



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en
estudiantes de 4 años de dos instituciones educativas ILO 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORAS:

Carpio Añari, Adita Luzmila (orcid.org/0009-0001-2633-2105)

Esquiagola Rossel, Miriam Beybi (orcid.org/0009-0008-8816-5294)

ASESOR:

Mg. Carrillo Yalan, Eber Moises (orcid.org/0000-0002-7801-0933)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA — PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CARRILLO YALAN EBER MOISES, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas ILO 2023", cuyos autores son CARPIO AÑARI ADITA LUZMILA, ESQUIAGOLA ROSSEL MIRIAM BEYBI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 17 de Setiembre del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CARRILLO YALAN EBER MOISES DNI: 09984952 ORCID: 0000-0002-7801-0933	Firmado electrónicamente por: ECARRILLOYA el 17- 09-2024 20:54:04

Código documento Trilce: TRI - 0867043





Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, CARPIO AÑARI ADITA LUZMILA, ESQUIAGOLA ROSSEL MIRIAM BEYBI estudiantes de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas ILO 2023", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
MIRIAM BEYBI ESQUIAGOLA ROSSEL DNI: 41842958 ORCID: 0009-0008-88165294	Firmado electrónicamente por: MBESQUIAGOLAE el 17-09-2024 23:08:48
ADITA LUZMILA CARPIO AÑARI DNI: 04653074 ORCID: 0009-0001-2633-2105	Firmado electrónicamente por: ALCARPIO el 17-09-2024 23:42:14

Código documento Trilce: TRI - 0867044

DEDICATORIA

A Dios quien me acompaña en todo momento y me dio la fuerza para seguir adelante con este proyecto.

A mis Padres Oscar, Lucila y mi hija Nany Lucia por su apoyo incondicional que me alentaron a luchar por un objetivo y conseguirlo

Y a mi Maestro por su gran apoyo.

Adita Carpio

A Dios por concederme lograr mi objetivo, a mis padres Antonio y Nelly, por estar siempre conmigo en cada paso.

A mi compañero de vida Carlos, mis hijos, Gabriel y Mirkala, que son el motor y motivo para no rendirme y a mi Gran Maestro que sin su apoyo no lo hubiera logrado.

Miriam Esquiagola

AGRADECIMIENTO

A la Universidad César Vallejo y al profesor Eber Carrillo asesor del Programa de Titulación por el apoyo incondicional y haber sido un guía importante para la culminación de mi Tesis.

Adita Carpio

A la Universidad César Vallejo y al profesor Eber Carrillo asesor del Programa de Titulación por el apoyo incondicional y haber sido un guía importante para la culminación de mi Tesis.

Miriam Esquiagola

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	ii
Declaratoria de originalidad de los autores.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	11
III. RESULTADOS.....	17
IV. DISCUSIÓN.....	21
V. CONCLUSIONES.....	25
VI. RECOMENDACIONES.....	26
REFERENCIAS.....	27
ANEXOS.....	34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Prueba de normalidad aplicada a las variables	17
Tabla 2 Prueba de correlación de las variables juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral.	18
Tabla 3 Prueba de correlación de la variable juego libre en sectores y dimensión discriminación auditiva.	18
Tabla 4 Prueba de correlación de la variable juego libre en sectores y dimensión aspecto fonológico	19
Tabla 5 Prueba de correlación de la variable juego libre en sectores y dimensión aspecto sintáctico.	19
Tabla 6 Prueba de correlación de la variable juego libre en sectores y dimensión aspecto semántico	20

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo: Determinar la relación entre el juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de dos Instituciones Educativas Ilo 2023. De tipo básico, diseño no experimental y nivel correlacional. Con una muestra probabilística de 80 estudiantes, Los principales resultados es que no existe una relación significativa entre el juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes con un rho de -0.069, con un valor p de 0.542. se llegó a la conclusión de que se podría reinterpretar la evidencia en el contexto de las teorías de Piaget y Vygotsky, aunque ambas teorías sugieren que el lenguaje y el pensamiento se desarrollan conjuntamente a través de la interacción social, facilitada por el juego, los resultados actuales no respaldan directamente esta relación en el contexto específico de tu estudio.

Palabras clave: Juego libre en sectores, desarrollo del lenguaje oral, estudiantes.

ABSTRACT

The objective of this study was: To determine the relationship between free play in sectors and the development of oral language in students of two educational institutions in Ilo 2023. Basic type, non-experimental design and correlational level. With a probability sample of 80 students, the main results are that there is no significant relationship between free play in sectors and the development of oral language in students with an rho of -0.069, with a p-value of 0.542. It was concluded that the evidence could be reinterpreted in the context of Piaget's and Vygotsky's theories, although both theories suggest that language and thinking develop together through social interaction, facilitated by play, the current results do not directly support this relationship in the specific context of your study.

Keywords: free play in the sectors, oral language development, students.

I. INTRODUCCIÓN

El juego libre en sectores (JLS) específicas es esencial para fomentar la creatividad y la inventiva en los niños, con estudios que demuestran que aquellos que juegan son más creativos y de mente abierta que los que tienen restricciones en el juego (Figueroa y Figueroa, 2019). Además, el juego contribuye significativamente al desarrollo educativo y personal de los niños, permitiéndoles conectar y entender su entorno de manera lúdica, promover su autonomía, fortalecer su autoestima y facilitar la integración social a través de la interacción y el aprendizaje (UNICEF, 2019).

La estimulación temprana es crucial para el desarrollo infantil, especialmente en el dominio del lenguaje, donde una estimulación inadecuada puede llevar a retrasos significativos; aproximadamente el 60% de los casos de retraso en el lenguaje pueden resolverse con intervención (Mora, 2018; UNESCO, 2019). El juego es reconocido como un medio esencial que se adquieren habilidades en los infantes (UNICEF, 2018). Sin embargo, existe un alto porcentaje de niños menores de tres y cuatro años presentan dificultades en su lenguaje oral, como hablar con poca claridad y expresar pensamientos y sentimientos (Sala, 2020). Además, el juego por sectores es fundamental para el aprendizaje de niños de cuatro años, ya que promueve un enfoque constructivista, permitiéndoles tomar decisiones y resolver problemas de manera práctica, con el apoyo constante del educador para optimizar su aprendizaje (Figueroa, 2019).

En Perú, aunque el Ministerio de Educación ha sugerido implementar el juego para mejorar la expresión oral, su adopción ha sido limitada debido a la priorización de métodos tradicionales centrados en la repetición y memorización, lo que no favorece el desarrollo de habilidades prácticas diarias (Silva, 2019). El Ministerio de Educación (2009) subraya la necesidad de organizar meticulosamente las horas de JLS en seis dimensiones esenciales: Planificación, Organización, Ejecución, Orden, Socialización y Representación, para promover un ambiente que desarrolle habilidades sociales, emocionales y cognitivas. En este contexto, el desarrollo del lenguaje oral (DLO), fundamental en las etapas iniciales de la vida, es un proceso complejo que abarca dimensiones críticas como la discriminación auditiva, el aspecto fonológico, la sintaxis y la semántica (Paulino, 2013; Quillis, 1999; Owens, 2023). Sin embargo, un estudio del Instituto Nacional de Estadística e Informática

(INEI, 2019) revela preocupantes dificultades en el uso del lenguaje hablado entre niños menores de seis años, como la falta de coherencia y fluidez, lo cual puede afectar su aprendizaje futuro.

Se ha observado en las escuelas que los niños de cuatro años muestran limitaciones en su capacidad para comunicarse y colaborar, es decir, no utilizan adecuadamente el lenguaje, como seres sociales capaces de acciones colectivas, enfrentan retos al compartir materiales del aula o al iniciar juegos educativos con sus compañeros, en muchos casos, los padres, quienes son los primeros educadores de los niños, no fomentan en casa la práctica de compartir.

En tal sentido, se considera la siguiente formulación del problema: ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023? A su vez los específicos son: ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el nivel de discriminación auditiva de fonemas del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023?, ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el nivel fonológico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023?, ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el nivel sintáctico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023?, ¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el nivel semántico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023?

Este estudio, a nivel teórico, se busca comprender las bases del JLS fundamentándose en la teoría cognitiva de Piaget, quien plantea que el juego es esencial para la función cognitiva general al centrarse en la manipulación y exploración, facilitando así la construcción de conocimiento. Además, se integra la teoría de Vygotsky sobre el Lenguaje y el Pensamiento, que explica el desarrollo del lenguaje, que ofrece una perspectiva distinta al proponer que el lenguaje es fundamental para el desarrollo del pensamiento, evolucionando ambos a través de la interacción social.

A nivel práctico, los resultados pueden proporcionar a educadores y padres información valiosa sobre lo importante que es el juego en la lingüística infantil, lo que podría influir en la estructura de las actividades en las instituciones educativas.

Metodológicamente, la investigación cuantitativa correlacional permitirá analizar objetivamente la relación entre las variables, utilizando herramientas estadísticas para establecer la fuerza y dirección de esta relación. Socialmente, la investigación puede resaltar la importancia del JLS en el desarrollo integral de los niños, promoviendo su adopción en las políticas educativas.

Por tanto, los objetivos planteados fueron los siguientes, de forma general, se buscó: determinar la relación que existe entre el juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de dos Instituciones Educativas Ilo 2023. De forma específica, se planteó, determinar la relación que existe entre el juego libre en sectores y el nivel de discriminación auditiva de fonemas del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023; determinar la relación que existe entre el juego libre en sectores y el nivel fonológico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023, determinar la relación que existe entre el juego libre en sectores y el nivel sintáctico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023 y determinar la relación que existe entre el juego libre en sectores y el nivel de semántico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023.

Asimismo las hipótesis planteadas son, de forma general: Existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de dos Instituciones Educativas Ilo 2023. De forma específica, se planteó como hipótesis que, existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el nivel de discriminación auditiva de fonemas del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023; existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el nivel fonológico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023: existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el nivel sintáctico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023, y existe relación significativa entre el juego libre en sectores y el nivel de semántico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023.

A nivel internacional, en Chile, Strasser et al. (2018) analizaron la relación entre las actividades en aulas de preescolar y la calidad del lenguaje utilizado tanto

por educadores como por niños en Santiago de Chile. Donde se trabajó con un tipo de estudio básico, de tipo correlacional – comparativo, donde se evaluó a niños de 3 a 4 años. Los hallazgos indicaron que la mayoría de las variaciones en los resultados lingüísticos ocurrieron dentro de las propias aulas. A manera concluyente, los análisis revelaron que un porcentaje significativo de la variación en el modo de hablar de los profesores y los niños podía atribuirse si la actividad era instructiva o no.

En Colombia, Álvarez (2018) exploró cómo la oralidad y el juego de roles, como estrategias lúdicas, mejoran la interacción entre alumnos y maestros en preescolar. El estudio empleó una metodología mixta, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos, y se caracterizó por ser descriptivo-retrospectivo. Para recopilar datos, se utilizó una encuesta dirigida a los maestros. Los hallazgos revelaron que, aunque los juegos y actividades lúdicas potencian el DLO en los niños, es fundamental que los educadores implementen estrategias bien definidas para optimizar este aprendizaje. En conclusión, el estudio demostró la necesidad de intervenciones pedagógicas enfocadas para mejorar la eficacia del juego de roles en el aprendizaje de la oralidad.

En Ecuador, Carreño y Joza (2019) buscaban conocer el nivel que se encontraban los niños ecuatorianos en lo que respecta al desarrollo de su lenguaje oral. El estudio, de naturaleza cuantitativa y descriptiva, se enfocó en niños de cuatro años a quienes se les administró una evaluación. Los resultados revelaron que el 61% de los niños mostraban dificultades en la pronunciación, evidenciando falta de fluidez al hablar y errores en la articulación de ciertas palabras. Se concluyó que la Fundación "Mi Comunidad Previene" cumplió con los derechos de los niños al proporcionar intervenciones sociales relevantes y prioritarias a aquellos considerados vulnerables.

En Colombia, Rojas et al. (2019), tuvieron como fin evaluar la relación entre las variables. Se realizó un estudio descriptivo observacional con el fin de identificar las causas asociadas a los trastornos del lenguaje oral en niños en edad preescolar. La muestra del estudio estuvo compuesta por 261 niños. Los hallazgos revelaron que el 46% de los participantes presentaban algún tipo de trastorno en los aspectos del lenguaje oral, distribuido de la siguiente manera: el vocabulario se vio afectado

en el 9.5% de los casos, la morfología en el 8.8% y la sintaxis en el 7.3%. Asimismo, se observó una relación significativa entre los trastornos del lenguaje oral y factores como la ocupación de los padres ($p < 0.05$).

En Ecuador, Matamorros (2023) el propósito fue determinar el nivel de desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de dos escuelas públicas. Los resultados estadísticos indicaron que el 70,49% de los evaluados mostraron un desarrollo adecuado en su expresión oral. Por otro lado, el 26,23% aún se encontraban avanzando en este aspecto y un 3,28% apenas comenzaban su desarrollo lingüístico. Además, el análisis de contenido subrayó la influencia significativa de la familia en las dificultades que los estudiantes enfrentan al expresarse.

A nivel nacional, en Carabayllo, Sánchez (2023) buscaron determinar la relación entre las variables. Metodológicamente, se adoptó un enfoque científico, con un énfasis en técnicas cuantitativas y deductivas de carácter básico, descriptivo y correlacional, utilizando un diseño no experimental y transversal, donde participaron 25 niños de 5 años. Los hallazgos revelaron que entre las variables existe una relación significativa con un nivel de correlacional alta y directa ($r = 0.799^{***}$). Concluyendo que, el estudio subraya la relevancia del JLS en ambientes educativos iniciales como un medio esencial para fomentar el desarrollo del lenguaje oral en los niños de la institución analizada.

En Callao, Del Pilar y Zuloeta (2019) pretendían investigar la conexión entre las variables mediante un método correlacional, involucrando a 60 niños de cinco años. Se empleó una escala con una fiabilidad de 0.833. Los resultados revelaron una asociación significativa entre las variables ($Rho = 0.751^{**}$). Esto indica que el JLS influye positivamente en todos los aspectos del lenguaje oral de los niños, por lo que, el estudio muestra que el JLS es fundamental para el desarrollo lingüístico en la infancia temprana, ya que al permitir que los niños interactúen y se expresen sin restricciones, se facilita notablemente el avance en su capacidad de comunicación.

En San Juan de Lurigancho, Chipana (2023) tuvo como finalidad explorar la conexión entre las variables, el autor adoptó un enfoque de investigación

descriptivo y correlacional, sin elementos experimentales, evaluando a 47 niños (as). Los resultados evidenciaron que una correlación es positiva media y significativa $r=0.563$. Donde concluyó que , los resultados indican que existe una relación moderada y significativa que sugiere un vínculo claro entre dos aspectos importantes del desarrollo, esto implica que el fortalecimiento de uno podría potencialmente mejorar el otro, resaltando la importancia de considerar estas conexiones en prácticas y políticas futuras.

En Ayacucho, Tucno (2022) buscaba examinar la relación entre diversas variables utilizando un enfoque de estudio correlacional. Metodológicamente, se adoptó un enfoque cuantitativo y correlacional, analizando una muestra de más de 30 niños. Los resultados mostraron evidencia estadística y de investigación robusta que apoya una relación directa y significativa entre las variables examinadas ($r=0.853$). De esto se deduce que hay una correlación positiva entre el JLS y el avance de las capacidades comunicativas en los niños.

En Callao, Guevara (2019) donde el objetivo del estudio fue explorar la conexión entre diversas variables utilizando un enfoque descriptivo correlacional no experimental. Se utilizó una muestra no probabilística de 60 niños de cinco años. Para la medición, se aplicó un instrumento con una escala nominal. Los análisis revelaron una correlación significativa ($Rho=0.751$), mostrando una fuerte relación positiva. Los resultados del estudio demuestran que hay un vínculo fuerte y significativo que afecta positivamente a los aspectos clave del desarrollo observado, esto enfatiza la importancia de adoptar y reforzar prácticas específicas que favorezcan este tipo de interacciones positivas.

Los fundamentos teóricos del JLS destacan su capacidad para abrir nuevos espacios de aprendizaje y adaptación al contexto sociocultural, facilitando la formación de relaciones significativas, por tanto, según Piaget, el juego es una actividad individual y espontánea que promueve el conocimiento social y la manipulación exploratoria, lo cual es crucial para el desarrollo cognitivo y la competencia lingüística de los niños (Ruiz, 2017; Escudero, 2019; Piaget, 1991). La teoría constructivista de Vygotsky enfatiza que el aprendizaje es un proceso activo influido por el entorno social y cultural, donde la interiorización de

experiencias externas, a través de interacciones sociales, es fundamental para el desarrollo del lenguaje (Vygotsky, 1931; Del Pilar, 2019).

El juego es esencial para los niños, ya que les permite expresarse, aprender de nuevas experiencias y crecer socialmente estableciendo vínculos con adultos y compañeros. Al ser una parte inherente al ser humano, el juego fomenta la curiosidad, la participación activa en el aprendizaje y el desarrollo del sentido del yo, permitiendo a los niños gestionar problemas sociales y conectar con su entorno (Meneses y Monge, 2001; Ruiz, 2017). Además, el juego, como estrategia didáctica utilizada por las maestras, facilita el desarrollo de habilidades y el pensamiento lógico al permitir que los niños transiten de lo concreto a lo abstracto mediante experiencias directas con materiales diversos (Gallardo-López y Gallardo, 2018).

Según Montañés (2000), el juego refleja directamente los cambios en las estructuras cognitivas de los niños durante su desarrollo temprano, y es fundamental para el fomento del conocimiento infantil a través de diversas técnicas y mecanismos lúdicos. Zamora (2018) organiza la interpretación del juego desde varios marcos teóricos: Platón lo considera una forma de arte que trasciende intereses materialistas; Schiller lo ve como esencial para el ocio humano; Spencer propone la teoría del excedente, donde el juego descarga energía acumulada; y Lazarus lo relaciona con el alivio del estrés. La teoría de los juegos infantiles destaca su papel en el desarrollo holístico, con Espinoza (2017) señalando que el deseo de jugar es universal y Figueroa et al. (2019) destacando que, a través del juego, los niños comienzan a establecer su independencia, aunque usen criterios aún inmaduros para comprender el mundo.

En consecuencia, los juegos proporcionan un escenario perfecto para que los niños realicen grandes avances en su aprendizaje. Debido a la forma en que se plantean, que requiere que los alumnos propongan una acción y una respuesta, pueden evaluar cómo responden y se comportan sus compañeros en la interacción, y también pueden probar otros roles (César y Perú, 2016). Sin embargo, la autonomía del juego infantil se destruye y el valor del aprendizaje y la interacción social auténtica disminuye cuando las presiones y prácticas competitivas distorsionan o crean artificialmente el juego infantil (Hurtado, 2019).

El juego infantil es un aspecto integral del desarrollo individual y social de los niños, ayudándoles a identificarse con su entorno y fortalecer sus vínculos culturales y familiares (Vásquez, 2021; Hurtado, 2019). Es un fenómeno socialmente inherente que ofrece un entorno seguro para que los niños exploren y crezcan a su propio ritmo, promoviendo beneficios como el alivio del estrés, el desarrollo psicomotor, la concentración y las relaciones sociales (Ramírez et al., 2021). Aunque el sistema educativo reconoce desde hace tiempo la importancia del juego como eje transversal en la formación, los docentes desempeñan un papel crucial al guiar este proceso hacia una comprensión educativa más profunda, distinguiendo entre juegos que realmente enseñan (Rubiales et al., 2018; Sandoval, 2019). En las aulas, el juego se organiza en sectores específicos, a menudo en rincones o cajas temáticas, combinando actividades ruidosas y tranquilas, y permitiendo que los niños aprendan a través de la interacción lúdica.

El MINEDU (2010) sumado a la investigación de Guevara (2019) presenta un enfoque estructurado para el juego en el aula dividido en seis momentos: 1) Planificación, donde los estudiantes, junto con el docente, deciden cómo jugarán y qué herramientas utilizarán; 2) Organización, en la cual los niños eligen libremente su área de juego y comienzan la actividad de forma independiente; 3) Ejecución, donde los estudiantes exploran su imaginación y asumen roles mientras el docente observa e interviene cuando es necesario; 4) Orden, que implica guardar los materiales de manera organizada, contribuyendo al desarrollo socioemocional; 5) Socialización, donde los niños comparten sus experiencias y el docente ayuda a resolver conflictos y reforzar aprendizajes; y 6) Representación, en la que los estudiantes crean representaciones visuales de los roles que han desempeñado, lo que refuerza su capacidad de procesar y expresar lo vivido.

En base a la segunda variable la cual hace énfasis en el lenguaje oral, la cual es la transmisión de mensajes, la expresión de propósitos y la interacción con otros individuos tras un proceso de procesamiento cerebral que la convierte en un tipo de conocimiento. Según Fournier, el lenguaje oral implica la capacidad de comunicarse verbalmente en cualquier situación, reflejando dimensiones intelectuales, morales y materiales (Pérez, 2020).

La correcta pronunciación y estructuración del lenguaje son esenciales para una comunicación efectiva, donde una articulación inapropiada puede distorsionar el mensaje (Barrera, 2019). Siguiendo la teoría de Piaget sobre el Lenguaje Infantil, el desarrollo del lenguaje comienza con una etapa egocéntrica, donde los niños utilizan el lenguaje de manera centrada en sí mismos y con palabras que funcionan casi como oraciones completas. A medida que crecen y comienzan a interactuar más con otros, este lenguaje se socializa y se vuelve más sofisticado (Saldarriaga, 2019). Piaget (1923) sostiene que el aprendizaje del lenguaje se basa en los esquemas de acción desarrollados durante el período sensoriomotor, donde la asimilación y la acomodación permiten la integración de nuevas experiencias y la adaptación al entorno. Este proceso de adquisición del lenguaje pasa por dos etapas: el período preconceptual y el período operativo, donde el lenguaje evoluciona desde lo ilógico a lo lógico, reflejando un cambio en el pensamiento del niño y adquiriendo características sociales.

Por otro lado, se encuentra la teoría de Vygotsky sobre el Lenguaje y el Pensamiento, el autor tenía una visión diferente sobre la relación entre el lenguaje y el pensamiento en el desarrollo infantil. También menciona que el lenguaje y el pensamiento comienzan como sistemas separados en los primeros años de vida del niño. Aproximadamente a los dos años, estos dos aspectos comienzan a integrarse, permitiendo que el lenguaje actúe como un medio fundamental para el pensamiento racional y el desarrollo cognitivo (Alcántara, 2022). Vygotsky destacó la importancia del contexto cultural y social en el desarrollo del lenguaje, viendo el lenguaje como una herramienta crítica para la mediación social y el aprendizaje. A través de la interacción social, las palabras se convierten en portadoras de significado y en herramientas para el pensamiento conceptual (Saldarriaga, 2019).

Además dentro de esta misma línea se observa la teoría de Fournier sobre la Expresión Oral, donde Fournier aborda la expresión oral desde una perspectiva técnica, identificando características clave como la fluidez, coherencia, dicción, y volumen como elementos esenciales para una comunicación efectiva. Desde el nacimiento, los niños comienzan a desarrollar estas habilidades a medida que progresan desde la emisión de sonidos básicos hasta la formación de palabras y oraciones coherentes. Según Fournier, es solo después de los dos años que las

expresiones verbales de los niños comienzan a adquirir un significado más profundo (Fournier, 2002).

Las explicaciones utilizan el lenguaje como un fundamento conceptual para ideas que han tenido y tendrán un impacto en nuestro entendimiento del sistema de comunicación. Según Santronk (2007), cualquier método de transmisión de ideas a través de un conjunto compartido de símbolos, ya sean hablados, escritos o de señas, constituye lenguaje. Para comunicarnos verbalmente, por escrito, al escuchar a los demás y para transmitir conocimientos de una generación a otra, recurrimos a las lenguas, las cuales están formadas por el vocabulario compartido de una comunidad y las reglas para su combinación. Además, se afirma que todas las lenguas humanas comparten la capacidad de construir infinitas frases con sentido utilizando un vocabulario y un conjunto limitado de reglas.

Dado que el lenguaje es un tema tan amplio y multifacético, los expertos lo han desglosado en sus componentes, cada uno de los cuales ofrece una perspectiva única en un esfuerzo por comprenderlo mejor. Los autores proponen un análisis sincrónico basado en la división de Bloom y Lahley (Aguinaga, et al 2005). Este análisis clasifica el lenguaje infantil en Forma, Contenido y Uso, por lo tanto, según esto, se sugieren los siguientes criterios:

En cuanto a la consistencia de las normas gramaticales, la forma incluye: la producción de sonidos respetando sus características específicas y el reconocimiento de estos; la estructuración de los sonidos en morfemas para construir palabras y su identificación; así como la construcción y reconocimiento de palabras en frases y oraciones. El significado de una palabra abarca su representación tanto en el mundo físico como en el abstracto, estando listo para ser entendido o expresado. Esta dimensión resalta la capacidad de reflexionar, identificar y contextualizar en diversos escenarios, poniendo énfasis en el uso adecuado de recursos verbales y no verbales que facilitan la transmisión y recepción de ideas y emociones.

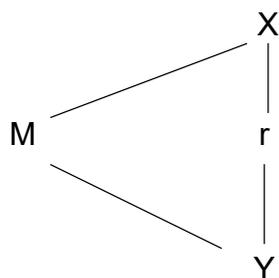
II. METODOLOGÍA

El tipo básico adoptó un enfoque cuantitativo al medir las variables a través de métodos estadísticos, con el propósito de describir y establecer relaciones entre diferentes aspectos de la realidad (Ato et al., 2013).

La metodología del estudio fue no experimental, observando las variables sin modificar sus condiciones, simplemente identificándolas, este enfoque fue parte de un estudio transversal correlacional, en el que los datos fueron recopilados en un único punto temporal para explorar y establecer relaciones entre las variables, permitiendo así contrastar las hipótesis planteadas en la investigación (Hernández y Mendoza, 2018).

Siendo el diseño el siguiente:

Diagrama del Diseño Correlacional.



M = Muestra

X = Representa a la variable de JLS

Y = Representa a la variable de desarrollo del lenguaje oral

r = Representa el grado de relación.

En cuanto a la operacionalización de las variables, se tiene la primera la cual es el JLS, es una actividad pedagógica programada dentro del horario diario, durante la cual los alumnos tienen la oportunidad de pasar 60 minutos en un entorno estructurado pero flexible dentro del aula. En esta actividad, los niños pueden explorar y expresar sus emociones a través de la interacción libre con distintos sectores o áreas de juego diseñadas para fomentar la autoexpresión y la relajación. El objetivo principal es que los alumnos disfruten del juego y se desconecten de las tensiones, permitiendo una expresión libre y auténtica de sus emociones y estados

internos. Según López (2018), para que la actividad sea efectiva, debe ser placentera para los alumnos, proporcionando un espacio donde puedan relajarse y desestresarse. Se midió en base a una ficha de observación que contiene 6 dimensiones.

Establece reglas fundamentales de colaboración, selecciona un campo de interés, demuestra iniciativa e independencia, comunica con confianza, negocia el uso de recursos, acepta deberes, organiza los materiales, mantiene la organización, se incorpora al equipo y comparte vivencias. Tiene una escala de medición ordinal.

La segunda variables, desarrollo del lenguaje oral, es descrito por Avendaño y Miretti (2006) como la forma en que los seres humanos se comunican utilizando señales vocales que se producen con un aparato fonador y son escuchadas por el oído. Asimismo, el lenguaje oral se midió a través de la Prueba de Lenguaje Oral (ELO) la cual contiene 4 dimensiones, donde los indicadores son: discriminación de sonidos, componentes fonológicos, estructuras sintácticas y elementos semánticos. La escala de medición es ordinal.

La población de estudio se refirió al conjunto total de individuos que poseían las características de interés para la investigación. En este caso, la población estuvo constituida por 83 estudiantes de 4 años de edad de dos Instituciones Educativas en ILO. Esta población fue relevante porque se encontraba en una etapa crucial del desarrollo del lenguaje oral, y el JLS se presumió como un factor influyente en este proceso. La Institución Educativa específica de donde se extrajo la población debía ser representativa de la comunidad educativa de ILO, para garantizar la relevancia y aplicabilidad de los resultados del estudio.

Criterios de inclusión: i) estudiantes que tengan la autorización del padre, tutor o docente para ser partícipes de la investigación ii) estudiantes de menores a 5 años.

Criterios de exclusión: i) estudiantes no hayan asistido al día de la aplicación de los instrumentos, ii) estudiantes con déficit cognitivo o retardo mental.

La muestra fue un subconjunto de la población que se seleccionó para realizar el estudio. En este caso, se eligió una muestra censal de 80 niños de 4 aulas específica de dos instituciones educativas mencionada. Un censo significó que se incluyeron todos los individuos de esa aula específica, sin realizar una selección o un muestreo aleatorio. Esta decisión metodológica permitió un análisis exhaustivo de todos los casos disponibles en ese contexto particular.

$$n = \frac{N * Z_{1-\alpha/2}^2 * p * q}{d^2 * (N-1) + Z_{1-\alpha/2}^2 * p * q}$$

Marco muestral	N = 83
Alfa (Máximo error tipo I)	$\alpha = 0.050$
Nivel de Confianza	$1 - \alpha/2 = 0.975$
Z de (1- $\alpha/2$)	$Z (1 - \alpha/2) = 1.960$
Prevalencia de la enfermedad	$p = 0.500$
Complemento de p	$q = 0.500$
Precisión	$d = 0.020$

Tamaño de la muestra n = 80.26

La unidad de análisis fue, estudiantes de 4 años, de géneros diversos y con diversas habilidades de aprendizaje, provenientes de múltiples contextos socioeconómicos y culturales.

Para este estudio, se seleccionó la encuesta como método principal, dada su capacidad para recoger información mediante la visualización directa de actividades, conductas o situaciones (Bravo y Valenzuela, 2019).

Instrumento 1: Juego libre en sectores

El instrumento denominado "Lista de Cotejo para Medir el Juego libre en Sectores", creado por Otero (2016) y adaptado por Chipana (2023), es una herramienta diseñada específicamente para evaluar aspectos del juego libre en estudiantes de 4 años en un entorno educativo. Este instrumento se administra de forma individual, lo que permite una observación detallada y personalizada del comportamiento y las interacciones de cada niño durante el JLS. Con una duración aproximada de 15 minutos por niño, la lista de cotejo es lo suficientemente concisa para mantener la atención del niño y a la vez recoger datos relevantes. La significancia principal de este instrumento radica en su capacidad para evaluar el JLS, un componente crucial en el desarrollo cognitivo y social de los niños en edad preescolar. Al centrarse en los niños de 4 a 5 años, la lista de cotejo ayuda a capturar las habilidades y comportamientos relacionados con el juego en una etapa crítica del desarrollo infantil.

El material impreso de la lista de cotejo consta de una serie de ítems o indicadores específicos que el evaluador debe observar y marcar. La calificación se realiza mediante una escala nominal dicotómica, lo que significa que cada ítem se califica simplemente con un 'Sí' o un 'No', indicando la presencia o ausencia del comportamiento o habilidad observada. Este método de calificación facilita una evaluación rápida y clara de los aspectos del JLS. En la práctica, este instrumento se utiliza para observar cómo los niños interactúan en diferentes sectores de juego, como áreas de construcción, roles de juego, o actividades artísticas. Permite identificar patrones de comportamiento, preferencias de juego, y habilidades sociales y de comunicación durante el JLS. La información recopilada puede ser invaluable para educadores y padres, proporcionando una comprensión más profunda del desarrollo del niño y posibles áreas de apoyo o enriquecimiento.

Por otro lado, el instrumento cuenta con validez de contenido dada por medio del análisis del juicio de experto, los cuales indicaron que el instrumento es aplicable, y por otro lado el análisis de confiabilidad tuvo un coeficiente de 0.833

Instrumento 2: Desarrollo del lenguaje oral

La Evaluación del Lenguaje Oral (ELO) elaborada por Ramos et al (2008) es un instrumento diseñado para la evaluación del lenguaje oral en niños de 4 a 8

años, también aplicable en el segundo grado de primaria, según su actualización en 2019. Se enfoca en aspectos auditivos, fonológicos, sintácticos y semánticos. La prueba debe llevarse a cabo en un entorno tranquilo, siguiendo las instrucciones detalladamente y registrando los aciertos (1 punto) y errores (0 puntos) del evaluado. La duración aproximada es de 20 minutos. Los resultados se registran en una hoja de Perfil de Desarrollo y Errores Detectados, y se clasifican en grupos de centiles para su interpretación.

Respecto a su validez, el ELO cumple con los requisitos establecidos de validez de estructura interna donde los valores de AFE son óptimos y explican de forma adecuada las dimensiones, por otro lado, los valores de AFC son aceptables dentro de los modelos de ajuste y de consistencia con un Alfa de Cronbach mayor a 0.80.

En cuanto a los procedimientos, primero, se seleccionó cuidadosamente una muestra representativa de 80 niños, asegurando el consentimiento informado de sus tutores. Se observó y registró la interacción de los niños en el JLS utilizando una lista de cotejo especializada, y paralelamente, se evaluó su desarrollo del lenguaje oral mediante una herramienta estandarizada como la prueba de ELO. Los datos recopilados fueron analizados utilizando software estadístico adecuado, aplicando coeficientes de correlación para explorar la relación entre las variables. Este procedimiento meticuloso no solo garantizó resultados fiables y significativos, sino que también proporcionó una base sólida para futuras recomendaciones educativas y prácticas, respetando siempre las consideraciones éticas en la investigación con menores.

Respecto al análisis de datos, se procedió primero ingresando los datos recogidos a través de instrumentos confiables en un software estadístico adecuado. Se verificó la normalidad de los datos y, dependiendo de su distribución, se seleccionó el coeficiente de correlación apropiado, ya sea Pearson o Spearman. La interpretación de estos resultados se realizó con cuidado, considerando el tamaño de la muestra y posibles variables extrañas. Este enfoque riguroso y sistemático en el análisis de datos aseguró conclusiones válidas y confiables que podrían informar prácticas educativas futuras.

Los aspectos éticos mostraron que, en este proyecto se utilizaron minuciosos protocolos éticos para garantizar un método considerado de recogida de datos, protegiendo la intimidad de los participantes y la exactitud de los datos obtenidos. Se garantizó que las personas objeto de estudio estuvieran plenamente informadas sobre la investigación y que su participación fuera totalmente voluntaria, lo cual fue de suma importancia para respetar sus derechos y su dignidad. La investigación se llevó a cabo de forma totalmente honesta desde el punto de vista académico, sin plagiar ni tergiversar de otro modo las ideas de otros. Se reconocieron debidamente las contribuciones de todos los autores pertinentes (Rosales, 2021).

III. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad aplicada a las variables

Dimensiones	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Planificación	0.267	80	0.000
Organización	0.187	80	0.000
Ejecución	0.273	80	0.000
Orden	0.433	80	0.000
Socialización	0.388	80	0.000
Representación	0.419	80	0.000
Discriminación auditiva	0.135	80	0.001
Aspecto fonológico	0.102	80	0.040
Aspecto sintáctico	0.295	80	0.000
Aspecto semántico	0.322	80	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Elaborado a partir de la base de datos en IBM SPSS versión 26.

Interpretación: Conforme a los resultados expresados en la Tabla 1, se observa que la significancia hallada para las variables fue en todas las dimensiones menor a 0.05, por consiguiente se aceptó la H_a , afirmándose que los valores corresponden a una distribución no normal por lo cual se aplicó el estadístico de Spearman para determinar la existencia de alguna relación entre las variables.

Tabla 2

Prueba de correlación de las variables JLS y el DLO

Rho de Spearman		Juego libre en los sectores	Desarrollo del lenguaje oral
Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1.000	-0.069
	Sig. (bilateral)	.	0.542
	N	80	80
Desarrollo del lenguaje oral	Coeficiente de correlación	-0.069	1.000
	Sig. (bilateral)	0.542	.
	N	80	80

Nota. Elaborado a partir de la base de datos en IBM SPSS versión 26.

Interpretación: Conforme a los resultados expresados en la Tabla 2, se observa que la significancia hallada para las variables JLS y el DLO fue de 0.542, que es un valor mayor a 0.05, por consiguiente se aceptó la H_0 , afirmándose que no existe relación entre las variables.

Tabla 3

Prueba de correlación de la variable JLS y dimensión discriminación auditiva

Rho de Spearman		Juego libre en los sectores	Discriminación auditiva
Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1.000	-0.009
	Sig. (bilateral)	.	0.936
	N	80	80
Discriminación auditiva	Coeficiente de correlación	-0.009	1.000
	Sig. (bilateral)	0.936	.
	N	80	80

Nota. Elaborado a partir de la base de datos en IBM SPSS versión 26.

Interpretación: Conforme a los resultados expresados en la Tabla 3, se observa que la significancia hallada para la variable JLS y la dimensión discriminación auditiva fue de 0.610, que es un valor mayor a 0.05, por consiguiente se aceptó la H_0 , afirmándose que no existe relación significativa entre las variables.

Tabla 4

Prueba de correlación de la variable JLS y dimensión aspecto fonológico

Rho de Spearman		Juego libre en los sectores	Aspecto fonológico
Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1.000	-0.105
	Sig. (bilateral)	.	0.353
	N	80	80
Aspecto fonológico	Coeficiente de correlación	-0.105	1.000
	Sig. (bilateral)	0.353	.
	N	80	80

Nota. Elaborado a partir de la base de datos en IBM SPSS versión 26.

Interpretación: Conforme a los resultados expresados en la Tabla 4, se observa que la significancia hallada para la variable JLS y la dimensión aspecto fonológico fue de 0.353, que es un valor mayor a 0.05, por consiguiente se aceptó la H_0 , afirmándose que no existe relación significativa entre las variables.

Tabla 5

Prueba de correlación de la variable JLS y dimensión aspecto sintáctico

Rho de Spearman		Juego libre en los sectores	Aspecto sintáctico
Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1.000	-0.046
	Sig. (bilateral)	.	0.686
	N	80	80
Aspecto sintáctico	Coeficiente de correlación	-0.046	1.000
	Sig. (bilateral)	0.686	.
	N	80	80

Nota. Elaborado a partir de la base de datos en IBM SPSS versión 26.

Interpretación: Conforme a los resultados expresados en la Tabla 5, se observa que la significancia hallada para la variable JLS y la dimensión aspecto sintáctico fue de 0.686, que es un valor mayor a 0.05, por consiguiente se aceptó la H_0 , afirmándose que no existe relación significativa entre las variables.

Tabla 6

Prueba de correlación de la variable JLS y dimensión aspecto semántico

Rho de Spearman		Juego libre en los sectores	Aspecto semántico
Juego libre en los sectores	Coeficiente de correlación	1.000	-0.012
	Sig. (bilateral)	.	0.915
	N	80	80
Aspecto semántico	Coeficiente de correlación	-0.012	1.000
	Sig. (bilateral)	0.915	.
	N	80	80

Nota. Elaborado a partir de la base de datos en IBM SPSS versión 26.

Interpretación: Conforme a los resultados expresados en la Tabla 6, se observa que la significancia hallada para la variable juego libre en los sectores y la dimensión aspecto semántico fue de 0.915, que es un valor mayor a 0.05, por consiguiente se aceptó la H_0 , afirmándose que no existe relación significativa entre las variables.

IV. DISCUSIÓN

El objetivo general del estudio tuvo como fin determinar la relación que existe entre las variables de estudio, los resultados vistos confirman por lo que en el estudio realizado en dos instituciones educativas, se encontró que no existe una relación significativa entre las variables, dado que el valor p fue de 0.542, claramente superior al umbral de 0.05. Este resultado sugiere que el juego libre, en este contexto, no tiene un impacto estadísticamente significativo en el desarrollo del lenguaje oral.

Los estudios de Strasser et al. (2018) y Rojas et al. (2019) subrayan la influencia de factores educativos y socioeconómicos en el desarrollo del lenguaje infantil. Strasser et al. destacan que la variación en los resultados lingüísticos depende en gran medida del tipo de actividad lúdica y su estructura, mientras que Rojas et al. vinculan los trastornos del lenguaje con factores como la ocupación de los padres. Complementariamente, César y Perú (2016) y Hurtado (2019) sugieren que los juegos promueven el desarrollo del lenguaje y el aprendizaje social, especialmente cuando son autónomos y no excesivamente estructurados, aunque el estudio actual no encontró una correlación significativa, lo que podría indicar una falta de autonomía o estructura adecuada en los juegos libres en las instituciones estudiadas.

El primer objetivo específico buscaba determinar la relación que existe entre el JLS y el nivel de discriminación auditiva de fonemas, los resultados indicaron que no existe una relación estadísticamente significativa entre estas variables, dado que el valor p obtenido fue de 0.936, superando el umbral de significancia de 0.05.

Los antecedentes de estudios similares, como el de Carreño y Joza (2019), han mostrado que un alto porcentaje de niños presenta dificultades en la pronunciación y discriminación de fonemas, problemas que podrían estar vinculados con intervenciones sociales y educativas, por lo que pesar de estos hallazgos, nuestro estudio no reflejó una correlación directa entre el juego libre y la discriminación auditiva, lo que podría deberse a múltiples factores, incluidas las diferencias metodológicas o las características específicas del entorno educativo evaluado.

Desde una perspectiva teórica, Vásquez (2021) y Hurtado (2019) han destacado la importancia del juego en la vida de los niños, no solo como una actividad recreativa, sino como un medio fundamental para su desarrollo social y cultural. El juego permite a los niños explorar y asimilar su cultura, reforzar vínculos sociales y desarrollar habilidades cognitivas y lingüísticas. Aunque nuestro estudio no encontró una relación entre lo estudiado, esto no disminuye la relevancia del juego para otros aspectos del desarrollo infantil.

El segundo objetivo evaluó la asociación del JLS sobre el nivel fonológico del lenguaje oral, donde los resultados de esta investigación indicaron que no existe una relación estadísticamente significativa entre estas variables, dado que el valor p obtenido fue de 0.353, que supera el umbral convencional de 0.05 para la significancia estadística.

Contrastando estos resultados con antecedentes en la materia, se encuentra un estudio de Sánchez (2023) que reportó una correlación significativa y alta entre el juego libre y el desarrollo de la expresión oral en contextos educativos tempranos, esta diferencia sugiere que, mientras que en algunos contextos el juego libre puede ser un motor significativo para el desarrollo del lenguaje, en otros, como el de nuestro estudio, puede que no se observe el mismo efecto. Esta variabilidad en los resultados puede atribuirse a diferencias en cómo se conceptualiza y facilita el juego, las características del entorno educativo, o incluso a la metodología empleada para medir los niveles fonológicos.

Desde una perspectiva teórica, los aportes de Piaget resaltan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y perceptual de los niños. Según Piaget (1991), el juego no solo es crucial para la adquisición de conocimientos sociales y normativos, sino que también apoya el desarrollo de habilidades investigativas y manipulativas esenciales para la comprensión fonológica y lingüística. A pesar de esto, nuestro estudio no encontró evidencia directa que apoye la relación entre el juego libre y el desarrollo fonológico específico, lo que podría indicar que las actividades de juego no estaban suficientemente dirigidas hacia el fomento de habilidades fonológicas específicas o que otros factores mediadores estaban en juego (Escudero, 2019).

El tercer objetivo buscó explorar la relación entre el JLS específicos y el desarrollo del nivel sintáctico del lenguaje oral en niños de 4 años. Según los datos analizados y presentados en la Tabla 5, se observó que la significancia para esta relación fue de 0.686, valor que supera el umbral estándar de 0.05. Por lo tanto, se aceptó la hipótesis nula, concluyendo que no existe una relación estadísticamente significativa entre el juego libre y el nivel sintáctico del lenguaje oral en este grupo de edad y contexto.

Este resultado parece contrastar con hallazgos de estudios anteriores, como los de Pilar y Zuloeta (2019) y Chipana (2023), quienes encontraron correlaciones significativas entre el juego y diversos aspectos del desarrollo del lenguaje oral. Pilar y Zuloeta reportaron una conexión relevante ($Rho=0.751$) entre el juego libre y la expresión oral en general, mientras que Chipana observó una correlación positiva media y significativa ($r=0.563$) que sugiere que a mayor grado de juego libre, mejor es el nivel del lenguaje oral. Estos estudios anteriores podrían indicar que, aunque la relación entre el juego y la sintaxis específica no es evidente en nuestro estudio, otros aspectos del lenguaje podrían estar siendo influenciados positivamente por el juego libre.

Desde un enfoque teórico, las ideas de Fournier (2002) sobre el desarrollo del lenguaje desde la infancia subrayan la importancia de la interacción y la experimentación en el aprendizaje lingüístico, por lo que el autor sostiene que a partir de los dos años, las expresiones verbales comienzan a tener significados más profundos, reflejando la conexión intrínseca entre el lenguaje y el pensamiento, lo que es crucial para el desarrollo de estructuras sintácticas complejas. Aunque nuestro estudio no encontró una correlación directa con la sintaxis, no se puede negar el papel del juego en facilitar un ambiente rico en lenguaje que es fundamental para este desarrollo teórico.

El cuarto objetivo buscó determinar la relación entre JLS y el desarrollo del nivel semántico del lenguaje oral, por lo que los resultados de la investigación indicaron que no se encontró una relación significativa entre estas variables, como se refleja en un valor p de 0.915. Este hallazgo sugiere que, en este contexto específico, el

juego no influye de manera estadísticamente significativa en el desarrollo semántico del lenguaje oral de los niños.

Sin embargo, este resultado parece estar en contraste con investigaciones previas, como las realizadas por Tucno (2022) y Guevara (2019), quienes encontraron correlaciones significativas entre el juego y varios aspectos del desarrollo del lenguaje oral, incluyendo la semántica. Tucno reportó una fuerte relación directa ($r=0.853^{**}$), mientras que Guevara observó una correlación positiva fuerte ($Rho=0.751$). Estos estudios anteriores sugieren que el juego libre puede ser un factor importante en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños, incluyendo la capacidad de entender y producir significados a través del lenguaje.

Desde una perspectiva teórica, las ideas de Vygotsky y otros teóricos como Alcántara (2022) y Saldarriaga (2019) refuerzan la importancia del lenguaje como herramienta para el pensamiento racional y el desarrollo cognitivo, aspectos que están intrínsecamente ligados al componente semántico del lenguaje. En particular, enfatizaron el papel del contexto cultural y social en el desarrollo del lenguaje, argumentando que la interacción social es crucial para que las palabras adquieran significado y se conviertan en herramientas para el pensamiento conceptual.

El estudio, aunque innovador al intentar vincular distintos niveles del desarrollo del lenguaje oral con el juego libre en un contexto educativo específico, podría haberse visto limitado por no considerar variables intervinientes como el entorno socioeconómico, la calidad de las interacciones con adultos, o la estructura física y social de los sectores de juego, por tanto, estas limitaciones sugieren que futuros estudios deberían incluir una evaluación más detallada de estos aspectos para comprender mejor su influencia en el desarrollo del lenguaje. No obstante, al centrarse en múltiples aspectos del lenguaje, este estudio aporta datos contemporáneos y proporciona una base amplia para futuras investigaciones que podrían explorar intervenciones en el juego libre para potenciar el desarrollo del lenguaje en contextos educativos similares.

V. CONCLUSIONES

1. En el estudio realizado en dos Instituciones Educativas de Ilo en 2023, se observó que el valor p de 0.542 para la relación entre las variables, se demostró que no existe una relación significativa, lo que podría sugerir que las actividades de juego carecen de la estructura necesaria para influir en el desarrollo lingüístico de manera significativa.
2. Respecto a la discriminación auditiva de fonemas en estudiantes de 4 años de las mismas instituciones educativas, se encontró un valor p de 0.936, por lo cual este resultado, indica que no existe una relación estadísticamente significativa entre el juego libre en sectores y el nivel de discriminación auditiva de fonema, esto puede sugerir que el tipo de juego libre implementado no incluye componentes que estimulen específicamente las habilidades auditivas necesarias para la discriminación de fonemas.
3. En cuanto al nivel fonológico del lenguaje oral en estudiantes de 4 años, el valor p fue de 0.353, esto sugiere que no hay una relación significativa entre el juego libre y el desarrollo fonológico, posiblemente debido a que las actividades no fomentan suficientemente la interacción verbal o desafíos lingüísticos específicos.
4. Para el desarrollo del nivel sintáctico del lenguaje oral, el valor p obtenido fue de 0.686, indicando nuevamente la ausencia de una relación estadísticamente significativa, este resultado podría deberse a que el juego libre no está dirigido específicamente a la construcción de oraciones o a la práctica estructurada del lenguaje, que son cruciales para el desarrollo sintáctico.
5. Respecto al nivel semántico del lenguaje oral, se obtuvo un valor p de 0.915, lo cual es considerablemente superior al límite para establecer una relación significativa, esto indica que el juego libre probablemente no proporciona suficientes oportunidades para que los niños exploren y utilicen el lenguaje en contextos que promuevan una comprensión y uso adecuados de significados semánticos.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere que, aunque el juego libre es esencial por su capacidad para fomentar la espontaneidad y creatividad en los niños, incorporar una estructura más dirigida podría potenciar significativamente el desarrollo lingüístico, además, la inclusión de desafíos lingüísticos específicos, como rimas, juegos de palabras y canciones que resalten sonidos y patrones del habla, podría ayudar a mejorar la conciencia fonológica de los niños.
2. Se recomienda integrar juegos que promuevan la formación de oraciones completas y la utilización de diversas estructuras gramaticales, esto podría realizarse a través de juegos de roles, cuentacuentos o actividades que requieran que los niños proporcionen instrucciones o expliquen procesos.
3. Se sugiere la creación de entornos de juego que ofrezcan una amplia gama de contextos lingüísticos y culturales, utilizando materiales que introduzcan nuevo vocabulario y estén vinculados con temas variados, puede enriquecer significativamente el aprendizaje del lenguaje.
4. Es fundamental también proporcionar formación continua al personal docente sobre cómo facilitar eficazmente el juego para promover el desarrollo del lenguaje, esto incluye estrategias para interactuar con los niños de manera que se maximice el uso del lenguaje y la interacción verbal durante el juego.
5. Finalmente, la evaluación continua del impacto de estas actividades es crucial, por tanto se deben realizar evaluaciones periódicas utilizando observaciones directas y herramientas de evaluación del lenguaje para ajustar las prácticas educativas según sea necesario y asegurar la efectividad de las intervenciones implementadas en el desarrollo lingüístico de los niños.

REFERENCIAS

- Aguinaga, G.; Armentia, M.; Fraile, A.; Olangua, P. & Uriz, N. (2005). PLON-R Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada Manual. (2.a ed.). España, Madrid: TEA.
- Alcántara, L. (2022). El desempeño de la memoria en la evolución y el lenguaje del niño desde la perspectiva de Vygotsky. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 4(4), 67-92. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/psicologia-es/lenguaje-del-nino>
- Álvarez, E. (2018). Percepción sobre la oralidad y el juego como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro de grado preescolar. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Colombia]. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/77013>
- Ato, M., López, M., y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29 (3). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16728244043>
- Avendaño, F. y Miretti, M. (2006). El desarrollo de la lengua oral en el aula. Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.
- Barrera, V. (2019). La competencia escrita, oral y gráfica en el currículo educativo. *Avances en la superación educativa*, 10. <https://avances.adide.org/index.php/ase/article/view/648>
- Bravo, T., y Valenzuela, S. (2019). ¿Qué es un cuestionario? En Cuadernillo técnico de evaluación educativa. Desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios, 3. <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-un-cuestionario/>
- Carreño, M., y Joza, K. (2019). Derechos Humanos y las dificultades del lenguaje oral en niños y niñas que asisten a la Fundación Mi Comunidad Previene. *Revista Arbitrada de Ciencias Jurídicas y Criminalísticas*, 4 (7). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7049455>

- Centro de investigación PEW (2020). Children's engagement with digital devices, screen time. <https://www.pewresearch.org/internet/2020/07/28/childrens-engagement-with-digital-devices-screen-time/>
- Chipana, N. (2023). Juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de una institución educativa, SJL-2023 [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/120879/Chipana_GNS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cisneros-Caicedo, A., Guevara-García, A., Urdánigo-Cedeño, J., y Garcés-Bravo, J. (2022). Techniques and Instruments for Data Collection that Support Scientific Research in Pandemic Times. *Dominio de las Ciencias*, 8(1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383508>
- Damián, M. (2007). *Desarrollo del lenguaje y la comunicación en la primera infancia*. D.F., México: Trillas.
- Del Pilar, G. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/691d6c52-6278-40c7-b174-6d3c160e5976/content>
- Del Pilar, G. M. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola].
- Escudero, E. (2019). Juego libre en sectores y habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa N°80737-Chongos; 2019 Tesis para obtener el Título Profesional de Educación Inicial [Tesis de Licenciatura Universidad San Pedro]. http://200.48.38.121/bitstream/handle/20.500.129076/17159/Tesis_71856.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Espinoza, J. (2017). Los juegos recreativos en el estrés académico de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "San Alfonso María de Ligorio [Tesis de Licenciatura Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/25643>
- Figueroa, Y., & Figueroa, M. (2019). Free play in sectors to promote autonomy in children of four years. *Redalyc*, 8(3), 17-27. <https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/html/>
- Figueroa, Y., y Figueroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV Hacer*, 8(3), 17–27. <https://doi.org/10.18050/revucvhacer.v8n3a2>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019). Aprendizaje a través del juego. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Fournier, C. (2002). *Comunicación Verbal*. México: Thomson.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, 24(24), 41–51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Guevara M. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del callao [Tesis de Licenciatura, Universidad del Callao].
- Hènanchez Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación*. México : McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A de C.V.
- Hurtado, P. (2019). Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la I.E. N°17008 Barbechos distrito Querecotillo Cutervo [Tesis de Mestria Universidad Naconal "Pedro Ruiz Gallo"]. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3270711>

- INEI. (2019). Desarrollo infantil temprano en niñas y niños menores de 6 años de edad. Lima: Endes. 2019. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1735/Libro.pdf
- Meneses, M., y Mongue, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Minerva, T. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 291-292. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ministerio de Educación (2010). *La Hora del Juego Libre en Sectores. La Hora del Juego Libre en Sectores*. Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educación del Perú (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. <https://repositorio.perueduca.pe/webs/2023/juego-simbolico.pdf>
- Ministerio de educación. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores (Amauta Imp) 1° Edición*. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6519>
- Montañés, J. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235-260. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- Mora, E. (2018). Las concepciones sobre el lenguaje y su relación con los procesos cognitivos superiores, en docentes de I Ciclo y II Ciclo de Educación General Básica de escuelas públicas urbanas de tres cantones de la provincia de San José, Costa Rica. *Revista Educación*.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2023). *Time to go out and play*. <https://courier.unesco.org/en/articles/time-go-out-and-play>
- Otero, S. R. (2016). *Juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°*

349 Palao [Tesis de Licenciatura, Universidad peruana Cayetano Heredia].
<https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/259>

Pérez, J. (2020). Interacción oral y neurociencia social en la clase de conversación de ELE. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 31.
<https://www.redalyc.org/journal/921/92163275004/html/>

Ramírez, M., Solarte, E., Erazo, N., & García, D. (2021). Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado. *Revista de Educación Física*, 10.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/347051/20806510>

Rojas, L. (2023). Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Bilingüe N.º 00649 del distrito de Awajún – 2018 [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientie].
<https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1787/Tesis%20-%20Rojas%20V%c3%a1squez%2c%20Lucelita.pdf?sequence=8&isAllowed=y>

Rubiales, M. V., García Ortega, M. y Venegas Rubiales, A. M. (2018). *El Juego Infantil y su Metodología*. Ana Lucía, España: IC editorial.

Ruiz, G. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. España: Universidad de Cantabria

Ruiz, G. M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. España: Universidad de Cantabria.

Sala, M. (2020). Trastornos del desarrollo del lenguaje oral y escrito. *Pediatría atención primaria*, 22(28), 251-264.
https://www.aepap.org/sites/default/files/documento/archivos-adjuntos/congreso2020/251-264_Trastornos%20del%20desarrollo%20del%20lenguaje.pdf

- Saldarriaga, G. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral en niños de la I.E.I. 367 Virgen De La Medallita Milagrosa De S.M.P. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú Facultad de Educación].
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio//handle/20.500.12404/13994>
- Sanchez (20230). Juego libre en los sectores y la comunicación oral en los estudiantes de 5 años del nivel inicial [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana los Andes].
https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/6478/T037_73740867_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sandoval, C. (2019). Juego libre en sectores y comunicación oral en niños de 5 años, I.E.I. 053 “Santa Rosita” - Santa Anita, Lima [Tesis de Maestría Universidad César vallejos].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37186/Sandoval_BCT.p df?sequence=1&isAllowed=y
- Santronk, J. (2007). Desarrollo infantil. (11.a ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Silva, G. (2019). El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores. Ministerio de Educación.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>
- Strasser, K., Darricades, M., Mendive, S., & Barra, G. (2018). Instructional activities and the quality of language in Chilean preschool classrooms. *Early Education and Development*, 29(3), 357–378.
<https://doi.org/10.1080/10409289.2018.1429765>
- Timar, E., Gromada, G., Alessandro, C. (2022). Environments and children’s well-being. UNICEF. <https://www.unicef-irc.org/publications/1417-rc17-places-and-spaces-environments-and-childrens-well-being.html>
- Tucno, A. (2022). Juegos libres y las habilidades comunicativas en niños de la Institución Educativa Privada “Niñito Jesus De Pragadaycare”, Ayacucho-

2022 [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27808/JUEGOS_LIBRE_HABILIDADES_COMUNICATIVAS_Y_RELACION_TUCNO_CABANA_AYDE_FIDELA.pdf?sequence=1

UNESCO. (2019). Una herramienta de aprendizaje basada en un juego dirigida a los niños de regiones en conflicto fue galardonada con el Premio UNESCO de innovación en la educación. [https://www.unesco.org/es/articles/una-herramienta-de-aprendizaje-basada-en-un-juego-dirigida-los-ninos-de-regiones-en-conflicto-fue#:~:text=Noticia-,Una%20herramienta%20de%20aprendizaje%20basada%20en%20un%20juego%20dirigida%20a,de%20innovaci%C3%B3n%20en%](https://www.unesco.org/es/articles/una-herramienta-de-aprendizaje-basada-en-un-juego-dirigida-los-ninos-de-regiones-en-conflicto-fue#:~:text=Noticia-,Una%20herramienta%20de%20aprendizaje%20basada%20en%20un%20juego%20dirigida%20a,de%20innovaci%C3%B3n%20en%20)

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Urrutia, M., & Roa, M. (2020). Processing speed of morphological understanding of verbs in preschool children with specific language disorders and its relationship with the inhibitory control. *Revista de Investigación En Logopedia*, 10(1), 53– 66.

Vygotsky, L. (1931). *Psicología Pedagógica*. Editorial Aique. <http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/74436116/140462358-PSICLOGIA-PEDAGOGICA-PRIMERA-PARTE.pdf>

Zamora, A. (2018). *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca_Cajamarc* [Tesis de Mestría Universidad de San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/6242>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título	Variable	Formulación de Problema	Objetivos	Tipo y Diseño de Investigación	Técnicas e Instrumentos	Población, Muestra y muestreo
Juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 4 años de dos instituciones Educativas ILO 2023	Juego libre en sectores	¿Qué relación existe entre el juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos instituciones Educativas Ilo 2023?	<p>Objetivo general: Determinar la relación que existe entre el juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de dos instituciones Educativas Ilo 2023.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar la relación que existe entre el juego libre en sectores y el nivel de discriminación auditiva de fonemas del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023 Determinar la relación que existe entre el juego libre en sectores y el nivel fonológico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de 	<p>Tipo y diseño: Este estudio es de tipo básico.</p> <p>Diseño correlacional simple.</p>	<p>Técnica: La técnica en este estudio es el de la observación.</p> <p>Instrumento: Cuestionario de</p>	<p>Población: 83 niños de 4 años.</p> <p>Muestra: 80 niños de 4 años.</p>

dos Instituciones
Educativas Ilo 2023

- Determinar la relación que existe entre el juego libre en sectores y el nivel sintáctico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023.

- Determinar la relación que existe entre el juego libre en sectores y el nivel de semántico del lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023.

			Ejecución	<p>temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.</p> <p>Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que en el momento de la ejecución o desarrolló de la hora del juego libre los niños empiezan a desarrollar sus ideas de como jugar, con que materiales hacerlos o que roles representaran, algunos lo realizaran solos, otros en parejas o en grupos, ellos van a estar distribuidos en el</p>	
--	--	--	-----------	---	--

			Orden	<p>aula en base a sus preferencias temáticas, por los tipos de juego que hay en cada sector o afinidad hacia sus compañeros.</p> <p>Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que durante la secuencia del orden los niños serán anticipados 10 minutos antes de que termine la hora del juego para que de esa manera puedan guardar sus juguetes y hacer orden en el aula. El guardar sus juguetes no nada más implica una situación de orden, sino que también emocional y social ya que con los juguetes están guardando su experiencia. Luego de haber realizado todo ello realizaremos una pequeña asamblea para comentar sobre que jugaron, con quien, cuál fue su experiencia, como se sintieron y que sucedió durante el juego.</p>		
--	--	--	-------	---	--	--

			Socialización	<p>Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que durante el momento de la socialización todos los niños se encuentran sentados en un Semicírculo, donde van a expresar que jugaron, con quien, a que, como se sintieron, y que paso durante el juego. La educadora puede aprovechar el momento para dar información sobre algunos aspectos que derivan de la información, como que un niño juega en el hogar y que cocino, algunos niños dirán los niños no cocinan solo las niñas y de ese modo se pueden expresar lo que sienten, saben y piensan.</p>		
			Representación	<p>Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que en la representación los niños plasmaran de manera gráfica lo que realizaron durante el juego, puede ser a través de un dibujo, pintura o modelado este proceso no es necesario realizarlo todos los días.</p>	Nominal	

<p>Lenguaje oral</p>	<p>Avendaño y Miretti (2006). Conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente, se expresa mediante signos y palabras habladas que comprenden los diferentes niveles: la discriminación auditiva de fonemas, lo fonológico, sintáctico y semántico.</p>	<p>Jose Luis Ramos Sanchez, Isabel cuadrado Gordillo e Inmaculada Fernandez Antelo (2008). El presente instrumento evalúa los aspectos más relevantes del lenguaje oral durante su desarrollo tal como: discriminación auditiva, aspectos fonológicos, sintácticos y semánticos.</p>	<p>Discriminación Auditiva</p> <p>Aspecto Fonológico</p>	<p>Según Paulino (2013) la discriminación auditiva se define “Como la habilidad para reconocer y distinguir diferencias de frecuencias, intensidad y timbre entre sonidos, fonemas, frases o palabras idénticas” (p.5)</p> <p>Quillis (1999) sostuvo que la fonética estudia la sustancia de la expresión y la fonología estudia la forma de la expresión, algunas lingüísticas pretenden separar ambas disciplinas, es lo que no se debe hacer, porque ambas requieren de mutuo apoyo para su existencia. Añadió que “La fonética estudia los elementos fónicos de la lengua desde el punto de vista de su producción, de su constitución acústica y de su percepción” (p.23)</p>	<p>Nominal Dicotomica</p>	<p>Instrumento Prueba de ELO</p> <p>Autor: José Luis Ramos Sánchez , Isabel cuadrado Gordillo e Inmaculada Fernández Antelo</p> <p>AÑO: 2008</p> <p>Área de aplicación: llo</p> <p>Forma de administración: Individual</p>
----------------------	--	--	--	--	---------------------------	--

			<p>Aspecto Sintácticos</p>	<p>La forma o estructura de una oración depende de las reglas de la sintaxis, dichas reglas especifican la organización de las palabras, frases, las cláusulas, el orden y la organización de las palabras y otros elementos de la oración (Owens, 2023)</p>		
			<p>Aspectos Semánticos</p>	<p>Para Owens (2023) la semántica estudia las relaciones de unos significados con otros y los cambios de significación que experimentan esas palabras. La semántica tiene que ver con las relaciones entre forma de lenguaje y nuestras percepciones de los objetos, acontecimientos y relaciones, esto es, con nuestros pensamientos. Las palabras que utilizamos no representan la realidad en sí misma, sino más bien nuestras propias ideas o concepciones sobre esa realidad.</p>		

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

LISTA DE COTEJO PARA EL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES.

DATOS GENERALES:

1. Institución Educativa:
- 2.- Aula..... 3.- Turno.....
- 4.- Fecha..... 5.- hora de inicio.....
- 6.- hora de termino

FINALIDAD: La presente lista de cotejo se orienta a evaluar la participación del estudiante durante el juego libre en los sectores.

Ítems	Respuestas	
	SI (1)	NO (0)
DIMENSIÓN 1: Planificación		
1.- Expresa con espontaneidad sus ideas.		
2.- Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.		
3.- Expresa los acuerdos o normas de su aula.		
4.- Propone que podrían hacer en los sectores el día de hoy.		
DIMENSIÓN 2: Organización		
6.- Elige y dice en que sector va a jugar.		
7.- Dice por qué eligió el sector del día.		
8.- Dialoga con una compañera que eligieron el mismo sector sobre roles que van a reunir en el lugar elegido.		
9.- Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdo sobre el juego que van a realizar.		
DIMENSIÓN 3: Ejecución		
10.-Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.		
11.- Expresa su disgusto ante una situación que se presenta durante el desarrollo del juego.		
12.- Dialoga con sus compañeros cuando juega.		
13.- Solicita agrado a la docente cuando es necesario.		
DIMENSIÓN 4: Orden		
14.- Guarda en su lugar los materiales del sector.		
15.- Deja limpio el espacio donde jugo.		
16.- Ayuda a guardar los materiales de su compañero(a) si este (a) se lo solicita.		
DIMENSIÓN 5: Socialización		
17.- Expresa lo que hizo en el sector donde jugo el día de hoy.		
18.- Expresa lo que más agrado durante esta actividad.		
19.- Expresa lo que menos le agrado durante esta actividad.		
20.- Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.		
DIMENSIÓN 6: Representación		
21.- Elige el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, temperas, plumones)		
22.- Evidencia a sus compañeros mediante el dibujo o modelado la vivencia de su juego como trabajo final de la actividad.		
23.-Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido		

PRUEBA ELO Desarrollo del Lenguaje Oral

1. DISCRIMINACIÓN AUDITIVA DE FONEMAS: Debes estar muy atento, vas a escuchar dos palabras y tendrás que decirme si son iguales o si no son iguales. Vamos a realizar unos ejemplos: pala – bata, vaso – paso... ¿lo has entendido? Pues empezamos:

	A	E		A	E		A	E
1.pana-pana			5.ñapa-ñapa			9.lara-lara		
2.tapa-tapa			6.tía-tía			10.sapo-sapo		
3.bate-bate			7.cola-gola			11.soco-foco		
4.cuma-cuma			8.yate-chate			12.colle-colle		

ACIERTOS=		ERRORES =		PUNTUACIÓN A-E=	
------------------	--	------------------	--	------------------------	--

2. ASPECTOS FONOLÓGICOS: Tu tarea ahora va a consistir en repetir las palabras que yo te vaya diciendo ¿Entendido? Empezamos:

a) Silabas Directas		b) Sílabas inversas y mixtas		c) Sílabas complejas (-r-)		d) Sílabas complejas (-l-)		e) Palabras largas con sílabas complejas	
	A		A		A		A		A
1. Pino		10. Manta		19. Broma		28. Blusa		37. Autobús	
2. Chifa		11. Alto		20. Grupo		29. Pluma		38. Periódico	
3. Bote		12. Palma		21. Tigre		30. Blando		39. Calorífico	
4. Loro		13. Falta		22. Cristal		31. Cable		40. Estrellado	
5. Seda		14. Vuelta		23. Grande		32. Planta		41. Acaudalado	
6. Ceno		15. Arma		24. Cofre		33. Fluente		42. Transformación	
7. Lija		16. Cosme		25. Prado		34. Clima		43. Cosmopolita	
8. Raya		17. Pierna		26. Trampa		35. Flaco		44. Frigorífico	
9. Sierra		18. Carta		27. Dragón		36. Globo		45. Farmacológico	
Punt.a):		Punt.b):		Punt.c):		Punt.d):		Punt.e):	
Puntuación (se concede un 1 por acierto y P.D. es la suma de los aciertos de los 5 apartados):									PT

3. ASPECTOS SINTÁCTICOS:

a) Memoria Verbal de Oraciones (Terminar después de 2 fracasos consecutivos): Ahora debes repetir la oración que yo te diga. Empezamos:

Ejemplo: Tengo un gorro verde.	0-1-2
1. Me gusta dibujar y hacer deporte.	
2. Estuve jugando en el parque con un tren eléctrico.	
3. Es divertido ir de campamento llevando una carpa grande.	
4. A mi amigo Pedro le dieron una patada en la rodilla.	
5. En la escuela recojo mis trabajos antes de salir al recreo.	
PUNTUACIÓN	

b) Composición oral de oraciones dada una palabra (Terminar después de 2 fracasos consecutivos). Ahora tú debes decir una oración con una palabra que yo te diga. Veamos un ejemplo:

Ejemplo. Libro	"Me gustan los libros con dibujos"	0-1-2
1. Circo		
2. Regalo		
3. Foto		
4. Colores		
5. Película		
PUNTUACIÓN		

c. Descripción de acciones:

Situación o acciones que describe	
Lámina 1. Ahora quiero que mires esta lámina y me digas situaciones o acciones que ahí ocurren (El parque)	1.
	2.
	3.
	4.
	5.
Lámina 2. Ahora debes hacer lo mismo pero con esta lámina de la playa (La playa)	6.
	7.
	8.
	9.
	10.
PUNTUACIÓN	

4.- ASPECTO SEMANTICO

a) VOCABULARIO I: Señalar dibujos por su definición. Mostrando la Lámina III pedimos al alumno que señale los objetos que corresponden con la definición.

	0-1
1. Señala lo que sirve para dar luz. (foco)	
2. Señala lo que sirve para hundir clavos. (martillo)	
3. Señala lo que sirve para ver las cosas aumentadas de tamaño. (lupa)	
4. Señala lo que es un medio de transporte aéreo. (avión)	
5. Señala la forma geométrica que tiene cinco puntas. (estrella)	
PUNTUACIÓN	

b) VOCABULARIO II: Expresar el significado de palabras. (Terminar después de 3 fracasos consecutivos) Ahora debes decirme qué es o qué significan cada una de las palabras que yo te vaya diciendo.

Palabras	RESPUESTAS	0-1-2
6. Tenedor		
7. Abrigo		
8. Gorro		
9. Burro		
10. Linterna		
11. Diamante		
12. Contagiar		
13. Sótano		
14. Estrofa		
15. Retener		
PUNTUACIÓN		

COMPRENSIÓN ORAL DE NARRACIONES: Recordando la NARRACIÓN que te acabo de leer debes contestar a las siguientes preguntas:

PREGUNTAS	RESPUESTA	0-1
1. ¿Cómo se llama el niño de la historia?		
2. ¿Qué le pasa al pequeño pajarito?		
3. ¿Dónde lo llevó Beto?		
4. ¿Con qué alimentó al pajarito? (*)		
5. ¿Qué hizo el pajarito para agradecer a Beto que le había salvado la vida?		
PUNTUACIÓN		

PERFIL DE DESARROLLO Y ERRORES DETECTADOS

PUNTAJES DIRECTOS OBTENIDOS											Total PD
DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	ACIERTOS			ERRORES			ACIERTOS - ERRORES				
ASPECTOS FONOLÓGICOS	silabas directas		silabas inversas y mixtas		silabas complejas (r)		silabas complejas (l)		palabras largas con silabas complejas		
ASPECTOS SINTÁCTICOS	memoria verbal de oraciones			composición oral de oraciones dada una palabra			descripción de acciones				
ASPECTOS SEMÁNTICOS	vocabulario I			vocabulario II			comprensión oral de narraciones				
									TOTAL DE TODA LA PRUEBA		

Anexo 3. Validaciones de instrumentos para la recolección de datos

VALIDADOR 1

Estimado especialista:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarlo(a) cordialmente y, a la vez, manifestarle que conocedores de su trayectoria académica y profesional molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el presente instrumento que pretendemos utilizar en la tesis titulada: “Una experiencia en gamificación: El uso del Quizizz para fomentar la motivación y su relación con el rendimiento académico en un curso de matemática de los primeros semestres de una universidad privada de Lima”, para obtener el grado de magíster en Gestión de la Educación por la

Le agradecemos por el tiempo que le tome revisarlo.

1. Datos generales del juez:

Nombres y apellidos del juez:	AVILES REYES, SILVIA ELIZABETH
Grado profesional:	Magíster
Área de formación académica:	Docente de Nivel Primaria
Cargo actual:	Docente Universitaria y de Institución educativa Pública
Institución académica:	UNIVERSIDAD FEMENINA DEL SAGRADO CORAZÓN – UCV S.A.C.
N° DNI:	08162806
Áreas de experiencia profesional:	MAYOR A 10 AÑOS

2. Datos del instrumento:

Nombre de la prueba:	Lista de cotejo para medir el Juego libre en sectores
Autor:	Rosa Elena Otero Salazar
Procedencia:	Maestría en Educación con mención en Gestión de IIEE – Universidad Antonio Ruíz de Montoya
Dimensiones:	6 dimensiones
Administración:	individual
Tiempo de aplicación:	15 minutos

Ámbito de aplicación:	Estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas
Significación:	El instrumento está compuesto de seis dimensiones: 1. Planificación 2. Organización 3. Ejecución 4. Orden 5. Socialización 6. Representación

3. Soporte teórico:

Variable	Dimensiones	Definición
Según Minedu (2009) Juego en sectores: Es un momento pedagógico que propone el juego libre en sectores o espacios educativos utilizando materiales adecuados e incentivando la interacción con los demás. Este proceso comprende seis momentos: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.	Planificación	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que la planificación se realiza en un lapso de 10 minutos, donde la educadora y los niños se sientan en medio del aula formando un círculo y desarrollan la conversación recordando el tiempo y espacio de juego y que 10 minutos antes de que termina les avisara para que guarden los materiales, luego recordaran las normas de convivencia en el cual se expresa la participación del niño, por último los niños expresan de manera libre que jugaran o con quienes jugaran.
	Organización	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula "cajas temáticas", los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.
	Ejecución	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que en el momento de la ejecución o desarrolló de la hora del juego libre los niños empiezan a desarrollar sus ideas de como jugar, con que materiales hacerlos o que roles representaran, algunos lo realizaran solos, otros en parejas o en grupos, ellos van a estar distribuidos en el aula en base a sus preferencias temáticas, por los tipos de juego que hay en cada sector o afinidad hacia sus compañeros

	Orden	<p>Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que durante la secuencia del orden los niños serán anticipados 10 minutos antes de que termine la hora del juego para que de esa manera puedan guardar sus juguetes y hacer orden en el aula. El guardar sus juguetes no nada más implica una situación de orden, sino que también emocional y social ya que con los juguetes están guardando su experiencia. Luego de haber realizado todo ello realizaremos una pequeña asamblea para comentar sobre que jugaron, con quien, cuál fue su experiencia, como se sintieron y que sucedió durante el juego.</p>
	Socialización	<p>Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que durante el momento de la socialización todos los niños se encuentran sentados en un Semicírculo, donde van a expresar que jugaron, con quien, a que, como se sintieron, y que paso durante el juego. La educadora puede aprovechar el momento para dar información sobre algunos aspectos que derivan de la información, como que un niño juega en el hogar y que cocinó, algunos niños dirán los niños no cocinan solo las niñas y de ese modo se pueden expresar lo que sienten, saben y piensan.</p>
	Representación	<p>Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que en la representación los niños plasmarán de manera gráfica lo que realizaron durante el juego, puede ser a través de un dibujo, pintura o modelado este proceso no es necesario realizarlo todos los días.</p>

4. Instrucciones para el juez:

Para evaluar el cuestionario MOTIVACIÓN GENERADA POR QUIZIZZ utilizaremos los indicadores sugeridos por Escobar y Cuervo (2008) que se muestran en la siguiente tabla:

Categoría	Calificación	Indicador
<p>CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p>RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Ficha de validación de instrumento

Título de la investigación: Una experiencia en gamificación: El uso del Quizizz para fomentar la motivación y su relación con el rendimiento académico en un curso de matemática de los primeros semestres de una universidad privada de Lima

Instrumento a validar: Lista de cotejo para medir el Juego libre en sectores

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo "Observaciones" para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

1	2	3	4
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

Dimensión: Planificación				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Comparto mis ideas de manera espontánea.	3	4	4	
2. Presento nuevas ideas durante conversaciones.	4	4	4	
3. Comunico las reglas y acuerdos de mi aula	3	3	3	
4. Sugiero la realización de actividades diarias en diversos sectores.	4	3	4	

Dimensión: Organización				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
5. Seleccione y comunice el sector que usará para jugar.	3	4	4	
6. Explico porque elegí el sector de hoy.	4	4	4	
7. Hablo con mis compañeros que escogieron el mismo sector sobre los roles que vamos a tomar en ese lugar.	3	3	3	
8. Converso con mis compañeros para llegar a acuerdos sobre la actividad que planeamos realizar.	4	3	4	

Dimensión: Ejecución				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
9. Utilizo los recursos del sector seleccionado para llevar a cabo actividades de manera libre.	4	4	4	
10. Manifiesto mi descontento ante una situación que surge durante el transcurso del juego.	4	4	4	
11. Interactúo con mis compañeros mientras participamos en la actividad lúdica.	4	4	4	
12. Acudo hacia la docente cuando requiero su ayuda durante la actividad.	4	4	4	

Dimensión: Orden				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
13. Organizo y coloco en su ubicación correspondiente los materiales asignados al sector.	3	4	4	
14. Me ocupo de la limpieza del área de juego que uso.	3	4	4	
15. Colaboro en el almacenamiento de los materiales de mis compañeros cuando ellos lo solicitan.	3	3	4	

Dimensión: Socialización				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
16. Comunico las acciones que llevé a cabo en el sector en el que jugué durante la jornada de hoy.	3	4	4	
17. Comparto mis impresiones sobre los aspectos que más me han gustado durante esta actividad.	4	4	4	
18. Practico la escucha activa mientras mis compañeros comparten sus experiencias durante la actividad lúdica.	3	3	3	

Dimensión: Representación				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
19. Seleccione los materiales que utilizaré para representar mis experiencias del día, como plastilina, colores, crayolas, temperas o plumones.	4	4	4	
20. Presento a mis compañeros una representación visual o modelado que ilustra la experiencia en la realización de la actividad lúdica.	3	3	3	
21. Presento de manera clara y comprensible las acciones realizadas en el sector que seleccioné.	4	4	4	

AVILES REYES, SILVÍA ELIZABETH

DNI 08162806

Nombres y apellidos del experto



24 de febrero de 2023

FIRMA

FECHA

Datos del instrumento:

Nombre de la prueba:	Prueba de ELO para medir el lenguaje oral.
Autor:	José Luis Ramos Sánchez, Isabel cuadrado Gordillo e Inmaculada Fernández Antelo
Procedencia:	Maestría en Educación con mención en Gestión de IIEE – Universidad Antonio Ruíz de Montoya
Dimensiones:	4 dimensiones
Administración:	individual
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas
Significación:	El instrumento está compuesto de cuatro dimensiones: 1. Discriminación Auditiva 2. Aspecto Fonológico 3. Aspecto Sintácticos 4. Aspectos Semánticos

5. Soporte teórico:

Variable	Dimensiones	Definición
Conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente, se expresa mediante signos y palabras habladas que comprenden los diferentes niveles: La discriminación auditiva de fonemas, Fonológico, Sintáctico y Semántico. (Avendaño y Miretti, 2006)	Discriminación Auditiva	Según Paulino (2013) la discriminación auditiva se define “Como la habilidad para reconocer y distinguir diferencias de frecuencias, intensidad y timbre entre sonidos, fonemas, frases o palabras idénticas” (p.5)
	Aspecto Fonológico	Quillis (1999) sostuvo que la fonética estudia la sustancia de la expresión y la fonología estudia la forma de la expresión, algunas lingüísticas pretenden separar ambas disciplinas, es lo que no se debe hacer, porque ambas requieren de mutuo apoyo para su existencia. Añadió que “La fonética estudia los elementos fónicos de la lengua desde el punto de vista de su producción, de su constitución acústica y de su percepción” (p.23)
	Aspecto Sintácticos	La forma o estructura de una oración depende de las reglas de la sintaxis, dichas reglas especifican la organización de las palabras, frases, las cláusulas, el orden y la organización de las palabras y otros elementos de la oración (Owens, 2023)
	Aspecto Semánticos	Para Owens (2023) la semántica estudia las relaciones de unos significados con otros y los cambios de significación que experimentan esas palabras. La semántica tiene que ver con las relaciones entre forma de lenguaje y nuestras percepciones de los objetos, acontecimientos y relaciones, esto es, con nuestros pensamientos. Las palabras que utilizamos no representan la realidad en sí misma, sino más bien nuestras propias ideas o concepciones sobre esa realidad.

Ficha de validación de instrumento

Título de la investigación: Una experiencia en gamificación: El uso del Quizizz para fomentar la motivación y su relación con el rendimiento académico en un curso de matemática de los primeros semestres de una universidad privada de Lima

Instrumento a validar: PRUEBA DE ELO para medir el Lenguaje Oral

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo "Observaciones" para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

1	2	3	4
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

Dimensión: Discriminación Auditiva para medir los diferentes sonidos, fonemas, frases.				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. pana- pana	4	4	4	
2. tapa- taba	4	4	4	
3. bate- bate	4	4	4	
4. Cuma- cuma	4	4	4	
5. ñapa- ñapa	4	4	4	
6. tía- tía	4	4	4	
7. cola- gola	4	4	4	
8. yate- chate	4	4	4	
9. lara- lala	4	4	4	
10. sapo- sabo	4	4	4	

11. soco-foco	4	4	4	
12. colle - colle	4	4	4	

Aspecto Fonológico para medir la forma de expresión				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
13. Pino	4	4	4	
14. Chifa	4	4	4	
15. Bote	4	4	4	
16. Loro	4	4	4	
17. Seda	4	4	4	
18. Ceno	4	4	4	
19. Lija	4	4	4	
20. Raya	4	4	4	
21. Sierra	4	4	4	
22. Manta	4	4	4	
23. Alto	4	4	4	
24. Palma	4	4	4	
25. Falta	4	4	4	
26. Vuelta	4	4	4	
27. Arma	4	4	4	
28. Cosme	4	4	4	
29. Pierna	4	4	4	
30. Carta	4	4	4	
31. Broma	4	4	4	
32. Grupo	4	4	4	
33. Tigre	4	4	4	
34. Cristal	4	4	4	

35. Grande	4	4	4	
36. Cofre	4	4	4	
37. Prado	4	4	4	
38. Trampa	4	4	4	
39. Dragón	4	4	4	
40. Blusa	4	4	4	
41. Pluma	4	4	4	
42. Blando	4	4	4	
43. Cable	4	4	4	
44. Planta	4	4	4	
45. Fluente	4	4	4	
46. Clima	4	4	4	
47. Flaco	4	4	4	
48. Globo	4	4	4	
49. Autobús	4	4	4	
50. Periódico	4	4	4	
51. Calorífico	4	4	4	
52. Estrellado	4	4	4	
53. acaudalado	4	4	4	
54. Transformación	4	4	4	
55. Cosmopolita	4	4	4	
56. Frigorífico	4	4	4	
57. Farmacológico	4	4	4	

Dimensión: Aspectos Sintácticos para medir la organización de las palabras				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
58. Disfruto practicar el dibujo como forma de expresión artística.	3	3	3	

59. Participo e interactúo con un tren eléctrico en una actividad lúdica en el parque	4	4	4	
60. Me divierto participando en una excursión de campamento, donde utilizo una tienda de gran tamaño.	3	3	3	
61. Observé a mi compañero Pedro recibir una patada.	3	3	3	
62. Antes del receso escolar, organizo mis tareas y las guardo apropiadamente.	4	4	4	
63. Circo	3	3	3	
64. Regalo	3	3	3	
65. Foto	4	4	4	
66. Colores	3	3	3	
67. Película	3	3	3	
68. Observo la lámina 1 y describo las situaciones o acciones que están ocurriendo en ella, representando un entorno de parque.	4	4	4	
69. Analizo la lámina 2 y detallo las situaciones o acciones que se desarrollan en ella, correspondientes a un entorno de playa.	3	3	3	

Dimensión: Aspecto Semánticos para Medir la definición de las palabras				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
70. Identifico el objeto que proporciona iluminación, que es el foco.	3	3	3	

71. Señalo el instrumento utilizado para hundir clavos, que es el martillo	4	4	4	
72. Indico el objeto que permite observar las cosas ampliadas en tamaño, que es la lupa.	3	3	3	
73. Identifico el medio de transporte que se desplaza por el aire, que es el avión.	3	3	3	
74. Señalo la figura geométrica que tiene cinco puntas, que es la estrella	4	4	4	
75. Tenedor	3	3	3	
76. Abrigo	4	4	4	
77. Gorro	4	4	4	
78. Burro	4	4	4	
79. Linterna	4	4	4	
80. Diamante	4	4	4	
81. contagiar	4	4	4	
82. Sótano	4	4	4	
83. Estrofa	4	4	4	
84. Retener.	4	4	4	
85. ¿Identifico el nombre del protagonista de la historia?	4	4	4	
86. ¿Describo la situación? o condición del pequeño pajarito	3	3	3	
87. ¿Indico el destino al que lleva Beto al pajarito?	3	4	3	
88. ¿Especifico el tipo de alimento con el que Beto alimenta al pajarito?	3	3	3	
89. ¿Describo la acción realizada por el pajarito para expresar gratitud	3	4	3	

hacia Beto por haberle salvado la vida?				
---	--	--	--	--

AVILES REYES, SILVÍA ELIZABETH
Nombres y apellidos del experto

DNI 08162806



24 de febrero de 2023

FIRMA

FECHA

VALIDADOR 2

Estimado especialista:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarlo(a) cordialmente y, a la vez, manifestarle que conocedores de su trayectoria académica y profesional molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el presente instrumento que pretendemos utilizar en la tesis titulada: *“Una experiencia en gamificación: El uso del Quizizz para fomentar la motivación y su relación con el rendimiento académico en un curso de matemática de los primeros semestres de una universidad privada de Lima”*, para obtener el grado de magíster en Gestión de la Educación por la

Le agradecemos por el tiempo que le tome revisarlo.

6. Datos generales del juez:

Nombres y apellidos del juez:	Lidia Serrano Miranda de Aguilar
Grado profesional:	Magíster
Área de formación académica:	Universidad Peruana Cayetano Heredia
Cargo actual:	Docente Universitaria y de Institución educativa Pública
Institución académica:	Une- U nife
N° DNI:	09822473
Áreas de experiencia profesional:	MAYOR A 20 AÑOS

7. Datos del instrumento:

Nombre de la prueba:	Lista de cotejo para medir el Juego libre en sectores
Autor:	Rosa Elena Otero Salazar
Procedencia:	Maestría en Educación con mención en Gestión de IIEE – Universidad Antonio Ruíz de Montoya
Dimensiones:	6 dimensiones
Administración:	individual
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas
Significación:	El instrumento está compuesto de seis dimensiones: 1. Planificación 2. Organización 3. Ejecución 4. Orden 5. Socialización 6. Representación

8. Soporte teórico:

Variable	Dimensiones	Definición
Según Minedu (2009) Juego en sectores: Es un momento pedagógico que propone el juego en sectores o espacios educativos utilizando materiales adecuados e incentivando la interacción con los demás. Este proceso comprende seis momentos: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.	Planificación	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que la planificación se realiza en un lapso de 10 minutos, donde la educadora y los niños se sientan en medio del aula formando un círculo y desarrollan la conversación recordando el tiempo y espacio de juego y que 10 minutos antes de que termina les avisara para que guarden los materiales, luego recordaran las normas de convivencia, en el cual se expresa la participación del niño, por último los niños expresan de manera libre que jugaran o con quienes jugaran.
	Organización	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen

		qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.
	Ejecución	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que en el momento de la ejecución o desarrolló de la hora del juego libre los niños empiezan a desarrollar sus ideas de como jugar, con que materiales hacerlos o que roles representaran, algunos lo realizaran solos, otros en parejas o en grupos, ellos van a estar distribuidos en el aula en base a sus preferencias temáticas, por los tipos de juego que hay en cada sector o afinidad hacia sus compañeros
	Orden	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que durante la secuencia del orden los niños serán anticipados 10 minutos antes de que termine la hora del juego para que de esa manera puedan guardar sus juguetes y hacer orden en el aula. El guardar sus juguetes no nada más implica una situación de orden, sino que también emocional y social ya que con los juguetes están guardando su experiencia. Luego de haber realizado todo ello realizaremos una pequeña asamblea para comentar sobre que jugaron, con quien, cuál fue su experiencia, como se sintieron y que sucedió durante el juego.
	Socialización	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que durante el momento de la socialización todos los niños se encuentran sentados en un Semicírculo, donde van a expresar que jugaron, con quien, a que, como se sintieron, y que paso durante el juego. La educadora puede aprovechar el momento para dar información sobre algunos aspectos que derivan de la información, como que un niño juega en el hogar y que cocinó, algunos niños dirán los niños no cocinan solo las niñas y de ese modo se pueden expresar lo que sienten, saben y piensan.
	Representación	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que en la representación los niños plasmarán de manera gráfica lo que realizaron durante el juego, puede ser a través de un dibujo, pintura o modelado este proceso no es necesario realizarlo todos los días.

9. Instrucciones para el juez:

Para evaluar el cuestionario MOTIVACIÓN GENERADA POR QUIZIZZ utilizaremos los indicadores sugeridos por Escobar y Cuervo (2008) que se muestran en la siguiente tabla:

Categoría	Calificación	Indicador
<p>CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p>RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Ficha de validación de instrumento

Título de la investigación: Una experiencia en gamificación: El uso del Quizizz para fomentar la motivación y su relación con el rendimiento académico en un curso de matemática de los primeros semestres de una universidad privada de Lima

Instrumento a validar: Lista de cotejo para medir el Juego libre en sectores

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo "Observaciones" para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

1	2	3	4
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

Dimensión: Planificación				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Comparto mis ideas de manera espontánea.	4	4	4	
2. Presento nuevas ideas durante conversaciones.	4	4	4	
3. Comunico las reglas y acuerdos de mi aula	4	4	4	
4. Sugiero la realización de actividades diarias en diversos sectores.	4	4	4	

Dimensión: Organización				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
5. Selecciono y comunico el sector que uso para jugar.	4	4	4	
6. Explico porque elegí el sector de hoy.	4	4	4	
7. Hablo con mis compañeros que escogieron el mismo sector sobre los roles que vamos a tomar en ese lugar.	4	4	4	
8. Converso con mis compañeros para llegar a acuerdos sobre la actividad que planeamos realizar.	4	4	4	

Dimensión: Ejecución				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
9. Utilizo los recursos del sector seleccionado para llevar a cabo actividades de manera libre.	4	4	4	
10. Manifiesto mi descontento ante una situación que surge	4	4	4	

durante el transcurso del juego.				
11. Interactúo con mis compañeros mientras participamos en la actividad lúdica.	4	4	4	
12. Acudo hacia la docente cuando requiero su ayuda durante la actividad.	4	4	4	

Dimensión: Orden				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
13. Organizo y coloco en su ubicación correspondiente los materiales asignados al sector.	4	4	4	
14. Me ocupo de la limpieza del área de juego que uso.	4	4	4	
15. Colaboro en el almacenamiento de los materiales de mis compañeros cuando ellos lo solicitan.	4	4	4	

Dimensión: Socialización				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
16. Comunico las acciones que llevé a cabo en el sector en el que jugué durante la jornada de hoy.	4	4	4	

17. Comparto mis impresiones sobre los aspectos que más me han gustado durante esta actividad.	4	4	4	
18. Practico la escucha activa mientras mis compañeros comparten sus experiencias durante la actividad lúdica.	4	4	4	

Dimensión: Representación				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
19. Selecciono los materiales que utilizaré para representar mis experiencias del día, como plastilina, colores, crayolas, temperas o plumones.	4	4	4	
20. Presento a mis compañeros una representación visual o modelado que ilustra la experiencia en la realización de la actividad lúdica.	4	4	4	
21. Presento de manera clara y comprensible las acciones realizadas en el sector que seleccioné.	4	4	4	


 Firma

LIDIA SERRANO MIRANDA DE AGUILAR

DNI: 09822473

Nombres y apellidos del experto

Datos del instrumento:

Nombre de la prueba:	Prueba de ELO para medir el lenguaje oral.
Autor:	José Luis Ramos Sánchez, Isabel cuadrado Gordillo e Inmaculada Fernández Antelo
Procedencia:	Maestría en Educación con mención en Gestión de IIEE – Universidad Antonio Ruíz de Montoya
Dimensiones:	4 dimensiones
Administración:	individual
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de 4 años de una Institución Educativa
Significación:	El instrumento está compuesto de cuatro dimensiones: 1. Discriminación Auditiva 2. Aspecto Fonológico 3. Aspecto Sintácticos 4. Aspectos Semánticos

10. Soporte teórico:

Variable	Dimensiones	Definición
Conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente, se expresa mediante signos y palabras habladas que comprenden los diferentes niveles: La discriminación auditiva de fonemas, Fonológico, Sintáctico y Semántico. (Avendaño y Miretti, 2006)	Discriminación Auditiva	Según Paulino (2013) la discriminación auditiva se define “Como la habilidad para reconocer y distinguir diferencias de frecuencias, intensidad y timbre entre sonidos, fonemas, frases o palabras idénticas” (p.5)
	Aspecto Fonológico	Quillis (1999) sostuvo que la fonética estudia la sustancia de la expresión y la fonología estudia la forma de la expresión, algunas lingüísticas pretenden separar ambas disciplinas, es lo que no se debe hacer, porque ambas requieren de mutuo apoyo para su existencia. Añadió que “La fonética estudia los elementos fónicos de la lengua desde el punto de vista de su producción, de su constitución acústica y de su percepción” (p.23)
	Aspecto Sintácticos	La forma o estructura de una oración depende de las reglas de la sintaxis, dichas reglas especifican la organización de las palabras, frases, las cláusulas, el orden y la organización de las palabras y otros elementos de la oración (Owens, 2023)
	Aspecto Semánticos	Para Owens (2023) la semántica estudia las relaciones de unos significados con otros y los cambios de significación que experimentan esas

		palabras. La semántica tiene que ver con las relaciones entre forma de lenguaje y nuestras percepciones de los objetos, acontecimientos y relaciones, esto es, con nuestros pensamientos. Las palabras que utilizamos no representan la realidad en sí misma, sino más bien nuestras propias ideas o concepciones sobre esa realidad.
--	--	---

Ficha de validación de instrumento

Título de la investigación: Una experiencia en gamificación: El uso del Quizizz para fomentar la motivación y su relación con el rendimiento académico en un curso de matemática de los primeros semestres de una universidad privada de Lima

Instrumento a validar: PRUEBA DE ELO para medir el Lenguaje Oral

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo "Observaciones" para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

1	2	3	4
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

Dimensión: Discriminación Auditiva para medir los diferentes sonidos, fonemas, frases.				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. pana- pana	4	4	4	
2. tapa- taba	4	4	4	
3. bate- bate	4	4	4	
4. Cuma- cuma	4	4	4	
5. ñapa- ñapa	4	4	4	

6. tía- tía	4	4	4	
7. cola- gola	4	4	4	
8. yate- chate	4	4	4	
9. lara- lala	4	4	4	
10. sapo- sabo	4	4	4	
11. soco-foco	4	4	4	
12. colle - colle	4	4	4	

Aspecto Fonológico para medir la forma de expresión				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
13. Pino	4	4	4	
14. Chifa	4	4	4	
15. Bote	4	4	4	
16. Loro	4	4	4	
17. Seda	4	4	4	
18. Ceno	4	4	4	
19. Lija	4	4	4	
20. Raya	4	4	4	
21. Sierra	4	4	4	
22. Manta	4	4	4	
23. Alto	4	4	4	
24. Palma	4	4	4	
25. Falta	4	4	4	
26. Vuelta	4	4	4	
27. Arma	4	4	4	
28. Cosme	4	4	4	
29. Pierna	4	4	4	
30. Carta	4	4	4	

31. Broma	4	4	4	
32. Grupo	4	4	4	
33. Tigre	4	4	4	
34. Cristal	4	4	4	
35. Grande	4	4	4	
36. Cofre	4	4	4	
37. Prado	4	4	4	
38. Trampa	4	4	4	
39. Dragón	4	4	4	
40. Blusa	4	4	4	
41. Pluma	4	4	4	
42. Blando	4	4	4	
43. Cable	4	4	4	
44. Planta	4	4	4	
45. Fluente	4	4	4	
46. Clima	4	4	4	
47. Flaco	4	4	4	
48. Globo	4	4	4	
49. Autobús	4	4	4	
50. Periódico	4	4	4	
51. Calorífico	4	4	4	
52. Estrellado	4	4	4	
53. acaudalado	4	4	4	
54. Trasformación	4	4	4	
55. Cosmopolita	4	4	4	
56. Frigorífico	4	4	4	
57. Farmacológico	4	4	4	

Dimensión: Aspectos Sintácticos para medir la organización de las palabras				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
58. Disfruto practicar el dibujo como forma de expresión artística.	3	3	3	
59. Participo e interactúo con un tren eléctrico en una actividad lúdica en el parque	3	3	3	
60. Me divierto participando en una excursión de campamento, donde utilizo una tienda de gran tamaño.	3	3	3	
61. Observé a mi compañero Pedro recibir una patada.	3	3	3	
62. Antes del receso escolar, organizo mis tareas y las guardo apropiadamente.	3	3	3	
63. Circo	3	3	3	
64. Regalo	3	3	3	
65. Foto	3	3	3	
66. Colores	3	3	3	
67. Película	3	3	3	
68. Observo la lámina 1 y describo las situaciones o acciones que están ocurriendo en ella, representando un entorno de parque.	3	3	3	
69. Analizo la lámina 2 y detallo las situaciones o acciones que se desarrollan en ella, correspondientes a un entorno de playa.	3	3	3	

Dimensión: Aspecto Semánticos para Medir la definición de las palabras				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
70. Identifico el objeto que proporciona iluminación, que es el foco.	3	3	3	
71. Señalo el instrumento utilizado para hundir clavos, que es el martillo	3	3	3	
72. Indico el objeto que permite observar las cosas ampliadas en tamaño, que es la lupa.	3	3	3	
73. Identifico el medio de transporte que se desplaza por el aire, que es el avión.	3	3	3	
74. Señalo la figura geométrica que tiene cinco puntas, que es la estrella	3	3	3	
75. Tenedor	3	3	3	
76. Abrigo	4	4	4	
77. Gorro	4	4	4	
78. Burro	4	4	4	
79. Linterna	4	4	4	
80. Diamante	4	4	4	
81. contagiar	4	4	4	
82. Sótano	4	4	4	
83. Estrofa	4	4	4	
84. Retener.	4	4	4	
85. ¿Identifico el nombre del protagonista de la historia?	4	4	4	
86. ¿Describo la situación o condición del pequeño pajarito?	4	4	4	

87. ¿Indico el destino al que lleva Beto al pajarito?	4	4	4	
88. ¿Especifico el tipo de alimento con el que Beto alimenta al pajarito?	4	4	4	
89. ¿Describo la acción realizada por el pajarito para expresar gratitud hacia Beto por haberle salvado la vida?	4	4	4	

LIDIA SERRANO MIRANDA DE AGUILAR

09822473

Nombres y apellidos del experto

DNI


Firma

17 DE Febrero 2024

Fecha

VALIDADOR 3

Estimado especialista:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarlo(a) cordialmente y, a la vez, manifestarle que conocedores de su trayectoria académica y profesional molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el presente instrumento que pretendemos utilizar en la tesis titulada: *“Una experiencia en gamificación: El uso del Quizizz para fomentar la motivación y su relación con el rendimiento académico en un curso de matemática de los primeros semestres de una universidad privada de Lima”*, para obtener el grado de magíster en Gestión de la Educación por la

Le agradecemos por el tiempo que le tome revisarlo.

11. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Soledad Mendoza Espinoza
Grado profesional:	Magíster
Área de formación académica:	Didáctica de las ciencias, Tic, Pedagogía, Metodología de la investigación
Cargo actual:	Docente Ordinaria a tiempo completo
Institución académica:	Universidad Cesar Vallejo
Áreas de experiencia profesional:	Docencia EBR – Docencia a nivel superior
Tiempo de experiencia profesional en dicha área:	Mayor a 15 años

12. Datos del instrumento:

Nombre de la prueba:	Lista de cotejo para medir el Juego en sectores
Autor:	Rosa Elena Otero Salazar
Procedencia:	Maestría en Educación con mención en Gestión de IIEE – Universidad Antonio Ruíz de Montoya
Dimensiones:	6 dimensiones
Administración:	individual
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas
Significación:	El instrumento está compuesto de seis dimensiones: 1. Planificación 2. Organización 3. Ejecución 4. Orden 5. Socialización 6. Representación

13. Soporte teórico:

Variable	Dimensiones	Definición
Según Minedu (2009) Juego en sectores: Es un momento pedagógico que propone el juego en sectores o espacios educativos utilizando materiales adecuados e incentivando la interacción con los demás. Este proceso comprende seis momentos: planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación.	Planificación	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que la planificación se realiza en un lapso de 10 minutos, donde la educadora y los niños se sientan en medio del aula formando un círculo y desarrollan la conversación recordando el tiempo y espacio de juego y que 10 minutos antes de que termina les avisara para que guarden los materiales, luego recordaran las normas de convivencia en el cual se expresa la participación del niño , por último los niños expresan de manera libre que jugaran o con quienes jugaran.
	Organización	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han

		ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar.
	Ejecución	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que en el momento de la ejecución o desarrolló de la hora del juego libre los niños empiezan a desarrollar sus ideas de como jugar, con que materiales hacerlos o que roles representaran, algunos lo realizaran solos, otros en parejas o en grupos, ellos van a estar distribuidos en el aula en base a sus preferencias temáticas, por los tipos de juego que hay en cada sector o afinidad hacia sus compañeros
	Orden	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que durante la secuencia del orden los niños serán anticipados 10 minutos antes de que termine la hora del juego para que de esa manera puedan guardar sus juguetes y hacer orden en el aula. El guardar sus juguetes no nada más implica una situación de orden, sino que también emocional y social ya que con los juguetes están guardando su experiencia. Luego de haber realizado todo ello realizaremos una pequeña asamblea para comentar sobre que jugaron, con quien, cuál fue su experiencia, como se sintieron y que sucedió durante el juego.
	Socialización	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que durante el momento de la socialización todos los niños se encuentran sentados en un Semicírculo, donde van a expresar que jugaron, con quien, a que, como se sintieron, y que paso durante el juego. La educadora puede aprovechar el momento para dar información sobre algunos aspectos que derivan de la información, como que un niño juega en el hogar y que cocinó, algunos niños dirán los niños no cocinan solo las niñas y de ese modo se pueden expresar lo que sienten, saben y piensan.
	Representación	Ministerio de Educación (2009) Manifestó: que en la representación los niños plasmarán de manera gráfica lo que realizaron durante el juego, puede ser a través de un dibujo, pintura o modelado este proceso no es necesario realizarlo todos los días.

14. Instrucciones para el juez:

Para evaluar el cuestionario MOTIVACIÓN GENERADA POR QUIZIZZ utilizaremos los indicadores sugeridos por Escobar y Cuervo (2008) que se muestran en la siguiente tabla:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Ficha de validación de instrumento

Título de la investigación: Una experiencia en gamificación: El uso del Quizizz para fomentar la motivación y su relación con el rendimiento académico en un curso de matemática de los primeros semestres de una universidad privada de Lima

Instrumento a validar: Lista de cotejo para medir el Juego en sectores

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo "Observaciones" para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

1	2	3	4
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

Dimensión: Planificación				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. Comparto mis ideas de manera espontánea.	3	4	3	
2. Presento nuevas ideas durante conversaciones.	4	3	4	
3. Comunico las reglas y acuerdos de mi aula	3	4	3	
4. Sugiero la realización de actividades diarias en diversos sectores.	4	3	4	

Dimensión: Organización				
Ítem del cuestionario	Claridad	Coherencia ¿Tiene relación	Relevancia ¿El ítem es importante?	Observaciones

	¿El ítem se comprende fácilmente?	lógica con la dimensión?	¿Debe ser incluido?	
5. Selecciono y comunico el sector que uso para jugar.	3	4	3	
6. Explico porque elegí el sector de hoy.	4	3	4	
7. Hablo con mis compañeros que escogieron el mismo sector sobre los roles que vamos a tomar en ese lugar.	3	4	3	
8. Converso con mis compañeros para llegar a acuerdos sobre la actividad que planeamos realizar.	4	3	4	

Dimensión: Ejecución				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
9. Utilizo los recursos del sector seleccionado para llevar a cabo actividades de manera libre.	3	4	3	
10. Manifiesto mi descontento ante una situación que surge durante el transcurso del juego.	4	3	4	
11. Interactúo con mis compañeros mientras participamos en la actividad lúdica.	3	4	3	

12. Acudo hacia la docente cuando requiero su ayuda durante la actividad.	4	3	4	
---	---	---	---	--

Dimensión: Orden

Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
13. Organizo y coloco en su ubicación correspondiente los materiales asignados al sector.	3	4	3	
14. Me ocupo de la limpieza del área de juego que uso.	4	3	4	
15. Colaboro en el almacenamiento de los materiales de mis compañeros cuando ellos lo solicitan.	3	4	3	

Dimensión: Socialización

Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
16. Comunico las acciones que llevé a cabo en el sector en el que jugué durante la jornada de hoy.	4	4	3	
17. Comparto mis impresiones sobre los aspectos que más me han gustado durante esta actividad.	4	3	4	
18. Practico la escucha activa mientras mis compañeros comparten sus experiencias durante la actividad lúdica.	3	4	3	

Dimensión: Representación				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
19. Selecciono los materiales que utilizaré para representar mis experiencias del día, como plastilina, colores, crayolas, temperas o plumones.	3	4	3	
20. Presento a mis compañeros una representación visual o modelado que ilustra la experiencia en la realización de la actividad lúdica.	4	3	4	
21. Presento de manera clara y comprensible las acciones realizadas en el sector que seleccioné.	3	4	3	

Soledad Mendoza Espinoza

09495698

Nombres y apellidos del experto

DNI



Firma

23 de febrero 2024

Fecha

Datos del instrumento:

Nombre de la prueba:	Prueba de ELO para medir el lenguaje oral.
Autor:	José Luis Ramos Sánchez, Isabel cuadrado Gordillo e Inmaculada Fernández Antelo
Procedencia:	Maestría en Educación con mención en Gestión de IIEE – Universidad Antonio Ruíz de Montoya
Dimensiones:	4 dimensiones
Administración:	individual
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de 4 años de una Institución Educativa
Significación:	El instrumento está compuesto de cuatro dimensiones: 1. Discriminación Auditiva 2. Aspecto Fonológico 3. Aspecto Sintácticos 4. Aspectos Semánticos

15. Soporte teórico:

Variable	Dimensiones	Definición
Conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente, se expresa mediante signos y palabras habladas que comprenden los diferentes niveles: La discriminación auditiva de fonemas, Fonológico, Sintáctico y Semántico. (Avendaño y Miretti, 2006)	Discriminación Auditiva	Según Paulino (2013) la discriminación auditiva se define “Como la habilidad para reconocer y distinguir diferencias de frecuencias, intensidad y timbre entre sonidos, fonemas, frases o palabras idénticas” (p.5)
	Aspecto Fonológico	Quillis (1999) sostuvo que la fonética estudia la sustancia de la expresión y la fonología estudia la forma de la expresión, algunas lingüísticas pretenden separar ambas disciplinas, es lo que no se debe hacer, porque ambas requieren de mutuo apoyo para su existencia. Añadió que “La fonética estudia los elementos fónicos de la lengua desde el punto de vista de su producción, de su constitución acústica y de su percepción” (p.23)
	Aspecto Sintácticos	La forma o estructura de una oración depende de las reglas de la sintaxis, dichas reglas especifican la organización de las palabras, frases, las cláusulas, el orden y la organización de las palabras y otros elementos de la oración (Owens, 2023)
	Aspecto Semánticos	Para Owens (2023) la semántica estudia las relaciones de unos significados con otros y los cambios de significación que experimentan esas palabras. La semántica tiene que ver con las relaciones entre forma de lenguaje y nuestras percepciones de los objetos, acontecimientos y relaciones, esto es, con nuestros pensamientos. Las palabras que utilizamos no representan la realidad en sí misma, sino más bien nuestras propias ideas o concepciones sobre esa realidad.

Ficha de validación de instrumento

Título de la investigación: Una experiencia en gamificación: El uso del Quizizz para fomentar la motivación y su relación con el rendimiento académico en un curso de matemática de los primeros semestres de una universidad privada de Lima

Instrumento a validar: PRUEBA DE ELO para medir el Lenguaje Oral

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo "Observaciones" para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

1	2	3	4
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

Dimensión: Discriminación Auditiva para medir los diferentes sonidos, fonemas, frases.				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1. pana- pana	4	4	4	
2. tapa- taba	4	4	4	
3. bate- bate	4	4	4	
4. Cuma- cuma	4	4	4	
5. ñapa- ñapa	4	4	4	
6. tía- tía	4	4	4	
7. cola- gola	4	4	4	
8. yate- chate	4	4	4	
9. lara- lala	4	4	4	
10. sapo- sabo	4	4	4	
11. soco-foco	4	4	4	
12. colle - colle	4	4	4	

Aspecto Fonológico para medir la forma de expresión				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
13. Pino	4	4	4	
14. Chifa	4	4	4	
15. Bote	4	4	4	
16. Loro	4	4	4	
17. Seda	4	4	4	
18. Ceno	4	4	4	
19. Lija	4	4	4	
20. Raya	4	4	4	
21. Sierra	4	4	4	
22. Manta	4	4	4	
23. Alto	4	4	4	
24. Palma	4	4	4	
25. Falta	4	4	4	
26. Vuelta	4	4	4	
27. Arma	4	4	4	
28. Cosme	4	4	4	
29. Pierna	4	4	4	
30. Carta	4	4	4	
31. Broma	4	4	4	
32. Grupo	4	4	4	
33. Tigre	4	4	4	
34. Cristal	4	4	4	
35. Grande	4	4	4	
36. Cofre	4	4	4	
37. Prado	4	4	4	
38. Trampa	4	4	4	
39. Dragón	4	4	4	
40. Blusa	4	4	4	

41. Pluma	4	4	4	
42. Blando	4	4	4	
43. Cable	4	4	4	
44. Planta	4	4	4	
45. Fluente	4	4	4	
46. Clima	4	4	4	
47. Flaco	4	4	4	
48. Globo	4	4	4	
49. Autobús	4	4	4	
50. Periódico	4	4	4	
51. California	4	4	4	
52. Estrellado	4	4	4	
53. acaudalado	4	4	4	
54. Transformación	4	4	4	
55. Cosmopolita	4	4	4	
56. Frigorífico	4	4	4	
57. Farmacológico	4	4	4	

Dimensión: Aspectos Sintácticos para medir la organización de las palabras

Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
58. Disfruto practicar el dibujo como forma de expresión artística.	4	4	4	
59. Participo e interactúo con un tren eléctrico en una actividad lúdica en el parque	4	4	4	
60. Me divierto participando en una excursión de campamento, donde utilizo una tienda de gran tamaño.	4	4	4	
61. Observé a mi compañero Pedro recibir una patada.	4	4	4	

62. Antes del receso escolar, organizo mis tareas y las guardo apropiadamente.	4	4	4	
63. Circo	4	4	4	
64. Regalo	4	4	4	
65. Foto	4	4	4	
66. Colores	4	4	4	
67. Película	4	4	4	
68. Observo la lámina 1 y describo las situaciones o acciones que están ocurriendo en ella, representando un entorno de parque.	4	4	4	
69. Analizo la lámina 2 y detallo las situaciones o acciones que se desarrollan en ella, correspondientes a un entorno de playa.	4	4	4	

Dimensión: Aspecto Semánticos para Medir la definición de las palabras				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
70. Identifico el objeto que proporciona iluminación, que es el foco.	4	4	4	
71. Señalo el instrumento utilizado para hundir clavos, que es el martillo	4	4	4	
72. Indico el objeto que permite observar las cosas ampliadas en tamaño, que es la lupa.	4	4	4	
73. Identifico el medio de transporte que se desplaza por el aire, que es el avión.	4	4	4	
74. Señalo la figura geométrica que tiene cinco puntas, que es la estrella	4	4	4	
75. Tenedor	4	4	4	
76. Abrigo	4	4	4	

77. Gorro	4	4	4	
78. Burro	4	4	4	
79. Linterna	4	4	4	
80. Diamante	4	4	4	
81. contagiar	4	4	4	
82. Sótano	4	4	4	
83. Estrofa	4	4	4	
84. Retener.	4	4	4	
85. ¿Identifico el nombre del protagonista de la historia?	4	4	4	
86. ¿Describo la situación o condición del pequeño pajarito?	4	4	4	
87. ¿Indico el destino al que lleva Beto al pajarito?	4	4	4	
88. ¿Especifico el tipo de alimento con el que Beto alimenta al pajarito?	4	4	4	
89. ¿Describo la acción realizada por el pajarito para expresar gratitud hacia Beto por haberle salvado la vida?	4	4	4	

Soledad Mendoza Espinoza

09495698

Nombres y apellidos del experto



Firma

23 de febrero 2024

Fecha

Anexo 5. Consentimiento o asentimiento informado

Título de la investigación: juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas ILO 2023”

Investigadoras:

- Carpio Añari, Adita Luzmila (orcid.org/0009-0001-2633-2105)
- Esquiagola Rossel, Miriam Beybi (orcid.org/0009-0008-8816-5294)

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “ juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas ILO 2023”, cuyo objetivo es “determinar la relación que existe entre juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de dos instituciones Educativas Ilo 2023”. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pre grado de la carrera profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la I. E.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “ juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas ILO 2024”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del Aula de clases de la institución I.E. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institucional término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con las investigadoras

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.

Anexo 6. Reporte de similitud en turnitin

feedback studio ADITA LUZMILA CARPIO AÑARI Juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas ILO 2023 -- /100 < 2 de 2 > ?

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

Juego libre en sectores y el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 4 años de dos Instituciones Educativas Ilo 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR (ES):
Carpio Añari, Adita Luzmila (orcid.org/0009-0001-2633-2105)
Esquiagola Rosset, Miriam Beybi (orcid.org/0009-0008-8816-5284)

ASESOR(A)ES:
Mg. Carrillo Yalan, Eber Moisés (orcid.org/0000-0002-7801-0933)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Educación y calidad educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO — PERÚ
2023

Resumen de coincidencias

18 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	docplayer.es	5 %
2	repositorio.ucv.edu.pe	3 %
3	hdl.handle.net	2 %
4	Entregado a Universida...	2 %
5	repositorio.ucl.edu.pe	1 %
6	www.engormix.com	1 %
7	Vega Yato, Maria Cecil...	<1 %
8	repositorio.uladech.ed...	<1 %
9	Entregado a Universida...	<1 %
10	archive.org	<1 %
11	aitlhor.com	<1 %

AI 47%

Versión solo texto del informe | Alta resolución | Activado

gina: 1 de 27 Número de palabras: 8025

Anexo 7. Analisis de validación

Analisis de validez de la lista de cotejo para medir el Juego libre en sectores

N°	Escala evaluativa			Número de expertos: 3				
				Máximo valor de la escala				5
	Exp. 1	Exp. 2	Exp. 3	Promedio (Xij)	Punt. máximo	$CVCi = \frac{Mx}{Vmax}$	$Pei = \frac{1}{J} \wedge J$	$CVC = CVCi - Pei$
1	4	3	3	3.42	4.00	0.85	0.00	0.85
2	4	4	4	3.89	4.00	0.97	0.00	0.97
3	3	4	3	3.44	4.00	0.86	0.00	0.86
4	4	4	4	3.78	4.00	0.94	0.00	0.94
5	4	4	3	3.67	4.00	0.92	0.00	0.92
6	4	4	4	3.89	4.00	0.97	0.00	0.97
7	3	4	3	3.44	4.00	0.86	0.00	0.86
8	4	4	4	3.78	4.00	0.94	0.00	0.94
9	4	4	3	3.78	4.00	0.94	0.00	0.94
10	4	4	4	3.89	4.00	0.97	0.00	0.97
11	4	4	3	3.78	4.00	0.94	0.00	0.94
12	4	4	4	3.89	4.00	0.97	0.00	0.97
13	4	4	3	3.67	4.00	0.92	0.00	0.92
14	4	4	4	3.78	4.00	0.94	0.00	0.94
15	3	4	3	3.56	4.00	0.89	0.00	0.89
16	4	4	4	3.78	4.00	0.94	0.00	0.94
17	4	4	4	3.89	4.00	0.97	0.00	0.97
18	3	4	3	3.44	4.00	0.86	0.00	0.86
19	4	4	3	3.78	4.00	0.94	0.00	0.94
20	3	4	4	3.56	4.00	0.89	0.00	0.89
21	4	4	3	3.78	4.00	0.94	0.00	0.94
Validez								.930

Analisis de validez de la Prueba de ELO

N°	Escala evaluativa			Número de expertos: 3				
				Máximo valor de la escala			5	
	Exp. 1	Exp.2	Exp. 3	Promedio (Xij)	Punt. máximo	CVCi= Mx/Vmax	Pei= (1/J)^J	CVC=CVCi-Pei
1	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
2	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
3	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
4	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
5	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
6	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
7	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
8	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
9	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
10	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
11	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
12	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
13	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
14	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
15	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
16	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
17	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
18	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
19	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
20	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
21	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
22	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00

23	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
24	4	4	4	4.00	4.00	1.00	0.00	1.00
25	4	4	4	4.00	5.00	0.80	0.00	0.80
26	4	4	4	4.00	6.00	0.67	0.00	0.67
27	4	4	4	4.00	7.00	0.57	0.00	0.57
28	4	4	4	4.00	8.00	0.50	0.00	0.50
29	4	4	4	4.00	9.00	0.44	0.00	0.44
30	4	4	4	4.00	10.00	0.40	0.00	0.40
31	4	4	4	4.00	11.00	0.36	0.00	0.36
32	4	4	4	4.00	12.00	0.33	0.00	0.33
33	4	4	4	4.00	13.00	0.31	0.00	0.31
34	4	4	4	4.00	14.00	0.29	0.00	0.29
35	4	4	4	4.00	15.00	0.27	0.00	0.27
36	4	4	4	4.00	16.00	0.25	0.00	0.25
37	4	4	4	4.00	17.00	0.24	0.00	0.23
38	4	4	4	4.00	18.00	0.22	0.00	0.22
39	4	4	4	4.00	19.00	0.21	0.00	0.21
40	4	4	4	4.00	20.00	0.20	0.00	0.20
41	4	4	4	4.00	21.00	0.19	0.00	0.19
42	4	4	4	4.00	22.00	0.18	0.00	0.18
43	4	4	4	4.00	23.00	0.17	0.00	0.17
44	4	4	4	4.00	24.00	0.17	0.00	0.17
45	4	4	4	4.00	25.00	0.16	0.00	0.16
46	4	4	4	4.00	26.00	0.15	0.00	0.15
47	4	4	4	4.00	27.00	0.15	0.00	0.15
48	4	4	4	4.00	28.00	0.14	0.00	0.14
49	4	4	4	4.00	29.00	0.14	0.00	0.14
50	4	4	4	4.00	30.00	0.13	0.00	0.13
51	4	4	4	4.00	31.00	0.13	0.00	0.13

52	4	4	4	4.00	32.00	0.13	0.00	0.12
53	4	4	4	4.00	33.00	0.12	0.00	0.12
54	4	4	4	4.00	34.00	0.12	0.00	0.12
55	4	4	4	4.00	35.00	0.11	0.00	0.11
56	4	4	4	4.00	36.00	0.11	0.00	0.11
57	4	4	4	4.00	37.00	0.11	0.00	0.11
58	3	3	4	3.33	38.00	0.09	0.00	0.09
59	4	3	4	3.67	39.00	0.09	0.00	0.09
60	3	3	4	3.33	40.00	0.08	0.00	0.08
61	3	3	4	3.33	41.00	0.08	0.00	0.08
62	4	3	4	3.67	42.00	0.09	0.00	0.09
63	3	3	4	3.33	43.00	0.08	0.00	0.08
64	3	3	4	3.33	44.00	0.08	0.00	0.08
65	4	3	4	3.67	45.00	0.08	0.00	0.08
66	3	3	4	3.33	46.00	0.07	0.00	0.07
67	3	3	4	3.33	47.00	0.07	0.00	0.07
68	4	3	4	3.67	48.00	0.08	0.00	0.08
69	3	3	4	3.33	49.00	0.07	0.00	0.07
70	3	3	4	3.33	50.00	0.07	0.00	0.07
71	4	3	4	3.67	51.00	0.07	0.00	0.07
72	3	3	4	3.33	52.00	0.06	0.00	0.06
73	3	3	4	3.33	53.00	0.06	0.00	0.06
74	4	3	4	3.67	54.00	0.07	0.00	0.07
75	3	3	4	3.33	55.00	0.06	0.00	0.06
76	4	4	4	4.00	56.00	0.07	0.00	0.07
77	4	4	4	4.00	57.00	0.07	0.00	0.07
78	4	4	4	4.00	58.00	0.07	0.00	0.07
79	4	4	4	4.00	59.00	0.07	0.00	0.07
80	4	4	4	4.00	60.00	0.07	0.00	0.07

81	4	4	4	4.00	61.00	0.07	0.00	0.07
82	4	4	4	4.00	62.00	0.06	0.00	0.06
83	4	4	4	4.00	63.00	0.06	0.00	0.06
84	4	4	4	4.00	64.00	0.06	0.00	0.06
85	4	4	4	4.00	65.00	0.06	0.00	0.06
86	3	4	4	3.78	66.00	0.06	0.00	0.06
87	3	4	4	3.78	67.00	0.06	0.00	0.06
88	3	4	4	3.67	68.00	0.05	0.00	0.05
89	3	4	4	3.78	69.00	0.05	0.00	0.05

Anexo 8: Confiabilidad de los instrumentos

Al realizar una prueba de fiabilidad se consideró el valor de Alfa de Cronbach para la comparación de la consistencia interna del instrumento, emeplando como criterio el valor de 0.700, es decir, cuando los datois fueran menores al valor especificado indicarían una baja fiabilidad, en tanto si el valor hallado era igual o mayor a 0.700 indicaría una fiabilidad aceptable.

Para el caso de la primera variable se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Estadísticas de fiabilidad de la variable juego libre en sectores.

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.875	21

Nota. Elaborado a partir de la base de datos en IBM SPSS versión 26.

Interpretación: Conforme a la Tabla 1, los valores de fiabilidad hallados fueron de 0.875, el cuál indicaría que existe una alta fiabilidad respecto del instrumento de juego libre en sectores.

Para el caso de la segunda variable se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 2

Estadísticas de fiabilidad de la variable desarrollo del lenguaje oral.

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.704	86

Nota. Elaborado a partir de la base de datos en IBM SPSS versión 26.

Interpretación: Conforme a la Tabla 2, los valores de fiabilidad hallados fueron de 0.704, el cuál indicaría que existe una alta fiabilidad respecto del instrumento de desarrollo del lenguaje oral.

Anexo 9. Confiabilidad de los instrumentos

Sin título1.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 118 de 118 variables

	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15
1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
3	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
4	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1
19	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
20	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
21	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
22	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
23	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1

Vista de datos Vista de variables

Anexo 10. Captura de envío del artículo

Revista de Investigación Educativa

← Volver a Envíos

Flujo de trabajo **Publicación**

Envío **Revisión** Editorial Producción

Archivos de envío Q Buscar

▶ 2365731 ARTICULO MIRIAM ESQUIAGOLA Y ADITA CARPIO.docx 23 julio, 2024 Texto del artículo

Descargar todos los archivos

Discusiones previas a la revisión Añadir discusión

Nombre	De	Última respuesta	Respuestas	Cerrado
No hay artículos				