego en el suelo colocaremos varios juegos como: bloques, sogas, rompecabezas, entre otros juegos.</p>	LISTA DE COTEJO	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond - Soga - Bloques - Liga - Rompecabezas, entre otros. - Plumones - Colores - Crayolas - Lápiz
Proceso	<p>Les informamos que pueden escoger cualquier material que deseen, cuando los niños están escogiendo sus materiales, formarán grupos con los niños que escogieron el mismo material que ellos, después realizamos dos circuitos con sogas, ula ula, conos, etc., dónde deben escoger en qué circuito jugar.</p> <p>Luego pueden dibujar su parte favorita del juego con el material que</p>		

	ellos desean, pueden ser: plumones, colores, crayolas, etc.		
Cierre	<p>Quando terminan de dibujar, exponen.</p> <p>Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto jugar con diversos materiales? ¿Les gustaría volver a jugar con diversos materiales?</p>		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Cooperativo
2. INDICADOR: Menciona su animal preferido y ayuda a sus compañeros con algunos movimientos.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en “Mis animales preferidos de la granja”.
4. FECHA: 03/10/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	Nos mantenemos de pie y cantaremos “los animales de la granja”, donde cada niño deberá realizar un movimiento o sonido de cualquier animal que estemos cantando, al terminar de cantar todos los niños se sientan y deben decir que sonido o movimiento les gusto realizar más.		<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond - Impresiones de animales de la granja
Proceso	Luego se coloca varios animales en el piso donde cada niño debe escoger cual le gusta más y debe realizar el sonido de ese animal, al terminar, detrás de cada animal habrá un color donde deben agruparse según el color que les toco para formar una granja y les pondrán un nombre, después todos los miembros del equipo deben desplazarse realizando sonidos o movimientos del animal que escogieron, si algún amigo no sabe que realizar, deben apoyarlo.	LISTA DE COTEJO	

Cierre	Indican con un movimiento o sonido el animal que no les gusta. Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto jugar con los animales de la granja? ¿Les gustaría volver a jugar con los animales de la granja?		
---------------	--	--	--

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Recreativo
2. INDICADOR: Da a conocer sus deseos cuando juega libremente.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en el “Gusanito Loco”.
4. FECHA: 22/09/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	Nos colocamos en media luna, donde jugaremos “ritmo a go go” y les pedimos a cada niño que nos diga su nombre, al terminar la canción realizamos una ronda y les decimos que formaremos grupos, y un niño debe decir un número del uno al cinco, por ejemplo si el niño dice 3, los tres primeros niños serán un grupo y el cuarto niño dice otro número y se formara otro grupo, así sucesivamente hasta terminar la ronda.		<ul style="list-style-type: none"> - 10 papel lustre. - Cinta de embalaje. - Hoja de colores.
Proceso	<p>Les mostramos el gusano loco a cada grupo, y les pedimos que le coloquen un nombre al gusano y preguntamos ¿Qué desean hacer con él?, escuchamos atentos sus deseos y realizamos lo que indican.</p> <p>Después les preguntamos, ¿Qué es lo que más te gusto del gusano?, Luego jugamos a los colores favoritos, donde cada grupo debe decir un color y todos los niños deben ir a los círculos según el color que indico el</p>	LISTA DE COTEJO	<ul style="list-style-type: none"> - Lápiz. - Hojas bond.

	grupo, así sucesivamente con cada grupo. Luego la maestra comunica que pueden dibujar al gusano loco.		
Cierre	Les pedimos que nos presenten sus dibujos. Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto jugar con el gusano? ¿Les gustaría volver a jugar con el gusano?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Cooperativo
2. INDICADOR: Conversa con sus compañeros para resolver algunas dificultades.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en el “Barquito preguntón”
4. FECHA: 23/09/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	<p>Nos colocamos en media luna, y cantamos “un marinero baila”, y luego realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué maneja un marinero?, ¿Alguien sabe, de que está hecho el barco?, ¿El barco por donde se transporta?</p> <p>Previamente en el piso encontrarán una simulación de agua con bolsas celestes donde a cada uno de ellos les brindaremos algunos gorritos y les entregaremos distintos materiales como: colores, crayolas, temperas, distintos materiales en el cual el niño escogerá y realizará la decoración de su gorrito.</p>	LISTA DE COTEJO	<ul style="list-style-type: none">- 10 Papel craft.- Crayolas, colores, plumones, tempera, etc.- Hojas bond.- Bolsas azules.- Pabilo.- Cinta de

<p>Proceso</p>	<p>Después por el camino se colocarán barquitos de colores donde tendrán que ponérselo uno indicando el color que más les guste, luego se agruparán los barquitos según el color que tenga, y entre ellos coordinan de que país quieren que sean sus barcos, luego indican el país que eligieron.</p> <p>Al agruparse se comunica que pueden agarrar a su compañero, puede ser de la mano, de la nariz, de su chompa, de donde ellos quieran y se contará lo siguiente: en el alto mar se encuentran muchos barcos donde a lo lejos se observa unas grandes olas, los capitanes andan asustados pero seguros que salvaran a sus tripulantes, de pronto informan que los barcos del país (mencionan un país de un grupo donde indiquen que quieren realizar) ejemplo: Italia dice que todos debemos de sentarnos sin soltarnos, de pronto Honduras me informa que debemos saltar sin parar, así sucesivamente .</p> <p>Al terminar los felicitamos y les decimos que ¡LOGRAMOS PASAR LAS OLAS! ♥</p> <p>Les entregamos unas hojas y les comunicamos que pueden dibujar la parte que más les gusto del juego.</p>		<p>embalaje.</p>
-----------------------	---	--	------------------

Cierre	Les pedimos que nos presenten sus dibujos. Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto jugar con el barco? ¿Les gustaría volver a jugar con el barco?		
---------------	--	--	--

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Recreativo
2. INDICADOR: Menciona correctamente las cosas de manera creativa.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en “MI PULPO FANTASTICO”.
4. FECHA: 26/09/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	Nos echamos en el suelo y colocamos una canción de fondo donde se escuche el mar, les pedimos que cierren sus ojos y les preguntamos: ¿De dónde será ese sonido?, ¿Qué encontramos en el mar?. Les comunicamos que hay muchos animales, y colocamos un pulpo al centro de ellos y a su alrededor varios animalitos del mar, cuando ellos tengan cerrado los ojos. Luego les indicamos que el pulpo se llama “Trululu”		<ul style="list-style-type: none">- Hojas bond- Un pulpo grande- Animales del mar.- Hojas recicladas.

<p>Proceso</p>	<p>Luego les pediremos que abran sus ojos y agarren un animalito que está a su alrededor y formaremos un círculo, donde el pulpo estará en el centro de ellos, después cada uno mencionará al animal que escogió y deben ponerle un nombre y jugar con ellos como quieran. Al terminar de jugar con los animales les decimos que el pulpo también tiene muchas ganas de jugar y les brindamos a todos hojas recicladas y el pulpo se moverá y querrán realizar bolitas de papel para alcanzar al pulpo. Al terminar dibujan sus animales favoritos del mar.</p>	<p>LISTA DE COTEJO</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Les pedimos que nos presenten sus dibujos. Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto jugar con el pulpo? ¿Les gustaría volver a jugar con el pulpo?</p>		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Cooperativo.
2. INDICADOR: Conversa con sus compañeros para resolver algunas dificultades.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en “Un dulce momento”
4. FECHA: 27/09/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	Los invitamos a bailar una canción muy movida y les preguntamos: ¿Cuándo van a las fiestas infantiles que dulce les gusta comer más? Luego les decimos que levanten la mano a quien le gusta ir a las fiestas, después les presentamos algunos gorritos de payaso y escogerán el que ellos prefieran.		<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond - Gorritos en microporoso. - Campana.
Proceso	Cuando todos tengan su gorrito, formamos dos grupos donde a un grupo les pediremos que lo escondan donde ellos quieran, y el otro grupo no debe de ver. Cuando el grupo indique que ya lo escondieron el otro grupo deberá conversar donde creen que lo escondieron. Después comenzarán a buscar, al encontrar todos los gorritos el grupo debe tocar la campana y se realiza lo mismo con el otro grupo.	LISTA DE COTEJO	

	<p>Luego les pedimos que todos agarren un gorrito para entregar a la maestra, al entregar, se le regala un caramelo a cada niño para que pueda comerlo.</p> <p>Dibujan su dulce favorito.</p>		
Cierre	<p>Indican cuál es su dulce favorito.</p> <p>Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto jugar con el gorrito? ¿Les gustaría volver a jugar con el gorrito?</p>		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Cooperativo
2. INDICADOR: Coordina con sus compañeros para ejecutar las indicaciones.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en “Armamos a Pipo”
4. FECHA: 27/09/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	Colocamos la canción del movimiento y reforzamos cada parte que dijo de nuestro cuerpo, y les decimos que debemos de amar y cuidar nuestro cuerpo, y por eso hoy lo moveremos mucho.	LISTA DE COTEJO	<ul style="list-style-type: none">- Hojas bond- Impresiones de comida, animales y juguetes.- Lápiz- Colores
Proceso	Les decimos que formen grupos y cada grupo se les entregará un papelografo donde tendrán que dibujar todos a Pipo, uno puede dibujar la boca, otro las manos, así sucesivamente con todas las partes de su cuerpo y por ultimo deben pintarlo. Cuando los niños vayan pintando a Pipo se colocará alrededor de ellos comida, animales, algunos juguetes (todo impreso), donde la maestra indicará a un grupo que el Pipo que ellos dibujaron hoy come verduras y todo el grupo busca a su alrededor, luego se indica que le gustan los animales que vuelan y todos los		

	<p>miembros del grupo deben buscar animales que vuelan y así sucesivamente con cada grupo mencionando diferentes características. Luego los niños pueden pasear a Pipo por todo el patio y ellos verán como los pasea si saltando, corriendo, arrodillados, etc. Al terminar utilizarán materiales para decorar alrededor de Pipo según sus preferencias.</p>		
<p>Cierre</p>	<p>Les pedimos que nos presenten sus dibujos. Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto jugar con Pipo? ¿Les gustaría volver a jugar con Pipo?</p>		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Recreativo
2. INDICADOR: Comunica su color preferido para observar si sus compañeros tienen las mismas preferencias.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en el “Juego de colores”
4. FECHA: 24/10/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	Usamos todo el espacio para bailar, y luego preguntamos ¿Qué colores observamos a nuestro alrededor?, cuando nos mencionen los colores, les mostramos algunas manchas de colores.		<ul style="list-style-type: none">- Cinta de embalaje.- Manchas de color.
Proceso	Preguntamos: ¿Cuál es tu color preferido? y el color que indique cada niño se le entregará una mancha de color, luego en el espacio donde se encuentren pegarán su mancha de color en cualquier parte del espacio y luego todos se deben colocar a la pared, y un niño debe mencionar cuál es su color preferido y los que quieran ir van al color que su compañero menciona, luego otro compañero indica su color preferido y los niños verán si van al color que su compañero menciona, así sucesivamente.	LISTA DE COTEJO	

Cierre	Al terminar le preguntamos: ¿Cómo se sintieron al realizar el juego?		
---------------	--	--	--

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Recreativo
2. INDICADOR: Menciona la parte favorita de una flor.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos “Armando florcitas”
4. FECHA: 03/10/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
<p>Inicio</p>	<p>Se coloca áreas verdes en la pared para simular que están en un campo y preguntamos ¿Qué encontramos en un campo?, al escuchar todas sus respuestas, comunicamos que hoy formaremos una florcita.</p>	<p>LISTA DE COTEJO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond - Papel. - Lápiz - Colores - Papelograf o
<p>Proceso</p>	<p>Decimos que formen grupos y a cada uno les entregamos un papel, luego les preguntamos: ¿Qué parte de la flor les gusta más?, cada uno indicará su parte favorita y dibujará en el papel que se le entrego, cuando terminen, les preguntamos si quisieran dibujar toda la flor en un papelografo, si es así la maestra debe de pegar en la pared un papelografo para que dibujen una flor, como ellos quieran.</p> <p>Luego les preguntamos: ¿Qué debemos hacer para cuidar una flor?, al escuchar sus respuestas, nos dirigimos al baño y mojamos un poco su florcita que dibujaron.</p>		

Cierre	Indican su parte favorita de la flor. Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron?		
---------------	---	--	--

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Cooperativo
2. INDICADOR: Menciona con sus compañeros los cuidados del planeta Tierra.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos con “Mi bonita tierra”
4. FECHA: 05/10/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	Los niños bailaran diversas canciones y les preguntamos: ¿Qué estamos pisando?, ¿Cómo se llama el planeta donde vivimos? Al mencionar el nombre, la maestra los felicita y debemos indicar algunos cuidados que debemos de tener en cuenta para cuidar la tierra.		<ul style="list-style-type: none">- Papelografo.- Colores.
Proceso	Luego le entregamos un papelografo donde deben dibujar el planeta tierra y también deben pintarlo, luego de pintar le preguntamos que quisieran hacer con el planeta Tierra, realizamos todo lo que ellos deseen y les pedimos que nos mencionen los cuidados que debemos de tener para cuidar el planeta.	LISTA DE COTEJO	

Cierre	Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron?		
---------------	--	--	--

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego recreativo
2. INDICADOR: Indica sus gustos que prefiere cuando le indican.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos “Salpico, salpico”
4. FECHA: 04/10/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	Decoramos el patio con algunas gotas de agua, y les preguntaremos: ¿Ustedes saben que será lo que no tiene color, no tiene forma y no tiene olor?, al responder les informamos que es importante cuidar el agua.		<ul style="list-style-type: none">- Hojas bond- Gotas de agua (impresas).- Globos.
Proceso	Nos colocamos en media luna, y a todos le daremos un globo con agua en donde les pediremos que lo tengan un momento y preguntamos: ¿Qué quisieran hacer con ese globito?, escuchamos atentamente sus ideas y resaltamos las ideas de cada uno de ellos dando énfasis al cuidado del agua.	LISTA DE	

Cierre	Les mostramos una hoja y les pedimos que dibujen lo que realizaron hoy. Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron?	COTEJO	
---------------	---	--------	--

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Recreativo
2. INDICADOR: Indica los materiales de su preferencia para jugar.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en “Una Aventura Increíble”
4. FECHA: 06/10/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	Antes de comenzar, preguntamos: ¿Se subirían al juego el carro veloz?, al recibir su respuesta les decimos que trajimos un carrito en donde está descompuesto y necesita que lo arreglemos, y preguntamos: ¿Quieren ayudarnos?		<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond - Un carro de cartón forrado con papel blanco.
Proceso	<p>Al escuchar las respuestas, traemos al carrito donde le faltara muchas cosas por completar (puede ser la rueda, la ventana, etc), les comunicaremos a los niños que a su alrededor hay materiales que pueden ayudar al carrito a completar lo que le hace falta y que elijan el material de su preferencia.</p> <p>Al terminar de completar, les comunicamos que el carrito ya está funcionando, así que todos pueden subir. Luego realizamos una filita</p>	LISTA DE COTEJO	

	<p>donde les preguntamos a los niños como quisieran que avance el carro si despacio o veloz.</p>		
<p>Cierre</p>	<p>Indican su parte favorita del juego. Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto jugar con el carrito? ¿Les gustaría volver a jugar con el carrito?</p>		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Recreativo
2. INDICADOR: Indica sus gustos que prefiere cuando le indican.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en “Un día de sol”
4. FECHA: 10/10/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	<p>Observamos que el día se encuentre iluminado, y si salió el sol seria excelente. Luego invitamos a los niños que salgan al patio donde ellos encontrarán solcitos en el suelo y pueden agarrar uno.</p> <p>Luego preguntamos: ¿A dónde les gusta ir cuando sale el sol?, escuchamos atentamente sus respuestas.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond - Solcitos (impresos).
Proceso	<p>Al escuchar las respuestas de cada uno, les comunicamos que vamos a simular que estamos en la playa y les preguntamos: ¿Qué realizan cuando están en la playa?</p> <p>Al escuchar a cada uno informamos que realizaremos movimientos como si estuvieran en la playa. Después mencionamos otro lugar que ellos indicaron y realizarán movimientos que ellos prefieran, y así</p>	LISTA DE COTEJO	

	sucesivamente con los lugares que mencionaron.		
Cierre	Indica cuál es su lugar favorito cuando sale el sol. Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron?		

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Recreativo
2. INDICADOR: Indica los materiales de su preferencia para jugar.
3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en “La sombra mágica”
4. FECHA: 24/10/2022
5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
Inicio	En un aula tapamos con bolsas de basura las ventanas, y deberá estar totalmente oscuro. Y en la pared se pegará papelografos blancos.		<ul style="list-style-type: none">- Hojas bond- Bolsas de basura.
Proceso	Cuando los niños se encuentren en el aula deben encender la linterna y no deben apagarla, rápidamente observarán que se formarán sombras, al centro estarán algunas mesas donde les brindaremos diversos materiales (temperas, gomas, papel, escarcha, pincel, colores, crayolas, etc.) donde el niño podrá realizar cualquier dibujo o inventará alguna actividad con su sombra.	LISTA DE	<ul style="list-style-type: none">- Temperas- gomas- papel- escarcha- pincel- colores

Cierre	Exponen su dibujo o alguna actividad con su sombra. Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto jugar con su sombra? ¿Les gustaría volver a jugar con su sombra?	COTEJO	- crayolas
---------------	---	--------	------------

DESARROLLO DEL TALLER

1. DIMENSIÓN: Juego Cooperativo

2. INDICADOR: Conversa con sus compañeros para resolver algunas dificultades.

3. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Nos divertimos en “Nos vamos de paseo”

4. FECHA: 25/10/2022

5. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

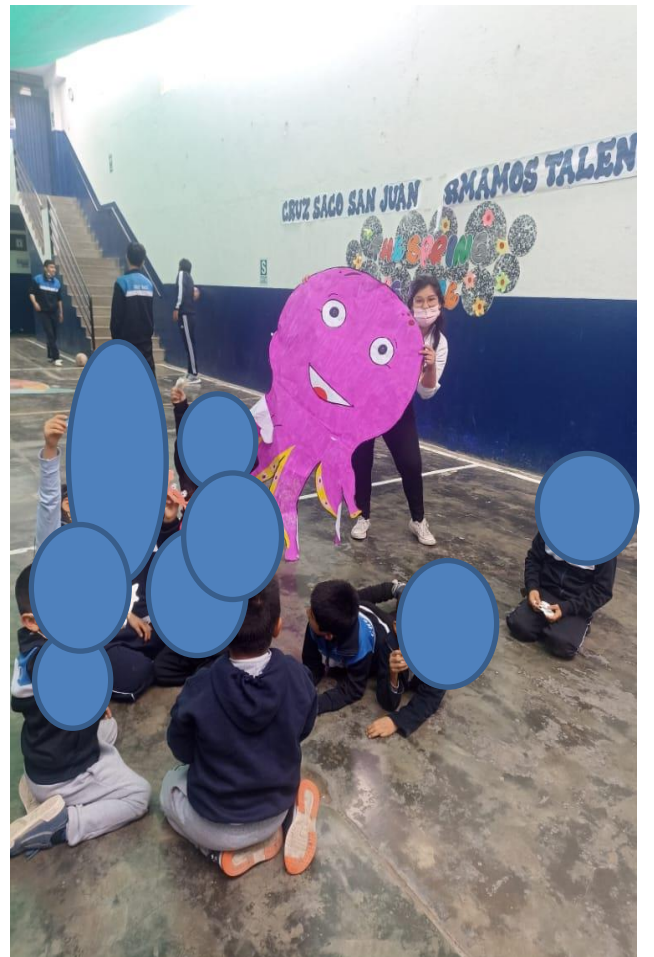
MOMENTO	ESTRATEGIAS	INTRUMENTOS DE EVALUCIÓN	MATERIALES
<p>Inicio</p>	<p>Realizamos una fila con todos los niños y la maestra estará adelante donde se usará el carro que trabajamos en las sesiones anteriores, y todos los niños se moverán con la canción en el auto de papá.</p>	<p>LISTA DE COTEJO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond - Carrito. - Mapas.
<p>Proceso</p>	<p>Luego se colocará en el suelo varios juguetes y el niño podrá agarrar cualquiera de ellos, y les comunicaremos que iremos de paseo, y tenemos que estar preparados porque tendremos un día de muchas aventuras, les preguntamos: ¿Quieren acompañarme?, al escuchar las respuestas la maestra comunica que debemos armar un rompecabezas donde se le brindara a cada niño un mapa y en cada mapa indicará donde deben buscar las piezas, cuando encuentren todos las piezas tendrán que juntarse para armar.</p> <p>Después que los niños indiquen que terminaron de armar, comunicamos que ¡nos vamos de paseo!</p>		

	<p>Subirán los niños al carro cantando la canción en el auto de papá, la maestra se moverá muy rápido y los niños también deben moverse rápido, luego indicamos que llegamos al lugar, y todos los niños deben agarrar el juguete que escogieron y pueden jugar.</p>		
<p>Cierre</p>	<p>Indican cuál es su parte favorita del juego. Y luego les preguntamos: ¿Cómo se sintieron?</p>		

Anexo 7: Registro fotográfico









UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MENDOZA NÚÑEZ ROSSICIELO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos Less para mejorar la comunicación oral en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Privadas de Lima, 2022", cuyo autor es CHINGAY JURADO LESLIE STEFANY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 21.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 19 de Noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MENDOZA NÚÑEZ ROSSICIELO DNI: 48111388 ORCID: 0000-0001-5691-538X	Firmado electrónicamente por: RMENDOZAN el 06- 12-2022 15:09:52

Código documento Trilce: TRI - 0446580