



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

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

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Lic. Muñoz Cantos, Maria Alexandra (ORCID: 0000-0003-4279-290X)

ASESORA:

DRA. Carbajal Llauce Cecilia Teresita De Jesús (ORCID: 0000-0002-1162-8755)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo investigativo a Dios nuestro padre creador por cumplir un anhelo de mi corazón, darme la fuerza e inspiración de continuar en este proceso de aprendizaje.

Dedico a mi esposo Anderson Vernaza por ser idóneo, ser el apoyo incondicional, a mi madre María Auxiliadora, hermanas Fernanda y Eugenia que siempre dan esas palabras de aliento cuando se lo necesita, a mis hijos ser ese cable a tierra, mi motivación y mis alas para despegar Miguel y Mara.

Agradecimientos

Agradezco a Dios por darme el entendimiento y sabiduría y la bendición de seguir adelante alcanzado una meta más en mi vida.

Agradezco a los excelentes profesionales que con paciencia y rectitud me guiaron en este proyecto, especialmente a la Dra. Cecilia Teresita de Jesús Carbajal Llauce por ser guía constante en el transitar investigativo.

Agradezco a mis padres y padres políticos, mi esposo mis hijos por los consejos, valores y principios, ayuda incondicional durante este camino.

Agradezco a las demás personas que apoyaron con este proyecto investigativo, brindándome saberes para realizarlo de una mejor manera.

Índice de Contenidos

Carátula	I
Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de Tablas.....	v
Índice de Figuras	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1. Tipo y diseño de la investigación.....	13
3.2. Variable y Operacionalización	14
IV. RESULTADOS.....	29
V. DISCUSIÓN	37
VI. CONCLUSIONES.....	42
VII. RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS	
ANEXOS	

Índice de Tablas

Tabla N°1.....	23
Tabla N°2.....	25
Tabla N°3.....	25
TABLA N°4.....	28
TABLA N°5.....	29
Tabla N° 6.....	30
Tabla N°7.....	31
Tabla N°8.....	32
Tabla N°9.....	32
Tabla N°10.....	34
Tabla N°11.....	35
Tabla N°12.....	36
Tabla N°13.....	37
Tabla N°14.....	38
Tabla N°15.....	38
Tabla N°16.....	39
Tabla N°17.....	41
Tabla N°18.....	41
Tabla N°19.....	41
Tabla N°20.....	42
Tabla N°21.....	42
Tabla N°22.....	43
Tabla N°23.....	43
Tabla N°24.....	44
Tabla N°25.....	44
Tabla N°26.....	45
Tabla N°27.....	45
Tabla N°28.....	46

Índice de Figuras

Figura 1	22
Figura 2	29
Figura 3	30
Figura 4	31
Figura 5	32
Figura 6	33
Figura 7	34
Figura 8	35
Figura 9	36

Resumen

Esta investigación tiene como título: “Programa Lúdico para el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial, Guayaquil 2021”. La misma que tiene como base el objetivo principal de determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico para el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Guayaquil en el año 2021. Y junto a este, tenemos 3 objetivos específicos: primero, determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión forma del lenguaje oral; segundo, determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión contenido del lenguaje oral; tercero, determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión uso del lenguaje oral. Frente a la cual se busque los niños y niñas presenten mejoras en su lenguaje oral a través de un programa lúdico acorde a su edad. Se empleo la técnica de la observación y el instrumento PLON-R. Esta investigación fue aplicada en una población de 20 niños y niñas de 5 años de edad, los cuales fueron seleccionados por criterios y divididos en dos grupos: grupo control y grupo experimental. La aplicación del programa lúdico arrojó resultados favorables en su aplicación alcanzando una significancia de 0,557, la cual es mayor a 0,05. Lo cual nos conlleva a confirma la hipótesis alterna que refiere que la aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión forma del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años. Porque existe un nivel de diferencia significativa en ambos grupos.

Palabras clave: Lúdico y lenguaje oral.

Abstract

This research is entitled: "Playful Program for oral language in 5-year-old students of an Initial Educational Institution, Guayaquil 2021". It is based on the main objective of determining the effects of the application of a playful program for oral language in 5-year-old students of an Educational Institution in Guayaquil in the year 2021. And together with this, we have 3 specific objectives : first, to determine the effects of the application of a playful program in the form dimension of oral language; second, to determine the effects of the application of a playful program in the content dimension of oral language; third, to determine the effects of the application of a playful program on the use of oral language dimension. Against which the boys and girls show improvements in their oral language through a playful program according to their age. The observation technique and the PLON-R instrument were used. This research was applied in a population of 20 5-year-old boys and girls, who were selected by criteria and divided into two groups: control group and experimental group. The application of the playful program yielded favorable results in its application, reaching a significance of 0.557, which is greater than 0.05. Which leads us to confirm the alternative hypothesis that the application of a playful program significantly improves the form dimension of oral language in 5-year-old students. Because there is a level of significant difference in both groups.

Keywords: playful, oral language

I. INTRODUCCIÓN

La comunicación en los seres humanos juega un papel muy importante, puestos todos los seres humanos tienen diferentes formas de comunicarse, ya sea de manera escrita, oral, señales, etc. Lo cual, se convierte en algo muy importante en la vida de las personas teniendo como inicio de su aprendizaje en la etapa de la infancia. (BBC Mundo, 2021)

El lenguaje oral, es la herramienta principal para infancia de los niños y niñas, pues de esta dependerá el desarrollo satisfactorio de la primera etapa del desarrollo humano. Sin embargo, a pesar del nivel de importancia del lenguaje oral, por muchos años consecutivos se ha priorizado el lenguaje escrito, asumiendo de manera errada que el lenguaje oral se desarrolla por sí solo. (Bigas, 2017).

A nivel de países latinoamericanos, en Ecuador las autoridades se encuentran alarmadas, en especial los del rubro de educación. Pues en el último censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Censos- INEC, los resultados arrojaron que el 27% de los infantes de Ecuador presentan problemas básicamente en el lenguaje oral, ya que en las evaluaciones a los infantes les resulta difícil leer y esto es porque se preocupan más porque el infante aprenda escribir, dejando de lado la formación del hábito de la lectura y como consecuencia las estadísticas que ponen por debajo de lo esperado el nivel de lenguaje oral de los infantes. (Instituto Nacional de Estadística y Censos, 2017).

En el año 2015, varios investigadores plantearon realizar intervenciones, que les permitan crear estrategias para mejorar el lenguaje en infantes de nivel inicial con un retardo mental leve, teniendo como base pautas gramaticales y métodos aprobados por especialistas. Es así, que se logró optimizar el grado de aprendizaje con la ayuda de estrategias que permitieron visualizar las dificultades de este aprendizaje, sin embargo, no solo les permitió visualizar las dificultades, sino que también les permitió perfeccionar el aprendizaje en los alumnos y los padres de estos, tomen conciencia de la importancia del perfeccionamiento de este aprendizaje. (Herrera, Gutiérrez & Rodríguez, 2008)

Sin embargo, Ecuador no es el único país que pasa por este problema en su población infantil. Pues en España, el trastorno del desarrollo del

lenguaje oral, prevalece en un 2 y 3% en alumnos del nivel inicial, pero en la etapa pre escolar, este porcentaje aumenta 5 veces más llegando a un 15%, teniendo como punto mayor de registros en varones. (Aguilera & Bustos, 2012)

Es por ello, que, según lo expuesto anteriormente, podemos decir que el desarrollo del lenguaje oral, es un problema que de manera silenciosa está avanzando cada vez más en nuestra población infantil. Reafirmandonos que los educandos y autoridades, le siguen dando prioridad a que el infante desarrolle el lenguaje escrito y el lenguaje oral lo aprenda y desarrolle por sí solo.

Prueba de ello en Ecuador, se logró identificar esta problemática en una institución educativa de Guayaquil, en la cual los niños y niñas de cinco años de edad presenta complicaciones al momento de pronunciar las palabras, pues mucho de ellos suelen balbucear, otros repiten sílabas y todos en su mayoría tienen un pobre vocabulario. Las causas del bajo nivel de lenguaje oral pueden ser producto de una carencia de estimulación temprana en los infantes.

Por lo tanto, en esta presente investigación se pretende proponer un programa basado en ocho sesiones establecidas con actividades lúdicas direccionadas en potenciar nuestras tres dimensiones del lenguaje oral, como es; el contenido, la forma y el uso. De tal modo, que, al finalizar la aplicación de mi programa de mejora, los niños y las niñas que formen parte de esta investigación, evidencien como resultados una mejora en cada indicador planteado en mi programa de mejora, los cuales estarán clasificados en tres niveles, los cuales son; nivel normal, proceso de mejora y retraso.

Sin embargo, este plan de mejora parte de una pregunta de investigación, la cual nos va a permitir tener un punto de partida en esta amplia problemática, siendo nuestro planteamiento del problema:

¿De qué manera el diseño de un programa lúdico, produce efectos en el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Guayaquil en el año 2021?

Planteamientos específicos:

¿Qué efectos produce la aplicación de un programa lúdico en la dimensión forma del lenguaje oral?

¿Qué efectos produce la aplicación de un programa lúdico en la dimensión contenido del lenguaje oral?

¿Qué efectos produce la aplicación de un programa lúdico en la dimensión uso del lenguaje oral?

Por otra parte, la investigación es relevante porque está dirigida en base a la insuficiencia identificada en los infantes, dando paso a la incapacidad de comunicarse de una manera adecuada sus expresiones y/o ideas. También se puede decir que es una investigación que, en el ámbito social, busca mejorar los problemas de expresión oral de los niños y niñas. Así mismo, el aporte teórico de esta investigación está dado por los resultados de este que va a incrementar en los antecedentes para futuros investigadores que busquen hondar en el tema, de tal forma que poco a poco desarrollemos técnicas lúdicas que en la práctica servirán de aporte a los educandos.

El estudio plantea como objetivo general, determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico para el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Guayaquil en el año 2021; teniendo los siguientes objetivos específicos: primero, determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión forma del lenguaje oral; segundo, determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión contenido del lenguaje oral; tercero, determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión uso del lenguaje oral.

La investigación plantea hipótesis generales centradas en el estado situacional del lenguaje oral de los niños de nivel inicial de una institución educativa de Ecuador basadas en la aplicación de un programa lúdico que tiene un enfoque educacional, las mismas que se redactan como hipótesis de investigación y nula: a) H1: La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Guayaquil en el 2021; en contraste con la hipótesis nula (Ho): La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente

el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Guayaquil en el 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Los programas con enfoques lúdicos poseen una amplia base teórica, esto debido a los múltiples avances encontrados en procesos educativos en todas las edades pues, es preciso indicar que la psicología educativa se enfoca en potencializar los procesos de aprendizaje en los diferentes niveles de enseñanza (Covarrubias, 2008).

En este estudio, me he enfocado en la aplicación de un programa lúdico en niños de 5 años, resultando de vital importancia realizar un análisis de las investigaciones realizadas anteriormente bajo esta línea de investigación:

León (2017), realiza una investigación con el objetivo de comprobar los beneficios de implementar un programa de estrategias comunicativas en las categorías de lenguaje oral en niños de 3 a 5 años en Lima -Perú. A través, de la evaluación adaptada para la evaluación del lenguaje Lúdico, en su estudio de tipo tecnológico, cuasi experimental, con una muestra de 48 niños, segmentados en 2 equipos (24 Grupo control y 24 Grupo experimental), a través de la evaluación adaptada de la Evaluación del Lenguaje Oral que valoró las dimensiones de: distinción por dificultades sonoras, espectro fonológico, regulación sintáctica y paráfrasis semántica. Encontrándose en los resultados que los valores promedio alcanzados en el posttest de dicha evaluación que superan los valores promedios derivados en el pretest, esto, permite aseverar la presencia de contrastes significativos en el grupo experimental posterior a la aplicación del programa de estimulación, corroborándose la hipótesis de la investigación.

Por otra parte, se encuentra el estudio ejecutado por Barragán (2017), cuyo objetivo fue desplegar el lenguaje oral en los niños y niñas de la preprimaria del parvulario politécnico Chimborazo en Ecuador a través de una propuesta lúdica. Este estudio, se abordó desde un diseño descriptivo, con el método hipotético deductivo, con una muestra de cuarentaisiete personas (docentes y alumnos). Dentro de los resultados, se encuentra que el 62.5% de los profesores, ejecutan acciones lúdicas para el lenguaje mensualmente, un 49% están en la

categoría “en proceso” respecto al desarrollo oral, confirmándose la hipótesis planteada en la investigación.

Ninapaytan (2019), efectúa un estudio con la finalidad de evidenciar el efecto originado por un programa de intervención construyo mi lenguaje en la mejoría del lenguaje oral en niños de 6 años en una institución educativa de Lima Perú. El estudio se realizó bajo el método hipotético deductivo, con diseño cuasi experimental, en una muestra de sesenta infantes, treinta de ellos conformaron el Grupo de experimental, y treinta niños más constituyeron el Grupo de control. Se utilizó el instrumento PLON-R, con procesamiento en el software estadístico SPSS 22.0. Posterior a la evaluación del Grupo de experimental, se comprobó que únicamente el 6.7% de los menores, del pretest, alcanzaron un nivel normal, mientras que el 33.3% de los menores lo obtuvieron después del post test. Estos resultados validan y confirman la hipótesis postulada en esta investigación. Concluyéndose que el programa propuesto de intervención, sí generó efectos significativos en la optimización del lenguaje oral de los infantes.

Bajo la misma línea de investigación, encontramos el estudio de Velásquez (2018), quién identificó la efectividad de un programa de actividades didácticas infantiles para la mejoría del lenguaje oral en infantes de cinco años en una I.E de Nuevo Chimbote. Se trabajó con el diseño pre experimental, de tipo pretest y posttest que valoró las categorías de lenguaje oral en una muestra de veinticinco niños, a través del test PLON-R. Los resultados obtenidos del pretest, afirman que el 96% exhibe retraso, el 4% requiere optimizar y que ningún infante logra categorías normales de expresión oral. Es por ello, que Velásquez implementa un programa con juegos infantiles dispuestos en 14 secuencias didácticas. En el pos test, se encuentra una completa mejora, ya que objetivamente se evidencia que el 100% de los niños logra niveles de comunicación oral óptimos. El estadístico T-Student alcanza una significancia del 18.28, cantidad que supera al valor tabular de 1.714, aprobándose la hipótesis de esta investigación.

Así mismo, Málaga (2019) ejecuta un estudio con la finalidad de precisar el efecto de un programa de intervención que se argumenta en juegos libres dentro en el salón de clases, esto ejecutado con infantes de inicial de la Cuna

Hospital Goyeneche en Arequipa. Este estudio realizado fue cuantitativo, de tipo correlacional y diseño cuasiexperimental. Para ello se analizó la categoría del lenguaje oral de un GC que constaba de 22 menores y un grupo experimental constituido por 23 menores, el proceso analítico se dividió en 2 fases, la de pre y post test, utilizando la prueba para la Evaluación de Lenguaje Oral (ELO). Los resultados reflejan en el pre test se alcanza un 21.7% de categorías orales muy bajas, el 52.3% categorías bajas y el 26% que queda se ubica en una categoría medio baja. Posterior a la aplicación del programa se encontró que el 39.1% alcanza niveles de oralidad altos, el 30.4% niveles medios altos y un 30.5% niveles medios y medios bajos. Tras compararse las medias aritméticas de los dos grupos tras el segundo test se obtiene un valor de -6.136 y un p-valor de 0.000 menor a 0.05 por lo tanto, se confirma la hipótesis de la investigación: la implementación del programa de juego libre mejora la oralidad de los niños.

Teóricamente, se inicia con la definición conceptual de la lúdica, considerando en primer lugar la definición que le otorga Posada (2014), quien la presenta como una capacidad genuina del hombre, que se da en el día a día y en actividades pedagógicas, siendo una forma innovadora de explorar el mundo y generar conocimiento a partir de la utilización de los sentidos, el conocimiento generado por la convivencia, la agrupación de información, el vínculo, el contexto, la metamorfosis individual del conocimiento individual y en comunidad.

Por otra parte, tenemos a Paya (2006), quien grafica los inicios de la lúdica, remontándolos a las transformaciones pedagógicas brotadas en Europa a finales del siglo diecinueve, que modernizaron la idea anterior que se tenía sobre la educación, en la que prevalecía la cantidad de memorización realizada, las instrucciones enciclopédicas y todo lo intelectual, con una visualización de integración que transforma al individuo en intérprete principal del transcurso pedagógico.

En este contexto histórico, y según las enseñanzas desarrolladas por Montessori, Decroly, Froebel, postulan que son los docentes quienes se persuaden respecto al potencial educativo que posee el aprender mediante el juego, en el caso de la lecto-escritura, habilidades numéricas y formación en el desenvolvimiento social, por ello inician la aplicación de acciones lúdicas en las

instituciones educativas, cabe resaltar que históricamente, el primer lugar en el que se empezó a desarrollar esta modalidad fue en Europa (Paya, 2006).

Sin embargo, antes de que se implantara esta metodología de aprendizaje mediante el juego, tenemos que, según Paya (2006), ya se había hecho la propuesta de insertar el juego en sesiones de aprendizaje, esta propuesta desarrollada por otros autores, pero sin mayor relevancia por la poca persistencia de implementación de la modalidad.

Dentro de los estudiosos que menciona este autor, encontramos a Jerónimo de Estriden quien propuso la utilización de letras de marfil, con la finalidad de que los infantes generaran aprendizajes significativos y con mayor persistencia en la memoria a largo plazo (Paya, 2006).

Por su parte, tenemos a Erasmo de Rotterdam, quien realizaba letras a base de dulces para que los niños aprendieran el abecedario y la última referencia que nos comparte Paya (2006), es la de Rabelais, quien empleaba naipes, que normalmente tendrían un fin de esparcimiento y recreación, para dar lecciones de ejercicios numéricos, pero, cabe resaltar que, los juegos que empleaba, estaban diseñados como un medio para potenciar el aprendizaje y el contenido del juego no era una lección en sí, era una propuesta de entrenamiento.

Existen, además, fundamentos teóricos respecto a cómo se ha ido desarrollando el método lúdico, es así que tenemos a Meneses y Monge (2001) quienes, en primer lugar, postulan que los docentes consideran y analizan teorías enfocadas propiamente en el juego, siendo las que principalmente consideran para el diseño de sus sesiones de aprendizaje.

La primera es la propuesta de que el aplicar juego en la enseñanza genera un exceso de energía, esta teoría es propuesta por Herbert Spencer, quien se enfoca en la idea de que jugar como una prioridad del aprendizaje, es porque el ser humano necesita liberar la energía excedente en su cuerpo, sobre todo en la etapa de la niñez, pues se percibe que es justamente este excedente de energía corporal lo que frena y regula la acción del ser humano en la adultez (Meneses y Monge, 2001).

Por otro lado, se propone la teoría de la recreatividad y posterior reposo, esta teoría propuesta por Moritz, postula que mediante el juego se puede no solo repotencializar, sino restaurar los niveles de energía en los niños, realizando un análisis diferencial importante de la energía física y la energía mental, pues si bien mediante el juego se hace un desgaste de energía física, este desgaste, según este autor, resulta proporcionalmente beneficioso para elevar la energía mental de los infantes (Meneses y Monge, 2001).

Existe, además, otro aporte teórico que nutre lo hasta ahora propuesto, es así que se encuentra la teoría de la habilidad del instinto propuesta Karl Gross, en esta teoría se menciona que el jugar ayuda a los animales como un recurso para sobre vivir, ya que mediante esta interacción lúdica es que los animales, desde la edad temprana, podían desarrollar habilidades que posteriormente podían implementar en la adultez para su defensa personal y por ende supervivencia (Meneses y Monge, 2001).

Como cuarto fundamento teórico, se propone la teoría de la recapitulación presentada por Stanley Hall, especialista en pedagogía, el plantea que los infantes son una transmisión evolutiva que se ubica entre las características de animales y las de un hombre o ser humano totalmente constituido, ya que al jugar, los infantes pueden desenvolverse de tal forma que pueden realizar desplazamientos retrospectivos de acciones vitales de antepasados cuando pescan, acampan o realizan la cacería, es decir, por instinto actúan y solo el juego lo que pone todo en contexto para que ellos puedan conectar con lo más genuino y óptimo de su desarrollo cerebral (Meneses y Monge, 2001).

Una vez aclarado y fundamente teórico de la variable independiente, resulta conveniente contextualizar teóricamente la variable dependiente que en este estudio es el lenguaje oral, analizando su desarrollo y ejecución según diversos autores, es así que tenemos:

Una de las definiciones principales del lenguaje oral, propone que es un procedimiento muy complejo y sistematizado, con la facultad de viabilizar el intercambio de información, para ello, se sustenta en un sistema codificado, cuyos principales elementos son el emisor y receptor, con una codificación

específica, una estructura, y con demanda de innovación de los procesos cognitivos, disciplinando el vínculo que el ser humano desarrolla con su entorno, su conducta individual y, sobre todo, la cohesión del ser humano, desde la infancia, con el entorno en el que se desenvuelve (Pérez y Salmerón, 2006).

En primera instancia, el debate respecto al lenguaje se sustentaba epistemológicamente en la idealización de la filosofía, pues le concedía al lenguaje una connotación divina, sumamente alturada, el lenguaje por la filosofía adquiere un poder que no se sustentaba en bases sólidas hasta ese momento, ya que, uno de los puntos en contra era que no podía explicar, la filosofía, cuál o cómo había sido el origen del lenguaje, o cómo e que se podía adquirir, es por ello que los estudiosos de la filosofía decidieron darle un fundamento o respaldo teórico a su postulado en base a lo que proponían las corrientes filosóficas materialista, estas tenían tres bases argumentativas (Quesada, 1991).

El primer argumento es el que refiere que el lenguaje resulta ser un total fenómeno, que cohesiona a la lengua y a la sociedad, y que cuyo origen y evolución se genera en razón de las necesidades que surgen en quienes habitan un determinado ecosistema, siendo el resultado de una clasificación homínida (Quesada, 1991).

Cabe resaltar que cuando surge el positivismo, es cuando se encuentran argumentos aún más sólidos para determinar el origen y evolución del lenguaje, pues se genera una mezcla del idealismo filosófico y el materialismo, siendo este el segundo argumento (Quesada, 1991).

Progresivamente, el lenguaje empieza a tener un tercer argumento epistemológico con mayor peso teórico y práctico desde el campo de la ciencia, lo que genera una mayor solidez ante la ambigüedad con la que se definía en un primer momento, junto a ello aparece el análisis e investigaciones de otros especialistas que nutren su marco conceptual (Quesada, 1991).

Respecto al desarrollo del positivismo, una corriente ampliamente estudiada, surgieron muchos investigadores que intentaban conocer desde sus diferentes análisis, cómo es que el ser humano había logrado desarrollar su capacidad de lenguaje, es por ello que eligieron enfocarse en cómo es que el

lenguaje se iba desarrollando y ejecutando desde la infancia, este análisis dio pie a 4 teorías (Fernández, 1996).

El conductismo o empirismo fue la primera teoría que se planteó, sus principales representantes son los ya conocidos Watson y Skinner, ellos concebían y aplicaban los principios establecidos por el condicionamiento clásico y operante, siendo este condicionamiento su base para dar explicación a la conducta verbal así como a la conducta no verbal, la explicación consiste en que el infante da respuesta a un estímulo o un reforzador (elementos básicos en los condicionamientos), permitiéndose entrar en contacto con su contexto social a partir del recurso de la imitación, es decir, la repetición de lo que observa en los sujetos permanentemente presentes en su entorno más próximo (Fernández, 1996).

El innatismo es la segunda teoría presentada según Fernández (1996), esta, tiene sus inicios en los años 50 aproximadamente, a partir de las investigaciones y análisis ejecutadas por Noam Chomsky, quien se enfoca en estudiar la gramática generativa, dando prioridad a la idea de que el infante logra integrar el conocimiento del lenguaje, no por el proceso de aprendizaje, sino por las estructuras que fueron programadas previamente en la genética de los seres humanos, fundamentándolo en la idea de que un aprendizaje finito que viene genéticamente integrado al hombre, permite la generación de aprendizajes infinitos.

En tercer lugar, aparece la teoría denominada cognoscitiva, cuyo principal representante es Jean Piaget, este autor, percibe el origen del lenguaje como producto de la fusión interactiva de los procesos de la psique y lo corporal sensorial del infante con la finalidad de lograr la evolución en destreza cognitivas que generaran y afianzaran, conceptos y definiciones con forma metafórica, dándole paso al autoconocimiento, la comprensión integral de su conducta, el establecimiento de sus creencias así como de sus valores (Fernández, 1996).

La cuarta y última teoría es la del interaccionismo, el representa aquí es Vygotsky, quien fundamenta el origen de como el ser humano adquiere el conocimiento en la interacción que tiene desde la infancia con su entorno social

primario, resaltando la importancia que posee las conversaciones que este tenga pues es de aquí que tomará recursos para asociar las formas gramaticales y la forma adecuada de colocar su léxico y la sintaxis, es por ello que repetirá y aprenderá de forma más significativa aquello que repite o le repiten el diálogo (Fernández, 1996).

Ahora, con una base teórica tanto de la metodología lúdica como de la adquisición del lenguaje oral, resulta pertinente ahondar en los fundamentos teóricos e investigaciones que permitan identificar cuál es la función que el juego posee en el proceso de la adquisición del lenguaje en la niñez, ya que el lenguaje está íntimamente asociado al desarrollo y despliegue de las funciones mentales superiores que el ser humano ejecuta en la edad adulta, considerando que muchas veces es precisamente en la adultez donde notamos una serie de deficiencias.

Al respecto, se encuentra lo planteado por Toledo y Mejía (2015), quienes en base a su análisis postulan que de todas las teorías propuestas, la cognoscitiva es la más adecuada, ya que se vincula el desarrollo del infante en la fase inicial de su vida, con el desenvolvimiento de su comunicación al proponer que a causa de su necesidad reconocer su medio, recurre a la exploración, creando hipótesis que luego derivan en una serie de preguntas que van de la mano con la expresión verbal, promoviendo de esta manera, el ejercicio constante en los procesos de la psique como son el razonar, clasificar, asociar e identificar diferencias de situaciones, cosas o personas. Resulta sumamente importante resaltar que, si no existiera una evolución cognitiva del lenguaje, la cultura y la tecnología simplemente no podrían existir, ya que las personas no contarían con la capacidad de reproducir ni identificar signos ni símbolos, pues las construcciones y codificaciones mentales no estarían presentes.

Siendo precisamente en este punto, en el que recae la importancia de la intervención de la lúdica, pues posee la capacidad de optimizar y repotencializar justamente el desarrollo cognitivo para luego ser ejecutado en el contexto social del sujeto, pero, resulta importante mencionar que, los signos, símbolos y formas

con las que se plantean las sesiones o actividades específicas del juego, deben ir modificándose acorde a la edad mental y madurativo del infante (Toledo y Mejía, 2015).

Durante los 2 primeros años de vida, las actividades lúdicas deben ser planteadas con la finalidad de incentivar la exploración y la manipulación de materiales por el niño, la manipulación como recurso sensorial para la exploración. Conforme va creciendo, se propone que, entre los 4 y 8 años, las actividades lúdicas deben enfocarse en la imitación de contextos que existan en el entorno del menor, como, por ejemplo, hacer ejercicios de juegos de roles (Toledo y Mejía, 2015).

De los 8 años en adelante, los ejercicios lúdicos deberían enfocarse en organizar y clasificar todo aquello que ya se incorporó en los años anteriores, para ello se propone la utilización de recursos electrónicos o incluso realizar juegos de mesa. Estas actividades cumplen doble función, pues potencializar el lenguaje no es su único efecto favorable, sino que además estimulan recursos emocionales como la alegría, la satisfacción y la diversión, siendo estos recursos importantes para el equilibrio de la salud mental del infante (Toledo y Mejía, 2015).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

La base de esta investigación es de tipo aplicada, ya que su objetivo principal está basado en mejorar las dificultades presentadas en los niños y niñas de Guayaquil en cuanto a la expresión oral.

Según Panguatian en el año 2016, plantea que la investigación básica tiene como función principal buscar alternativas de solución frente a un problema determinado.

Así mismo, el diseño de investigación estará centrado en un diseño cuasiexperimental, lo que quiere decir que tendremos un grupo control y otro grupo de medición, que como su propio nombre lo menciona, será medido antes y después de la aplicación del programa. Cabe resaltar que este tipo de diseño según varios autores, nos permiten realizar un procedimiento de mejoría con una o más variables independientes, de tal modo que poder analizar, medir y observar los cambios (Hernández, 2014).

Figura 1

Medición de un grupo control: antes y después

$$\frac{GE_1 O_1 X O_2}{GC_2 O_3 - O_4}$$

Nota. Tomado de Hernández et al (2014).

Leyenda	
GE 1	Grupo experimental
GC 2	Grupo control
O 1	Pre test - grupo experimental
O 2	Post test - grupo experimental
O 3	Pre test - grupo control
O 4	Post test - grupo control
X	Programa Lúdico
-	Sin programa lúdico

3.2. Variable y Operacionalización

V2: Lúdica

D. Conceptual:

La lúdica es presentada como una capacidad genuina del hombre, una capacidad genuina en el día a día y en actividades pedagógicas, siendo una forma innovadora de explorar el mundo y generar conocimiento a partir de la utilización de los sentidos, el conocimiento generado por la vivencia, la agrupación de información, el vínculo, el contexto, la metamorfosis individual del conocimiento individual y en comunidad (Posada, 2014).

V2: Lenguaje oral

D. Conceptual:

El lenguaje oral, es un procedimiento muy complejo y sistematizado, con la facultad de viabilizar el intercambio de información, para ello, se sustenta en un sistema codificado, cuyos principales elementos son el emisor y receptor, con una codificación específica, una estructura, y con demanda de innovación de los procesos cognitivos, disciplinando el vínculo que el ser humano desarrolla con su entorno, su conducta individual y sobre todo, la cohesión del ser humano, desde la infancia, con el entorno en el que se desenvuelve (Pérez y Salmerón, 2006).

3.3.Población y Muestra.

La población en la cual se va a desarrollar esta investigación, estará conformada por 20 alumnos de 5 años de edad pertenecientes a una institución educativa de Guayaquil, por lo cual 10 alumnos formarán parte del grupo control y los otros 10 serán parte del grupo experimental.

Tabla N°1

Muestra de estudiantes de cinco años de una institución educativa de Guayaquil.

Edad	Categoría	Grupo	Niñas	Niños	Total
5 años	Grupo control	A	4	6	10
	Grupo Experimental	B	2	8	10
				Total	20

Nota: Creación propia

Criterios:

A) Inclusión:

- Se considero aquellos alumnos de cinco años de edad.
- Se considero a los alumnos a los cuales sus padres de familia firmaran el consentimiento informado para la participación de esta investigación.

B) Exclusión:

- Se excluyo del trabajo de investigación a los niños mayores y/o menores de cinco años.
- Se excluyo a los alumnos que no presentaran firmado por sus padres, el consentimiento informado de la participación de la presente investigación.

3.4.. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Una de las técnicas empleadas dentro de esta investigación, fue la observación.

Esta mencionada técnica nos permitió registrar cada una de las conductas que presentaban los niños y niñas. Pues es una de las técnicas más empleadas para el registro de conductas verbales, gesticulación, expresión e interacción.

Es así, que esta técnica nos permitió llevar un control constante de los hechos evidenciados en el momento de la aplicación del programa.

Sin embargo, para la evaluación de nuestra otra variable (V. Independiente), se tomó la decisión de evaluarla a través de nuestro programa de actividades planteado en este trabajo de investigación. El cual tiene como título principal: "Mejorando de una forma divertida", este mismo que consta de 8 sesiones.

Tabla N°2.

Ficha técnica el programa de evaluación

Mejorando de una forma divertida	
Autora	Lic. MUÑOZ CANTOS MARIA ALEXANDRA
Objetivo	Determinar el efecto del programa de actividades lúdicas en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Guayaquil en el 2021
Lugar de Aplicación	En una institución educativa de Guayaquil, Ecuador
Forma de aplicación	Directa
Duración	20 minutos en cada sesión
Descripción	Elaborado con actividades lúdicas que estimulan el lenguaje oral en infantes.
Aplicación	Se tendrá en cuenta el inicio, proceso y cierre.

Nota: Creación propia

La variable independiente, fue medida a través de la prueba de lenguaje oral narrada y revisada, el cual es un instrumento estandarizado de manera consecutiva en investigaciones anteriores.

Tabla N°3.*Instrumento PLON_R: Ficha técnica*

PRUEBA DE LENGUAJE ORAL NARRADA REVISADA (PLON-R)	
Autores	Aguinaga Ayerra, Gloria. López de Suso, María Luisa Armenlia. Fraile Blázquez, Ana. Olangua Baquedano, Pedro Uriz Bidegain, Nicolas.
Edad	Cinco años

Forma de aplicación	Directa
Duración	20 minutos
Descripción	Elaborado con actividades lúdicas que estimulan el lenguaje oral en infantes.
Aplicación	Se tendrá en cuenta el inicio, proceso y cierre.

Nota: Creación propia

FICHA DE PUNTUACIÓN							
FORMA		PUNTUACIÓN MAX. 5					
FONOLOGIA Y MORFOLOGIA		1	2	3	4	5	
A	Repetición de frases						
B	Expresión verbal espontánea						
CONTENIDO		PUNTUACIÓN MAX. 6					
CATEGORÍAS, ACCIONES, PARTES DEL CUERPO, ORDENES SENCILLAS, DEFINICIONES POR EL USO		1	2	3	4	5	6
C	Nivel comprensivo						
D	Nivel expresivo						
USO		PUNTUACIÓN MAX. 3					
		1	2	3			
E	Expresión espontánea ante una lámina						
F	Expresión espontánea rompecabezas						
PUNTUACION TOTAL (MAX. 14)							

Nota: Instrumento Estandarizado

CATEGORIAS	
0 – 8	Retraso
9 – 10	Necesita mejorar
11 – 14	Normal

3.5.Procedimientos

Como primer paso para dar inicio al desarrollo de esta presente investigación. Se procedió a elegir a la población de evaluación, la cual, fue elegida en una institución educativa de Guayaquil. Así mismo, está determinada población fue seleccionada bajo los criterios de inclusión y exclusión.

Seguido de ello, se investigó un instrumento validado, encontrando la Prueba De Lenguaje Oral Narrativa Revisada, más conocida por sus abreviaturas PLON – R. Cabe resaltar que esta prueba se encuentra debidamente validada y estandarizada en el presente año 2021. Por lo tanto, no se consideró volver a validarla.

Por otra parte, se elaboró un programa de mejora, el cual fue titulado como: “MEJORANDO DE UNA FORMA DIVERTIVA”. Este programa consta de 8

sesiones, las cuales serán aplicada de manera semanal a mi población seleccionada para evaluar.

Finalmente, aplicamos ambos instrumentos antes mencionados, con la finalidad de evaluar y constatar nuestros objetivos e hipótesis planteadas en esta investigación.

3.6.Método de análisis de resultados

El proceso de datos estadísticos, se realizó a través de un programa llamado SPSS 22.0, el cual es muy utilizado para el desarrollo de una estadística descriptiva, misma que nos permitirá evaluar y constatar los resultados obtenido. Estos resultados se plasmaron en tablas y graficas que nos permitirán evidenciar de manera clara la puntuación y el porcentaje de cada una.

Sin embargo, por la parte descriptiva, se aplicaron otros métodos basados en la estadística bidimensional, ya que como sabemos nuestra evaluación plantea dos variables. Por lo tanto, se tomó en cuenta el uso de tablas de distribución de pares ordenados y de contingencia, esta última tabla evidencia la comparación de frecuencias entre los grupos.

Pero, cuando hablamos de la medición de la eficacia del programa. Nos referimos a un análisis inferencial. El cual, es medido a través de la T D. Student. u otros métodos de análisis. Pero el uso del método correcto, estará basado en la distribución paramétrica o no de los datos. Es por ello, que para la elección del método se tomaran los resultados que evidencia la prueba de Shapiiro-Willk.

Prueba de Hipótesis:

Paramétrico		No Paramétrico	
Ho	La variable lenguaje oral en la población tiene distribución normal	H1	La variable lenguaje oral en la población es diferente a la distribución normal

Criterios de decisión para normalidad

P<0.5	declinamos la Ho y confirmamos la Ha
P>=0.5	confirmamos la Ho y declinamos la Ha

TABLA N°4.
Evaluación de normalidad

Grupo	Método Kolmogorov			Shapiro Wilke		
	Est.	Gl.	Sig.	Est.	Gl.	Sig.
A	0,172	20	0,65	0,767	20	0,27
B	0,202	20	0,32	0,884	20	0,06

Nota: Extraído del proceso de normalidad para la distribución de datos

El proceso de la prueba de Mann Whitney, nos demuestra que los resultados del grupo A (Ho) es 0,27. Lo que quiere decir que es mayor a 0.05. Por lo tanto, se confirma nuestra hipótesis alterna ya que arrojó un resultado menor a lo esperado. En resumen, nos quiere decir que, nuestra muestra no es paramétrica.

3.7.Aspectos éticos

En nuestro código de ética como profesionales investigadores, cuenta con un inciso el cual plantea, que todo trabajo de investigación con escolares, debe contar con un consentimiento firmado, lo cual será el punto de partida para el desarrollo de nuestra investigación. Caso contrario estaríamos vulnerando los derechos de un menor.

En base al inciso referido anteriormente, es que nosotros como investigadores, no tenemos la autorización de revelar la identidad del menor, ya sea con fotografía o lista de nombres. Si bien es cierto, nos firman autorización de participación, mas no de revelación de identidad.

Es por ello que en la presente investigación buscamos cuidar y proteger la moral, la dignidad e integridad de cada niño y niña que ha formado parte de esta investigación.

IV. RESULTADOS

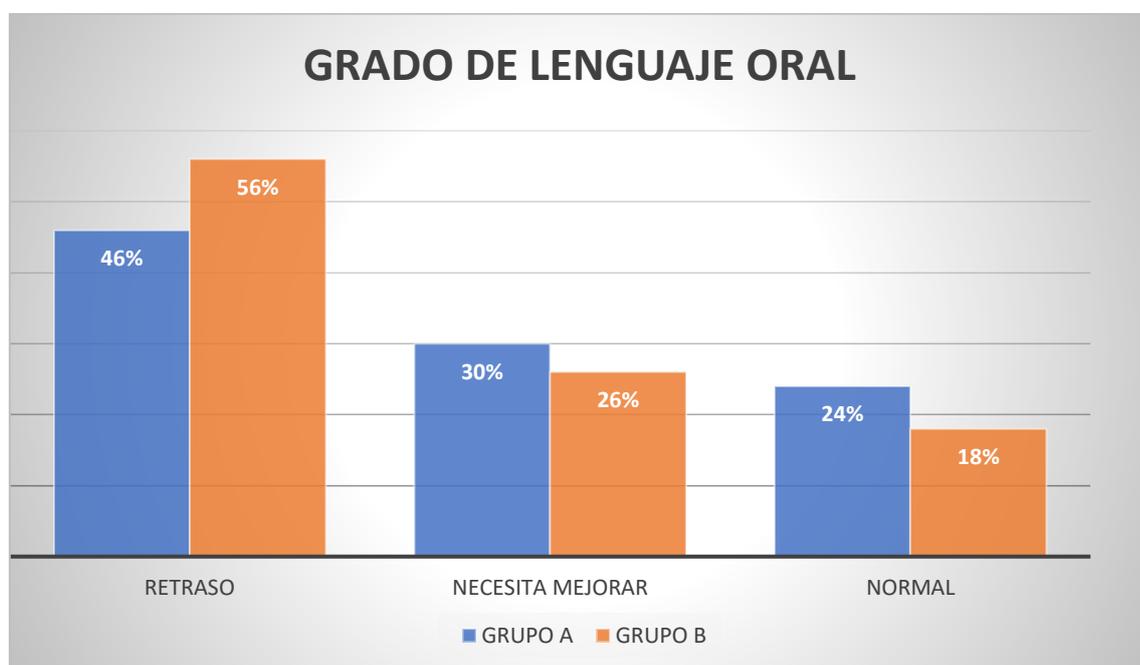
TABLA N°5.

Grado de lenguaje oral: pre - test

GRUPOS	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
A	5 46,0%	3 30%	2 24,0%	10 100%
B	7 56,0%	2 26%	1 18,0%	10 100%

Nota: resultados de la aplicación del pre test

Figura 2.

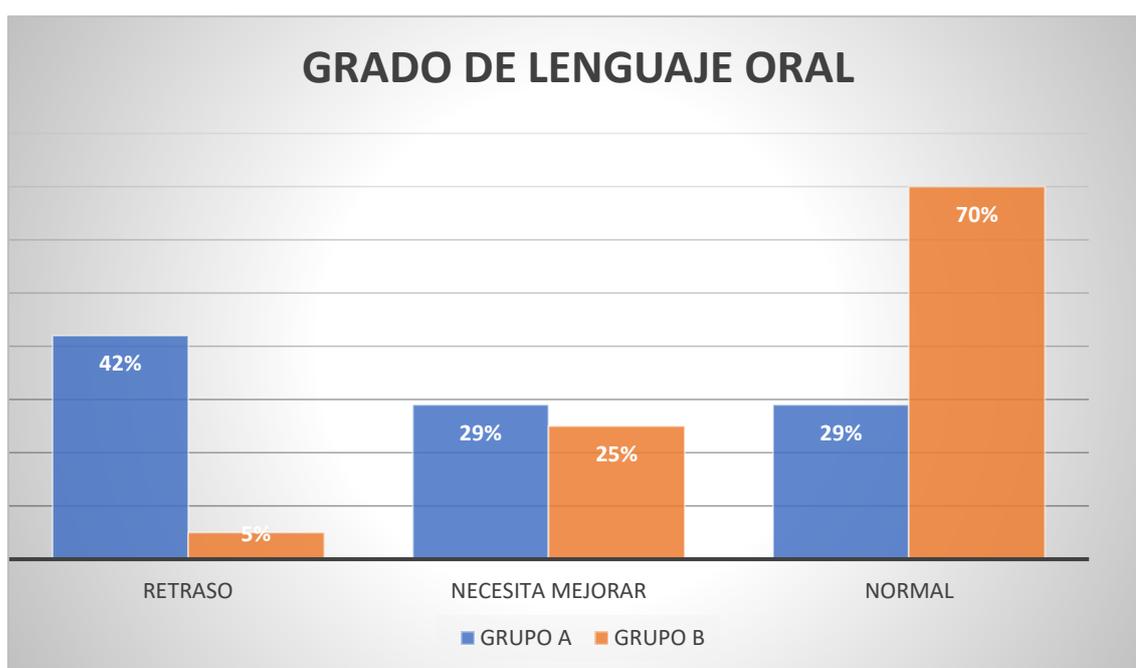


NOTA: Creación propia, barra de grado de lenguaje

Tanto en la gráfica como en la tabla N°5, podemos observar que en el grupo experimental un 56% de los niños y niñas se encuentran en un nivel de retraso, el 26% igual a 2 en busca de mejora y el 18% en un grado normal. Mientras que en el grupo B (grupo control) el nivel más alto es el de retraso con un 46%, igual 5 a seguido del 30% igual a 3 correspondiente al grupo de mejora con un 24% igual a 2 de grado normal.

Tabla 6*Grado de lenguaje oral: pos - test*

GRUPOS	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
A	4 42,0%	3 29%	3 29%	10 100%
B	1 5%	2 25%	7 70,0%	10 100%

*Nota: resultados de la aplicación del post test***Figura 3.***NOTA: Creación propia, barra de grado de lenguaje*

En los resultados de la figura y la tabla N°6 evidenciados anteriormente, nos reflejan las mejoras que los niños y niñas presentaron en cuanto a su lenguaje oral, pues ahora solo tenemos un 5% igual a 1 de retraso y un 25% igual a 2 en mejora, sin embargo, tenemos un 70% igual a 7 en nivel normal, siendo esta cifra más de la mitad del 100% igual a 10.

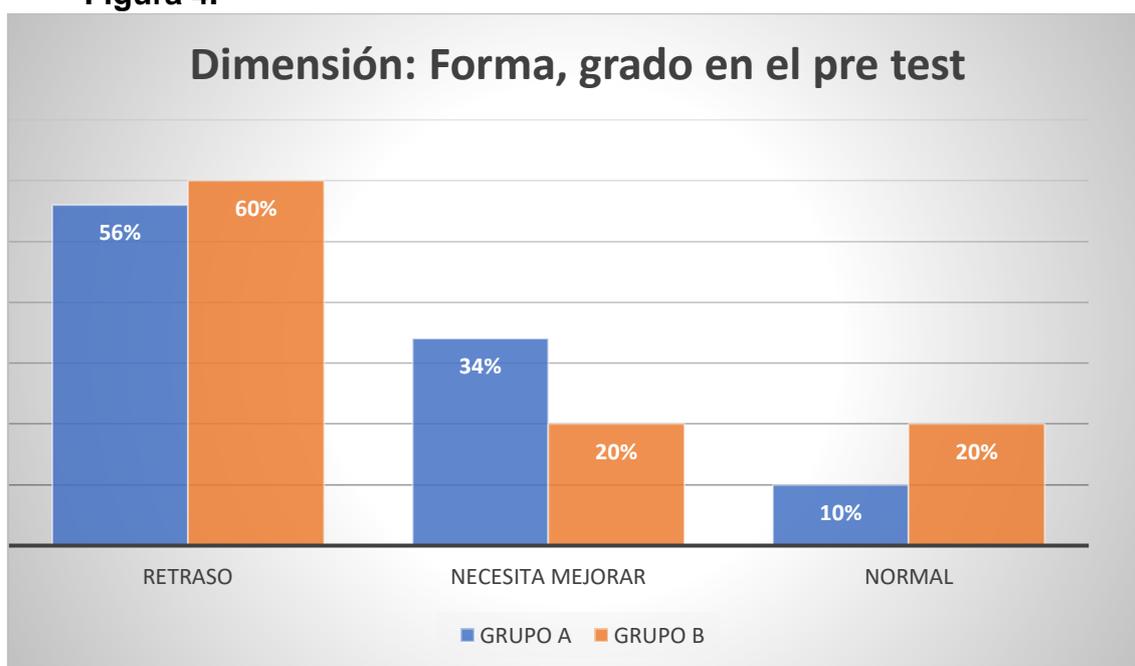
Tabla N°7.

Dimensión: Forma, grado en el pre test

GRUPOS	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
A	5 56%	4 34%	1 10%	10 100%
B	6 60%	2 20%	2 20,0%	10 100%

Nota: resultados de la aplicación del pre test

Figura 4.



NOTA: Creación propia, barra de la dimensión forma

Como podemos evidenciar, en la aplicación del pre test, los resultados que nos muestran la tabla 7, reflejan que no hay mucha diferencia en ambos grupos. Pues el grupo experimental un 60% igual a 6 presenta retraso, un 20% igual a 2 necesitan mejorar, pero el otro 20% igual a 2 está ubicado en los grados normales.

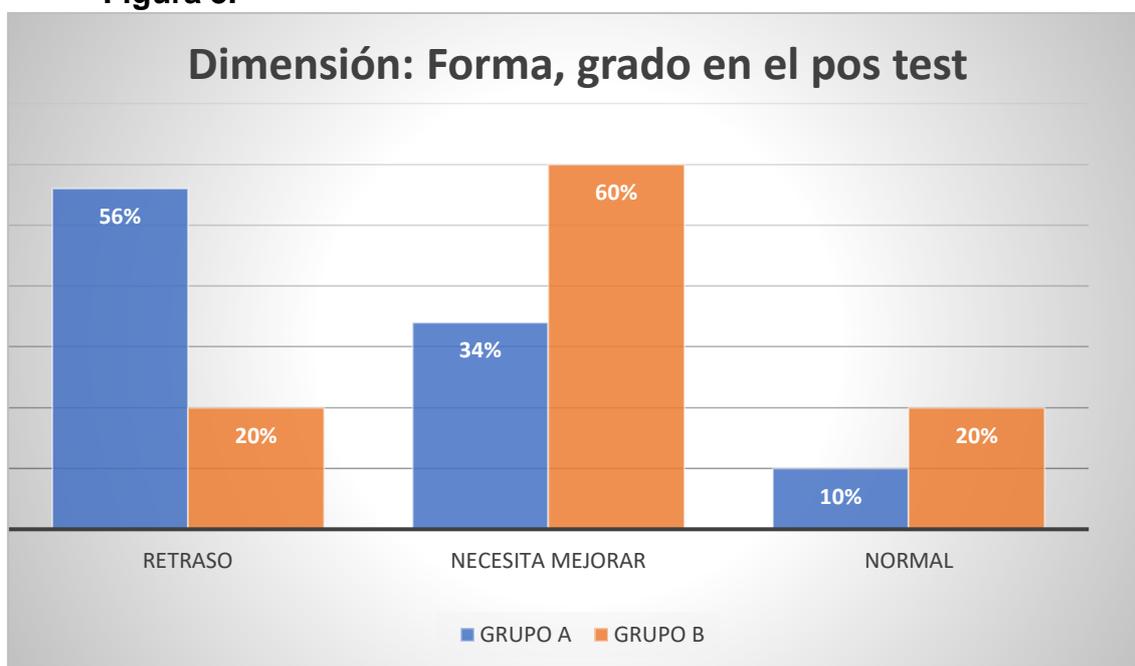
Tabla N°8.

Dimensión: Forma, grado en el post test

GRUPOS	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
A	5 56%	4 34%	1 10%	10 100%
B	3 20%	6 60%	2 20,0%	10 100%

Nota: resultados de la aplicación del pos test

Figura 5.



NOTA: Creación propia, barra de la dimensión forma

En la esta tabla podemos ver que después de la aplicación el grupo experimental bajo a un 20% igual a 2 su nivel de retraso, llevando a un 60% igual a 6 a nivel de mejora con un 20% igual a 2 en nivel normal. Mientras que el grupo control se mantuvo con los mismos porcentajes.

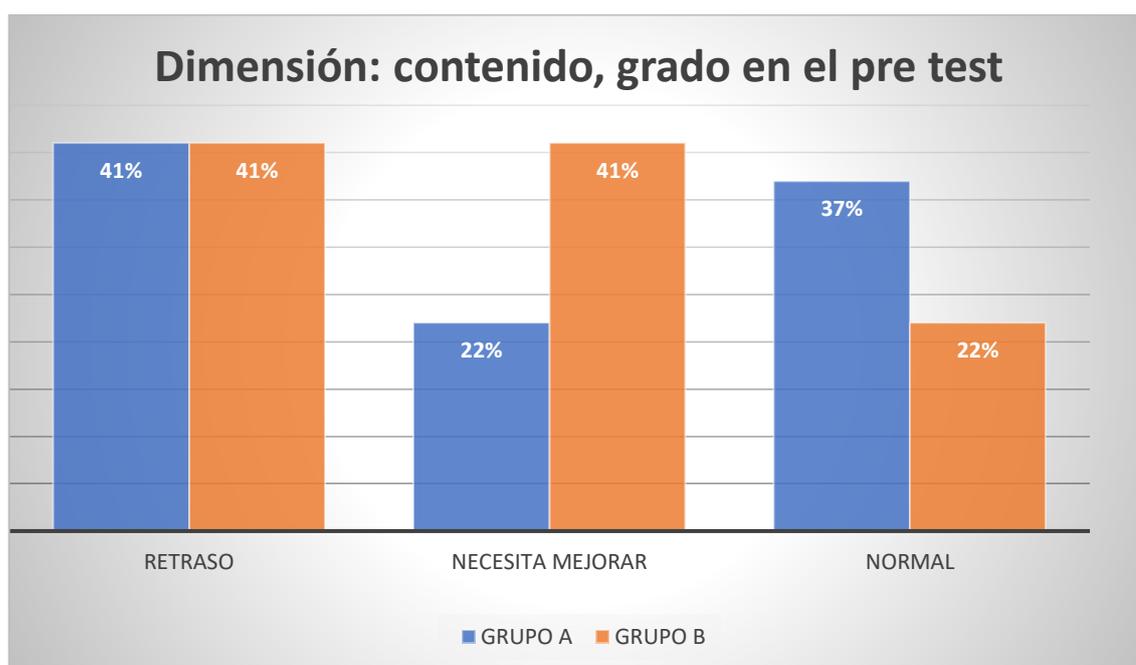
Tabla N°9.

Dimensión: Contenido, grado en el pre test

GRUPOS	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
A	4 41%	2 22%	3 37%	10 100%
B	4 41%	4 41%	2 22,0%	10 100%

Nota: resultados de la aplicación del pre test

Figura 6.



NOTA: Creación propia, barra de la dimensión contenido

Frente a los resultados del pre test, se refleja que un 41% igual a 4 está en un nivel de mejorar, mientras que en el grupo control observamos que el 22% igual a 2 necesita mejorar. Sin embargo, en los niveles normales el grupo control está en un porcentaje por encima del experimental, pues estamos en un 37% igual 3 contra un 22% igual 2.

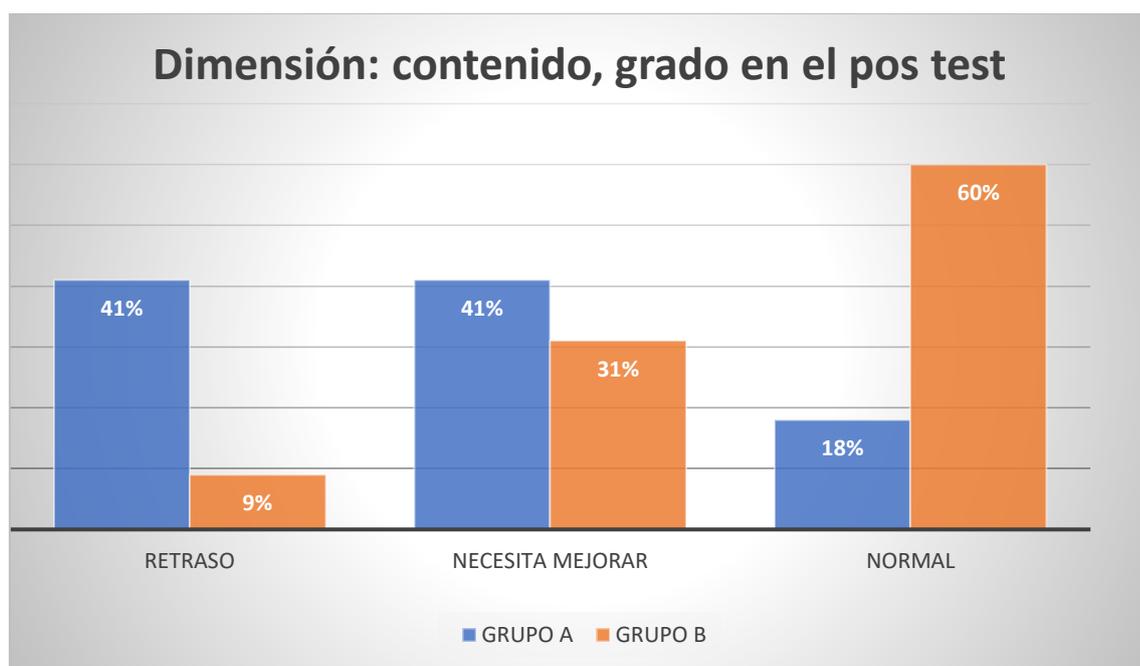
Tabla N°10.

Dimensión: Contenido, grado en el pos test

GRUPOS	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
A	4 41%	4 41%	2 18%	10 100%
B	1 9%	3 31%	6 60,0%	10 100%

Nota: resultados de la aplicación del pos test

Figura 7.



NOTA: Creación propia, barra de la dimensión contenido

En los resultados después de la aplicación, se evidencia que la aplicación de programas marca un nivel significativo pues el grupo experimental solo presenta el 9% igual 1 de retraso con un 60% igual al 6 en estado normal, mientras que el grupo control se mantuvo con sus porcentajes.

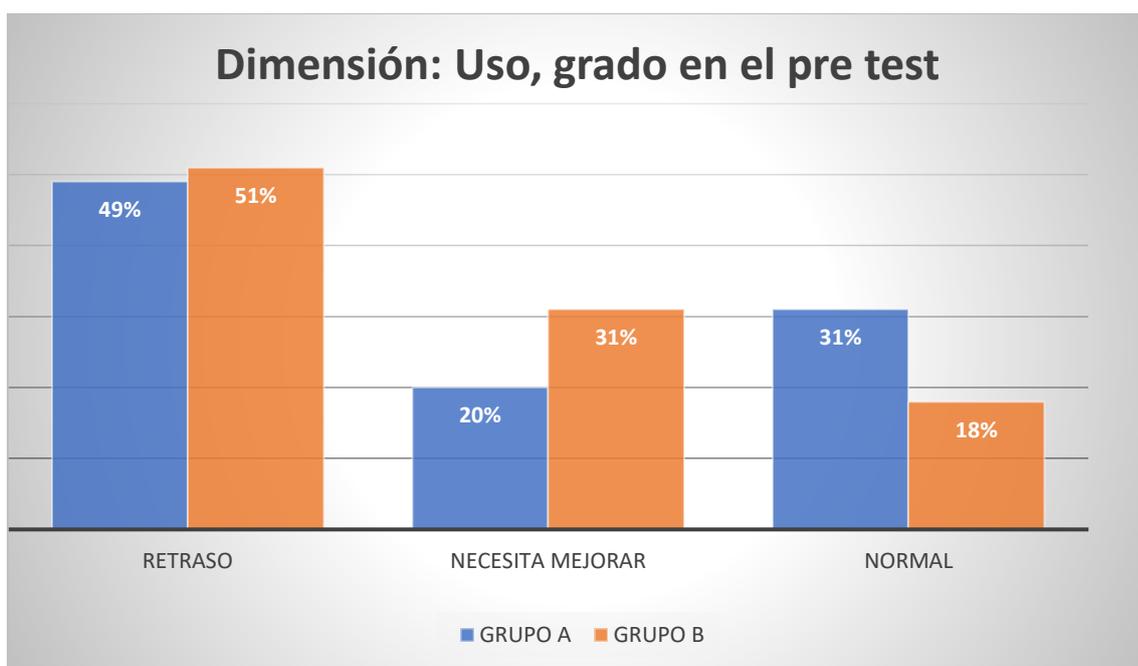
Tabla N°11.

Dimensión: Uso, grado en el pre test

GRUPOS	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
A	5 49%	2 20%	3 31%	10 100%
B	6 51%	3 31%	2 18,0%	10 100%

Nota: resultados de la aplicación del pre test

Figura 8.



NOTA: Creación propia, barra de la dimensión Uso

En base a esta dimensión, los resultados de la tabla 11, reflejan que el grupo experimental, presenta más porcentaje de niños y niñas en el nivel de retraso, siendo este un 51% igual 6 mientras que el grupo control solo un 49% igual a 5.

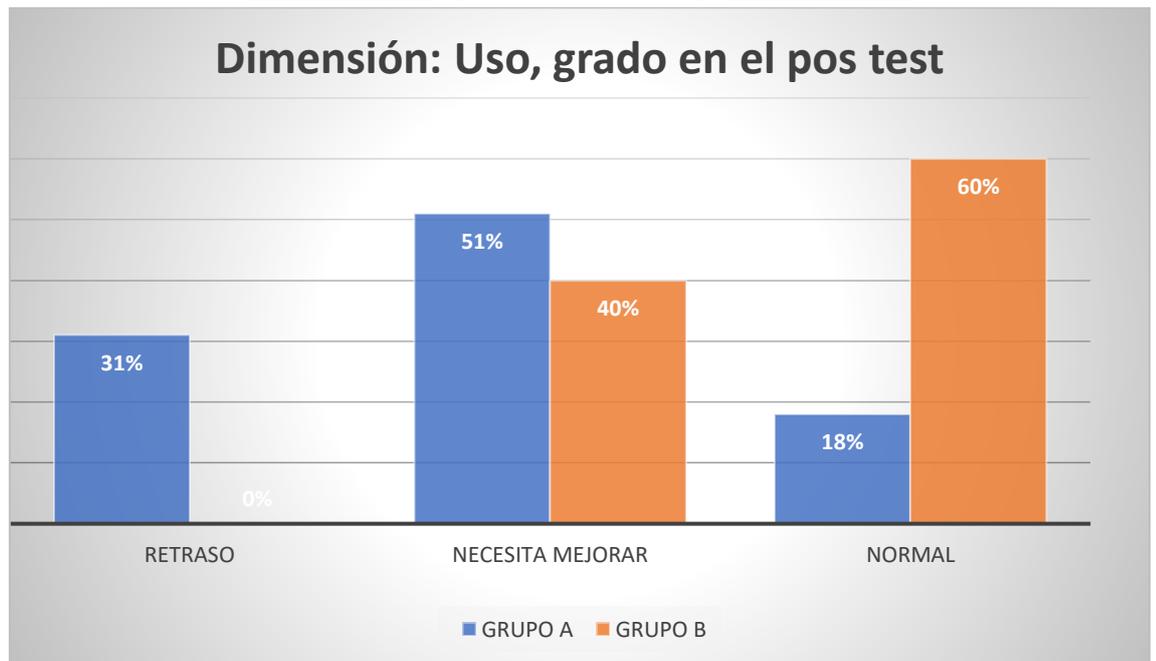
Tabla N°12.

Dimensión: Uso, grado en el pos test

GRUPOS	Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
A	3 31%	5 51%	2 18%	10 100%
B	0 0%	4 40%	6 60%	10 100%

Nota: resultados de la aplicación del pos test

Figura 9.



NOTA: Creación propia, barra de la dimensión Uso

En la tabla N°12 refleja que después de la aplicación el grupo experimental bajo a un 0% igual a 0 de nivel de retraso y subió a un 60% igual 6 de nivel normal. Mientras que el grupo control tiene un 31% igual a 3 de retraso y un 18% igual a 2 de normalidad.

3.8. Proceso Inferencial

A) Contrastación de Hipótesis

H. GENERAL:

H₁: La aplicación del programa lúdico, mejoró significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa de Guayaquil, Ecuador 2021.

H₀: La aplicación del programa lúdico, no mejora significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa de Guayaquil, Ecuador 2021.

Normas de decision	
Sig. > 0,5	Se confirma la hipótesis Ho
Sig. < = 0,5	Se declina la hipotesis Ho

Tabla N°13.

Promedios de la variable: Lenguaje Oral Pre Test

	Tipo de Grupo	N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pre Test	G. Control "A"	10	31,62	532,40
Lenguaje Oral	G. Experimental "B"	10	29,37	487,40
	Total	20		

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

Tabla N°14.*Probación de Hipótesis: Lenguaje Oral Pre Test*

Pre Test: Lenguaje Oral	
U de Mann-Whitney	187,550
W de Wilcoxon	377,500
Z	-,625
Sig. asintótica(bilateral)	,546
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,557 ^b

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

En el análisis estadístico según el programa, podemos observar que en los resultados de la tabla N°14. Los resultados muestran una significancia de 0,557, la cual es mayor a 0,05. Esto quiere decir que declinamos la hipótesis alterna y procedemos a confirmar la H. nula, por lo tanto, podemos decir que no existe diferencias significativas en ambos grupos.

Pos Test**Tabla N°15.***Promedios de la variable: Lenguaje Oral Pos Test*

	Tipo de Grupo	N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pos Test	G. Control "A"	10	14,62	295,00
Lenguaje Oral	G. Experimental "B"	10	27,30	577,00
	Total	20		

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

Tabla N°16.

Probación de Hipótesis: Lenguaje Oral Pos Test

Pos Test: Lenguaje Oral	
U de Mann-Whitney	85,000
W de Wilcoxon	299,000
Z	-2,330
Sig. asintótica (bilateral)	,001
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,001 ^b

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

Los resultados estadísticos, plasmados en la tabla N°16, reflejan una significancia menor a 0,05 de la regla de decisión, pues nosotros tenemos un 0,001 de significancia. Lo cual nos conlleva a confirmar la hipótesis alterna, teniendo diferencias en ambos.

H. Especificas: Forma del Lenguaje

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

H₀: La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente la dimensión forma del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.

Normas de decisión	
Sig. > 0,5	Se confirma la hipótesis H ₀
Sig. < = 0,5	Se declina la hipótesis H ₀

Tabla N°17.*Promedios de la Dimensión: forma Pre Test*

	Tipo de Grupo	N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pre Test	G. Control "A"	10	20,22	428,00
Lenguaje Oral	G. Experimental "B"	10	18,72	385,50
	Total	20		

*Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS***Tabla N°18.***Promedios de la Dimensión: forma Pre Test*

Pre Test: Lenguaje Oral	
U de Mann-Whitney	183,500
W de Wilcoxon	399,500
Z	-,435
Sig. asintótica (bilateral)	,656
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,675 ^b

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

En la presente tala, los resultados demuestran que un 0,675 es menos a 0,05. Lo cual nos conlleva a confirma la hipótesis nula. Porque existe un nivel de diferencia significativa en ambos grupos.

Post Test**Tabla N°19.***Promedios de la Dimensión: forma Pos Test*

	Tipo de Grupo	N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pos Test	G. Control "A"	10	16,78	433,40
Lenguaje Oral	G. Experimental "B"	10	25,22	585,50
	Total	20		

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

Tabla N°20.*Promedios de la Dimensión: forma Pos Test*

Pos Test: Lenguaje Oral	
U de Mann-Whitney	234,500
W de Wilcoxon	323,500
Z	-2,110
Sig. asintótica (bilateral)	,036
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,039 ^b

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

En la presente tala, los resultados demuestran que un 0,039 es menos a 0,05. Lo cual nos conlleva a confirma la hipótesis alterna. Porque existe un nivel de diferencia significativa en ambos grupos.

H. Especificas: Contenido del Lenguaje

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

H₀: La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente la dimensión contenido del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años

Normas de decisión	
Sig. > 0,5	Se confirma la hipótesis Ho
Sig. < = 0,5	Se declina la hipótesis Ho

Tabla N°21.*Promedios de la Dimensión: contenido Pre Test*

	Tipo de Grupo	N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pre Test	G. Control "A"	10	20,32	417,00
Lenguaje Oral	G. Experimental "B"	10	18,72	386,00
	Total	20		

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

Tabla N°22.*Promedios de la Dimensión: contenido Pre Test*

P Test: Lenguaje Oral	
U de Mann-Whitney	174,500
W de Wilcoxon	404,000
Z	-,445
Sig. asintótica (bilateral)	,666
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,679 ^b

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

Los resultados de esta tabla nos refieren que existen significancia en los grupos, pues tenemos una significancia de 0,666, siendo este mayor a 0.05. confirmando la hipótesis nula.

Post Test**Tabla N°23.***Promedios de la Dimensión: contenido Pos Test*

	Tipo de Grupo	N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pos Test	G. Control "A"	10	15,56	346,00
Lenguaje Oral	G. Experimental "B"	10	23,53	492,00
	Total	20		

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

Tabla N°24.*Promedios de la Dimensión: contenido Pos Test*

P Test: Lenguaje Oral	
U de Mann-Whitney	129,000
W de Wilcoxon	346,000
Z	-2,268
Sig. asintótica (bilateral)	,022
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,025 ^b

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

Los resultados de esta tabla nos refieren que existen significancia en los grupos, pues tenemos una significancia de 0,25, siendo este menor a 0.05. confirmando la hipótesis alterna.

H. Especificas: Uso del Lenguaje

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

H₀: La aplicación de un programa lúdico no mejora significativamente la dimensión uso del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años

Normas de decisión	
Sig. > 0,5	Se confirma la hipótesis H ₀
Sig. < = 0,5	Se declina la hipótesis H ₀

Tabla N°25.*Promedios de la Dimensión: contenido Pre Test*

	Tipo de Grupo	N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pre Test	G. Control "A"	10	20,60	425,00
Lenguaje Oral	G. Experimental "B"	10	19,53	380,00
	Total	20		

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

Tabla N°26.*Promedios de la Dimensión: contenido Pre Test*

P Test: Lenguaje Oral	
U de Mann-Whitney	190,000
W de Wilcoxon	380,000
Z	-,568
Sig. asintótica (bilateral)	,453
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,603 ^b

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

Los resultados de esta tabla evidencian que no existen significancia en los grupos, pues tenemos una significancia de 0,603 lo cual es mayor a 0.05. confirmando la hipótesis nula.

Post Test**Tabla N°27.***Promedios de la Dimensión: contenido Pos Test*

	Tipo de Grupo	N	Rango Promedio	Suma de Rangos
Pos Test	G. Control "A"	10	16,60	315,00
Lenguaje Oral	G. Experimental "B"	10	26,53	515,00
	Total	20		

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

Tabla N°28.*Promedios de la Dimensión: contenido Pos Test*

P Test: Lenguaje Oral	
U de Mann-Whitney	120,000
W de Wilcoxon	370,000
Z	-2,864
Sig. asintótica (bilateral)	,004
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,007 ^b

Nota: Obtenido del análisis estadístico SPSS

La tabla muestra que existen significancia en los grupos, pues tenemos una significancia de 0,007 siendo esta, menor a 0.05. Por lo tanto, nos permite confirmas la hipótesis alterna.

V. DISCUSIÓN

Los programas que se proponen a lo largo del campo tanto educativo como psicológico para la intervención con niños, suelen tener su fundamento en algún enfoque específico de dominio del especialista que lo propone, es así que la propuesta planteada en esta investigación resulta como consecuencia de la autora basándose en la observación y posterior identificación de la problemática.

El objetivo general propuesto responde a determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico para el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa de Guayaquil en el año 2021, teniendo como guía teórica 2 definiciones base para las dos variables que se abordaron como son el lenguaje oral y la lúdica. Ambas variables, cuentan con un respaldo teórico amplio, motivo por el cual se identificó las definiciones más oportunas siendo respaldadas también por otros autores.

Respecto al objetivo general, se pudo concluir que la aplicación del programa lúdico arrojó resultados favorables en su aplicación alcanzando una significancia en su lenguaje oral. Lo cual nos conlleva a confirmar la hipótesis alterna que refiere que la aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión forma del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años. Porque existe un nivel de diferencia significativa en ambos grupos. Este resultado se ve respaldado por las investigaciones realizadas por Velásquez (2018) y Málaga (2019), ya que ambos estudios proponen programas para la optimización del aprendizaje del lenguaje oral con resultados favorables.

Específicamente en el caso del estudio ejecutado por Velásquez (2018) se presenta que su propuesta fue pre experimental, y al igual que el estudio propuesto, sobre un programa Lúdico para el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial, Guayaquil 2021, se consideró el pre y pos test, en el caso de este estudio se trabajó con 5 niños más utilizándose el test PLON-R como instrumento de evaluación, tal cual lo propuse en mi estudio.

En base a los resultados estadísticos alcanzados por Velásquez (2018), tenemos que según el estadístico T-Student alcanza una significancia que al tabular los valores se aprueba la hipótesis que se plateó. Esto se conecta con los resultados estadísticos procesados en este estudio que alcanzó un nivel de significancia comprobándose la efectividad general de la propuesta.

Dentro de los objetivos específicos, encontramos que el primero que se propuso fue determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión forma del lenguaje oral; para ello ya se ingresó a una de las tres dimensiones teóricas propuestas dentro de la lúdica, la dimensión precisada en este objetivo es la forma.

El respaldo teórico principal para la conceptualización de la lúdica lo propone Posada (2014), quien la presenta como una capacidad genuina del hombre, una capacidad genuina en el día a día y en actividades pedagógicas, siendo una forma innovadora de explorar el mundo y generar conocimiento a partir de la utilización de los sentidos, el conocimiento generado por la vivencia, la agrupación de información, el vínculo, el contexto, la metamorfosis individual del conocimiento individual y en comunidad. Resulta importante tener identificado este contexto teórico pues los dos siguientes objetivos específicos derivan de la dimensionalidad de esta variable.

Respecto a la conclusión alcanzada de este primer objetivo específico tenemos que, la aplicación del programa lúdico mejora significativamente la dimensión forma del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años. Lo cual nos conlleva a confirmar la hipótesis nula. Porque existe un nivel de diferencia significativa en ambos grupos.

Este resultado se encuentra respaldado por el estudio realizado por León (2017), quien tuvo como objetivo comprobar los beneficios de implementar un programa de estrategias comunicativas en las categorías de lenguaje oral en niños de 3 a 5 años en Lima – Perú. Trabajó con un diseño cuasi experimental

de tipo tecnológico, con una muestra que dividió en grupo experimental y grupo control tal cual el estudio propuesto, con la diferencia de que en esta investigación se evaluó con la adaptación de la Evaluación Lenguaje Oral, sin embargo, los resultados fueron igual de favorables alcanzando resultados con valores de: en el posttest de Evaluación Lenguaje Oral, indicadores que superan los valores promedios derivados en el pretest el cual permite aseverar la presencia de contrastes significativos en el Grupo experimental posterior a la aplicación del programa de estimulación, corroborándose la hipótesis de la investigación y por ende respaldado el objetivo específico propuesto.

El segundo objetivo específico es determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión contenido del lenguaje oral. Respecto a este objetivo se pudo concluir que, la aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión contenido del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años. Ya que los resultados estadísticos demuestran que existen significancia en los grupos.

Se observa que el enfoque de este objetivo se dirige al contenido propuesto dentro de la intervención lúdica, para ello existe un fundamento teórico propuesto por Meneses y Monge (2001), quienes proponen que jugar ayuda a los animales como un recurso para sobre vivir, ya que mediante esta interacción lúdica es que los animales, desde la edad temprana, podían desarrollar habilidades que posteriormente podían implementar en la adultez para su defensa personal y por ende supervivencia.

Esto se conecta no solo con el contenido de la lúdica, sino también con el uso, pues como se observa, la propuesta lúdica tiene un beneficio a largo plazo, esto considerando un respaldo teórico, sin embargo, existe también el respaldo científico, que en este caso se enlaza con el estudio realizado por Ninapaytan en el año 2019.

Ninapaytan (2019), realiza un estudio con la finalidad de evidenciar el efecto originado por un programa de intervención Construyendo mi lenguaje en la mejoría del lenguaje oral en niños de 6 años en una institución educativa de Lima Perú. Al igual que el antecedente científico mencionado anteriormente, esta

investigación se realizó con un diseño cuasi experimental, trabajándose con un grupo control y experimental. El instrumento que se utilizó para evaluar fue, al igual que este estudio, el PLON-R, con procesamiento en el software estadístico SPSS 22.0.

Posterior a la evaluación del GE, se comprobó que únicamente el 6.7% de los menores, del pretest, alcanzaron un nivel normal, mientras que el 33.3% de los menores lo obtuvieron después del post test. Estos resultados validan y confirman la hipótesis postulada por Ninapaytan. Concluyéndose que el programa propuesto de intervención, sí generó efectos significativos en la optimización del lenguaje oral de los infantes. Respaldo la efectividad de los programas lúdicos, así como de la confiabilidad del logro del segundo objetivo específico propuesto.

El tercer y último objetivo específico es determinar los efectos de la aplicación de un programa lúdico en la dimensión uso del lenguaje oral. Respecto a este objetivo se pudo concluir que, la aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión uso del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años. Ya que los resultados estadísticos demuestran que existen significancia en los grupos, pues tenemos una significancia de 0,007 siendo esta, menor a 0.05. Por lo tanto, nos permite confirmar la hipótesis alterna.

Teóricamente, el uso de este programa basado en la lúdica para optimizar el lenguaje oral, encuentra su base en la definición del lenguaje oral, donde se propone que es un procedimiento muy complejo y sistematizado, con la facultad de viabilizar el intercambio de información, para ello, se sustenta en un sistema codificado, con demanda de innovación de los procesos cognitivos, disciplinando el vínculo que el ser humano desarrolla con su entorno, su conducta individual y sobre todo, la cohesión del ser humano, desde la infancia, con el entorno en el que se desenvuelve (Pérez y Salmerón, 2006). Siendo esta definición no solo argumento del lenguaje oral sino también de la utilidad de la lúdica para optimizar este proceso complejo y sistematizado como es el lenguaje en su forma oral.

La comprobación o respaldo científico para este objetivo, se encuentra plasmado en la investigación realizada por Málaga (2019), quien realiza un estudio con la finalidad de precisar el efecto de un programa de intervención que se argumenta en juegos libres dentro en el salón de clases, esto ejecutado con infantes de inicial de la Cuna Hospital Goyeneche en Arequipa - Perú. Se trabajó con diseño cuasi experimental con pre y pos test con la Evaluación de Lenguaje Oral (ELO). Los resultados reflejan que, posterior a la aplicación del programa, el 39.1% alcanza niveles de oralidad altos, el 30.4% niveles medios altos y un 30.5% niveles medios y medios bajos. Tras compararse las medias aritméticas de los dos grupos tras el segundo test se obtiene un valor t de -6.136 y un p-valor de 0.000 menor a 0.05 por lo tanto, se confirma la hipótesis de la investigación: la implementación del programa de juego libre mejora la oralidad de los niños, encontrándose un estudio más que respalda la investigación propuesta.

El análisis que se ha realizado ha sido de forma integral, contrastando no solo los resultados obtenidos estadísticamente con la aplicación del programa, sino que además sean considera antecedentes científicos y teóricos, de los cuales se han seleccionado algunos para ser mencionados en este apartado específicamente, pero que a lo largo de la investigación se pueden encontrar, evidenciando la importancia de abordar el lenguaje oral desde una propuesta lúdica, como se mencionó al inicio de este segmento, las propuestas existentes son variadas, y en el caso de la propuesta lúdica, queda comprobada una vez más su efectividad.

VI. CONCLUSIONES

- La aplicación del programa lúdico arrojó resultados favorables en su aplicación alcanzando una significancia de 0,557, la cual es mayor a 0,05. Lo cual nos conlleva a confirmar la hipótesis alterna que refiere que la aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión forma del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años. Porque existe un nivel de diferencia significativa en ambos grupos.
- La aplicación del programa lúdico mejora significativamente la dimensión forma del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años. Ya que los resultados demuestran que un 0,675 es menor a 0,05. Lo cual nos conlleva a confirmar la hipótesis nula. Porque existe un nivel de diferencia significativa en ambos grupos.
- La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión contenido del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años. Ya que los resultados estadísticos demuestran que existen significancia en los grupos, pues tenemos una significancia de 0,666, siendo este mayor a 0.05. confirmando la hipótesis nula.
- La aplicación de un programa lúdico mejora significativamente la dimensión uso del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años. Ya que los resultados estadísticos demuestran que existen significancia en los grupos, pues tenemos una significancia de 0,007 siendo esta, menor a 0.05. Por lo tanto, nos permite confirmar la hipótesis alterna.

VII. RECOMENDACIONES

- Implementación por parte del Ministerio de Educación, talleres y programas activos, participativos en todas las Instituciones Educativas enfocados en base al Lenguaje Oral para niños de nivel Inicial.
- Los Autoridades de las instituciones educativa deben promover capacitaciones periódicas a los docentes, especialmente en actividades lúdicas que conlleve la práctica de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad.
- Los docentes deben propiciar espacios de trabajo cooperativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje para que los niños puedan mejorar las habilidades de comunicación con sus pares.
- Los Padres de Familia deben realizar las actividades diarias, conjuntamente con actividades lúdicas para que de esta manera su experiencia de aprendizaje sea natural y comfortable.

REFERENCIAS

- Aguilera, S. y Busto, O. (2012). Trastornos del lenguaje. *Revista Pediatría integral*. XVI.
- Barragán, V. (2017). El juego y el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del Parvulario Politécnico 2016. *Tesis previa a la obtención del grado de magister en educación parvularia, mención juego, arte y aprendizaje*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba (Ecuador).
- BBC Mundo. (2021). *El origen e importancia del lenguaje*. Extraído de:
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-54982568>
- Covarrubias, P. (2008). *Los académicos: su profesionalización en la docencia y su desvinculación de los servicios*. En J. Carlos (comp.). *La enseñanza de la Psicología. Aportaciones de la investigación para mejorar la docencia teórica-práctica de contenidos psicológicos*, (pp. 92-107) Facultad de Psicología, UNAM.
- Fernández, P. (1996). *Modelos sobre la adquisición del lenguaje*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta Edición ed.). México, D.F.: McGraw-Hill/Interamericana Editores,S.A.
- Innovación. (2017). *Revista Educativa* tomo N°46 . Extraído de:
<https://logopedicum.com/wp-content/uploads/2017/02/la-importancia-del-lenguaje-oral-en-educacion-infantil.pdf>
- INEC. (2017). *Cifras de censos educativos en el año 2017*, Ecuador. Extraído de:
https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/webinec/Bibliotecas/Libros/INEC_Historia_Censos.pdf

- León, C. (2017). Efectos del programa de estrategias comunicativas para estimular el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Los Amiguitos de Lucyana. *Tesis para optar al grado académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Problemas de Aprendizaje*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.
- Málaga, R. (2019). *El juego libre en los sectores de aula y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial Cuna Hospital Goyeneche del distrito de Arequipa, 2018*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños. Enfoque teórico*. Montes de Oca: Revista Educación de la Universidad de Costa Rica.
- Ninapaytan, N. (2019). Programa de intervención "CL", para mejorar el lenguaje oral en niños de 6 años- I.E. N°. *Tesis para obtener el grado académico de Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa*. Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Paguatian, E. (2016). *Tipos de investigación aplicada*. Obtenido de slideshare: <https://cutt.ly/6niShK8>
- Paya, A. (2006). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Pérez, P., & Salmerón, T. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. *Revista Pediatría de Atención Primaria*, VIII(32), 111-125.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Quesada, J. (1991). *Notas sobre epistemología del lenguaje*. Heredia: Universidad Nacional de Costa Rica.
- Toledo, V., & Mejía, R. (2015). *Desarrollo cognitivo, del lenguaje oral y el juego en la infancia*.

Velásquez, J. (2018). *Programa de juegos infantiles para mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa estatal de Nuevo Chimbote - Ancash*. Trujillo: Universidad Privada Antenor Orrego

ANEXOS



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PROGRAMA:

**“ME DIVIERTO OPTIMIZANDO
MI LENGUAJE”**

Responsable:

Lic. MUÑOZ CANTOS, MARIA ALEXANDRA

ASESORA:

DRA. CARBAJAL LLAUCE CECILIA TERESITA DE JESÚS

PIURA- PERÚ

I. PRESENTACIÓN

El presente programa se ha elaborado como parte de un proceso de investigación, el cual se encuentra dirigido a estudiante de cinco años de una institución educativa en Guayaquil, para ello se trabajó con un total de veinte estudiantes, entre hombre y mujeres, regidos por el objetivo de potencializar el déficit reflejado en los bajos niveles respecto al lenguaje oral, valiéndose de una serie de sesiones que contemplan actividades fundamentadas en la lúdica para abordar las dimensiones de forma, contenido y uso, estas dimensiones se encuentran contempladas en el PLON-R, evaluación que también fue previamente aplicada, por ello la optimización del lenguaje oral resulta ser el fin primordial de este programa.

Esta propuesta comprende un total de 8 sesiones de trabajo bajo la metodología de dinámicas lúdicas respecto al modelo de una sesión de aprendizaje, tal como se denomina en el campo educativo. Estas actividades serán ejecutadas en un total de 3 semanas consecutivas.

Para ello, se ha establecido un objetivo específico que responden a las sesiones establecidas, independiente del objetivo general que engloba todo el programa, además de un material oportuno para el desempeño de los participantes, todo ello contemplado en un periodo de tiempo aproximado de veinte min.

Respecto a la estructura que rige cada sesión de acuerdo a la metodología propuesta, se considera en el primer momento correspondiente al inicio, la presentación de la acción a trabajar, la motivación o saberes previos. El segundo momento corresponde propiamente al desarrollo de la temática objetivo de la sesión, contemplándose la ejecución de dinámicas, actividades lúdicas e incluso recursos de expresión. Finalmente, en el momento de cierre se propone una valoración de lo asimilado de cada sesión.

II. MARCO SUSTENTATIVO

Resulta evidente referir que el lenguaje oral, es la herramienta primordial para infancia, pues de esta estribará el desarrollo grato de la primera etapa del desarrollo humano. No obstante, a pesar del nivel de importancia del lenguaje oral, por muchos años consecutivos se han ha priorizado el lenguaje escrito, asumiendo de manera errada que el lenguaje oral se desarrolla por causa efecto.

El desarrollo del lenguaje oral, es un problema que de manera silenciosa está avanzando cada vez más en nuestra población infantil. Reafirmándonos que los educandos y autoridades, le siguen dando prioridad a que el infante desarrolle el lenguaje escrito.

Se propone un programa basado en ocho sesiones establecidas con actividades lúdicas direccionadas en potenciar nuestras tres dimensiones del lenguaje oral, como es; el contenido, la forma y el uso. De tal modo, que, al finalizar la aplicación, los niños y las niñas evidencien como resultados una mejora en cada indicador, los cuales estarán clasificados en tres niveles, los cuales son; nivel normal, proceso de mejora y retraso.

III. OBJETIVOS

3.1. General:

Optimizar el lenguaje oral en estudiantes de cinco años de edad de una Institución educativa de Guayaquil a través de un programa de actividades lúdicas.

3.2. Específicos:

Potencializar en los infantes el desarrollo de la forma del lenguaje oral mediante actividades de fonología, morfología y sintaxis.

Potencializar en los infantes el contenido del lenguaje oral mediante actividades de categorías semánticas.

Potencializar en los infantes el correcto uso del lenguaje mediante actividades de expresión deliberada y espontánea.

IV. MARCO METODOLÓGICO

El programa se trabajará en base a 8 sesiones, las cuales seguirán una estructura determinada constituida por:

4.1. Inicio: Se da conocer la actividad a los participantes, esto conectado a una acción que los motive, despertando el interés por los nuevos conocimientos.

4.2. Desarrollo: ejecución de dinámicas pertenecientes a la sesión, trabajando cooperativamente con sus padres siguiendo orientaciones o acuerdos, utilizando sus recursos propios para desenvolverse.

4.3. Cierre: Constituido por la retroalimentación final, saber que conocimiento se adquirió y si se afianzo óptimamente.

V. EVALUACIÓN

La evaluación se ejecutará en cada sesión teniendo en cuenta los siguientes criterios:

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

VI. DESARROLLO DE SESIONES

SESIÓN N° 01

“JUGANDO ENTRE RIMAS”

ÁREA	Competencia / capacidades	Indicador	Ítem	Objetivo	Duración
Comunicación	Utiliza la lengua materna para comunicarse de forma cotidiana.	Actividades para optimizar fonología.	Identifica palabras con sonidos de sílabas similares.	Potencializar fonología	20 min.

MOMENTO	METODOLOGÍA	ESTRATEGIA	MATERIALES
---------	-------------	------------	------------

INICIO	Presentación de la actividad	<p>La facilitadora iniciará la sesión narrando una historia donde explica que tomó una pastilla porque tenía dolor en la pantorrilla.</p> <p>Luego de narrar la historia les planteará las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué parte del cuerpo me dolía? 	
---------------	------------------------------	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué tomé para el dolor? ○ ¿Qué palabra rima con pantorrilla? ○ ¿Qué rima con pastilla? ○ ¿Cómo se llama el sonido de estas dos palabras? <p>Finalmente, la facilitadora indicará que la sesión será con rimas.</p>	
	Motivación	Se entonará la canción de las rimas que los niños trabajan en sus sesiones de aprendizaje.	Enlace de internet.
	Saberes previos	Se generará una lluvia de ideas con las interrogantes: ¿Se saben alguna rima? ¿Qué es una rima? ¿Pueden crear una rima?	

DESARROLLO	Ejecución de dinámicas	<p>Se le mostrará láminas a los niños y ellos deberán decir el nombre.</p> <p>Luego se mostraron imágenes en pares y deberán decir nombres de ambos.</p> <p>Luego se les pedirá que indiquen cuál de las</p>	Imágenes de elementos.
-------------------	------------------------	--	------------------------

		<p>imágenes mostradas en el primer momento hace rima con las que se les enseñó en un primer momento.</p> <p>Luego se les pedirá que indiquen de forma aleatoria mas palabras que rimen con el par de palabras guía.</p> <p>Esto se repetirá un aproximado de 4 veces.</p>	
	Expresión gráfica plástica	<p>Se les entregará imágenes las cuales deberán cortar y pegar en una hoja de color agrupando aquellos que tengas sonidos similares de pronunciación.</p> <p>Finalmente deberán compartir con sus compañeros su producto.</p>	<p>Ficha de aplicación</p> <p>Fichas coloridas</p>
CIERRE	Evaluación	<p>Se concluye con una ronda de preguntas metacognitivas:</p> <p>¿Fue fácil identificar las rimas?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué es lo que más recuerdo?</p>	

SESIÓN N° 02

“Frases incompletas”

ÁREA	Competencia / capacidades	Indicador	Ítem	Objetivo	Duración
Comunicación	Utiliza la lengua materna para comunicarse de forma cotidiana.	Actividades para optimizar morfología y sintaxis	Perfecciona oraciones y frases	Abordar la morfología, la estructura fonética y el razonamiento	20 min.

MOMENTO	METODOLOGÍA	ESTRATEGIA	MATERIALES
INICIO	Presentación de la actividad	<p>La facilitadora los saludará con una canción que ellos nombres y va pidiendo a cada niño que salude entonando la parte de la canción donde indican su nombre y cómo están el día de hoy.</p> <p>Posteriormente les indicará que trabajaran con</p>	Canción

		frases incompletas.	
	Motivación	<p>Dinámica con la mano:</p> <p>Se utilizará la canción de los deditos para hacer la dinámica con la mano.</p> <p><i>“Este se encontró un huevito Este lo cocinó Este lo peló Este le puso salsita Y este gordo se lo comió.”</i></p>	Dinámica de la mano
	Saberes previos	<p>Se generará una lluvia de ideas con las interrogantes:</p> <p>¿Saben que son los pictogramas?</p> <p>Luego se les explicara que son con unas imágenes para que puedan comprender mejor.</p>	Imágenes

DESARROLLO	Ejecución de dinámicas	<p>Se reforzará el sonido de la letra “K”.</p> <p>La facilitadora dirá una serie de frases</p>	Pictogramas
-------------------	------------------------	--	-------------

		<p>las cuales deberán ser completadas por los niños de forma voluntaria.</p> <p>-La familia viaja en su ... -En Piura en verano hacer mucho ... -Yo duermo en mi ...</p> <p>Luego se planteará la misma metodología para la pronunciación de la letra "R"</p>	
	<p>Expresión gráfica plástica</p>	<p>Se enviará fichas a los padres, ellos deberán imprimirlas y completar las frases, pero con imágenes.</p> <p>Deberá enviar evidencias a la facilitadora.</p>	<p>Fichas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<p>Se concluye con una ronda de preguntas metacognitivas:</p> <p>¿Qué realizamos hoy? ¿Qué fue lo más divertido? ¿Qué aprendí?</p>	

SESIÓN N° 03

“Observo y noto el error”

ÁREA	Competencia / capacidades	Indicador	Ítem	Objetivo	Duración
Comunicación	Utiliza la lengua materna para comunicarse de forma cotidiana.	Actividades para optimizar categorías semánticas.	Optimiza el identificar lo que no corresponde al espacio semántico.	Potencializar la atención mediante actividades lúdicas para la estructuración semántica.	20 min.

MOMENTO	METODOLOGÍA	ESTRATEGIA	MATERIALES
INICIO	Presentación de la actividad	<p>La facilitadora los saludará con una canción que ellos nombres y va pidiendo a cada niño que salude entonando la parte de la canción donde indican su nombre y cómo están el día de hoy.</p> <p>Posteriormente les indicará que trabajaran con la observación para identificar la imagen</p>	

		equivocada.	
	Motivación	Se entonará la canción de las vocales. https://www.youtube.com/watch?v=CqTXFbnG0ag	Canción
	Saberes previos	Se generará una lluvia de ideas con las interrogantes: ¿Qué es pertenecer? ¿Qué cosas pertenecen a la clase?	

DESARROLLO	Ejecución de dinámicas	La facilitadora presentará una serie de imágenes correspondientes a utensilios de un baño y cosas de un salón de clases. Los niños deberán indicar que imágenes van juntas. Luego la docente explicará de forma breve y dinámica la definición de “pertenencia”.	Imágenes
	Expresión gráfica plástica	La facilitadora mostrará la lámina de 3 ambientes (un baño, un restaurante y una oficina). Los estudiantes deberán completar la ficha que les envió	Ficha de aplicación

		<p>la facilitadora son las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observa los espacios - Identifica que objetos no pertenecen al espacio. - Enciérralos - Analiza si alguno de los objetos encerrados podría ir en alguna de las otras fichas. 	
CIERRE	Evaluación	<p>Se concluye con una ronda de preguntas metacognitivas:</p> <p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Qué es lo que más me gustó?</p> <p>¿Qué aprendí?</p>	

SESIÓN N° 04

“Uniendo como jugando”

ÁREA	Competencia / capacidades	Indicador	Ítem	Objetivo	Duración
Comunicación	Utiliza la lengua materna para comunicarse de forma cotidiana.	Actividades para optimizar categorías semánticas.	Une objetos similares	Identifica el concepto de los objetos que agrupa	20 min.

MOMENTO	METODOLOGÍA	ESTRATEGIA	MATERIALES
---------	-------------	------------	------------

INICIO	Presentación de la actividad	La facilitadora los saludará con una canción que ellos nombres y va pidiendo a cada niño que salude entonando la parte de la canción donde indican su nombre y cómo	
---------------	------------------------------	---	--

		están el día de hoy. Posteriormente les indicará que trabajaran uniendo objetos y conociendo su significado.	
	Motivación	Se presenta la canción: “Mis juguetes” - Pipalupa	Canción
	Saberes previos	Se generará una lluvia de ideas con las interrogantes: ¿Qué elementos salen en la canción? ¿En dónde pueden ir? ¿Qué es agrupar?	

DESARROLLO	Ejecución de dinámicas	Previo a la sesión, la docente indicará a los padres de familia que los niños deben tener los siguientes objetos: tenedor, plato, jabón, polo, sandalias, short, flor, mandarina, galleta.	Tenedor, plato, jabón, polo, sandalias, short, flor, mandarina, galleta. 3 recipientes
-------------------	------------------------	--	---

		<p>galleta.</p> <p>Estos junto con tres recipientes, donde les indicara que los agrupe según crea que deben ir unidos.</p>	
	<p>Expresión gráfica plástica</p>	<p>La facilitadora pedirá que el niño dibuje los 2 objetos que más le llamaron la atención al niño.</p>	<p>Hojas</p> <p>Lápiz</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<p>Se concluye con una ronda de preguntas metacognitivas:</p> <p>¿Qué objetos de casa puedo agrupar?</p> <p>¿Qué aprendí hoy?</p>	

CRITERIOS DE EXPERTOS



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TEMA DE TESIS: Programa Lúdico para el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial, Guayaquil 2021

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 – 20				Regular 21 – 40				Buena 41 – 60				Muy Buena 61 – 80				Excelente 81 – 100				OBSERVAC.																			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96																				
ASPECTOS DE VALIDACION																						5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																				X																				
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																				X																				
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																				X																				
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																				X																				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																				X																				

6. Intencionalidad	Adecuado para valorar las dimensiones del tema de la investigación																				X
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos de la investigación																				X
8. Coherencia	Tiene relación entre las variables e indicadores																				X
9. Metodología	La estrategia responde a la elaboración de la investigación																				X

INSTRUCCIONES: Este instrumento, sirve para que el **EXPERTO EVALUADOR** evalúe la pertinencia, eficacia del Instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

Piura, 07 de Enero del 2022.

Nombre y Apellidos Edwin Jhonatan Reusche Talledo
 Teléfono 969905900
 E-mail: centrodeequilibraciónceea@gmail.com

FIRMA





CONSTANCIA DE VALIDACION

Yo, Edwin Jhonatan Reusche Talledo ; profesión Docente; Magister en Psicología; desempeñándome actualmente como Docente; en la Escuela de profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo-Filial Piura; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos los cuales se aplicaran en el proceso de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad					X
3. Actualidad					X
4. Organización					X
5. Suficiencia					X
6. Intencionalidad					X
7. Consistencia					X
8. Coherencia					X
9. Metodología					X

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura 07 de enero del 2022.

Apellidos y Nombres: **Edwin Jhonatan Reusche Talledo**

Especialidad : **Catedra Universitaria en Psicología educativa y clínica.**

Teléfono : **969905900**

E-mail : **centrodeequilibraciónceea@gmail.com**



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

TEMA DE TESIS: Programa Lúdico para el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial, Guayaquil 2021

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 – 20				Regular 21 – 40				Buena 41 – 60				Muy Buena 61 – 80				Excelente 81 – 100				OBSERVAC.																			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96																				
ASPECTOS DE VALIDACION																						5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Esta formulado con un lenguaje apropiado																				X																				
2. Objetividad	Esta expresado en conductas observables																				X																				
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico abordado en la investigación																				X																				
4. Organización	Existe una organización lógica entre sus ítems																				X																				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios en cantidad y calidad.																				X																				

6. Intencionalidad	Adecuado para valorar las dimensiones del tema de la investigación																				X
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos-científicos de la investigación																				X
8. Coherencia	Tiene relación entre las variables e indicadores																			X	
9. Metodología	La estrategia responde a la elaboración de la investigación																			X	

INSTRUCCIONES: Este instrumento, sirve para que el **EXPERTO EVALUADOR** evalúe la pertinencia, eficacia del Instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados.

Piura, 07 de Enero del 2022.

Nombre y Apellidos: Gaby Isabel Palacios Miñan
 DNI: 02863193
 Teléfono: 949929199
 E-mail: kinder_creativos@gmail.com

FIRMA



CONSTANCIA DE VALIDACION

Yo, Gaby Isabel Palacios Miñan; identificada con el DNI 02863193, profesión Docente de educación primaria; encargada de a I.E. Kinder Creativos; desempeñándome actualmente como Docente y Psicóloga educativa; en la I.E. Kinder Creativos; por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación los instrumentos los cuales se aplicaran en el proceso de la investigación.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

INTRUMENTOS	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1. Claridad					X
2. Objetividad					X
3. Actualidad					X
4. Organización					X
5. Suficiencia					X
6. Intencionalidad					X
7. Consistencia					X
8. Coherencia					X
9. Metodología					X

En señal de conformidad firmo la presente en la ciudad de Piura 07 de enero del 2022.

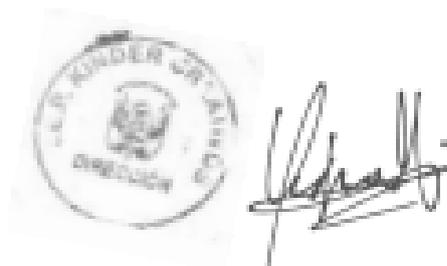
Apellidos y Nombres: Gaby Isabel Palacios Miñan

Especialidad : Psicóloga educativa y docente de primaria.

Teléfono : 949929199

DNI : 02863193

E-mail : kinder_creativos@gmail.com



FIRMA PS. GABY ISABEL PALACIOS MIÑAN



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CARBAJAL LLAUCE CECILIA TERESITA DE JESUS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis Completa titulada: "PROGRAMA LÚDICO PARA EL LENGUAJE ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL ,GUAYAQUIL 2021", cuyo autor es MUÑOZ CANTOS MARIA ALEXANDRA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

PIURA, 19 de Enero del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CARBAJAL LLAUCE CECILIA TERESITA DE JESUS DNI: 42830121 ORCID 0000-0002-1162-8755	Firmado digitalmente por: CLLAUCECT el 04-02- 2022 14:07:45

Código documento Trilce: TRI - 0281218