



Universidad César Vallejo

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en niños de 3 años
en una Institución Educativa, Piura 2022.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Periche Villegas Luz Mery (orcid.org/0000-0001-5331-6744)

ASESOR:

Dr. Salazar Salazar, Elmer Bagner (orcid.org/0000-0002-8889-9676)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA- PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios por darme la vida, la salud y sus infinitas bendiciones.

A mi madre, a mis hijos Flavia y Gabriel y esposo que están a mi lado brindándome amor, cariño y comprensión.

Luz Mery Periche Villegas

Agradecimiento

Expresar mi gratitud a Dios, quién siempre me ha guiado a lo largo de mi vida.

A la Universidad César Vallejo, que abre las puertas y nos apoya para seguir adelante día a día.

A mi asesor de tesis Dr. Elmer Bagner Salazar Salazar por su constante orientación y apoyo en este proceso y obtener unos de los anhelos más deseados.

A todos, muchas gracias.

Luz Mery Periche Villegas

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de gráficos y figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de la investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población (criterios de selección) muestra, muestreo, unidad de análisis	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Métodos de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	60
VI. CONCLUSIONES	69
VII. RECOMENDACIONES	70
REFERENCIAS	71
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Fundamentos teóricos	26
Tabla 2. Modelo de actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral	28

Índice de gráficos y figuras

Figura 1. Diseño de la investigación	14
Figura 2. Análisis de las actividades lúdicas	20
Figura 3. Análisis de las dimensiones de las actividades lúdicas	21
Figura 4. Análisis de la dimensión psicomotriz	22
Figura 5. Análisis de la dimensión cognitiva	23
Figura 6. Análisis de la dimensión sensorial	24
Figura 7. Análisis de la dimensión socioafectiva	25
Figura 8. Situación actual del lenguaje oral	31
Figura 9. Dimensiones del lenguaje oral	32
Figura 10. Dimensión forma del lenguaje oral	33
Figura 11. Dimensión contenido del lenguaje oral	34
Figura 12. Dimensión uso del lenguaje oral	35

Resumen

La investigación tiene como objetivo: Diseñar actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022. La investigación fue de tipo básica, con un diseño descriptivo propositivo y un enfoque cuantitativo y transversal, en la cual se analizó la situación actual, las bases teóricas en que se basaron las actividades lúdicas y el nivel del lenguaje oral.

Para el recojo de información se empleó el análisis documental y las rúbricas de evaluación que utilizó la docente para conocer la situación actual de la aplicación de las actividades lúdicas y medir el nivel del lenguaje oral que presentaban los niños de 3 años. Se concluyó que la situación actual de las actividades lúdicas presenta debilidades, los fundamentos teóricos de éstas tienen su base en los planteamientos de Piaget y Vygotsky con sus teorías cognitiva y constructivista y los niveles de lenguaje oral que presentaron los niños se encontraba en inicio (55%) y regular (45%). Niveles que se consideraron para diseñar la propuesta de actividades lúdicas a fin de mejorar el lenguaje oral en niños de 3 años de una institución educativa de Piura, 2022.

Palabras clave: Actividades lúdicas, Lenguaje oral, Propuesta.

Abstract

The research aims to: Design playful activities to improve oral language in 3-year-old children in an Educational Institution, Piura 2022. The research was of a basic type, with a proactive descriptive design and a quantitative and cross-sectional approach, in which The current situation, the theoretical bases on which the recreational activities and the level of oral language were based were analyzed.

For the collection of information, the documentary analysis and the evaluation rubrics used by the teacher were used to know the current situation of the application of playful activities and to measure the level of oral language presented by 3-year-old children. It was concluded that the current situation of recreational activities presents weaknesses, the theoretical foundations of these are based on the approaches of Piaget and Vygotsky with their cognitive and constructivist theories and the levels of oral language that the children presented were at the beginning (55 %) and regular (45%). Levels that were considered to design the proposal of recreational activities in order to improve oral language in 3-year-old children from an educational institution in Piura, 2022.

Keywords: Recreational activities, Oral language, Proposal.

I. INTRODUCCIÓN

Desde que el hombre ha existido el lenguaje ha significado el medio de comunicación con el que se ha interactuado con los demás. Por ello, el lenguaje es una habilidad muy importante en el ser humano, sobre todo en la etapa infantil porque permite a los niños y niñas, a partir de su socialización con los demás, adquirir un aprendizaje óptimo sobre el cual se cimentarán los futuros conocimientos a adquirir (Méndez y Vargas, 2021).

Un estudio realizado en Barcelona indica que existe un retraso en el habla de los infantes por el uso de las mascarillas, existiendo un incremento del 20% de consultas en los hospitales de Barcelona por este tipo de retraso en los niños. Ello, es a consecuencia de que los niños pequeños no logran observar el movimiento de los labios y escuchar adecuadamente los sonidos de los adultos al hablar por el uso de las mascarillas. Esta situación ha generado que los niños tengan dificultades o estén retrasando la adquisición del lenguaje oral (Cervera, 2022). Un niño que no puede hablar bien, también le acompañarán otras dificultades, entre ellas, problemas en la escuela, de aprendizaje, sociales y también emocionales (Acosta, et al., 2016). Un estudio, en Estados Unidos, indica que un promedio del 7 al 10% de niños que asisten al jardín presentan trastornos de lenguaje, que luego pueden afectar al hablar, escuchar, leer y escribir (National Institute on Deafness and Other Communication Disorders, 2020)

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, se han realizado estudios en varios países, que han determinado que el niño pequeño, a través del juego, adquiere conocimientos y competencias básicas, entre ellos, el lenguaje oral (Fondo de las Naciones Unidas para la infancia [UNICEF], 2018). Pese a ello, un estudio demuestra que un 45% de docentes muy rara vez hace uso del juego para estimular en sus estudiantes el lenguaje (Sulistyaningtyas, & Fauziah, 2019). Bajo esta perspectiva, el docente tiene poco conocimiento de la preponderancia que tiene en el aprendizaje de los niños, el juego.

Ello, se confirma en un estudio, donde sólo el 7% de los maestros conoce que el juego favorece las capacidades de comunicación y lingüísticas de los niños (Angulo, et al., 2020). Saneleutorio, et., al (2019) expresa que, a través del juego, el niño, adquiere aprendizajes, entre ellos el lenguaje, en su hogar y escuela (Guzmán, 2018). De igual manera, Pinargote & Meza (2022) confirma que las

actividades basadas en la lúdica estimulan en el niño el progreso del lenguaje oral. Por ello, es preponderante que el niño se implique en el juego, porque éste lo ayuda a superar sus dificultades en cuanto a su percepción, lenguaje y relación con su medio (De Souza et al., 2019).

En Perú, existen políticas educativas del Ministerio de educación que enfatizan el logro de competencias cognitivas y socioemocionales en los niños en etapa preescolar, pero, los programas de estimulación temprana, creados para ayudar a mejorar ciertas dificultades que tienen los niños pequeños en cuanto al desarrollo motor, cognitivo, de lenguaje y socioemocional, son pocos conocidos o su atención no cubre al gran número de niños que tienen deficiencias en su desarrollo. Uno de los programas es el de Intervención temprana (PRITE), pero son muy pocos los existentes. En algunas regiones sólo existe uno (Ramos et al., 2021). En este, sentido, el estimular al niño tempranamente y durante su educación inicial, lo ayuda a mejorar sus problemas de lenguaje oral (Bustillos, et al., 2022). Asimismo, resulta muy importante que el niño participe de actividades basadas en el juego para divertirse y así, este acreciente su creatividad e imaginación (Andrade, 2020).

Cabe resaltar que hoy en día los niños juegan menos porque están inmersos en los medios electrónicos como celulares, laptops, tablets, etc, y porque sus padres están fuera de casa por cuestiones laborales. Siendo esta situación muy peligrosa para su desarrollo (Monge, et., al 2019).

Un estudio realizado en Piura demuestra que un 80% de niños presentan dificultades en cuanto a su lenguaje oral, donde el 55% de ellos tienen un retraso y el 25%, debe mejorar su lenguaje. Ello, se hace evidente porque los niños presentan dificultades para comunicar sus ideas, sus necesidades y sus intereses a las personas que los rodean. Asimismo, tienen problemas para pronunciar adecuadamente las palabras no entendiéndoseles lo que hablan y al explicar alguna situación suelen repetir las palabras por falta de un vocabulario pertinente de acuerdo a su edad (Moya, 2021).

En una Institución Educativa de Piura, los infantes de tres años en su mayoría, tienen dificultades para interactuar y dialogar con las personas de su alrededor. Además, tienen poca adicción y oralidad creándoles problemas de lenguaje oral. Si esta situación perdurara, lo más probable es que cuando los niños inicien su etapa escolar no obtendrían las competencias planteadas, presentarían emociones de

frustración, baja autoestima por no estar en condiciones para expresar sus ideas y sentimientos mediante el lenguaje oral. En este sentido, es importante plantear una serie de actividades basadas en la lúdica para que los niños de tres años estimulen su lenguaje oral y puedan expresar de manera clara sus ideas, pensamientos y sentimientos. Estas actividades desarrollarían estrategias relevantes en base al juego para los niños en esta edad. Para ello, se plantea el problema general, ¿De qué manera las actividades lúdicas mejorarán el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022?

La investigación se justifica teóricamente porque se sustenta en teorías para las dos variables. Para actividades lúdicas, las teorías planteadas por Piaget (cognitiva) y Vygotsky (histórico cultural) y para la variable lenguaje oral, las planteadas por Piaget (cognitiva) y Vygotsky (constructivista). Asimismo, se justifica de forma práctica porque se plantean actividades basadas en el juego a fin de estimular y mejorar el lenguaje oral en los niños de tres años. Asimismo, estas actividades servirán y beneficiarán a los docentes de la institución Educativa de Piura. Con ellas podrán manejar información y diferentes actividades lúdicas que pueden ponerse en práctica para incrementar el lenguaje en los estudiantes y en otros casos mejorarlo. Metodológicamente, la investigación se justifica porque aportará con actividades basadas en el juego las cuales, pueden ser aplicadas como parte de una intervención pedagógica y didáctica para que los niños puedan ser estimulados a fin de mejorar su lenguaje oral y pueda expresar con facilidad lo que quieran, piensen y sientan. Asimismo, las actividades lúdicas propuestas pueden ser adecuadas a otras muestras de estudio, contextos que puedan presentar una similar problemática.

La investigación presenta como objetivo general: Diseñar actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022; como objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de aplicación de actividades lúdicas en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022; Determinar los fundamentos teóricos de las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022. Evaluar el lenguaje oral y sus dimensiones en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Dentro de los antecedentes internacionales se tiene a Guanochanga (2021) la problemática en los niños enmarcada en su bajo nivel de lenguaje oral, se mejoró mediante la actividad lúdica apoyando el desarrollo integral de infantes desde edades tempranas. Por ello, la investigación se basó en un enfoque cuantitativo que le facilitó recolectar información, analizarla y comprobarla con los aportes teóricos, con método deductivo pues permitió establecer una relación entre las variables actividad lúdica y lenguaje oral, de nivel perceptual – aprensiva y tipo comprensivo de carácter no experimental. Se llegó a determinar que la problemática fue fundamental para el desarrollo de la propuesta permitiendo a los docentes del nivel inicial mejorar e innovar su labor mediante la aplicación de estrategias lúdicas logrando resultados positivos y muy favorables ya que un 88% de los niños mejoró su lenguaje oral comunicándose de manera más clara.

Por su parte, Sotomayor et. al (2020), en su artículo tuvo como propósito desarrollar un programa con actividades que involucran el juego a fin de incitar y acrecentar el lenguaje expresivo en niños de tres años, siendo 63 de ellos. Desarrolló un estudio descriptivo observacional en tres etapas: la primera, para precisar, con la guía Portage, el desarrollo de su proceso comunicativo y lingüístico; la segunda etapa, de intervención, en la cual las actividades lúdicas fueron aplicadas; y, la tercera etapa, la evaluación final, en la que se administra la guía Portage a fin de recoger información de cómo los niños han avanzado respecto al desarrollo de su lenguaje. Se concluyó que para reducir los casos de niños con trastornos en el aprendizaje se pueden innovar estrategias a fin de ser aplicadas en los niños y ayudarles a fomentar sus capacidades y habilidades. Para ello, es necesario que los docentes reciban capacitaciones por expertos en el tema enfatizando el desarrollo infantil.

También Paredes (2020) determinó el impacto del factor lúdico junto a sus estrategias en la adquisición de su aprendizaje, el punto de inicio fue la poca integración de actividades lúdicas en la adquisición del aprendizaje de los estudiantes del sexto EGB, ya sea dentro o fuera del aula. Por ello, se revisaron estudios anteriores sobre el uso del factor lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje que posibilitó hacer una interpretación y análisis de la información, así mismo, se elaboró una guía con actividades lúdicas. Conformó una estrategia metodológica para desenvolver la capacidad de aprendizaje efectiva en el inicio y

reforzamiento de ésta, el maestro lo aplicó en sus distintas variantes para alcanzar los objetivos de aprendizaje, así como ampliar las habilidades y destrezas en los estudiantes a través de juegos debidamente guiados y estructurados por el docente, influyendo de manera positiva. Despertó la atención por participar en una actividad lúdica, aprendió el área agradable y entretenidamente, comprendió mejor los temas y permitió desarrollar valores, habilidades, destrezas y exteriorizar sus sentimientos y emociones para así reforzar el ámbito emocional.

Según lo analizado por kim et al., (2021) quisieron demostrar que los niños asumiendo roles mediante el juego y con ayuda de sus docentes acrecientan su lenguaje. Para ello, trabajaron con niños de trece escuelas canadienses realizando una investigación de acción colaborativa. Se diseñaron espacios de juegos dramáticos, como las aulas de Polly y Khali para que los niños puedan interactuar con sus compañeros y maestros. Estas escenas se grabaron y los videos fueron las evidencias de que los niños pequeños aprenden un vocabulario nuevo y formas de crear significado a través de la interacción con otros, en diversos contextos sociales. Concluyen que los escenarios de juegos dramáticos ofrecen a los maestros rurales, urbanos y suburbanos la flexibilidad para crear temas que involucren a los niños en interacciones auténticas usando lenguaje oral y escrito. Asimismo, los maestros pueden introducir temas, actividades y objetos en las escuelas a través de excursiones, oradores invitados y modelado. El modelado puede implicar asumir un papel en la narrativa del juego de los niños y capitalizar las oportunidades naturales que surgen en el juego para presentar, definir y practicar el uso de nuevas palabras.

Vitale et al., (2018) en su artículo se propusieron contrastar si el juego estimulaba el desarrollo global. Realizó un estudio cuasiexperimental para conocer el antes y después con la ficha de Portage. Para ver si el juego estimulaba el desarrollo del niño especialmente su lenguaje gestual y oral, se desarrollaron diez sesiones individuales las cuales se enmarcaban en actividades de la vida diaria, juegos lúdicos y simbólicos. Como conclusión, cabe destacar que utilizar recursos como el juego para estimular el desarrollo de los niños con retrasos o incluso déficits es adecuado. En cuanto, a los procedimientos, es posible inferir que, a partir de la oferta de juegos simbólicos y de imitación, además de los juegos lúdicos,

planificados a partir de las potencialidades del niño y de los resultados del pretest, fue posible estimular su desarrollo.

En el plano nacional, sobresale la investigación de Reátegui (2019) se formuló establecer cómo afectan los juegos en el desenvolvimiento de habilidades de comunicación oral en infantes de 5 años, se utilizó el método cuantitativo – experimental, delimitando la población y muestra por una cantidad de 27 niños a quienes se aplicaron el programa de juegos y se evaluaron haciendo uso de un pre-Test y post – test de aplicado el programa. Antes de iniciar el programa se obtuvo que el 48% de los infantes se encontraban en un nivel procesal, después de aplicar el programa se aumentó a un 76%. Concluyó que los juegos lúdicos afectan de manera positiva en el desenvolvimiento de habilidades para comunicarse en infantes de 5 años que mostraron su capacidad al tener una expresión oral adecuada. El adoptar estrategias de enseñanza relacionadas al juego aporta en los infantes el desarrollo de su cognición y sociabilidad.

También, Arriola (2020) fundamentó teóricamente que la expresión oral es adquirida a causa de la conexión existente entre el individuo y su entorno, además resaltó porque al hacer uso de los juegos verbales como base del modelo pedagógico, el niño desenvuelve su oralidad más dinámica y divertidamente, alcanzando nuevos aprendizajes significativos y duraderos en el tiempo. Aplicó una investigación experimental y cuantitativa, diferenció un grupo de control y otro grupo experimental; así obtuvo resultados más puntuales en una población de 58 niños de cuatro años, usando la Prueba de Lenguaje Oral Navarra- Revisada – Adaptada (PLON-R). Dicho modelo abarcó 15 talleres fundamentados en juegos orales para desenvolver la oralidad de la muestra en estudio. Dedujo que el 89.7% de los niños mejoraron significativamente al aplicar el modelo pedagógico a comparación del pretest donde evidenció que el 40% tenían un retraso y necesitaban mejorar.

Por su parte Morante (2020) propuso un programa de juegos orales para incentivar la oralidad en niños de tres años, apoyada en varias investigaciones determinó un análisis tecnológico aplicativo de tipo propositiva delimitando como muestra a 21 alumnos de tres años, para la recaudación de datos usó una escala de valoración donde midió el nivel de oralidad, que lo conformó 4 dimensiones y 19 ítems. Se aceptó la hipótesis propuesta sobre un taller de juegos orales para incentivar la oralidad en niños de tres años y se demostró que el 38% de estos se encontraban

en un nivel bajo y medio de oralidad, mientras que el 24 % de se ubicaron en un nivel alto, recomendando abordar la participación activa y el uso de la oralidad en los niños en el transcurso de las horas de clases que generen la expresión verbal de sus emociones, ideas y pensamientos según el tema seleccionado.

Fernández (2021) tomó en base la teoría de Piaget, Vygotski, Karl Groos para determinar el nivel de oralidad en niños de 3 años. Se aplicó un diseño de tipo básica con investigación descriptiva – prospectiva de enfoque cuantitativo, no experimental y tomó el total de población como muestra de 10 estudiantes de 3 años de edad a quienes se observó y evaluó usando una ficha de observación validada como instrumento de alta confiabilidad y aceptabilidad con una estimación de 0.961 en el Alfa de Cronbach. Entre los resultados se obtuvo que el 80% de los niños presentaron un nivel medianamente inadecuado en sus habilidades lingüísticas de oralidad en las dimensiones fonológicas, semánticas, morfosintaxis y pragmática. Por consiguiente, se destacó la importancia de intervenir y potenciar la oralidad en los infantes con la finalidad de intercambiar ideas, sentimientos, necesidades, deseos y conocimientos basados en juegos verbales.

En la búsqueda por perfeccionar el lenguaje oral en los estudiantes Briceño y Ramos (2019) identificó la influencia de los juegos verbales con la aplicación del uso de estrategias. Se consideró una población de 50 estudiantes de educación primaria, el presente estudio fue pre experimental con la variable Expresión oral y asimismo se relacionaron las siguientes dimensiones: comprensión, pronunciación, fluidez y dominio del discurso. La aplicación de Pre y Post Test facilitó la recolección de datos con Guía de Observación motivando la contrastación de las hipótesis para finalmente aceptaran que los juegos verbales permitieron significativamente con 50.4 puntos la mejora de las dimensiones relacionadas a la comprensión oral y la lectura de los escolares, dando como sugerencia la planificación y diseño de sesiones de aprendizajes relacionadas a la problemática

Como antecedentes locales, se tiene a Álvarez (2022) quien en su estudio pretendió conocer si los juegos verbales mejoran el lenguaje verbal oral en los infantes de las entidades educativas de inicial. El estudio se basó en una investigación aplicada, de enfoque cuantitativo, con diseño preexperimental usando la Prueba de Lenguaje Oral Navarra, (PLON-R). Se diseñó un programa de juegos con el objetivo de

mejorar el lenguaje verbal en infantes de ambos sexos. Se comprobó en el pretest un 91.7% de niños presentaban un retraso a nivel global, que fueron contrastados en el posttest al reducirse ese porcentaje a un 12.5%; Se concluye que la gamificación mejoró significativamente la expresión oral, la expresión fonológica, la morfología y sintaxis en los infantes.

Además, Miñán (2021) relacionó estadísticamente el juego y la integración sensorial de los estudiantes del nivel inicial de 5 años, mediante un estudio aplicado – correlacional con tipo cuantitativo de diseño experimental desarrollado en una muestra de 100 estudiantes haciendo uso del paquete estadístico SPSS v.25.0, demostró que la relación significativa fue directa con tamaño de efecto mediano respecto a las variables juego y la interacción sensorial con un $Rho=.410$; $p<.01$. Concluyó que a mayores actividades lúdicas promovieran en los niños donde explorasen, crearan, aprendieran, y estimularan su aspecto cognitivo, social, emotivo y motor, mayor sería la integración sensorial del sistema nervioso obtenidas como respuestas sociales por parte de los niños. Por tanto, se recomendó a la comunidad docentes, tutores y padres de familia propiciar el juego libre como una actividad natural en los niños.

El tema de estudio que realizó Tupia (2018) estuvo orientado a conocer si las actividades lúdicas ejercían influencia sobre la resolución de problemas en el área de matemática. La investigación tuvo un enfoque mixto, de tipos descriptivo-explicativo y por su finalidad fue aplicada a una única muestra de 25 estudiantes con un pre y posttest. Obtuvo resultados exitosos muy significativos en cual se demostró que la aplicación de los juegos basados en la lúdica llegó a influenciar en los niños de 3 y 4 años en la resolución de problemas matemáticos confirmando que el 40% tuvo una gran mejoría después de desarrollada la propuesta de aplicación la cual ayudó a los niños crear una independencia en el análisis creativo y reflexivo para promover el desarrollo de sus capacidades, habilidades y destrezas según su propio aprendizaje y la construcción de sus ideas básicas.

Asimismo, Paucar (2021) quiso conocer si los juegos verbales estaban relacionados con la comunicación oral, constituido por 102 estudiantes, los evaluaron por medio de la ficha de observación. El estudio básico – no experimental con nivel correlacional y de enfoque cuantitativo. Llegó a la conclusión que casi el

70% de estudiantes realizan juegos que estimulan el lenguaje con una mejor fluidez. De la misma manera, presentan un buen nivel de comunicación oral. Por el valor obtenido de Spearman (0.961) se confirma la existencia de una significativa relación entre los juegos verbales y la comunicación oral.

Al igual que Palacios (2022) quien se propuso conocer cómo influyen las actividades lúdicas en el mejoramiento de la oralidad de los niños de 3 años, considerando que cuando practican la oralidad, lo realizan mediante sonidos, señas o gestos, se le dificultaba la interacción y participación con otros de su edad. Por ello utilizó una metodología aplicada, pre experimental, delimitó su muestra a 20 estudiantes, por consiguiente, empleó la observación como técnica junto a una ficha de observación. De acuerdo a los resultados obtenidos por la T student (14.373) y $p\text{-valor}=0.000$ se demostró estadísticamente que existe una gran diferencia antes y después de ejecutar las actividades lúdicas. Llegó a la conclusión que dicho programa obtuvo una influencia directa con respecto a la oralidad de los niños de inicial de 3 años.

La variable, lenguaje oral usado exclusivamente para la comunicación entre seres humanos se encarga de cumplir con varias funcionalidades entre ellas el de recibir y transmitir información, ordenar y dirigir los pensamientos, siendo posible el desarrollo de la imaginación, planificación, regulación. El lenguaje oral es considerado un recurso por el cual se aprende naturalmente interactuando con el medio ambiente y con otras personas. (Chamba, et al., 2019)

El lenguaje oral es el proceso más complejo que por dotación tienen los seres humanos, dada la facultad asimilar y aprender mediante códigos, símbolos, nuevas palabras, dando a conocer lo que piensa, expresando sus ideas, permitiéndole interiorizar y transmitir sus recuerdos, además de relacionarse y expresarse con los que le rodean (Díaz, 2009).

El lenguaje expresado oralmente es de suma importancia en el ser humano dado que permite el desarrollo individual y social por el cual puede desenvolverse en cualquier lugar, adquirir conocimientos y costumbres; por consiguiente, se le facilitará mejorar la conducta de sí mismo y sobre otros mediante normas o leyes establecidas con anterioridad (Sánchez, et al., 2018).

Mora (2018), expresa que el lenguaje empieza desde muy temprana edad y confirma la importancia que éste ya que, se relaciona con la sociedad y su entorno

familiar manteniendo enlazados los componentes cognitivos, sociales y comunicativos, lo cual permite un mejor desenvolvimiento en su medio.

Díaz (2009), explica que es un proceso múltiple en el cual se combinan un sin fin de símbolos, formándose palabras y la unión de estas generan frases que los seres reproducen mediante sonidos a través de su voz.

Pérez y Salmerón (2006) lo define mediante un proceso de alta complejidad, además de sistematizado, ya que para realizar un intercambio de información es necesario que existan dos elementos principales el emisor y el receptor, quienes siguiendo el orden de códigos específicos realizan un proceso cognitivo e interactúan con otros que se encuentran en el mismo ambiente.

Pérez y Salmerón (2006) basándose en los componentes del lenguaje explica el desarrollo lingüístico en niños de 3 años: Para la fonética y fonología, siempre se encuentran errores en la pronunciación de palabras que contengan la letra /r/. Según la morfosintaxis, hay un correcto uso verbal de los tiempos, modos, ya que se expresa en sus oraciones una concordancia entre el género y el número. Desde el punto de la semántica, avanza significativamente en la comprensión lectora, puesto que al conocer palabras nuevas actualiza su vocabulario y se expresa haciendo uso de ellas. En la pragmática, se fortalece el lenguaje con la creación de narraciones acompañadas del juego, crea historias, descripciones y da a conocer detalles de cuentos antes relatados.

Las teorías que se enmarcan en la variable lenguaje oral es la de Piaget, con su teoría cognitiva, afirma que una persona desarrolla su lenguaje según su capacidad intelectual, por lo tanto, un niño comenzará a hablar cuando su capacidad cognitiva esté desarrollada ya que está entrelazada con el lenguaje y el pensamiento. En la teoría se asegura que los niños interpretan y se expresan dado su entorno ambiental, dado que ellos desarrollan su lógica y su madurez por el desenvolvimiento de los modelos que tienen como guías (Bronckart, 1980).

Según Chomsky con su teoría innatista, expresa que el lenguaje es heredado genéticamente ya que un niño nace con mente organizada, la que es construida internamente al estar propensa a un nuevo vocabulario, pues la mente adquiere y utiliza estas palabras sin dificultad alguna (Bronckart, 1980).

De la misma forma, Vygotsky gracias a su teoría constructivista, recalca la gran importancia del contexto social en el cual el niño se desenvuelve, puesto que esto

ayuda en la formación de su pensamiento y el uso posterior en las funciones, por ejemplo, el lenguaje oral intercede en el pensamiento y la acción, por lo tanto, el lenguaje va evolucionando según el pensamiento. El niño entre 3 y 7 años, se expresa de forma egocéntrica, a causa de la expresión de su pensamiento tanto interna como externamente (Bonilla, 2016).

El lenguaje oral es importante porque es lo primero que se adquiere durante la infancia. Hoff (2017), enfatiza que el éxito que un individuo alcance en los diferentes aspectos depende de sus destrezas lingüísticas que logre cuando aún es un infante. Estas destrezas son fundamentales y sustanciales para la interacción con el medio en que se desarrollan. El lenguaje no solo se utiliza para comunicarse sino también para ser más sociable, para humanizarse, para pensar y poder autocontrolar la conducta.

Las dimensiones del lenguaje oral según Acosta et al., (2016) son la forma, en primer, lugar que está constituida por la fonética, la cual se enfoca a los sonidos de los fonemas que al ser combinados se forman las palabras. Estos fonemas pueden ser los vocálicos y los consonánticos; y la morfosintaxis, que es la relacionada a estructura que tienen las palabras de manera interna, las cuales están constituidas por los morfemas y lexemas. Como segunda dimensión, el contenido, el cual se enmarca al significado que se dan a las palabras, el sentido o como éstas son interpretadas. Cabe resaltar que, las palabras pertenecen a una lengua determinada que conforman el léxico o cantidad de palabras que los individuos van adquiriendo de acuerdo a su edad y como tercera dimensión, el uso, que hace referencia a la utilización que el individuo hace del lenguaje oral que ha adquirido, teniendo en consideración lo que quiere transmitir, a quién o quiénes quiere comunicar, de qué manera hará llegar su mensaje, dónde y con qué finalidad transmitirá lo desea comunicar.

La variable lenguaje oral se enmarca en el enfoque comunicativo. Este enfoque se desarrolla en los diferentes contextos sociales y culturales donde el niño se desenvuelve, utilizando y practicando el lenguaje oral. El niño utiliza el lenguaje oral para comunicarse con los demás. A partir de él, los estudiantes pueden comprender y producir textos de forma oral y también escritos. Asimismo, resalta que el lenguaje oral es una práctica social porque la comunicación que establecen no la hacen de

forma aislada, por el contrario, ésta se lleva a cabo cuando interactúan con las personas que los rodean (Ministerio de Educación de Perú, [MINEDU], 2019).

Como segunda variable, las actividades lúdicas, son las que simbolizan la adecuación funcional o reproductiva de la existencia en base a las etapas de evolución del niño, favoreciendo el desenvolvimiento de la creatividad, imaginación y lenguaje (Sotomayor et al., 2020).

Según Romero (2009) la lúdica se constituye en una dimensión del desarrollo humano porque ayuda a fomentar el desarrollo los aspectos psicológico y social del individuo, a través de la adquisición de conocimientos, la constitución de la personalidad. Con las actividades lúdicas se desarrollan una serie de acciones que permiten que el individuo tenga momentos de placer, gozo, de creatividad y adquisición de nuevos conocimientos.

La actividad lúdica beneficia la capacidad de ver, oír y tocar; agiliza la idea de espacio-tiempo; mover el cuerpo de manera ligera y coordinada. Además, los juegos permiten la aceleración del lenguaje, despertando el ingenio y desarrollando el espíritu de observación, afirmando la voluntad y perfeccionando la paciencia (Caballero,2021).

Vigotsky aclara que el juego es una actividad donde el niño establece relaciones sociales y, gracias al aporte con otros niños, se consigue obtener papeles que ayudan a complementar al mismo. El autor se basa en el juego simbólico e indica cómo el niño convierte ciertos objetos y los transforma en su imaginación en otros con distinto significado para él (Cuellar, et al., 2018).

Piaget, con su teoría cognitiva, resalta que estas forman parte del intelecto del niño debido a la absorción funcional dada en cada etapa del desarrollo humano. En la etapa preoperacional los niños aprenden imitando; además, poseen la capacidad de darle simbolización a las cosas y acciones a través del lenguaje implicando las actividades del día a día. Los niños durante esta etapa asumen responsabilidades propias y grupales, sin embargo, tienen deficiencia en la conciencia fonológica y dificultades para entender textos ya que su nivel de atención es medio; con respecto a su vocabulario, requieren incrementarlo; y para realizar las tareas están dispuestos hacerlas, pero con ayuda de sus padres (Arias, et al., 2017).

Vygotsky (1991) comenta que el juego se caracteriza sobre todo porque permite dar inicio a la conducta guiado por las ideas o conceptual. La actividad del niño, en

el transcurso del juego, se da en forma externa de la percepción directa, en una condición imaginaria. La existencia del juego se basa en esa condición imaginaria, que varía el comportamiento del niño, forzándolo a determinarse en sus actos y conducirse mediante una condición únicamente imaginaria. Además, resalta que lo importante en el juego es la índole social de las tareas o labores representadas por el niño, que aportan al progreso de las capacidades psicológicas superiores como el lenguaje, el cual se convierte en la principal herramienta de transmisión cultural y educativa, sin embargo, existen otros instrumentos que ayudan en la interacción entre niño-adulto. La manera y el instante en que un niño toma control sobre las habilidades que serán logradas depende del modelo de andadura que se brinde al niño. El captar y mantener al niño interesado, a través actividades donde se facilitan herramientas didácticas oportunas como los juguetes, permiten que la andadura sea efectiva (Sotomayor et., al 2020)

Para dimensionar la variable actividades lúdicas se ha tomado la clasificación de Megías & Lozano (2019), según el área a estimular: La primera área, psicomotriz, que está orientada a estimular los movimientos de los sentidos donde la percepción, la sensación y la relación entre el cuerpo y el movimiento son los procesos que resaltan al momento de crear las actividades. La dimensión, sensorial, que se enmarca en desarrollar los procesos perceptivos, de atención y memoria, donde intervienen los sentidos. La tercera dimensión, cognitiva, que favorece el descubrimiento del entorno poniendo en práctica actividades explorativas donde se pueda observar, atender, experimentar e interactuar con los objetos que le rodean; y la cuarta dimensión, socioafectiva, enfocadas a estimular el proceso comunicativo, el lenguaje, la música, el ritmo, la expresión de las emociones y pensamientos y la interacción con las personas de las que se rodean.

El desarrollo de las actividades lúdicas se basa en el enfoque de la corporeidad, porque a través del cuerpo el niño experimenta diferentes acciones que lo llevan a interactuar con su entorno y adquirir aprendizajes. Este enfoque pone de manifiesto el movimiento de su cuerpo para realizar actividades que le generan de manera natural, placer, emotividad, tomar decisiones o asumir roles al entrar en contacto con los demás, desarrollando las tres dimensiones que conforman su integridad. Dimensiones que están relacionadas con los procesos cognitivos, motrices y afectivos (MINEDU; 2016).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Fue una investigación básica. Esta servirá como cimiento para investigaciones aplicadas (Ñaupás, et al., 2018).

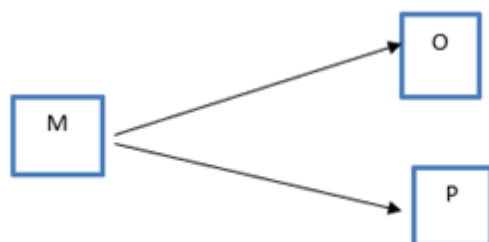
3.1.2. Diseño de investigación

Fue un diseño descriptivo propositivo porque se recolectó la información a partir de una evaluación de la problemática para plantear una alternativa de solución (Estela, 2020). En este caso, se diseñó un plan para disminuir las deficiencias encontradas en los niños sobre lenguaje, tratando de revertir la situación problemática a través de la propuesta de un plan de actividades lúdicas.

Tuvo un enfoque cuantitativo porque se recogió información sobre el lenguaje oral en los niños y de las actividades lúdicas; transversal porque los datos para la investigación se recolectaron en un determinado momento.

Figura 1

Diseño de la investigación



Donde:

M = Muestra.

O = Observación

P= Plan

3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual

Variable independiente

Actividades lúdicas: son actividades que benefician la capacidad de ver, oír y tocar; agilizan la idea de espacio-tiempo; y el movimiento del cuerpo de manera ligera y

coordinada. Además, los juegos permiten la aceleración del lenguaje, despertando el ingenio y desarrollando el espíritu de observación, afirmando la voluntad y perfeccionando la paciencia (Caballero, 2021).

Variable dependiente

Lenguaje oral: considerado como un recurso por el cual se aprende naturalmente interactuando con el medio ambiente y con otras personas (Chamba, et al., 2019).

Definición operacional

Variable independiente

Las actividades lúdicas son acciones bosquejadas para favorecer el lenguaje oral en los niños, las cuales se han enmarcado en las dimensiones: psicomotriz, sensorial, cognitiva y socioafectiva.

Variable dependiente

El lenguaje oral, se midió de forma operacional mediante una guía de observación mediante sus dimensiones: forma, contenido y uso.

Indicadores

Variable independiente

Los indicadores de las actividades lúdicas son: percepción, sensación, relación entre el cuerpo y el movimiento, atención, memoria, observación, experimentación, interacción, estimulación del proceso comunicativo, ritmo, expresión de emociones, expresión de pensamientos.

Variable dependiente

Los indicadores de la variable lenguaje son: fonética, morfosintaxis, significado de palabras, léxico, utilización del lenguaje oral, mensaje, finalidad del mensaje.

Escala de medición

Variable independiente

Para medir la variable actividades lúdicas se hizo mediante una escala de medición ordinal porque se indicó el nivel en que se encontraron los niños de acuerdo a las diferentes actividades lúdicas que llevaron a cabo.

Variable dependiente

Para medir la variable lenguaje oral se hizo mediante una escala ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Está constituida por la totalidad de casos que presentan determinadas características (Hernández & Mendoza, 2018). Para el presente estudio, la constituyeron 29 infantes de 3 años de la Institución Educativa.

3.3.2. Muestra

Está constituida por un subgrupo representativo de la población, el cual tiene características afines importantes para la investigación, del cual se acopia los datos necesarios para el desarrollo de ésta (Hernández & Mendoza, 2018). La muestra para la presente investigación fue conformada por la totalidad de la población, porque la cantidad de niños es muy reducida. Por tanto, la muestra fue de 29 niños.

Criterios de inclusión:

Niños que están estudiando en el año escolar 2022 y tengan 3 años de edad.

Criterios de exclusión:

Niños a los cuales no se les otorgó el consentimiento informado.

3.3.3. Muestreo

Fue por conveniencia porque el investigador tiene acceso a los casos de estudio (Hernández & Mendoza, 2018)

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas

Una técnica utilizada fue la observación estructurada, con la cual se registra sistemáticamente la información de las conductas de los niños en estudio (Hernández & Mendoza, 2018).

La otra técnica utilizada fue el análisis documental, el cual sirvió para recoger información sobre los fundamentos teóricos de las actividades lúdicas y de esta manera estructurar la propuesta. Según (Arias, 2020) el análisis de documentos es un proceso por el cual se hace una revisión de contenido a un determinado documento con la finalidad de adquirir datos, presentar los resultados y terminar con la investigación.

3.4.2. Instrumentos

La guía de observación fue el instrumento que sirvió para recoger la información. Con ella se evaluaron midieron las dos variables mediante una escala Likert. Las puntuaciones de la escala, fueron:

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

La ficha documentaria fue el instrumento que sirvió para el diseño de la propuesta de actividades lúdicas. Este instrumento fue aplicado para revisar bibliografía y documentos de estudios anteriores que sirvieron como modelo para estructurar la propuesta.

Este instrumento es denominado por Arias (2020) como ficha de registro documental, con la cual se puede recolectar información que sirve de ayuda para la investigación. Estas fichas son diseñadas conforme a la información que se requiere para el estudio, ya que no existe un modelo específico.

3.5. Procedimientos

Para llevar a cabo la recopilación de la información, primero se solicitó y se hicieron las coordinaciones con la directora de la institución el permiso para la realización

de la investigación. Luego, para solicitar el consentimiento informado a los padres de los niños, se le invitó a una reunión, en la cual, se les explicó en forma detallada los objetivos y beneficios de la investigación. Una vez que se tuvo el permiso y el consentimiento de los padres, se procedió a aplicar las rúbricas de observación. Por otra parte, la investigadora recogió información pertinente con la ficha documentaria acerca de modelos sobre propuestas de actividades lúdicas.

3.6. Método de análisis de datos

Para la realización de las tablas de frecuencia, producto de la estadística descriptiva, se procedió a realizar un proceso de tabulación de la información recaudada con las rúbricas de observación para después realizar el análisis respetivo mediante el programa SPSS.

3.7. Aspectos éticos

La investigación desarrolló como principios éticos los siguientes: No maleficiencia, la cual indica que las personas que forman parte de la investigación no pueden ser maltratadas, ni hacerles ningún tipo de daño; consentimiento informado, el cual era necesario y oportuno el permiso de los padres de familia para que los estudiantes formaran parte de la investigación, por ser éstos, menores de edad; la justicia, porque todos los niños fueron elegidos de forma equitativa para conformar la muestra de estudio, la honestidad, que radica en respetar la propiedad intelectual de los trabajos considerados en la presente investigación; el rigor científico, que se enmarca en revisar de manera cuidadosa los resultados antes de ser publicados; y, la competencia profesional y científica, que significa, actualizarse de manera profesional y científica a fin de desarrollar una investigación acorde al adecuado proceso de investigación.

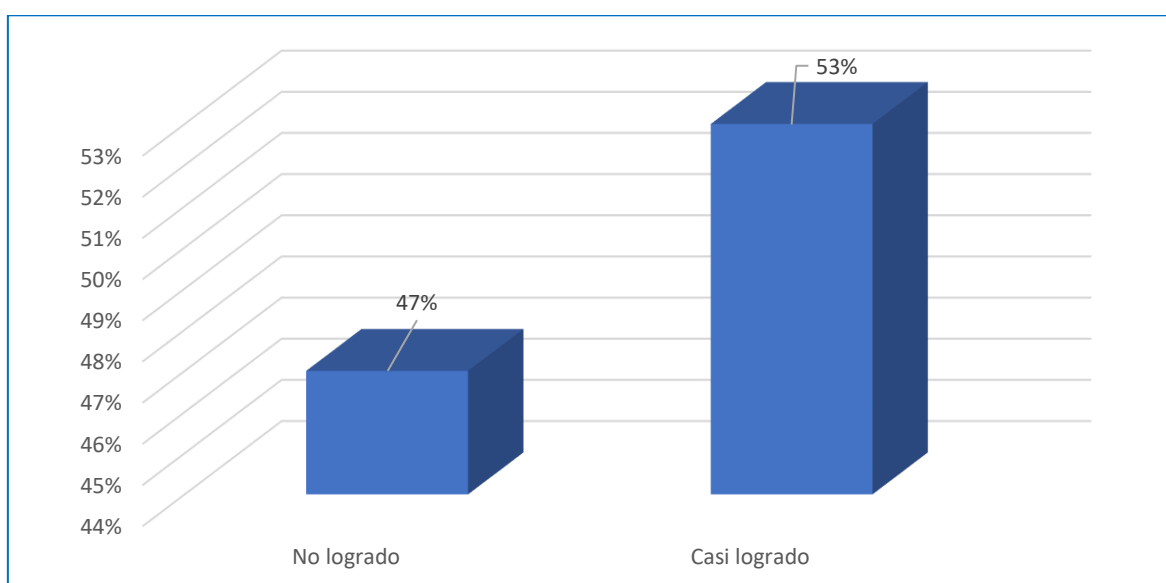
IV. RESULTADOS

Para presentar los resultados de las variables actividades lúdicas y lenguaje oral se hará un análisis descriptivo.

Objetivo específico 1: Diagnosticar el nivel de aplicación de actividades lúdicas en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.

Figura 2

Análisis de las actividades lúdicas

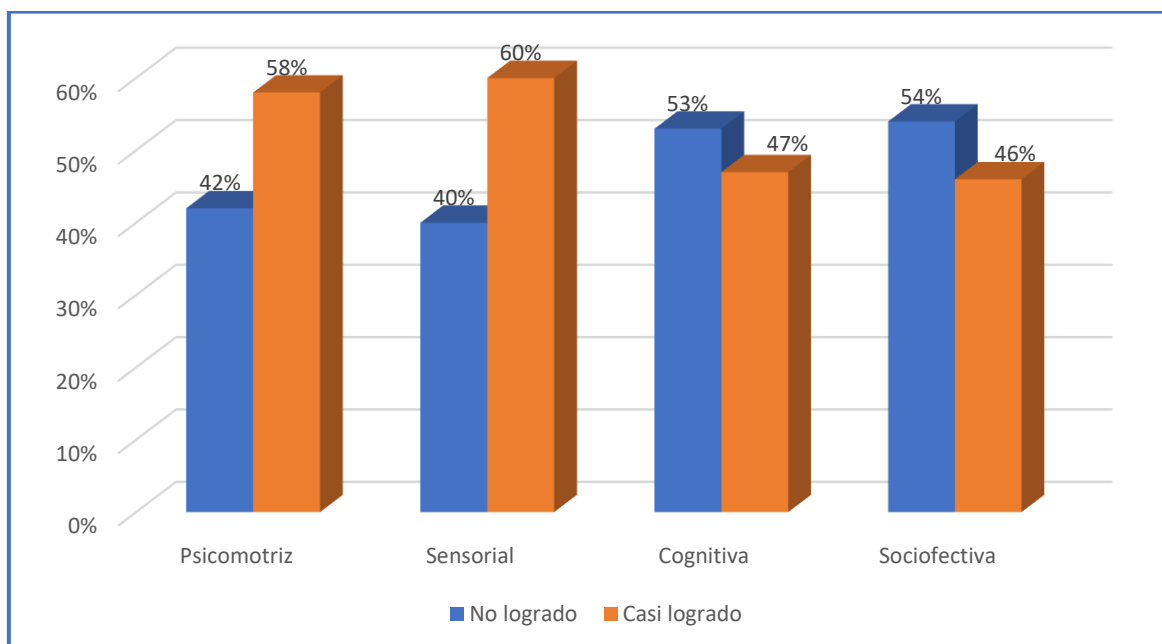


Nota: Datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada a los niños de 3 años

Los resultados que se demuestran en la figura 2, sobre el análisis de la variable actividades lúdicas, señalan que, de los 29 niños, 14 niños (47%) se ubican en un nivel no logrado de realizar actividades lúdicas en sus diferentes dimensiones como psicomotriz, sensorial, cognitiva y socioafectiva y 15 niños (53%) se encuentran en un nivel casi logrado de realizar las actividades lúdicas en sus diferentes dimensiones.

Figura 3

Análisis de las dimensiones de las actividades lúdicas

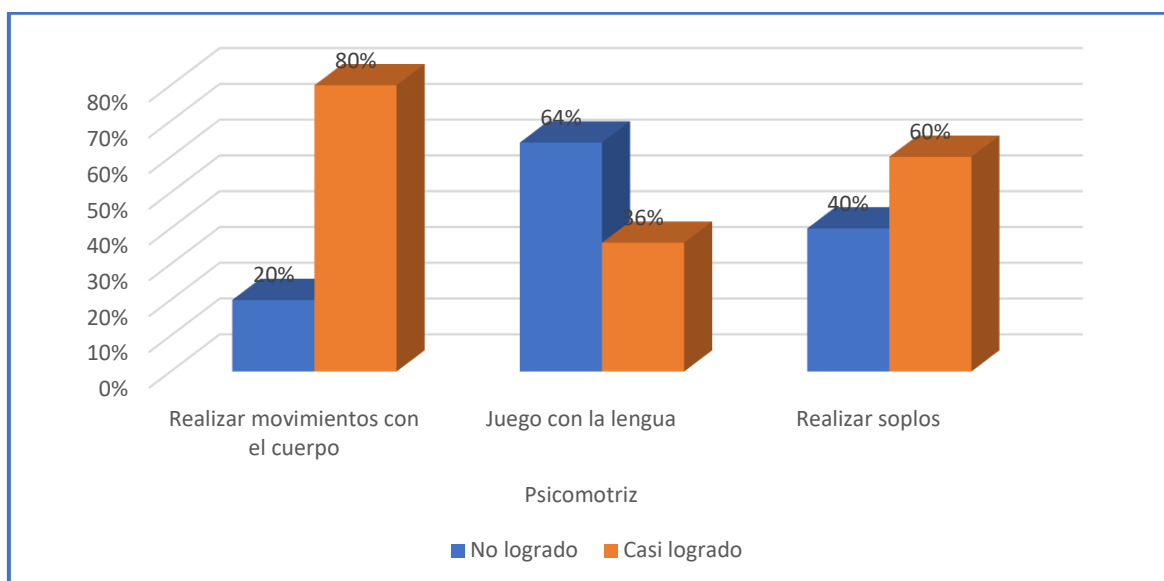


Nota: Datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada a los niños de 3 años

En los resultados que se demuestran en la figura 3, sobre el análisis de las dimensiones de las actividades lúdicas, se observa que, en el área psicomotriz, el 42% de los niños presentan un nivel no logrado y el 58% casi han logrado. En cuanto, en la dimensión sensorial, el 40% (12 niños) se ubican en un nivel no logrado, pero el 60% se ubican en un nivel casi logrado. Asimismo, en la dimensión cognitiva, 15 niños (53%) tienen un nivel no logrado y los 14 restantes (47%), un nivel casi logrado. Por último, 16 niños que corresponden al 54%, presentan un nivel no logrado en la dimensión socioafectiva y el resto (46%) se ubican en un nivel casi logrado.

Figura 4

Análisis de la dimensión psicomotriz



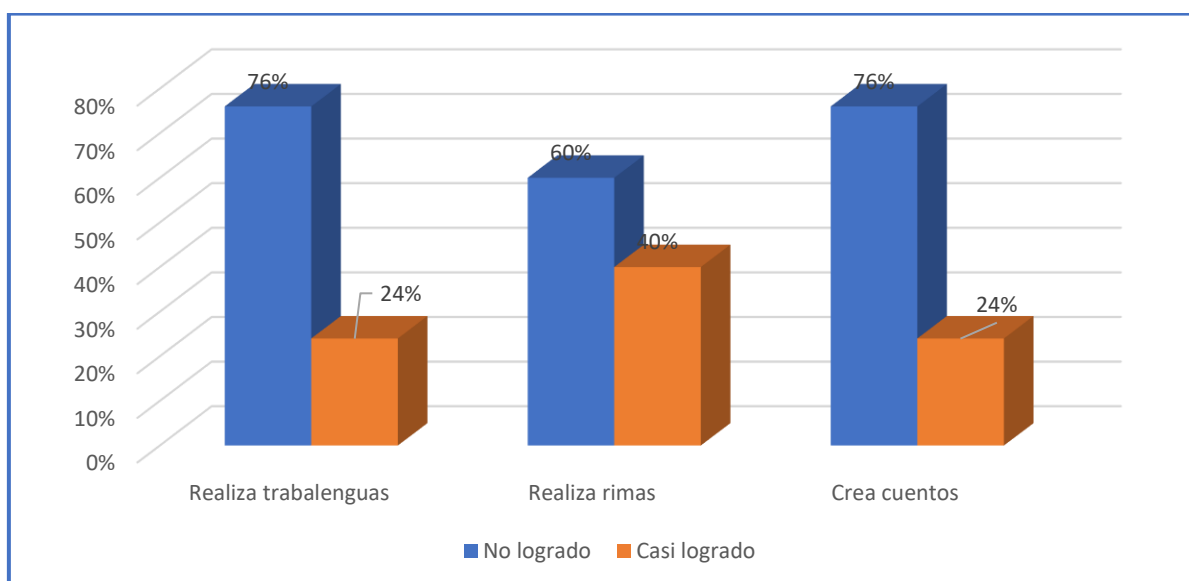
Nota: Datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada a los niños de 3 años

En los resultados que se demuestran en la figura 4, sobre el análisis de la dimensión psicomotriz, se observa que el 80% de los niños (23) se encuentran en un nivel casi logrado para realizar movimientos con el cuerpo y sólo el 20% (6) aún no lo han logrado.

En cuanto a jugar con la lengua, sacándola, llevándola hacia arriba, hacia abajo, a los costados, el 64% de los niños no logran hacerlo todavía y el 36% (10) casi han logrado hacer estos movimientos con la lengua. Por último, el realizar soplos en una vela, en globos, en silbatos, el 60% de los niños (17) casi han logrado hacerlo. Sólo el 40% (12), aún no logran realizar soplos.

Figura 5

Análisis de la dimensión cognitiva



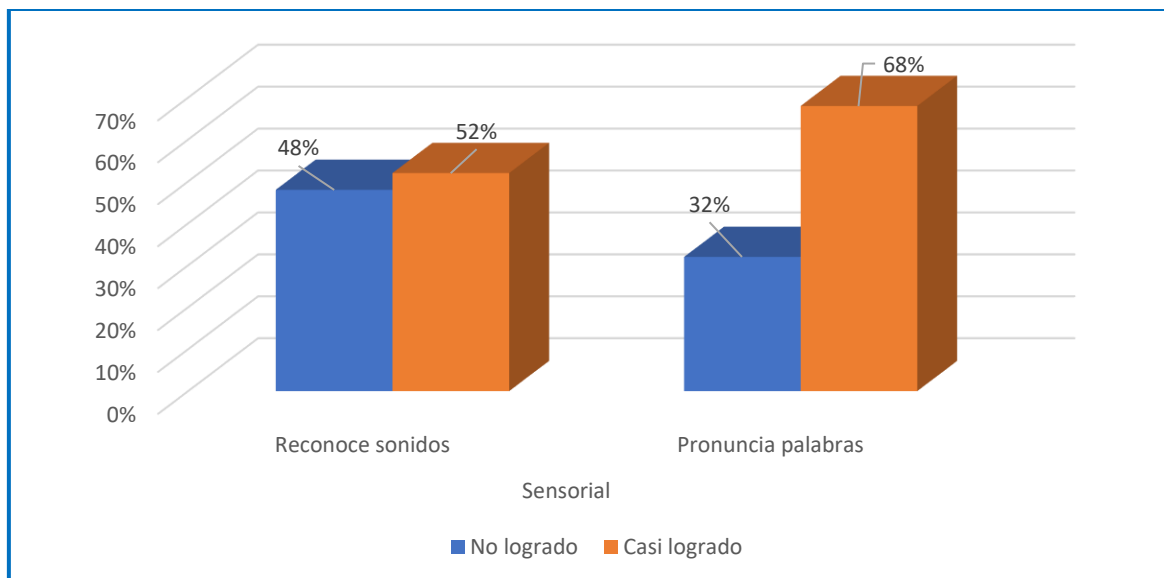
Nota: Datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada a los niños de 3 años

En los resultados que se demuestran en la figura 5, sobre el análisis de la dimensión cognitiva, se observa que el 76% de los niños (22) no han logrado hacer trabalenguas y el 24% (7) casi han logrado hacerlos de manera clara.

En cuanto a realizar rimas, el 60% de los niños no logran hacerlo todavía y el 40% (12) casi han logrado hacer pequeñas rimas. Por último, el crear cuentos de manera personal y en grupos, el 76% de los niños (22) no pueden hacerlo, pero ya el 24% (7 niños) casi han logrado crear sus propios cuentos.

Figura 6

Análisis de la dimensión sensorial

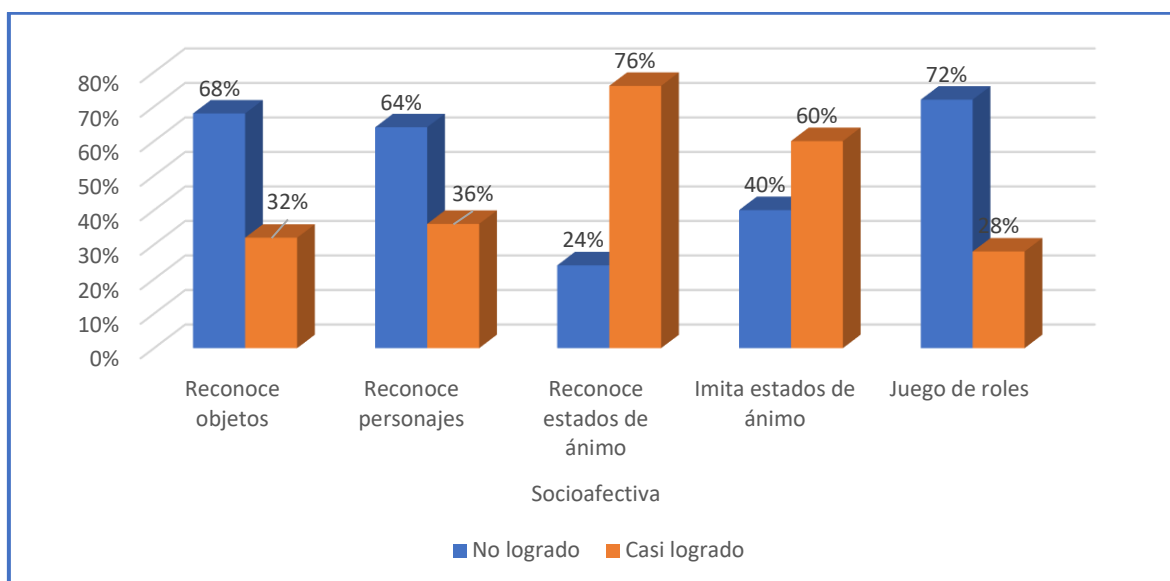


Nota: Datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada a los niños de 3 años

En los resultados que se demuestran en la figura 6, sobre el análisis de la dimensión sensorial se observa que el 48% de los niños (13) aún no han logrado reconocer los distintos sonidos de su alrededor, pero el 52% (16 niños) casi han logrado reconocer los sonidos más cercanos y, en cuanto a la pronunciación de palabras, el 68% de los niños casi han logrado hacerlo de manera adecuada, han ejecutado onomatopeyas más conocidas y han cantado con cada una de ellas, sin embargo, el 32% de los niños, aún no logran hacerlo.

Figura 7

Análisis de la dimensión socioafectiva



Nota: Datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada a los niños de 3 años

En los resultados que se demuestran en la figura 7, sobre el análisis de la dimensión socioafectiva, se observa que el 68% de los niños (20) no logran reconocer objetos cercanos a ellos por medio de adivinanzas, siendo solo el 32% de los niños que casi han logrado reconocer los objetos.

En cuanto, al reconocimiento de personajes, el 64% de niños (19) aún no logran hacerlo y solo el 36% casi lo han logrado.

Para reconocer los estados de ánimo el 76% (22 niños) casi lo han logrado y 7 niños que representan el 24% no logran reconocerlos. Asimismo, el 40% (12) de los niños no logra imitar los estados de ánimo y el 60% (17 niños) casi logran hacerlo.

Por último, los niños al asumir los juegos de roles, el 72% (21) aún no logran hacerlo, pero el 28% (8 niños) casi han logrado hacerlo.

Objetivo específico 2: Determinar los fundamentos teóricos de las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.

Tabla 1

Fundamentos teóricos

Fundamentos teóricos	
Actividades lúdicas	Lenguaje oral
<p>De acuerdo a los resultados encontrados a partir de la aplicación de la rúbrica, se ha podido evidenciar que los docentes no aprovechan las oportunidades de aprendizaje que generan las actividades lúdicas. Según la teoría cognitiva de Piaget, los niños en su etapa preoperacional adquieren aprendizajes a través de la imitación, de la simbolización y que, a partir de ellas, ellos asumen responsabilidades individuales y grupales que lo llevan a comunicarse con los demás.</p> <p>En esta etapa, los niños tienen como característica la deficiencia en la conciencia fonológica, por lo que desde allí las actividades lúdicas deben enmarcarse a desarrollar la comunicación para desarrollar su vocabulario y la expresión oral. Para ello, es necesario que se les apoye y se les incentive mediante actividades propias de su edad.</p>	<p>El lenguaje en los niños de tres años, según los resultados obtenidos han evidenciado que todavía no han desarrollado el lenguaje oral propio de su edad, por lo que es necesario que se les ofrezca actividades que le ayuden a reforzar el lenguaje. En este sentido, se considera la teoría de Piaget (cognitiva), quien afirma que una persona desarrolla su lenguaje según su capacidad intelectual. Por ello, un niño comenzará a hablar cuando su capacidad cognitiva esté desarrollada ya que está entrelazada con el lenguaje y el pensamiento. En la teoría se asegura que los niños interpretan y se expresan según su entorno ambiental, dado que ellos desarrollan su lógica y su madurez por el desenvolvimiento de los modelos que tienen como guías (Bronckart, 1980). En este sentido, los guías son los docentes quienes a través de</p>

<p>Vygotsky (1991) específicamente, se centra en el juego e indica que éste es la actividad propia del niño con el cual desarrolla su capacidad imaginativa y va modelando su comportamiento porque con el juego interactúa y asume roles o tareas que aportan al progreso de las capacidades psicológicas superiores como el lenguaje, el cual se convierte en la principal herramienta de transmisión cultural y educativa. La manera y el instante en que un niño toma control sobre las habilidades que serán logradas, depende del modelo de andadura que se brinde al niño. El captar y mantener al niño interesado, a través actividades donde se facilitan herramientas didácticas oportunas como los juguetes, permiten que la andadura sea efectiva. En tal sentido, las actividades lúdicas que el docente programe deben enfocarse a mejorar o lograr desarrollar el lenguaje oral en los niños.</p> <p>(Sotomayor et., al 2020)</p>	<p>estrategias y actividades lúdicas van a estimular el lenguaje oral en los niños. También se ha considera la teoría innatista de Chomsky quien expresa que el lenguaje se hereda genéticamente ya que un niño nace con mente organizada, la cual se va construyendo internamente al estar propensa a un nuevo vocabulario, pues la mente adquiere y utiliza estas palabras sin dificultad alguna (Bronckart, 1980).</p> <p>También se ha considerado la teoría constructivista de Vygotsky, quien recalca la gran importancia del contexto social en el cual el niño se desenvuelve, puesto que esto ayuda en la formación de su pensamiento y el uso posterior de sus funciones. Según esta teoría, el lenguaje evoluciona en el niño a medida que su pensamiento también va evolucionando y va realizando las diversas acciones. En tal sentido, es conveniente que el niño siempre esté interactuando para que a través del contacto con los demás pueda desarrollar su pensamiento y por ende el lenguaje oral.</p>
--	---

Tabla 2

Modelo de actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral

Dimensión	Indicadores	Dificultad	Estrategias / acciones
Psicomotriz	Realizar movimientos con el cuerpo	Dificultad para articular movimientos.	Desarrollo de habilidades sensorio-perceptivas y motrices. Baila junto a sus compañeros
	Realizar soplos	Dificultad para soplar burbujas, globos, plumas, entre otros.	Desarrollo de habilidades sensorio-perceptivas y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias. Conejito soplón Soplo y soplo Hacer burbujas Soplado globos
	Juego con la lengua	Dificultad para hacer movimientos con la lengua, hacia arriba, hacia abajo, a los costados, inflar mejillas, soplar labios, hacer besos volados, mover la mandíbula.	Realizar movimientos faciales articulatorios. Haciendo movimientos con lengua, labios, mandíbula y mejillas
Sensorial	Reconoce sonidos	Dificultad para realizar pronunciación de palabras	Articulación correcta de los fonemas del idioma materno para facilitar su comunicación a través de un lenguaje claro. Hacer adivinanzas, trabalenguas y rimas
	Pronuncia palabras	Dificultad para realizar pronunciación de palabras	Incremento de la capacidad de expresión oral a través del manejo adecuado del vocabulario y la comprensión progresiva del significado de las palabras para facilitar su interacción con los otros Realizar la rima con los dedos

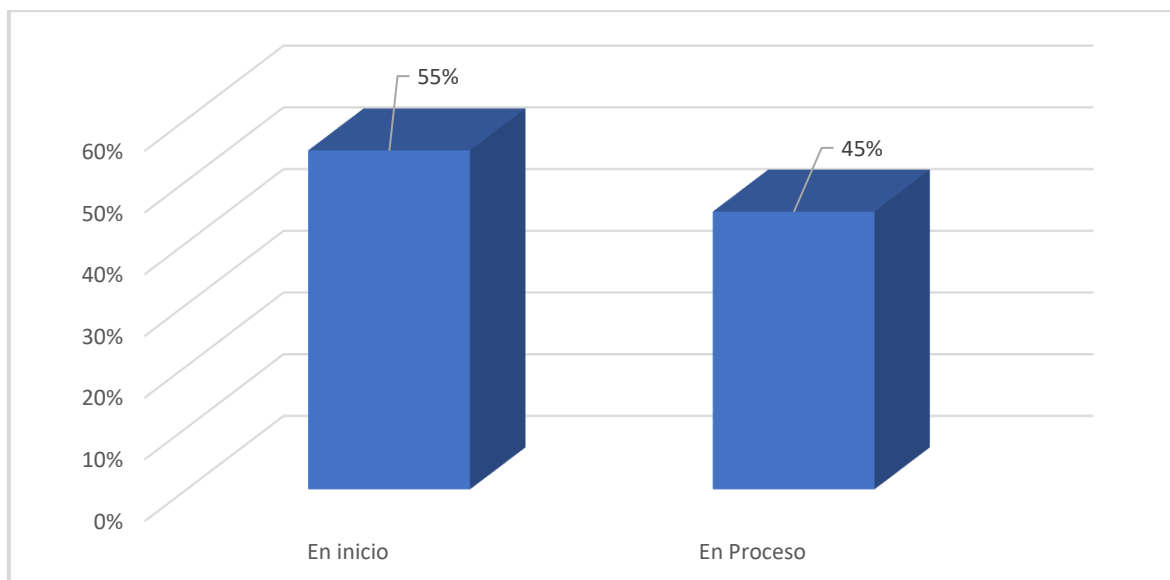
			<p>Repetir la rima con las imágenes de los animales.</p>
	Ejecuta onomatopeyas	Dificultad para hacer sonidos u onomatopeyas.	<p>Uso del lenguaje oral a través de sonidos u onomatopeyas</p> <p>Canta haciendo onomatopeyas</p>
Cognitiva	Realiza trabalenguas	Escuchar trabalenguas y repetirlos una y otra vez	<p>Uso del lenguaje oral a través de oraciones que tiene coherencia sintáctica para expresar y comunicar con claridad sus ideas y emociones.</p> <p>Problemas para leer trabalenguas</p>
	Realiza rimas	Dificultad para realizar pronunciación de palabras y comunicar sus emociones, e ideas.	<p>Uso del lenguaje oral a través de oraciones que tiene coherencia sintáctica para expresar y comunicar con claridad sus ideas, emociones vivencias y necesidades. Conversar sobre las características que tienen algunos animales y hacer rimas con ellos, realizando movimientos circulares con las manos</p>
	Cuenta cuentos	Crea su propio cuento.	<p>Comprensión del significado de las palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.</p> <p>Dificultad para crear su propio cuento y comunicar sus emociones, e ideas</p>

	Reconoce objetos Reconoce personajes	Dificultad para reconocer algunos animales y objetos	Comprensión del significado de las palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás Escucha una narración, nombra a los animales y objeto reconocidos
Socioafectiva	Reconoce estados de ánimo	Identifica estados de ánimo en las imágenes.	Comprensión del significado gestos para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás Dificultad para reconocer estados de ánimo en imágenes.
	Imita estados de ánimo	Problemas para imitar estados de ánimo: alegría, tristeza, enojo.	Comprensión del significado gestos para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás. Realiza gestos comunicando estados de ánimo
	Juego de roles	Dificultad para imitar personajes	Comprensión del significado de las palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás. Escucha una narración e imita roles de personajes

Objetivo específico 3: Evaluar la situación actual del lenguaje oral y de sus dimensiones en los niños de 3 años en una institución educativa, Piura 2022

Figura 8

Situación actual del lenguaje oral

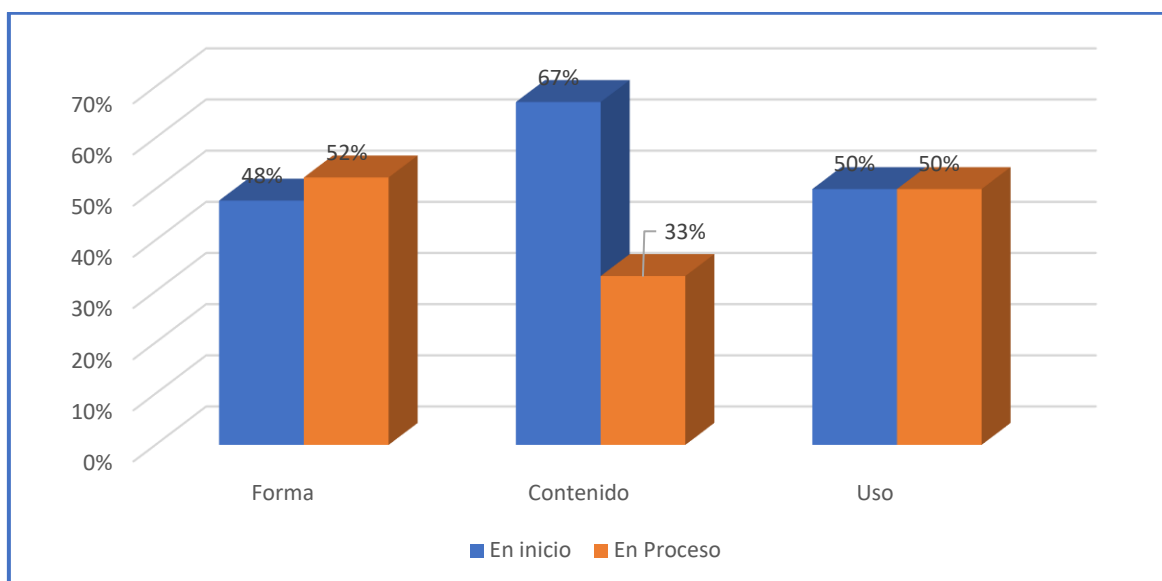


Nota: Datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada a los niños de 3 años

En los resultados que se demuestran en la figura 8, sobre el análisis de la situación actual del lenguaje oral, 16 niños (55%) se encuentran en un nivel en inicio, quienes aún no logran adquirir las destrezas orales en cuanto a la forma, contenido y uso del lenguaje acorde a su edad. Mientras que el 45% de niños (13) se encuentran en un nivel en proceso porque todavía presentan algunas deficiencias para comunicarse de manera oral con los demás.

Figura 9

Dimensiones del lenguaje oral

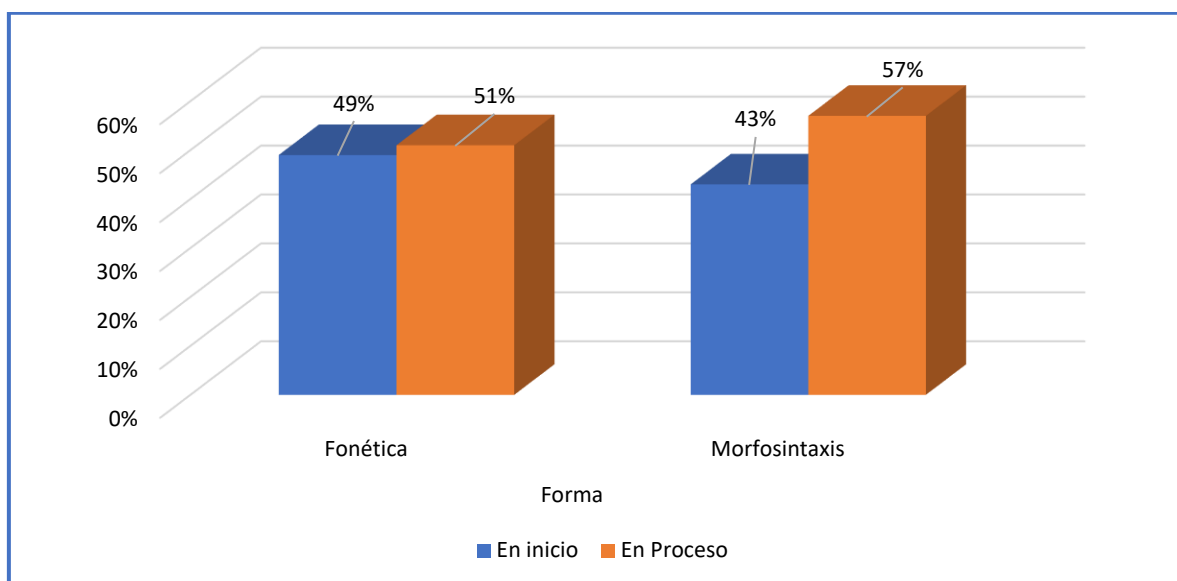


Nota: Datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada a los niños de 3 años

En los resultados que se demuestran en la figura 9 que en las dimensiones del lenguaje oral: Forma, el 48% de los niños (14) se encuentran en un nivel en inicio y el 52% (15) en proceso porque aún tiene deficiencias para reconocer y realizar sonidos onomatopéyicos, emitir fonemas, vocalizar algunas palabras, frases, oraciones entre otros. En contenido, el 67% de los niños (20) todavía se encuentran en un nivel en inicio y el 33% (9) se ubican en proceso, porque demuestran que tienen un léxico mínimo de acuerdo a su edad y presentan dificultad para conocer el significado de las palabras más usuales en ellos. En la dimensión, uso, de manera equitativa (50%), los niños se encuentran en los niveles en inicio y en proceso, presentando algunas dificultades para utilizar el lenguaje tanto oral como gestual.

Figura 10

Dimensión forma del lenguaje oral

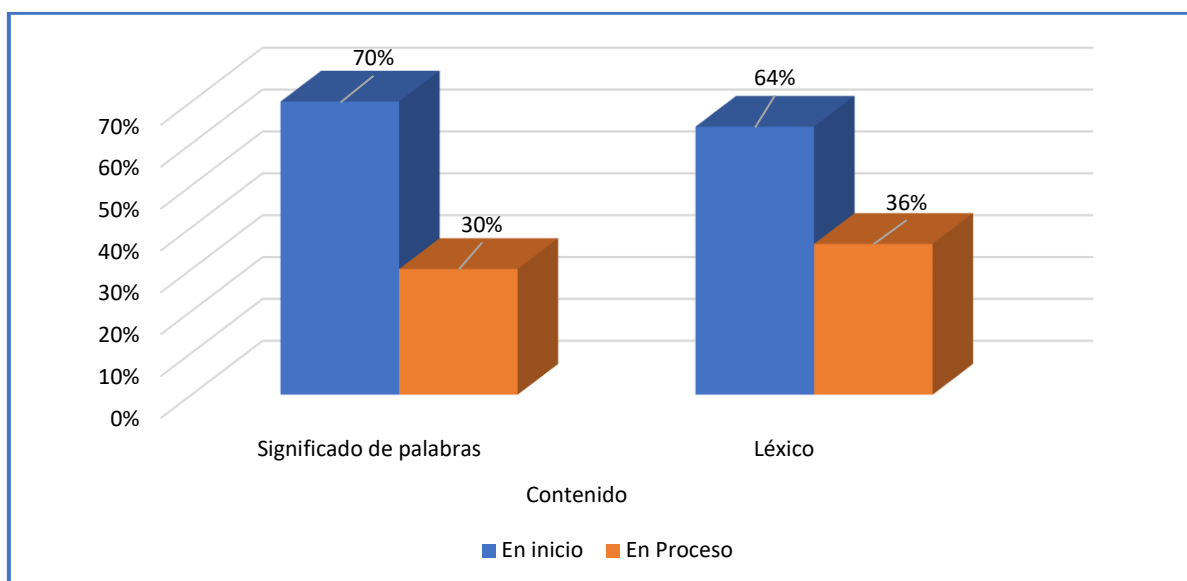


Nota: Datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada a los niños de 3 años

En los resultados que se demuestran en la figura 10 que analizan la dimensión forma del lenguaje oral, se puede observar que 14 niños (49%) se encuentran en un nivel inicio en cuanto a fonética; y el resto, 15 niños (51%), se ubican en un nivel de proceso porque tienen dificultades para reconocer y hacer sonidos onomatopéyicos y la emisión de fonemas aún no la hacen muy clara. En lo que respecta a la morfosintaxis, el 43% de los niños (12) se ubica en el nivel en inicio y el 57% (17 niños) se ubican en un nivel proceso, caracterizado porque aún tienen dificultades para repetir y vocalizar frases pequeñas y oraciones y para formas pequeñas oraciones desde la observación de imágenes.

Figura 11

Dimensión contenido del lenguaje oral

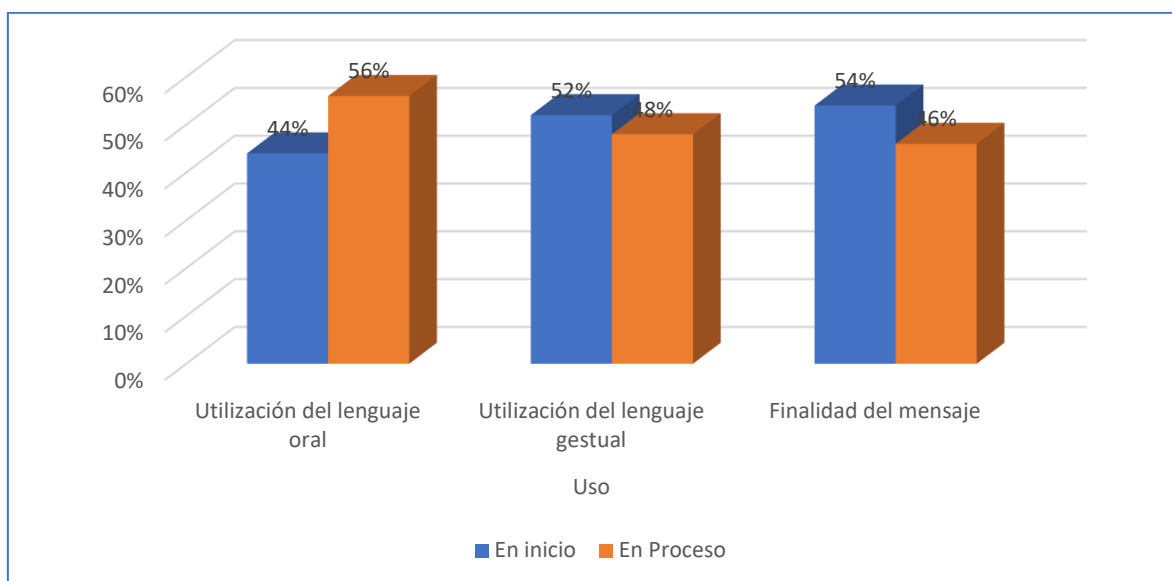


Nota: Datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada a los niños de 3 años

En los resultados que se demuestran en la figura 11, que analizan la dimensión contenida del lenguaje oral, se puede observar que 20 niños (70%) se encuentran en un nivel inicio en cuanto al significado de palabras y el resto, 9 niños (30%), se ubican en un nivel de proceso, evidenciado porque tienen algunas dificultades para hacer definiciones de objetos cercanos y de algunas funciones de los personajes de su localidad. Con respecto al léxico, el 64% de los estudiantes (19), se encuentran en un nivel en inicio y el 36% (10) están en proceso. Ello hace que los niños tengan algunas dificultades para elaborar y responder preguntas y para expresar de forma oral sus emociones y necesidades.

Figura 12

Dimensión uso del lenguaje oral



Nota: Datos obtenidos de la rúbrica de observación aplicada a los niños de 3 años

En los resultados que se demuestran en la figura 12, que analizan la dimensión uso del lenguaje oral, se puede observar que, para hacer pequeñas descripciones, narrar pequeñas historias y responder a interrogantes planteadas por su docente, más de la mitad (56%) de los niños están en proceso, es decir que presentan dificultades. Pero, el 44% (16) de los niños no logran hacerlo porque se encuentran en nivel inicio.

Para hacer uso del lenguaje gestual, más de la mitad de los niños (52%) se ubican en un nivel en inicio, mientras que el 48% de los niños se encuentran en proceso, porque ya hacen uso de recursos no verbales y expresan sus emociones de manera gestual con algunas dificultades.

En cuanto, a la finalidad del lenguaje, los niños para captar el mensaje y las emociones desde una imagen, el 54% de los niños (15) se encuentran en un nivel inicio, mientras que el 46% (14 niños) se encuentran en proceso, porque lo realizan, pero con algunas dificultades.

Objetivo general: Diseñar actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA 2022.

I. PRESENTACIÓN

Con la finalidad de mejorar el nivel de lenguaje oral en los niños de 3 años, es que se ha diseñado una propuesta en base al juego o en actividades lúdicas a fin que los niños de una institución educativa de la ciudad de Piura alcancen optimizar su comunicación oral con las personas que le rodean, traducida ésta, en el reconocimiento de sonidos, una mejor pronunciación de palabras, incremento de un vocabulario de acuerdo a la edad del niño, entonación adecuada, entre otros. De esta manera, los niños asegurarán un adecuado desenvolvimiento en el aula con sus compañeros y docentes; en su familia y con las personas de su entorno, porque podrán expresar de manera fácil lo que desean, piensan o sienten, teniendo así la oportunidad que adquirir mejores aprendizajes en las distintas áreas educativas. De la misma forma, la docente, como parte de la institución, preocupada por mejorar las deficiencias observadas en su aula, se vale de la oportunidad de estar actualizándose como profesional en la Universidad César Vallejo, para desarrollar una investigación con la cual propone una serie de actividades para ayudar a mejorar la situación problemática encontrada en la institución. De esta manera, otorgará una herramienta a fin que la parte jerárquica y docente de la institución educativa tengan a bien analizarla y aplicarla de acuerdo a las características y necesidades de los niños. Es por ello, que junto a la investigación propositiva desarrollada aportará con actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en sus estudiantes.

Cabe resaltar que, para diseñar la propuesta se hizo una evaluación de las variables lenguaje oral y actividades lúdicas y acorde a la caracterización de los estudiantes es que esbozaron las acciones.

Para la preparación de la propuesta, primero, administró Rúbrica de observación a fin de evaluar el lenguaje oral en los niños y después, se aplicó la rúbrica de observación para valorar en los niños el desarrollo de las actividades lúdicas.

La propuesta presentada considera a los niños de 3 años que forman parte de la institución educativa de Piura, los cuales han participado del diagnóstico realizado por la docente.

II. ACTIVIDADES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

La Institución educativa de Piura es pública y ofrece servicios en el nivel inicial de 3, 4 y 5 años, cuenta con 3 Docentes, 73 Estudiantes. En inicial de 3 años, se encuentran 29 estudiantes.

III. JUSTIFICACIÓN

Las actividades lúdicas resultan ser muy importantes para el niño porque gracias a ellas aprenden nuevas ideas, aprenden a controlar sus emociones y les ayuda a crear sus propios juegos imaginativos. Por ello, a través de los diferentes juegos estimular su lenguaje, adquieren aprendizajes participando e implicándose de forma activa y práctica utilizando sus manos. También con ellas van a afianzar su creatividad, les ayuda a la solución de problemas sobre todo emocionales, aprenden habilidades físicas y sociales para desenvolverse adecuadamente con las personas que lo rodean.

Igualmente, por los aportes de las teorías cognitiva y constructivista (Piaget y Vygotsky) e investigaciones realizadas, se tiene referencia que, a través del juego los niños de tres años afianzan su lenguaje oral y pueden comunicar favorablemente lo que piensan, sienten y así también pueden socializarse adecuadamente con los demás.

Por ello, es que se ha creído conveniente y pertinente proponer actividades lúdicas con el propósito de estimular y mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de tres años en una institución educativa pública de Piura, contribuyendo así, a que los niños en su escuela adquieran mayores logros en su aprendizaje y socialización a través del lenguaje.

IV. ALCANCE

La propuesta de las actividades lúdicas es aplicable a todos los niños de 3 años de la institución educativa.

V. METAS

Una propuesta de actividades lúdicas

VI. INDICADORES DE GESTIÓN

Producto específico: “Propuesta de actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.”

Indicadores:

1. Número de actividades lúdicas esbozadas para ser aplicadas.
2. Nivel de lenguaje oral en los niños de 3 años.
3. Nivel de desarrollo de actividades lúdicas en los niños de 3 años.

VII. FINES

- Mejorar el lenguaje oral en los niños del estudiante afianzando sus logros de aprendizaje en su vida escolar.
- Generar seguridad y tendencia en los niños para participar y desarrollar las diversas actividades de aprendizaje proyectadas.

VIII. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Favorecer con la mejora del nivel de lenguaje oral en los niños de 3 años a través de una propuesta de actividades lúdicas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Plantear actividades lúdicas para optimizar el lenguaje oral en los niños de tres años.
- Bosquejar las acciones de las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de tres años.

IX. ESTRATEGIAS Y ACCIONES

Antes de señalar las estrategias y acciones, se detallarán las deficiencias, derivadas del instrumento aplicado.

DEFICIENCIAS	ESTRATEGIAS
Dificultad para hacer movimientos con algunas partes del cuerpo.	Bailamos y cantamos haciendo diferentes movimientos con el cuerpo
Dificultad para hacer movimientos con la lengua	Jugamos con nuestra lengua
Falta de fuerza al soplar	Jugamos a soplar
Confusión para reconocer los sonidos de su alrededor	Reconocemos sonidos
Dificultad para pronunciar palabras de su léxico	Jugamos a "Simón Dice"
Problemas para realizar onomatopeyas	Imitamos diferentes sonidos
Dificultad para aprender un trabalenguas	Aprendemos trabalenguas a través de imágenes
Dificultad para crear pequeñas rimas	Cantamos y rimamos
Presenta limitaciones para crear y contar cuentos	Creamos y contamos un cuento
Dificultad para reconocer objetos	Encontramos objetos escondidos

Desconocimiento de personajes de su comunidad	Identificamos personajes mediante imágenes
Desconocimiento de las funciones de personajes de su comunidad	Jugamos a ser policías
	Somos bomberos
	Somos deportistas
Confusión para identificar los principales estados de ánimo en imágenes	Reconocemos nuestros estados de ánimo
No pueden identificar algunos estados de ánimo	Identificamos estados de ánimo en los personajes
Dificultad para responder preguntas y hacer preguntas	Comentamos sobre la película "Buscando a Nemo"
Poca entonación de canciones	Cantamos en Karaoke
Poca facilidad para adivinar y hacer adivinanzas	Creamos adivinanzas describiendo frutas y verduras
Poca utilización del lenguaje facial y gestual	Recitamos poesías
Problemas para identificar, personajes y el mensaje de una imagen o cuento	Narramos cuentos a partir de mi personaje favorito

ESTRATEGIAS	ACCIONES
Bailamos y cantamos haciendo diferentes movimientos con el cuerpo	La docente enseña a los niños las diferentes partes del cuerpo. Hace movimientos con las diferentes partes del cuerpo.

	<p>Invita a los niños a cantar y bailar: “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</p>
Jugamos con nuestra lengua	<p>La docente hace los diferentes movimientos con la lengua.</p> <p>Invita a los niños a mover su lengua hacía arriba, hacia abajo, a los costados, saca la lengua, la esconde, entre otros.</p>
Jugamos a soplar	<p>La docente prepara diferentes circuitos con objetos livianos para que los niños soplen: silbato, algodón, globos inflados etc.</p>
Reconocemos sonidos	<p>La docente lleva audios de los sonidos de animales y los más característicos de su entorno.</p> <p>Pide a los niños que identifiquen el tipo de sonido.</p>
Jugamos a “Simón Dice”	<p>La docente explica en que consiste el juego “Simón Dice”.</p> <p>Cada niño por un momento hará el papel de Simón y dará la orden para que los demás niños repitan y pronuncien una palabra.</p>
Imitamos diferentes sonidos	<p>Los niños escuchan las onomatopeyas.</p> <p>Las repiten e indican a quién corresponde la onomatopeya.</p>
Aprendemos trabalenguas a través de imágenes	<p>La docente presenta a los niños imágenes de trabalenguas acorde su edad.</p> <p>Los niños repiten una y otra vez las frases y oraciones del trabalenguas con ayuda de las imágenes hasta aprendérselo.</p>

Cantamos y rimamos	<p>A través de imágenes la docente presenta rimas a los niños.</p> <p>Ellos repiten una y otra vez las frases de las rimas y luego crean una canción con alguna rima elegida.</p>
Creamos y contamos un cuento	<p>La docente presenta a los niños imágenes de personajes y objetos a fin que los niños creen su propio cuento.</p> <p>Cada niño contará su cuento.</p>
Encontramos objetos escondidos	<p>La docente previamente preparará el ambiente con objetos escondidos.</p> <p>Agrupará a los niños en pares para que al momento de dar la orden que busquen el objeto, los niños lo hagan.</p> <p>Una vez encontrado el objeto, cada niño indicará alguna característica del objeto encontrado.</p>
Identificamos personajes mediante imágenes	<p>La docente llevará imágenes de policía, bombero, deportista, doctor, barredor, vendedor, profesor.</p> <p>Los niños reconocerán a cada uno de ellos personajes en las imágenes y conversarán con su docente de lo que ellos hacen en la comunidad.</p>
Jugamos a ser policías, bomberos y deportistas	<p>La docente hará un juego de roles con los estudiantes con los personajes elegidos.</p> <p>Para ello, pedirá a los niños, lleven objetos o imágenes de los utensilios o instrumentos que cada personaje usa.</p> <p>Los niños explican la función de los personajes y cómo hacen uso de los objetos.</p>

<p>Reconocemos nuestros estados de ánimo</p>	<p>La docente lleva imágenes de los estados de ánimo.</p> <p>Pedirá a los niños reconozcan cada imagen y hagan un juego de roles de acuerdo al estado de ánimo que le tocó al niño.</p>
<p>Identificamos estados de ánimo en los personajes</p>	<p>La docente llevará imágenes de personajes conocidos por el niño, demostrando diferentes estados de ánimo.</p> <p>Los niños identificarán el estado de ánimo en el personaje y explicarán cuál sería la causa que le produjo esto.</p>
<p>Comentamos sobre la película “Buscando a Nemo”</p>	<p>La docente le convoca una tarde de cine a los niños.</p> <p>Antes de ver la película hace preguntas previas ¿De que tratará la película? ¿Quién será el personaje principal? Entre otros.</p> <p>Luego terminada la película, la docente dará un tiempo para que los niños expresen lo que sintieron al ver la película y luego se hará preguntas.</p>
<p>Cantamos en Karaoke</p>	<p>La docente hace cantar a los niños en Karaoke, canciones conocidas por ellos, para que incrementen su capacidad de retención vocabulario.</p>
<p>Creamos adivinanzas describiendo frutas y verduras</p>	<p>A través de imágenes de frutas y verduras, la docente indica a los niños, a partir de las características, creen adivinanzas.</p> <p>En pares los niños adivinarán.</p>
<p>Recitamos poesías</p>	<p>La docente presenta a los niños poesías a través de pictogramas.</p> <p>Los niños repiten cada frase y las aprenden, dando entonación y haciendo uso de lenguaje gestual y facial.</p>

Narramos cuentos a partir de mi personaje favorito	Los niños elegirán un personaje favorito, luego crean una historia y la contarán a sus compañeros.
--	--

X. FINANCIAMIENTO

La tesista, asumirá el costo del material que utilizará con cada uno de los niños (hojas impresas)

XI. PRESUPUESTO

DESCRIPCIÓN	C.U (S/.)	CANTIDAD	TOTAL
Grabadora	590.00	01	590.00
CDS	5.00	06	30.00
Velas	0.30	30	9.00
Globos	0.15	50	7.50
Silbatos	1.00	30	30.00
Muñeca	20.00	03	60.00
pelota	17.00	03	51.00
Carro	25.00	03	75.00
peluches	15.00	03	45.00
Trompo	4.00	03	12.00
sonajas	6.00	03	18.00
aviones	16.50	03	49.50
tambores	22.00	03	66.00
Cartulinas pliego	2.00	50	100.00
Cartulina duplex	3.00	25	75.00

Papelotes	1.00	50	50.00
Vinifan	10.00	05	50.00
Cinta scotch grande	4.00	03	12.00
Plumones gruesos estuche	10.00	03	30.00
Plumones finos	6.00	03	18.00
Tijeras grandes	10.00	02	20.00
Colores caja	7.00	03	21.00
Temperas caja	13.00	02	26.00
Pinceles gruesos	2.50	12	30.00
Pinceles finos	1.50	12	18.00
Silicona	8.00	06	48.00
Plastilina caja	6.00	06	36.00
Cinta maskingtape	7.00	06	42.00
Cinta de embalaje	5.00	06	30.00
sombrero	18.00	03	54.00
Telas de colores (metro)	10.00	06	60.00
Cintas de colores	5.00	12	60.00
carteras	15.00	03	45.00
gorros	13.00	03	39.00
Vestidos de colores	25.00	03	75.00
Polos	12.00	03	36.00
Canastas de paja	17.00	03	51.00
Internet recarga	50.00	01	50.00

Parlante	200.00	01	200.00
Bolsa de bolitas de tecnopor	5.00	10	50.00
Paquete de hojas A4	20.00	03	60.00
Impresiones a color	0.50	300	150.00
Laptop	2500.00	01	2500.00
TOTAL, S/.			5079.00

XII. CRONOGRAMA

ESTRATEGIA	META	SEMANAS									LUGAR	RESPONSABLE
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Bailamos y cantamos haciendo diferentes movimientos con el cuerpo	29 niños de 3 años beneficiados.	X									Institución educativa	Tesisista
Jugamos con nuestra lengua		X										
Jugamos a soplar			X									
Reconocemos sonidos			X									
Jugamos a "Simón Dice"				X								
Imitamos diferentes sonidos				X								
Aprendemos trabalenguas a través de imágenes					X							
Cantamos y rimamos					X							
Creamos y contamos un cuento						X						
Encontramos objetos escondidos						X						

Identificamos personajes mediante imágenes						X					
Jugamos a ser policías						X					
Somos bomberos						X					
Somos deportistas						X					
Reconocemos nuestros estados de ánimo							X				
Identificamos estados de ánimo en los personajes							X				
Comentamos sobre la película "Buscando a Nemo"							X				
Cantamos en Karaoke								X			
Creamos adivinanzas describiendo frutas y verduras								X			
Recitamos poesías										x	

V. DISCUSIÓN

Objetivo específico 1: Diagnosticar el nivel de aplicación de actividades lúdicas en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.

Al realizar el diagnóstico sobre la aplicación de actividades lúdicas en los niños de 3 años, se ha evidenciado que estos se ubican, en su mayoría, en el nivel casi logrado y en una menor proporción se ubican en el nivel no logrado. Esto demuestra que los niños tienen deficiencias al participar en actividades lúdicas, tanto psicomotrices, sensoriales, cognitivas y socioafectivas. Aún más se evidencia que los docentes no han dado apertura a estas actividades lúdicas para que los niños puedan, a partir de ellas, interactuar y alcanzar logros que hasta el momento no lo han hecho. Ello es confirmado con el estudio de Sulistyningtyas, & Fauziah, (2019) quienes demostraron que un 45% de docentes muy rara vez hace uso del juego para estimular en sus estudiantes el lenguaje. Más aún, Angulo, et al., (2020) en su estudio confirma que, sólo el 7% de los maestros conoce que el juego favorece las competencias comunicativas y lingüísticas de los niños. Por el contrario, Reátegui (2019) indica que el adoptar estrategias de enseñanza relacionadas al juego aporta en los infantes el desarrollo de su cognición y sociabilidad. Asimismo, MINEDU (2016), expresa que el desarrollo de las actividades lúdicas hace que el niño experimente diferentes acciones que lo llevan a interactuar con su entorno y adquirir aprendizajes.

En cuanto a la primera dimensión, psicomotriz, más de la mitad de los niños han casi logrado realizar movimientos con el cuerpo y a realizar soplos, pero una gran proporción de ellos no han logrado hacer juegos con la lengua, evidenciándose que no pueden sacar totalmente la lengua, moverla a los lados, de arriba abajo, entre otros. Esta dimensión es importante potenciarla en los niños para estimular sus sentidos. Por ello, Megías & Lozano (2019), afirma que las actividades lúdicas incentivan los movimientos donde intervienen los sentidos. Con estas actividades se busca que los niños afiancen su percepción, sus sensaciones al momento en que el cuerpo entra en movimiento.

En cuanto a la dimensión, cognitiva, relacionada a realizar trabalenguas, rimas y cuentos, la mayoría de los niños no logran hacerlo y algunos presentan dificultades al hacerlo. Las actividades lúdicas que buscan incentivar la cognición en los niños deben enmarcarse en que el niño regule su proceso de atención y memoria. Según Romero (2009) enfatizan que estas actividades lúdicas se constituyen en una dimensión del desarrollo humano porque ayuda a fomentar el desarrollo de los aspectos psicológico y social del individuo, a través de la adquisición de conocimientos, los cuales los puede ir haciendo suyos a medida que repite las frases, oraciones, canciones e interactúa con los demás.

Según los resultados, en la dimensión sensorial, casi la mitad de niños no han logrado reconocer sonidos propios de su entorno, mientras que la otra mitad lo hacen con algunas dificultades. El pronunciar palabras, la mayoría de estudiantes lo hacen con ciertas deficiencias. Esta dimensión está estrechamente relacionada con las actividades que se puedan hacer utilizando los sentidos. Mejías & Lozano (2019) enfatiza que estas actividades lúdicas se orientan a desarrollar el aspecto de los sentidos, donde se hace imprescindible potenciar la memoria y la atención.

Como última dimensión, la socioafectiva, está relacionada con la interacción que se tiene con los demás. Los niños en esta dimensión, tienen deficiencias para reconocer objetos, personajes, estados de ánimo; para imitar y hasta para socializarse. Estos resultados coinciden con el estudio de Palacios (2022) quien encontró que, al momento de hacer su oralidad, lo realizan mediante sonidos, señas o gestos, pero se le dificultaba la interacción y participación con otros de su edad. Las actividades lúdicas socioafectivas precisamente, buscan que el niño interactúe con los demás y en esa interacción llegará a establecer una comunicación más efectiva para dar a conocer lo que piensa y siente teniendo en consideración, el lenguaje, el ritmo y la música, entre otros. Sotomayor et al., (2020) resalta que estas actividades son de índole social donde las tareas o labores representadas por el niño aportan al progreso de las capacidades psicológicas superiores como el lenguaje, el cual se convierte en la principal herramienta de transmisión cultural y educativa.

Objetivo específico 2: Determinar los fundamentos teóricos de las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.

La investigación bibliográfica y según los resultados encontrados con la rúbrica de observación se ha determinado que los docentes no aprovechan las potencialidades del juego para alcanzar mejoras en el lenguaje oral en los niños. Por ello, es que teniendo en consideración los aportes de las teorías es que se ha diseñado actividades lúdicas. Entre las teorías se tiene la cognitiva de Piaget, con la cual se ubica a los niños de la muestra en la etapa preoperacional, cuyas características resalta que el niño en esta etapa hace de la imitación y la simbolización, su aprendizaje. Por ello, es que las actividades lúdicas diseñadas buscan que los niños a través del juego realicen hagan representaciones. Ello los conduce a asumir tareas de manera individual y grupal y para que desde en esa interacción logre comunicarse con los demás o con los que forman parte del juego.

Asimismo, según la teoría, en esta etapa, los niños tienen una deficiencia fonológica, caracterizada por tener un vocabulario mínimo. Por ello que, a partir de este aporte, es que las actividades basadas en el juego se han enmarcado a desarrollar la comunicación a fin que el niño potencie su vocabulario y la expresión oral.

De la misma manera, tomando como referencia, según Piaget, que el niño desarrolla su lenguaje oral de acuerdo a su capacidad intelectual, es que las actividades propuestas están enmarcadas en desarrollar su lenguaje oral y su capacidad de pensamiento, por ser procesos que están íntimamente relacionados, siendo la persona que guía, el docente, que a través de las distintas estrategias busca que el niño potencie estos procesos.

Asimismo, se está considerando la teoría de Vygotsky (1991), porque se éste enfatiza que el niño al jugar desarrolla su capacidad para imaginar y asumir roles que ayudan al progreso de su lenguaje oral, convirtiéndose en una herramienta importante de transmisión cultural y educativa. También esta teoría resalta, el modelo de andadura que se le debe brindar al niño. Por ello el docente, quien es el encargado de programar las actividades les brindará las herramientas didácticas oportunas para que el niño desarrolle las habilidades no logradas, entre ellas el

lenguaje oral, proceso que, según los resultados, los niños no han logrado desarrollarlo acorde a la edad en que se encuentran. Asimismo, esta teoría recalca la gran importancia del contexto social en el cual el niño se desenvuelve. Este contexto ayuda en la formación de su pensamiento y el uso posterior de sus funciones porque el lenguaje oral evoluciona en el niño a medida que su pensamiento también va evolucionando y va realizando las diversas acciones. En tal sentido, es conveniente que el niño siempre esté interactuando para que a través del contacto con los demás pueda desarrollar su pensamiento y por ende el lenguaje oral.

Otro fundamento teórico, es la teoría innatista de Chomsky quien expresa que el lenguaje es heredado genéticamente, pero se va enriqueciendo por el vocabulario que se va adquiriendo, lo cual al construirse internamente la mente organizada del niño tiene la capacidad de utilizar las palabras sin ninguna dificultad.

Estos fundamentos teóricos de Piaget y Vygotsky, también han sido considerados por Fernández (2021), quien, al diseñar sus actividades para mejorar el lenguaje oral de los niños, destacó la importancia de intervenir y potenciar la oralidad en los infantes con la finalidad de intercambiar ideas, sentimientos, necesidades, deseos y conocimientos basados en juegos verbales.

Objetivo específico 3 Evaluar la situación actual del lenguaje oral y de sus dimensiones en los niños de 3 años en una institución educativa, Piura 2022.

Según los resultados encontrados con la rúbrica de observación se evidenció que más de la mitad de los niños se encuentran en nivel inicio de lenguaje oral, caracterizado porque tienen un vocabulario muy pobre de acuerdo a su edad, tienen dificultades para expresarse, para vocalizar, pronunciar palabras, hacer y responder preguntas entre otros.

Estos resultados coinciden con Reátegui (2019) quien también encontró en su muestra que el 48% de los infantes se encontraban en un nivel procesal de adquisición de lenguaje oral. De la misma manera, se coincide con Arriola (2020) quien evidenció que el 40% de niños tenían un retraso en cuanto a su lenguaje oral. También Morante demostró que el 38% de los niños se encontraban en un nivel bajo y medio de oralidad. Igualmente, Álvarez (2022) encontró que casi el 92% de sus niños presentaban un retraso a nivel global de su lenguaje oral. Cabe resaltar lo indicado por Acosta, et al., (2016) que cuando un niño que no puede hablar bien, también le acompañarán otras dificultades, entre ellas, problemas en la escuela, de aprendizaje, sociales y también emocionales. De la misma forma se concuerda con los resultados encontrados por Moya (2021) quien demuestra que un 80% de niños presentan dificultades en cuanto a su lenguaje oral, donde el 55% de ellos se encuentran en retraso y el 25%, necesita mejorar su lenguaje. Por ello, resulta evidente que es necesario que se creen estrategias a fin de mejorar el proceso de lenguaje oral porque este resulta ser un proceso muy complejo que por dotación tienen los seres humanos, que da la facultad de asimilar y aprender mediante códigos, símbolos, nuevas palabras, brinda la oportunidad de dar a conocer lo que piensa, expresando sus ideas, permitiéndole interiorizar y transmitir sus recuerdos, además de relacionarse y expresarse con los que le rodean (Díaz, 2009).

Con respecto a la dimensión forma, casi la mitad de los estudiantes se ubican en el nivel inicio y el resto en un nivel en proceso. Más aún en lo que es fonología y morfosintaxis, los niños también presentan dificultades por ubicarse en los niveles en inicio y en proceso. Ello evidencia que los niños no han logrado o tienen

deficiencias para reconocer y hacer sonidos onomatopéyicos, emitir fonemas, repetir y vocalizar algunas frases y oraciones y hasta para formar pequeñas oraciones desde la observación de imágenes. Estos resultados concuerdan con Moya (2021) quien evidenció que los niños presentan dificultades para comunicar sus ideas, sus necesidades y sus intereses a las personas que los rodean. Asimismo, tienen problemas para pronunciar adecuadamente las palabras no entendiéndoseles lo que hablan y al explicar alguna situación suelen repetir las palabras. Asimismo, se concuerda con los hallazgos de Fernández (2021) donde el 80% de los niños presentaron un nivel medianamente inadecuado en sus habilidades lingüísticas de oralidad en las dimensiones fonológicas y morfosintaxis. Asimismo, se coincide con los hallazgos de Álvarez (2022) donde más del 90% de sus niños tenían un retraso en lo que corresponde a la fonología y sintaxis del lenguaje oral. Estos resultados difieren con lo encontrado en la revisión bibliográfica, donde el niño para haber logrado un nivel alto en la forma del lenguaje oral, según Acosta et al., (2016) debe emitir, de manera clara y de acuerdo a su edad, los sonidos de los fonemas al ser combinados para formar las palabras, los cuales pueden ser vocálicos y consonánticos; asimismo, debe poner en práctica la morfosintaxis, con la cual el niño ya debe formar sus palabras de acuerdo a los lexemas y morfemas y consecutivamente debe formar frases y oraciones.

Con respecto a la dimensión contenido, los hallazgos de esta investigación, evidenciaron que los niños se ubican en los niveles en inicio y en proceso, los cuales presentan dificultades para realizar algunas definiciones de los objetos más cercanos y de algunas funciones de los principales personajes de su comunidad. Asimismo, los niños tienen un léxico muy limitado de acuerdo a su edad, lo cual redundaba al momento de hacer preguntas o responder alguna hecha por su docente, no expresando muchas veces de manera oral sus necesidades y emociones. Estos resultados, concuerdan con lo encontrado por Moya (2021) quien observó que la mayoría de los niños presentaban problemas al momento de explicar alguna situación porque siempre repiten las palabras por falta de un vocabulario pertinente de acuerdo a su edad. Asimismo, se concuerda con Fernández quien indica que el 80% de los niños tienen problemas en la dimensión semántica, evidenciándose dificultades al momento de intercambiar ideas, transmitir sentimientos, deseos. Estos hallazgos difieren con lo planteado por Acosta et al., (2016) quien indica que

un niño va adquiriendo esta competencia oral cuando da un significado a las palabras, un sentido y las interpreta y van acumulando un léxico adecuado o cantidad de palabras de acuerdo a su edad. Por ello también se concuerda con Kim et al., (2021), quien resalta que el docente debe priorizar actividades para mejorar el lenguaje oral de los niños y una de las propuestas lúdicas es el modelado que puede implicar asumir un papel en la narrativa del juego de los niños y capitalizar las oportunidades naturales que surgen en el juego para presentar, definir y practicar el uso de nuevas palabras.

Con respecto, a la dimensión uso del lenguaje oral. Se evidenció que la mayoría de niños tienen dificultades para utilizar de manera correcta el lenguaje oral y gestual. Estos resultados se caracterizaron porque los niños no responden preguntas generadas por su docente, no pueden narrar historias con facilidad, no pueden hacer descripciones pequeñas. Para comunicarse no hace o se expresa haciendo uso de recursos no verbales y hasta no pueden captar el mensaje de una imagen o no pueden compartir fácilmente lo que sienten.

Estos hallazgos se relacionan con los encontrados por Fernández (2021) quien encontró que el 80% de los niños presentaron un nivel medianamente inadecuado en sus habilidades lingüísticas de oralidad en la dimensión pragmática o el uso que se le da al lenguaje oral. Asimismo, se concuerda con Morante (2020) donde el 38% de los niños presentaban dificultades en cuanto a la dimensión pragmática del lenguaje oral. También, Moya (2021) encontró dificultades en sus niños para comunicar sus ideas, sus necesidades y sus intereses a las personas que los rodean.

Teóricamente, se difiere con Pérez y Salmerón (2006) quien indica que esta dimensión se demuestra con la creación de narraciones, de historias las cuales deben ser acompañadas del juego, realización de descripciones y dando a conocer los detalles de cuentos antes relatados. Bajo este enfoque Acosta et al., (2016), indica que el individuo utiliza el lenguaje oral que ha adquirido, teniendo en consideración lo que quiere transmitir, a quién o quiénes quiere comunicar, de qué manera hará llegar su mensaje, dónde y con qué finalidad transmitirá lo desea comunicar. Para ello, es necesario que se estimule de manera adecuada el lenguaje oral.

Objetivo general: Diseñar actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.

De acuerdo a los hallazgos encontrados en cuanto a las dos variables lenguaje oral y actividades lúdicas, éstos no fueron nada favorables para los niños de tres años, por lo que se hizo benéfico diseñar actividades lúdicas con la finalidad de mejorar el lenguaje oral en los niños porque el desarrollo óptimo de esta variable ayudará a que el niño pueda interrelacionarse adecuadamente con los demás y así podrá tener éxito en su escolaridad.

Bajo este enfoque, Reátegui (2019) indica que los juegos lúdicos influyen de manera positiva en el desenvolvimiento de habilidades para comunicarse en los infantes para adquirir una expresión oral adecuada. Asimismo, Arriola (2020) afirma que el modelo pedagógico basado en el juego mejoró significativamente el lenguaje oral de los niños.

Asimismo, se concuerda con Briceño y Ramos (2019) quien indica que los juegos verbales permitieron mejorar significativamente con 50.4 puntos las dimensiones relacionadas a la comprensión oral, sugiriendo el diseño de actividades de aprendizaje basadas en el juego.

En tal sentido, también se coincide con Fernández (2021) quien destacó la importancia de intervenir y potenciar la oralidad en los infantes con la finalidad de intercambiar ideas, sentimientos, necesidades, deseos y conocimientos basados en juegos verbales. Y aún más se concuerda con Kim et al., (2021), porque es quien resalta que el docente debe priorizar actividades para mejorar el lenguaje oral de los niños y una de las propuestas lúdicas es el modelado que implica asumir un papel en la narrativa del juego de los niños y capitalizar las oportunidades naturales que surgen en el juego para presentar, definir y practicar el uso de nuevas palabras.

Resaltando también el papel del docente para la elaboración de las actividades lúdicas, se concuerda con Guanochanga (2021) quien enfatiza que la aplicación de estrategias lúdicas logró resultados positivos y muy favorables ya que un 88% de los niños mejoró su lenguaje oral comunicándose de manera más clara. Ello,

Permitió también a los docentes del nivel inicial mejorar e innovar su labor pedagógica con sus niños.

A esto se suma, la coincidencia con Vitale et al., (2018) quien para comprobar si el juego estimulaba el desarrollo del niño especialmente su lenguaje gestual y oral, aplicó actividades de la vida diaria, juegos lúdicos y simbólicos, destacando que el utilizar recursos como el juego estimuló el desarrollo de los niños con retrasos o incluso déficits.

A esto, también se coincide con los planteamientos de distintos autores porque enfatizan la importancia de las actividades lúdicas en la adquisición del lenguaje oral. Por ello, se tiene a Guzmán (2018) quien indica que, a través del juego, el niño, adquiere aprendizajes, entre ellos el lenguaje, en su hogar y escuela; Pinargote & Meza (2022) confirma que las actividades lúdicas estimulan en el niño el desarrollo del lenguaje oral. De Souza et al., (2019), expresa que es importante que el niño se involucre en el juego, porque éste lo ayuda a superar sus dificultades en cuanto a su percepción, lenguaje y relación con su medio. Por ello, Bustillos, et al., (2022) enfatiza que el estimular al niño tempranamente y durante su educación inicial, lo ayuda a mejorar sus problemas de lenguaje oral y por último se coincide con Andrade (2020) quien indica que resulta muy importante que el niño participe de actividades basadas en el juego para divertirse y así, este acreciente su creatividad e imaginación que lo llevará a desarrollar su lenguaje oral.

VI. CONCLUSIONES

1. Se consiguió diseñar una propuesta de actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en niños de 3 años y así contribuir en su interrelación con los demás.
2. Se logró diagnosticar que la situación actual de las actividades lúdicas en los niños de 3 años en una institución educativa demuestra dificultades porque éstas no son desarrolladas de manera asidua, lo que debe ser atendidas para que los estudiantes a través del juego se interrelacionen con los que lo rodean, y acrecienten su vocabulario.
3. Con el presente estudio se consiguió precisar los fundamentos teóricos en los que se sustentaron las actividades lúdicas, los cuales se enmarcan en los aportes de Piaget y Vygotsky que enfatizan que, con el juego los niños de tres años afianzan su lenguaje oral y pueden comunicar favorablemente lo que piensan, sienten y también pueden socializarse adecuadamente con los demás
4. Se logró evaluar la situación actual del lenguaje oral en los niños de 3 años en una institución educativa el cual exterioriza deficiencias tanto en la forma, contenido y uso del lenguaje oral, las cuales se demuestran con las dificultades que tienen los niños para interactuar y dialogar con las personas de su alrededor por su poca dicción y oralidad.

VII. RECOMENDACIONES

1. En la institución educativa de Piura se sugiere implementar la propuesta de actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años, desarrollando las acciones y estrategias planteadas a partir de las insuficiencias halladas.
2. La institución educativa de Piura, por la situación actual de las actividades lúdicas en los niños de 3 años que muestra deficiencias por no ser ejecutadas de manera oportuna y estratégica, debe incentivar a los docentes la adecuación de estas actividades mediante el desarrollo de un taller a fin que adquieran competencias para diseñar y aplicar una miríada de estrategias lúdicas que logren estimular el lenguaje oral.
3. La institución educativa, con la finalidad que los docentes utilicen de manera acertada los fundamentos teóricos en que se basan las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años, debe suscitar espacios de reflexión para que los docentes evalúen, reflexionen y diseñen estrategias lúdicas a fin de coadyuvar a que estos niños aprendan nuevas ideas, aprendan a controlar sus emociones y a crear sus propios juegos imaginativos que los lleve a expresar lo que piensan y sienten en las distintas intenciones comunicativas.
4. El directivo de la institución educativa junto a los docentes del nivel inicial, para disminuir el bajo nivel de lenguaje oral en los estudiantes, debe establecer alianzas estratégicas para desarrollar talleres de capacitación a los padres de familia y docentes a fin de dotarles estrategias y actividades lúdicas que se enmarquen a potenciar la forma, el contenido y el uso del lenguaje oral en los niños de 3 años.

Referencias

- Acosta, R., Andino, M. Barros, T., Guerrero, M. & Tapia, S. (2016). Prevalencia del retraso simple del lenguaje en niños escolares de nueve parroquias rurales del Distrito. Metropolitano de Quito. *Revista de la Facultad de Ciencias Médicas*, 41(2), 32-38. https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CIENCIAS_MEDICAS/article/download/2849/3389/12048
- Álvarez M. (2022). *Juegos verbales para la expresión oral en los niños de las instituciones educativas de inicial del distrito de Huarmaca* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Piura – Perú] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/94982>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Angulo, H., Aguayo García, A., Farfán, Gema B., & Delgado, S. (2020). Análisis del desarrollo integral infantil desde la perspectiva de las actividades lúdicas en el nivel preescolar. *Revista de ciencias humanísticas y sociales*, 5(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6808390>
- Arias, P., Merino, M. & Peralvo, C. (2017). Análisis de la Teoría de Psico-genética de Jean Piaget: Un aporte a la discusión. *Revista católica de las ciencias*, 3 (3), 2477-8818. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6326679>
- Arriola, C. (2020). *Modelo pedagógico basado en juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de cuatro años*, *Institución Educativa 203, Lambayeque* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Chiclayo – Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41127>
- Bronckart, J. (1980). *Teorías del lenguaje*. Barcelona : Ed. Herder. <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:85579/ATTACHMENT01>

- Briceño, F. y Ramos, D. (2019). *Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes del III ciclo de Educación Básica Regular de la Institución Educativa 80206, distrito de Sanagoran – Sánchez Carrión* [tesis de maestría, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Chiclayo – Perú].
- Bustillos, G., Gutiérrez, D. & Guerrero, N. (2022). Estrategias de estimulación temprana basada en actividades lúdicas desde la virtualidad, para infantes con problemas del lenguaje. *Polo del conocimiento*, 7(7). <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4417>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Chamba, L. & Chillogallo, J. (2019). El cuento infantil en el desarrollo del lenguaje oral en niños del primer grado de educación general básica. *Revista Dominio de las ciencias*, 5(3), 697-711. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7154280>
- Cervera, X. (2022, 17 de marzo). Más retrasos en el desarrollo del habla en niños de menos de 5 años por las mascarillas. *Redacción Barcelona*. <https://www.lavanguardia.com/vida/20220317/8130750/mas-retrasos-desarrollo-habla-ninos-5-anos-mascarillas.html>
- Cevallos, A., Andino, S., Astudillo, B., Olalla, G., & Tapia, T. (2016). Prevalencia del retraso simple del lenguaje en niños escolares de nueve parroquias rurales del Distrito Metropolitano de Quito. *Revista de la Facultad de Ciencias Médicas*, 41(2), 32-38. https://200.12.169.32/index.php/CIENCIAS_MEDICAS/article/view/2849

- Cuellar, M., Tenreiro, M., & Castellón, G. (2018). El juego en la educación preescolar: fundamentos históricos. *Conrado*, 14(62), 117-123. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442018000200020&lng=es&tlng=pt.
- De Souza, M., Posada, S. & Lucio, P. (2017). Neuroeducación: una propuesta pedagógica para la educación infantil. *Análisis*, 51(94), 159-179. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7385990>
- Díaz, M. M. (2009, enero). El lenguaje oral en el desarrollo infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 14. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_DIAZ_2.pdf
- Estela, R. (2020). Investigación propositiva. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamericana. Trujillo. <https://es.calameo.com/read/006239239f8a941bec906>
- Fernández, L. (2021). *Programa de juegos verbales para la oralidad en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 11135, Mórrope - Lambayeque*. [tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Chiclayo – Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/69275>
- Hernández, R. y Mendoza, (2014). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Hoff, E. (2017). El desarrollo del lenguaje a temprana edad: Los mecanismos de aprendizajes y sus efectos desde el nacimiento hasta los cinco años. *CEECD*. <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/desarrollo-del-lenguaje-y-de-la-lectoescritura/segun-los-expertos/el-desarrollo-del-lenguaje>

- Guzmán, M. C. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Revista Conrado*, 14(64), 153-156. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Guanochanga, V. (2021). *Actividad lúdica en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa "Luis Felipe Borga"* [tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga – Ecuador]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7315>
- Kim, J., Madsen, A., & Peterson, S. S. (2021). Play, Oral Language, Writing and Cultural Relevance in Northern Rural Kindergarten Classrooms: Teachers' Roles. *Early Childhood Education*, 47(1), 3. <https://www.eslcata.com/uploads/files/Play%20Oral%20Language%20Writing%20and%20Cultural%20Relevance.pdf>
- Labrador, N., y Morot, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas*, 17, 71-84. <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Méndez, D. y Vargas, J. (2021). Importancia de la evaluación del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*, 6 (1). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1875>
- Miñán, A. (2021). *El juego y la integración sensorial de los estudiantes del nivel inicial de 5 años del distrito de Paimas* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Piura – Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/77553>
- Minera, A. y Batres, M. (2008). Guía de actividades para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años [tesis de grado, Universidad de San Carlos de Guatemala].

<https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2015/10/Terapias-del-lenguaje-ejercicios-para-mejorar.pdf>

Monge, M., Méndez, M., Hernández, M., Quintana, C. & Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, 43(1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>

Mora, A. (2018). Las concepciones sobre el lenguaje y su relación con los procesos cognitivos superiores, en docentes del ciclo y de escuelas públicas urbanas de tres cantones de la provincia de San José Costa Rica. *Revista Educación*, 42(1), 130-159. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44051918012>

Morante, A. (2020). *Juegos verbales para estimular la expresión oral en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 474* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Chiclayo – Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/53371>

National Institute on Deafness and Other Communication Disorders, (2020). *Specific Language Impairment*. <https://www.nidcd.nih.gov/health/specific-language-impairment>.

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. & Romero, H. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa, cualitativa y redacción de tesis. <https://books.google.com.pe/books?id=KzSjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Palacios, E. (2022). *Actividades lúdicas y la mejora de la expresión oral en los niños de 3 años del nivel inicial Sechura* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Piura – Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/94789>

Paredes E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Propuesta manual de actividades lúdicas para la asignatura de*

Estudios Sociales [tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar. Quito – Ecuador]. <http://hdl.handle.net/10644/8119>

Paucar M. (2021). Juegos verbales y la comunicación oral en los estudiantes del primer grado de la IE N° 20803 Carlos Durand Hernández de Paita. [tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Piura – Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79025>

Pérez, P., & Salmerón, T. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. *Revista Pediatría de Atención Primaria*, 8(32), 111-125. <https://www.redalyc.org/pdf/3666/366638693012.pdf>

Pinargote, S., & Meza, H. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel preescolar *Educare*, 26. <https://revistas.investigacionupelipb.com/index.php/educare/article/view/1676>

Ramos, G., Cueto, S. y Felipe, C. (2021). Documentos de investigación. Educación y aprendizajes. La educación de niños y niñas con discapacidad en el Perú durante la pandemia del Covid-19. *Grupo de análisis para el desarrollo*. <https://conadisperu.gob.pe/observatorio/wp-content/uploads/2022/03/La-educacion-de-ninos-y-ninas-con-discapacidad-en-el-Peru-durante-la-pandemia-del-COVID-19-1.pdf>

Reátegui, G. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Tarapoto – Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/28777>

Ríos, I. (2017). El lenguaje: Herramienta de reconstrucción del pensamiento. *Razón y palabra*, 6(72), 15-24. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/16347>

- Romero, L., Escorihuela, Z., & de Balazs, A. C. R. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Lecturas: Educación física y deportes*, (131), 46-46.
- Sánchez, X., Rodríguez, Y., Zamora, T., Blanco, V. (2018). El desarrollo del lenguaje oral de los niños del grado preescolar de la zona rural. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>
- Sánchez C. (2021). *Guía de ejercicios lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños de preparatoria de la escuela "Carlos Freile Larrea"* [tesis de maestría, Universidad Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Quito – Ecuador]- <http://repositorio.puce.edu.ec:80/handle/22000/18549>
- Saneleuterio, E., Stuyck, A., García, Blessed, D. (2019). Educate by playing as educating by talking. children's rights, intentionality, family and language. *Reinad*, 17. <https://doi.org/10.4995/reinad.2019.11781>
- Sotomayor, K. N., Merizalve, N., Jurado, P. P. & Borja, J.L. (2020). Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años. *Revista Científica*, 6 (4) 324-339. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1470>
- Sulistyaningtyas, E., & Fauziah, Y. (2019). The implementation of traditional games for early childhood education. *Atlantis Press*, 431-435. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>
- Tupia I. (2018). *Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura* [tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Piura – Perú]. 2018. <http://hdl.handle.net/20.500.14039/2263>
- Vitale. R., da Silva, Rodriguez., F. & Ferreira, G. (2018). The make-believe and games as an intervention strategy for an infant with delay in child development.

Cadernos de Terapia Ocupacional Da UFSCar, 26(1), 63-71A.
<https://search.proquest.com/openview/e2bea9cab8e1d1fbb33971d4484a1696/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1156344>

Zambrano, L. y Bermúdez, J. (2021). *Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años en los centros de educación inicial de la ciudad de Portoviejo* [tesis de maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo].
<http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/1907>

ANEXOS

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Actividades lúdicas (Variable independiente)	Son actividades que benefician la capacidad de ver, oír y tocar; agilizan la idea de espacio-tiempo; y el movimiento del cuerpo de manera ligera y coordinada. Además, los juegos permiten la aceleración del	Las actividades lúdicas son acciones bosquejadas para favorecer el lenguaje oral en los niños, las cuales se han enmarcado en las dimensiones:	Psicomotriz	Realizar movimientos con el cuerpo Realizar soplos Juego con la lengua	Ordinal
			Sensorial	Reconoce sonidos Ejecuta onomatopeyas Pronuncia palabras	
			Cognitiva	Realiza trabalenguas Realiza rimas Cuenta cuentos	

	lenguaje, despertando el ingenio y desarrollando el espíritu de observación, afirmando la voluntad y perfeccionando la paciencia (Caballero, 2021).	psicomotriz, sensorial, cognitiva y socioafectiva.		Reconoce objetos y personas	
			Socioafectiva	Reconoce estados de ánimo y los imita Juego de roles	
Lenguaje oral (Variable dependiente)	Lenguaje oral: considerado como un recurso por el cual se aprende naturalmente interactuando con el medio ambiente y con otras personas (Chamba & Chillogallo, 2019).	El lenguaje oral, se midió de forma operacional mediante una guía de observación mediante sus dimensiones: forma, contenido y uso.	Forma	Fonética Morfosintaxis	Ordinal
			Contenido	Significado de palabras Léxico	
			Uso	Utilización del lenguaje oral Mensaje Finalidad del mensaje.	

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variables e indicadores			
			Variable 1: Actividades lúdicas			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
¿De qué manera las actividades lúdicas mejorarán el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022?	Diseñar actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022	Las actividades lúdicas mejorarán significativamente el lenguaje oral en los niños de 3 años en una institución educativa, Piura 2022	Psicomotriz	Realizar movimientos con el cuerpo	1. Baila haciendo diferentes movimientos del cuerpo	Ordinal
				Juego con la lengua	2. Saca la lengua 3. Pone su lengua hacia arriba 4. Pone su lengua hacia abajo 5. Lleva su lengua hacia los dos lados	
				Realizar soplos	6. Sopla una vela 7. Sopla globos tendidos en una cuerda 8. Sopla un silbato	

			Sensorial	Reconoce sonidos	9. Indica el sonido reconocido
				Pronuncia palabras	10. Pronuncia palabras de manera adecuada
				Ejecuta onomatopeyas	11. Canta haciendo onomatopeyas
			Cognitiva	Realiza trabalenguas	12. Expresa de forma clara los trabalenguas
				Realiza rimas	13. Hace rimas con objetos de su alrededor 14. Vocaliza sus rimas
				Cuenta cuentos	15. Crea un cuento 16. Cuenta cuentos en grupos
				Reconoce objetos Reconoce personajes	17. Reconoce objetos a través de adivinanzas 18. Reconoce objetos a través de adivinanzas

Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Socioafectiva	Reconoce estados de ánimo	19. Indica el estado de ánimo presentado	
				Imita estados de ánimo	20. Imita los estados de ánimo cantando	
				Juego de roles	21. Asume roles de personajes	
			Variable 2: Lenguaje			
¿Cuál es el diagnóstico actual del nivel de aplicación de las actividades lúdicas en los niños de 3 años en una institución educativa, Piura 2022?	Diagnosticar el nivel de aplicación de actividades lúdicas en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.	La situación actual de las actividades lúdicas es deficiente en los niños de 3 años en una institución educativa, Piura 2022.	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
			Forma	Fonética	1. Reconoce sonidos onomatopéyicos: carro, ambulancia, vaca, tocar la puerta, pollo, perro, gato 2. Hace sonidos onomatopéyicos: carro, ambulancia, vaca, tocar la puerta, pollo, perro, gato	Ordinal

					3. Emite fonemas en forma clara de: palo, papá, mamá, pata, casa, mano, dedo, pie, polo, pato, mono
				Morfosintaxis	4. Repite pequeñas frases 5. Repite oraciones 6. Vocaliza pequeñas frases observando imágenes. 7. Forma pequeñas oraciones observando imágenes.
				Significado de palabras	8. Hace definiciones de objetos cercanos a ellos. 9. Define funciones de personajes cercanos a ellos
¿Qué fundamentos teóricos sustentan las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años en una	Determinar los fundamentos teóricos de las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los	La determinación de los fundamentos teóricos de las actividades lúdicas mejorará	Contenido	Léxico	10. Responden a preguntas formuladas de un pequeño texto. 11. Elabora preguntas sobre una imagen presentada

institución educativa, Piura 2022?	niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.	significativamente el lenguaje oral en los niños de 3 años en una institución educativa, Piura 2022?			12. Expresa oralmente sus emociones 13. Expresa oralmente sus necesidades
			Uso	Utilización del lenguaje oral	14. Describe una fruta 15. Narra una pequeña historia a partir de imágenes 16. Responde a preguntas realizadas por su profesora
				Utilización del lenguaje gestual	17. Al narrar utiliza recursos no verbales 18. Expresa emociones de manera gestual
¿Cuál es la evaluación de la situación actual del lenguaje oral y sus dimensiones en los niños de 3 años en una institución educativa, Piura 2022?	Evaluar la situación actual del lenguaje y de sus dimensiones en los niños de 3 años en una institución	La situación actual del lenguaje oral es de nivel bajo en los niños de 3 años en una institución	Finalidad del mensaje		19. Capta el mensaje de una imagen 20. Capta las emociones en imágenes

	educativa, Piura 2022.	educativa, Piura 2022.			
Tipo y diseño de investigación		Población y muestra		Técnica e instrumento	Estadística a utilizar
Tipo: Básica Diseño: No experimental – Propositiva - Transversal		Población: 29 niños de una institución Educativa Muestra: 29 niños		Observación Rúbrica de observación Análisis documental Ficha de análisis documental	Estadística descriptiva Tablas de frecuencia y gráficos de barras

Rúbrica de observación para diagnosticar la situación actual de las actividades lúdicas en los niños de 3 años en una institución educativa, Piura 2022

Dimensión	(3)	(2)	(1)
Psicomotriz	Realizar movimientos con el cuerpo		
	Baila haciendo diferentes movimientos del cuerpo	Presenta dificultades para bailar y para hacer diferentes movimientos del cuerpo	No puede bailar y no puede hacer diferentes movimientos del cuerpo
	Juego con la lengua		
	Saca la lengua	Saca la lengua con dificultad	No puede sacar la lengua
	Pone su lengua hacia arriba	Tiene dificultad para poner su lengua hacia arriba	No puede llevar su lengua hacia arriba
	Pone su lengua hacia abajo	Presenta dificultad para poner su lengua hacia abajo	No pone su lengua hacia abajo
	Lleva su lengua hacia los dos lados	Lleva su lengua hacia los dos lados con dificultad	No puede llevar su lengua hacia los dos lados
	Realizar soplos		
	Sopla una vela	Muestra dificultad para soplar una vela	No puede soplar una vela

	Sopla globos tendidos en una cuerda	Tiene dificultad para soplar globos tendidos en una cuerda	No puede soplar globos tendidos en una cuerda
	Sopla un silbato	Sopla un silbato con dificultad	No sabe soplar un silbato
Sensorial	Reconoce sonidos		
	Indica el sonido reconocido	Muestra dificultad para indicar el sonido reconocido	No reconoce sonidos
	Pronuncia palabras		
	Pronuncia palabras de manera adecuada	Pronuncia palabras con dificultad	No pronuncia palabras
	Ejecuta onomatopeyas	Presenta dificultad para hacer onomatopeyas	No puede hacer onomatopeyas
	Canta haciendo muchas onomatopeyas	Canta haciendo algunas onomatopeyas	No puede cantar haciendo onomatopeyas
Cognitiva	Realiza trabalenguas		
	Expresa de forma clara los trabalenguas	Tiene problemas para expresar de forma clara los trabalenguas	No expresa de forma clara los trabalenguas

	Realiza rimas		
	Hace rimas con objetos de su alrededor	Presenta limitaciones para hacer rimas con objetos de su alrededor con dificultad	No puede hacer rimas con objetos de su alrededor
	Vocaliza sus rimas	Vocaliza con dificultad sus rimas	No vocaliza sus rimas
	Crea cuentos		
	Crea un cuento con facilidad	Tiene problemas para crear un cuento	No puede crear un cuento
	Cuenta cuentos en grupos con facilidad	Tiene limitaciones para llevar la ilación para crear un cuento en grupo	No puede crear un cuento en grupo
Socioafectiva	Reconoce objetos		
	Reconoce objetos con facilidad a través de adivinanzas	Reconoce con dificultad objetos a través de adivinanzas	No sabe reconocer objetos a través de adivinanzas
	Reconoce personajes		

	Reconoce fácilmente personajes a través de adivinanzas	Presenta algunas limitaciones para reconocer personajes a través de adivinanzas	No reconoce personajes a través de adivinanzas
Reconoce estados de ánimo			
	Indica el estado de ánimo presentado	Presenta problemas para indicar el estado de ánimo presentado	No reconocer el estado de ánimo presentado
Imita estados de ánimo			
	Imita fácilmente los estados de ánimo cantando	Imita los estados de ánimo cantando con dificultad	No puede imitar los estados de ánimo cantando
Juego de roles			
	Asume roles de personajes de manera fácil	Tiene limitaciones para asumir roles de personajes	No asume roles de personajes

Rúbrica de observación para diagnosticar la situación actual del lenguaje oral en los niños de 3 años en una institución educativa, Piura 2022

Dimensión	(3)	(2)	(1)
Forma	Reconoce sonidos onomatopéyicos		
	Reconoce con facilidad los siguientes sonidos onomatopéyicos:	Reconoce con dificultad los siguientes sonidos onomatopéyicos:	No reconoce los sonidos onomatopéyicos:
	Carro	Carro	Carro
	Ambulancia	Ambulancia	Ambulancia
	Vaca	Vaca	Vaca
	Tocar la puerta	Tocar la puerta	Tocar la puerta
	Pollo	Pollo	Pollo
	Perro	Perro	Perro
	gato	gato	gato

	Hace los siguientes sonidos onomatopéyicos	Tiene limitaciones para hacer los siguientes sonidos onomatopéyicos	No puede hacer sonidos onomatopéyicos
	Carro	Carro	Carro
	Ambulancia	Ambulancia	Ambulancia
	Vaca	Vaca	Vaca
	Tocar la puerta	Tocar la puerta	Tocar la puerta
	Pollo	Pollo	Pollo
	Perro	Perro	Perro
	gato	gato	gato
	Emite fonemas en forma clara	Emite con dificultad los siguientes fonemas	No emite fonemas
	Papá	Papá	Papá
	Mamá	Mamá	Mamá
	Pata	Pata	Pata

	Casa	Casa	Casa
	Mano	Mano	Mano
	Dedo	Dedo	Dedo
	Pie	Pie	Pie
	Polo	Polo	Polo
	Pato	Pato	Pato
	mono	mono	mono
Morfosintaxis			
	Repite pequeñas frases con facilidad	Presenta dificultad para repetir pequeñas frases	No puede repetir pequeñas frases
	Repite oraciones con facilidad	Tiene dificultad para repetir	No puede repetir oraciones
	Vocaliza con facilidad pequeñas frases observando imágenes.	Presenta algunas limitaciones para vocalizar pequeñas frases observando imágenes.	No vocaliza pequeñas frases observando imágenes.

	Forma pequeñas oraciones observando imágenes.	Forma algunas oraciones observando imágenes.	No forma pequeñas oraciones observando imágenes.
Contenido	Significado de palabras		
	Hace definiciones de objetos cercanos a ellos.	Hace definiciones de algunos objetos cercanos a ellos.	No sabe definir objetos cercanos a ellos.
	Define funciones de personajes cercanos a ellos	Define funciones de algunos personajes cercanos a ellos	No puede definir funciones de personajes cercanos a ellos
	Léxico		
	Responden a todas preguntas formuladas de un pequeño texto	Responden a algunas preguntas formuladas de un pequeño texto.	No responden a preguntas formuladas de un pequeño texto.
	Elabora preguntas sobre una imagen presentada	Tiene limitaciones para elaborar preguntas sobre una imagen presentada	No elabora preguntas sobre una imagen presentada

	Expresa oralmente sus emociones con facilidad	Expresa oralmente sus emociones con dificultad	No sabe expresar oralmente sus emociones
	Expresa oralmente sus necesidades con facilidad	Expresa con dificultad oralmente sus necesidades	No puede expresar oralmente sus necesidades
Uso	Utilización del lenguaje oral		
	Describe una fruta con facilidad	Muestra dificultad para describir una fruta	No sabe describir una fruta
	Narra una pequeña historia a partir de imágenes	Presenta problemas para narrar una pequeña historia a partir de imágenes	No puede narrar una pequeña historia a partir de imágenes
	Responde a todas las preguntas realizadas por su profesora	Responde a algunas preguntas realizadas por su profesora	No sabe responder a preguntas realizadas por su profesora
	Utilización del lenguaje gestual		
	Al narrar utiliza recursos no verbales	Presenta dificultades al narrar y para utilizar recursos no verbales	No sabe narrar y no utiliza recursos no verbales

	Expresa fácilmente emociones de manera gestual	Expresa esporádicamente emociones de manera gestual	No puede expresar emociones de manera gestual
	Finalidad del mensaje		
	Capta el mensaje de una imagen con mucha facilidad	Capta el mensaje de una imagen con dificultades	No capta el mensaje de una imagen
	Capta con facilidad las emociones en imágenes	Capta algunas las emociones en imágenes	No capta las emociones en imágenes

Ficha de análisis documental de los fundamentos teóricos de las actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022.

Dimensión	Indicadores	Dificultad	Estrategias / acciones
Psicomotriz	Realizar movimientos con el cuerpo		
	Realizar soplos		
	Juego con la lengua		
Sensorial	Reconoce sonidos		
	Pronuncia palabras		
	Ejecuta onomatopeyas		
Cognitiva	Realiza trabalenguas		
	Realiza rimas		
	Cuenta cuentos		
	Reconoce objetos Reconoce personajes		
Socioafectiva	Reconoce estados de ánimo		
	Imita estados de ánimo		
	Juego de roles		

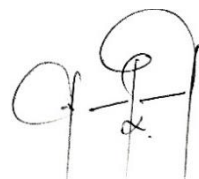
Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SALAZAR SALAZAR, ELMER BAGNER, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN GESTIÓN EDUCATIVA Y DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de la Tesis titulada: “Actividades lúdicas para mejorar el lenguaje oral en niños de 3 años en una Institución Educativa, Piura 2022”, de la autora PERICHE VILLEGAS LUZ MERY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

PIURA, 16 de Febrero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor: SALAZAR SALAZAR, ELMER BAGNER	
DNI: 16786640	Firma 
ORCID: 0000-0002-8889-9676	