



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PROBLEMAS
DE APRENDIZAJE**

**Role play para mejorar el lenguaje expresivo en niños de
inicial con discapacidad intelectual de una institución
pública, Lima 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en problemas de aprendizaje

AUTOR:

Hinostroza Rosel, Martha Andrea (ORCID: 0000-0001-5528-044X)

ASESORA:

Dra. Palacios Garay, Jessica Paola (ORCID:0000-0002-2315-1683)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Problemas de Aprendizaje

LIMA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

A mis padres Juan y Vilma, a mi hermana Alejandra, quienes jamás dejaron de brindarme su apoyo aun en los tiempos difíciles y en especial a los familiares que perdí en estos tiempos de pandemia. A Dios que siempre me guía y brinda las respuestas oportunas para enfrentar las situaciones que se presentan.

AGRADECIMIENTO

A mi asesora, Dra. Jessica Palacios, por su constante apoyo durante la elaboración del presente proyecto de investigación. Al Programa de Intervención Temprana - PRITE María Montessori por permitirme realizar la investigación y a mis estudiantes por su participación para poder realizar el programa.

Índice de contenidos	Página
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODOLÓGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	29

VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	44

Índice de tablas	Página
Tabla 1 Resultados de la prueba de normalidad para la variable lenguaje expresivo	20
Tabla 2 Lenguaje expresivo del grupo del grupo de control y experimental según pre test y post test	21
Tabla 3 La forma del grupo de control y experimental según pre test y post test	23
Tabla 4 El contenido del grupo de control y experimental según pre test y post test	25
Tabla 5 El uso del grupo de control y experimental según pre test y post test	27
Tabla 6 Validación de variable: Lenguaje expresivo	92
Tabla 7 Confiabilidad de variable: Lenguaje expresivo	92
Tabla 8 Baremos de variable: Lenguaje expresivo	92
Tabla 9 Niveles de la variable lenguaje expresivo del pre test y post test	93
Tabla 10 Niveles de la dimensión forma del pre test y post test	94
Tabla 11 Niveles de la dimensión contenido del pre test y post test	95
Tabla 12 Niveles de la dimensión uso del pre test y post test	96

Índice de figuras	Página
Figura 1 Lenguaje expresivo de los niños del grupo control y experimental según pre test y post test	22
Figura 2 La forma del lenguaje expresivo de los niños del grupo control y experimental según pre test y post test	24
Figura 3 El contenido del lenguaje expresivo de los niños del grupo control y experimental según pre test y post test	26
Figura 4 El uso del lenguaje expresivo de los niños del grupo control y experimental según pre test y post test	28
Figura 5 Niveles de la variable lenguaje expresivo del pre test y post test	93
Figura 6 Niveles de la dimensión forma del pre test y post test	94
Figura 7 Niveles de la dimensión contenido del pre test y post test	95
Figura 8 Niveles de la dimensión uso del pre test y post test	96

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del role play para mejorar el lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad de una institución pública. El enfoque fue cuantitativo de tipo aplicada de nivel explicativo y diseño experimental – cuasiexperimental. La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes seleccionados mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la variable lenguaje expresivo se utilizó la Prueba de Lenguaje Oral de Navarra – Revisada (PLON -R) y se realizó la validez de contenido mediante juicio de expertos. También se aplicó una prueba piloto para determinar la consistencia interna del instrumento a través del KR-20, obteniéndose un coeficiente de 0.72, esto refirió que el instrumento era fiable para su aplicación. Al aplicar la prueba de normalidad se usó Shapiro-Wilk por ser una muestra menor a 50, teniendo como resultado $p < 0.05$, por lo que la estadística usada fue no paramétrica: Prueba de U de Mann-Whitney un valor de 3,50, $Z = -5,328$ y $p = 0,000$. Conclusión, la estrategia role play influyó significativamente en la mejora del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad de una institución pública.

Palabras clave: role play, lenguaje expresivo, contenido, uso.

Abstract

The objective of this research work was to determine the influence of role play to improve expressive language in early childhood children with disabilities from a public institution. The approach was quantitative and includes the applied type of explanatory level and experimental – quasiexperimental design. The population researched were students from the initial level of PRITE María Montessori. The sample of 40 students were selected by non-probability for convenience sampling. For the expressive language variable, the Prueba de Lenguaje Oral de Navarra – Revisada (PLON -R) and was used as an instrument and content validity was performed through expert judgment. A pilot test was also applied to determine the internal consistency of the instrument using KR-20, where the coefficient was 0.72, this demonstrated that it was reliable. Shapiro-Wilk was used for being a sample less than 50, resulting in $p < 0.05$ for which the statistic used was non-parametric: Mann-Whitney U test 3,50, $Z = -5,328$ and $p = 0,000$. The research concluded that the used of role play strategy significantly influences the improvement of expressive language in early childhood children with disabilities from a public institution.

Keywords: role play, expressive language, content, use.

I. INTRODUCCIÓN

El Role play según Cobo y Valdivia (2017) es definida como una estrategia que ayuda a los alumnos de alguna manera a poder representar diversos roles en situaciones reales, propias de su escenario familiar, académica o social, es decir llevar la realidad que viven al aula. De acuerdo a lo sostenido por los autores, este juego de roles debe amoldarse a ciertas reglas, el cual les va permitir actuar según las características representativas del personaje al momento de su actuación; asimismo, estos juegos a diferencia de otros van a ser establecidos a través de condiciones necesarias para su adecuada ejecución. Por otro lado, con respecto al lenguaje expresivo, Chiquillo y Gazabón (2013) refieren que es considerado como aquel proceso complejo que abarca la pronunciación, el cual, pues implica además una precisión motriz y organización distribuida, con un orden general de la frase u oración.

En el ámbito internacional, en Europa, investigadores realizaron un proyecto en la Universidad de Sevilla, cuyo estudio se efectuó en personas desde los 0 a 18 años, dando como resultado que 5,8 millones de ellos presentan desfases en su lenguaje expresivo (Rodríguez, 2015). De acuerdo a González (2009) expresa que los juegos de roles son concebidos como una actividad necesaria en la infancia que intenta comprender la situación cultural y ser partícipes en la sociedad. En tanto, estas representaciones tienen la finalidad de ilustrar las experiencias que cada persona muestra adoptando ciertas actitudes desde una perspectiva diferente. Según Segura et al. (2013) sostienen en su investigación sobre el lenguaje expresivo en niños de 12 a 36 meses que dicho lenguaje es el cimiento ideal para el trabajo con los niños y su medio de comunicación; incluso de su entorno que lo rodea, por ser parte fundamental en los pasos que da continuamente, y de esto modo enriquecer su vocabulario.

A nivel nacional, según el Currículo nacional de educación inicial expresa que la comunicación se origina como una necesidad esencial de los seres humanos. (Ministerio de Educación – [MINEDU] 2017). Por las particularidades mencionadas, el nivel de educación inicial tiene en cuenta las competencias vinculadas con el área de habilidades comunicativas, la comprensión y la emisión oral de textos conforme al rango de evolución de los niños y del entorno en que

se desenvuelven, así como el inicio a una lectura y escritura por medio de los textos escritos. (MINEDU 2017). Las metodologías y técnicas activas tienen como finalidad proporcionar a los estudiantes, principalmente el entendimiento de los conocimientos que se dan. Se recurre a la capacidad asociativa del cerebro para que de esta manera los aprendizajes tengan significado y no sean simples reproducciones o recuerdos de lo estudiado (Robles 2019).

A nivel institucional, debido a la coyuntura que atraviesa el país, los infantes representan a la población más vulnerable por la COVID-19, esto se manifiesta a través de retrasos en la adquisición de la forma comprensiva y de nivel expresivo del lenguaje. La limitación en la interacción social impacta de manera negativa en el incremento del repertorio de palabra y habilidades comunicativas. Esto se puede agravar por la pérdida de un familiar, periodos de ansiedad, depresión y aumento del estrés en la familia. (Ministerio de Salud – [MINSA] 2020). Por ello es que la presente investigación busca nivelar los desfases que van a presentar los estudiantes del PRITE María Montessori del nivel inicial en el Cercado de Lima, la atención remota también dificulta la interacción entre especialista y estudiante, por ello es que el MINEDU a través de la Resolución Viceministerial (R.V.M) N°193-2020 propone afianzar los lazos entre las familias y los estudiantes, empoderándolos con los objetivos a lograr dentro de las sesiones de intervención.

Por lo antes descrito, se planteó el siguiente problema de investigación: ¿En qué medida influye el role play en la mejora del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021? Los problemas específicos fueron: ¿En qué medida influye el role play en la forma del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021? ¿En qué medida influye el role play en el contenido del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021? ¿En qué medida influye el role play en el uso del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021?

La justificación teórica sobre la variable role play traerá consigo aportes elementales a una educación inclusiva; teniendo en cuenta lo esencial que tiene

esta inclusión en las aulas de clase y del aprendizaje con equidad para todos. Según Sánchez-Domínguez et al. (2020) contemplan que la teoría de Vygotsky en los juegos de roles, nos permite estimular el desarrollo del lenguaje y social, asimismo en la interacción con los demás. A nivel práctico, la aplicación de la estrategia juego de roles, va a permitir que los niños desarrollen habilidades, facilitando una mayor interacción con sus compañeros y docentes, además de mejorar su comportamiento dentro y fuera del aula. A nivel metodológico expone el desarrollo del instrumento por medio del empleo de una prueba antes y después del estudio a los niños con discapacidad intelectual, para la evaluación de los mismos, y posibles acciones inmediatas u optar nuevos modelos, métodos y técnicas, que den solución a problemas de lenguaje con niños con necesidades educativas especiales.

El objetivo general del presente estudio fue: Determinar la influencia del role play en la mejora del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021. Los objetivos específicos fueron: Determinar la influencia del role play en la forma del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021. Determinar la influencia del role play en el contenido del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021. Determinar la influencia del role play en uso del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021.

La hipótesis general a la cual se llegó con el presente estudio fue: El role play influye significativamente en la mejora del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021. Las hipótesis específicas fueron: El role play influye significativamente en la forma del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública Lima 2021. El role play influye significativamente en el contenido del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021. El role play influye significativamente en el uso del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública Lima, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes nacionales, Fernández (2020) desarrolló una investigación básica con el nivel explicativo y descriptivo de diseño cuasi experimental con el uso de un test al inicio y final del programa. El objetivo fue precisar el empleo del role play para incrementar en los estudiantes la oralidad del inglés. La muestra en estudio se vio integrada por 34 estudiantes, correspondiente al 35,79% de la población en su totalidad; dicha muestra fue de tipo no probabilístico intencional, como grupo experimental se tuvo a 14 alumnos matriculados de segundo año "A"; y el grupo control con 20 alumnos del primer año con las secciones "A" y "B. Se obtuvo como resultado $50,715 \geq 52,25$ siendo la media generalizada menor en el grupo experimental; asimismo, según la prueba de hipótesis, se contempló la posibilidad del 1% para rechazar la H_0 y aceptar la H_1 . En conclusión, queda demostrado que el empleo del role play a través de sus procesos y el enfoque constructivista fue apropiado para mejorar la oralidad del idioma en los alumnos.

Por otra parte, Sandoval (2019) se propuso como objetivo principal: verificar que el programa juego de roles mejora las competencias sociales primordiales en infantes del nivel inicial de 4 años. Su estudio fue de enfoque cuantitativo con el tipo cuasi experimental, estuvo formada por veintidós niños quienes fueron la población y una muestra representativa de cuarenta y ocho niños con 4 años, se les realizó el test de Abuggatas, el cual estaba adaptado, los resultados evidenciaron que 28 (60%) de los infantes no habían aumentado las habilidades sociales, solo 20 (22%) lo presentó. Finalmente concluyó que a través del uso de los juegos de roles se mejora el incremento de las competencias de socialización básicas en los niños de inicial de 4 años que estudian en un colegio de Chiclayo.

Otro autor, se menciona a Velásquez Luján (2019) quien elaboró un estudio contando con el enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental. Su estudio tuvo como objetivo evidenciar el desarrollo de los grados de interpretaciones críticas por medio de los juegos de roles en los alumnos de la sección secundaria. En su diseño se desarrolló la prueba antes y al culminar el estudio con el grupo experimental y el grupo de control, y una muestra constituida

por 28 alumnos. Con los resultados obtenidos luego del desarrollo de la estrategia juego de roles a través de trece experiencias de aprendizaje con un tiempo de tres horas a la semana, se obtuvo en la prueba de inicio que el 92.9% de los estudiantes se encontraban en el nivel malo, pero ya en la aplicación de la prueba final se halló que el 82.1% ascendió al nivel bueno después de trabajar con la estrategia juego de roles. Se llegó a concluir que el empleo de la estrategia juego de roles ayudó a mejorar de manera significativa los grados de interpretaciones críticas en los estudiantes de 3° grado del nivel secundaria.

También, Repuello (2018), reveló un estudio cuantitativo, de tipo explicativo y con el diseño cuasi experimental quien, además, presentó como objetivo general verificar la predominancia de la estrategia juego de roles en el enriquecimiento de la actitud hacia la conservación ambiental, y asimismo la hipótesis que planteó fue que hay influencia de la estrategia juego de roles en la mejora de actitud hacia la conservación ambiental en los estudiantes a quienes se les consideró para la muestra y aplicó la estrategia. El estudio se trabajó con un grupo control, y una muestra representativa de 27 alumnos del quinto de primaria, se aplicó un muestreo no probabilístico. Tras el desarrollo de la estrategia del juego de roles, el resultado de la investigación señaló que del grupo experimental 7 (46.67%) mostraron la actitud de acuerdo, referido a la conservación ambiental, por otro lado 6 (40%) expresaron actitud de indecisión, y por último 1 (6.67%) confirmó estar muy de acuerdo; comparando con el principio, teniendo que el 53,3% estaba muy en desacuerdo y el 26.7% en desacuerdo relacionado hacia la conservación ambiental, esto demostró que no se encontraban señales de actitud positiva hacia la conservación ambiental. Se llegó a concluir que el empleo de la estrategia del juego de roles contribuye significativamente en el cambio de actitud relacionado al alcance de la preservación del ecosistema en los estudiantes a quienes se les aplicó la estrategia sugerida.

Por otro lado, Cárdenas (2018), desarrolló un trabajo con enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental. El objetivo de su estudio fue verificar la eficacia en el incremento del progreso de las competencias de socialización de los alumnos del nivel inicial como secuela de la aplicación del juego de roles. La población del presente estudio estuvo constituida por 72 alumnos del nivel inicial

con 4 y 5 años y representada por el grupo experimental con una muestra aleatoria de 18 estudiantes y 27 alumnos de otra aula que conformaron el grupo control; se realizaron veinte experiencias de aprendizaje, las cuales consistían en adicionar hojas de aplicación y listas de cotejo para valorar los resultados después de haber trabajado con la estrategia juego de roles. Se concluye en el progreso significativo de la habilidad comunicativa en los infantes, donde se aplicó los juegos de roles, en tal sentido, se obtuvo que 36 (89.9%) han logrado mejorar su manera de actuar y su forma de relacionarse entre sus iguales.

Asimismo, Broncano y Montoro (2017), desarrollaron un estudio experimental, de diseño cuasi experimental y con un tipo de estudio explicativo con valores cuantitativos. Determinaron como objetivo verificar la influencia de la estrategia juego de roles en el progreso de la oralidad en el idioma inglés en alumnos del 3° año. Los resultados de los mismos señalan que mediante la prueba T Student se pudo rechazar la hipótesis nula y se pasó a aceptar la hipótesis alterna, ya que se llegó a mostrar un P valor $p = 0,000 < \alpha = 0,05$. Si se usa de modo eficiente los juegos de roles, entonces se perfeccionará la expresividad oral del idioma inglés. En conclusión, estos estudios manifiestan que la comunicación oral aumenta notablemente y a través de ella el incremento de las habilidades de comunicación relacionadas a las competencias pertenecientes junto con sus habilidades relacionadas.

Finalmente, López y Morris (2016), desarrollaron un estudio de investigación el cual fue de tipo aplicada con un nivel explicativo y mediante el uso del método hipotético deductivo, también fue de diseño cuasi experimental con el empleo de una evaluación al inicio y otra al final de la investigación. La investigación pretendía verificar el resultado de los juegos de roles relacionado a la mejora del lenguaje expresivo en los alumnos. Se llegó a trabajar con una muestra integrada por veintitrés alumnos que cursaban el quinto grado A de primaria, los cuales fueron considerados como parte del grupo experimental, y los otros veintitrés estudiantes del aula B fueron parte del grupo de control, solo el grupo experimental fue expuesto a las dieciséis sesiones de la estrategia juego de roles con un tiempo de 45 minutos, aplicados de forma diaria por un mes. Además, se hizo uso de técnicas e instrumentos importantes para la recopilación de información, entre ellos la observación y lista de cotejo, que, a su vez, estas

pruebas formaron parte de la aplicación de validez por medio de juicio de expertos y confiabilidad con la aplicación del Alfa de Cronbach, teniendo como resultado una confiabilidad de 0,8206284 siendo aceptable y confiable. Se llegó a concluir que la variable juego de roles sí permite mejorar notablemente el lenguaje expresivo en alumnos del 5° de primaria.

Como antecedentes internacionales se refleja el estudio de Castro et al. (2020), quienes realizaron un estudio con enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental con el empleo de una evaluación al inicio y final, de tipo explicativa y de corte longitudinal. Los autores plantearon como objetivo emplear el juego de roles para el desarrollo de la habilidad comprensiva lectora, como estrategia de carácter innovador en el transcurso de estudio y aprendizaje. Para tal caso se desarrollaron dos intervenciones por parte de la docente la primera (pretest). Por otro lado, la aplicación del post test se realizó luego de la primera semana. Se llegó a utilizar un instrumento llamado ficha de observación integrado de 6 variables: comprensión de actividades a realizar, uso del diccionario, fluidez oral, respuesta a preguntas de nivel literal, inferencial, crítico y comprensión, donde los valores fueron: 1 = nada, 2 = a veces, 3 = casi siempre, 4 = siempre. La muestra estuvo constituida de dieciocho estudiantes, nueve niños y nueve niñas, cuyas edades fueron de 10 hasta los 11 años. Según los datos seleccionados por medio del alfa de Cronbach se obtuvo como confiabilidad el valor 0,923. Según la intervención metodológica del juego de roles se obtuvo que el valor de p fue de 0.05 para que la hipótesis pueda ser aceptada. En conclusión, se vieron mejoras notables en la comprensión lectora en los alumnos, con una visión creativa y responsable en ellos, por ende, los profesores tienen que estar atentos para innovar y trabajar diversos métodos que faciliten el desarrollo de las áreas de trabajo.

Por otra parte, Bonilla et al. (2019), desarrollaron un artículo, de tipo longitudinal, con diseño cuasiexperimental. El artículo presenta como objetivo principal indicar los resultados después de utilización de la estrategia de juego de roles en el entorno social para impulsar de alguna forma el desarrollo neuropsicológico en niños pre escolares. El estudio se aplicó en estudiantes de 2 grupos, donde el grupo experimental lo conformaron 28 niños y el grupo control con 31 niños, además se permitieron aplicar una prueba al inicio y final a ambos

grupos. Con el grupo experimental se aplicó la estrategia de juego de roles. Se visualizaron grandes mejoras en los niños del grupo experimental, específicamente en labores gráficas y orales y en mayores situaciones de autorregulación. Se llega a concluir que el juego de roles incentiva al desarrollo neuropsicológico.

Finalmente, se tiene a Chiquillo et al. (2015), quienes elaboraron un artículo de enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental. Efectuaron como objetivo desarrollar la expresión oral y el nivel comprensivo del lenguaje en los niños, empleando varias situaciones y estrategias pedagógicas. La población de su estudio estuvo integrada por una cantidad de quince niños cuyas edades eran de 2 y 3 años, sin limitación alguna. Las técnicas empleadas fueron la observación estructurada y participante. Los resultados se dividieron en tres secciones: Resultados del diagnóstico inicial, que comprende la preprueba, resultados de la aplicación de la guía de actividades, tratamiento a desarrollar por los profesores y por último las respuestas del empleo de las actividades reflejados en la posprueba. Se concluye que brindar una estimulación formal en el área del lenguaje es responsabilidad de todos los profesores hacia los niños desde su etapa inicial escolar.

Con referencia a la teoría de la variable role play, la teoría constructivista de Ausubel, propone que el aprendizaje significativo se basa en la construcción del conocimiento, donde el estudiante pasa a convertir el nuevo conocimiento en aprendizaje con significado para él mismo. El constructivismo tiende a partir de los conceptos anteriores que tiene el alumno relacionado a experiencias ya realizadas, esto indica que los individuos, sea de manera individual o en situaciones grupales, son capaces de elaborar sus pensamientos individuales sobre el ambiente social, físico o cultural para ir desarrollando procesos de adaptación y organización (Tünnermann 2011).

En cuanto a los juegos de roles, Cobo y Valdivia (2017), refieren que es considerado como aquella estrategia que ayuda a que los alumnos puedan asumir y representar ciertos roles bajo un escenario de eventos existentes propios del entorno educativo o laboral, en tal sentido, es una manera de “trasladar la realidad al aula”. En los juegos de roles los alumnos deben

amoldarse a ciertas reglas, tener cierta independencia para proceder y por ende decidir, según la interpretación de las creencias, comportamientos y valores del personaje que imitan. A comparación de otro tipo de representaciones y dramatizaciones, en los juegos de roles se precisan las normas, pero no hay un diálogo impuesto.

Por otra parte, Vela (2018), señaló que los juegos de roles son un tipo de estrategia que ayuda a abordar un entorno libre de tensiones. Los participantes se relacionan con una previa determinación de roles, donde las normas son claras, definidas, el guía facilita la organización y maneja el juego. En un juego de roles, los estudiantes pueden imaginarse un rol para realizar, es decir: Un comerciante, un doctor; una acción, como, por ejemplo: Hacer la comida, limpiar la casa; o ambas cosas en paralelo. El juego de roles tiene que darse de manera improvisada.

De acuerdo a Sánchez (2017), mencionó que, al representar a un personaje, el infante puede recrear determinadas acciones que pueden parecer fáciles de replicar. La historia, el comportamiento, las preferencias, las expresiones, los ademanes de esos personajes que representa y da vida, son una manera estar en el lugar del otro, vivir otras realidades y de desarrollar la empatía. Esto quiere decir que, los juegos de roles aportan a que los infantes puedan incrementar su imaginación, forma de pensar, mejore el comportamiento, desarrolle la comunicación y personalidad.

Los juegos de roles tienen como importancia que estimula a que los alumnos sean más exploradores y entiendan las actitudes que toman al igual que el de las demás personas mediante acciones representativas de un personaje. Ayuda al desarrollo individual a partir de la retroalimentación que se brinda. Nos permite incrementar las relaciones interpersonales y habilidades de comunicación potenciando el aprendizaje de nuevas palabras, reconocimientos de objetos y desarrollo con su entorno social (Rabelo, 2021).

Para llevar la estrategia al aula, el docente deberá presentar a los alumnos el contexto que tomará el juego. Se debe especificar las reglas de la situación a representar, los personajes y materiales. De igual forma, se debe informar sobre los materiales y recursos con los que cuenta cada personaje y mencionar las

normas del juego. Se debe considerar las competencias que pretendemos lograr en los alumnos y relacionarlas a las actividades planteadas (Grande et al., 2018).

Las recomendaciones a tener en cuenta en el uso de los juegos de roles en el aula son: Los personajes y situaciones no deben ser inventados. Es recomendable tomar situaciones de la vida diaria para poner en contexto a los estudiantes. Debemos evitar imponer diálogos, ya que se pretende lograr la espontaneidad y creatividad. Antes de desarrollar las actividades, los padres y estudiantes deben conocer los objetivos de la sesión. Se recomienda propiciar la comunicación entre personajes (Polo-Acosta et al., 2018).

Con referencia a la teoría de la variable lenguaje expresivo, Vygotsky refiere que la elaboración del conocimiento no se da de manera individual. Si no que se determina por medio de las relaciones sociales donde las funciones superiores son resultado de las actividades mediadas por el entorno, siendo el lenguaje el recurso psicológico que más influye. De esta forma, el lenguaje se expande desde el entorno social hacia el mundo cognoscitivo individual (Mota de Cabrera, 2007). Vygotsky menciona que el estudiante podrá interiorizar, pensar y resolver problemas con mejor desempeño luego de su participación en situaciones culturales y con personas más capaces como sus familiares, docentes y compañeros. Es por ello que considera al lenguaje como el instrumento de mayor importancia y mediador que va a permitir comunicarnos con la sociedad, exteriorizar los pensamientos y conocer el mundo (Congo et al., 2018).

De acuerdo a Fernández (2016), el lenguaje expresivo es un proceso neuropsicológico el cual ayuda en el plano de la expresión y relación de los niños, la adquisición de conocimientos, la organización de la forma de pensar y regulación de la conducta. En la infancia, se fortifica la comunicación oral que se origina con las expresiones básicas siendo en forma de balbuceos hasta la emisión de expresiones más difíciles entre los dos y los tres años, cuando se genera la explosión del lenguaje, incrementando el vocabulario y los elementos gramaticales, consolidándose a los 3 años de edad.

Por otra parte, Sala (2020), refirió que la expresión oral es la facultad netamente humana, la cual nos distingue de las demás especies, ya que

comprende de códigos aprendidos que nos permite comunicarnos de manera oral. Su desarrollo durante la infancia es fundamental para las habilidades cognitivas, madurez emocional y social. El desarrollo del lenguaje expresivo repercute a nivel emocional brindando a los niños mayor independencia y seguridad personal. Los desfases en el desarrollo del lenguaje pueden alterar la dinámica de interacción e influir negativamente en las relaciones con los demás.

Con referencia a Yáñez (2016), aseveró que el lenguaje como destreza lingüística busca motivar la relación entre las personas, como fruto de las situaciones vividas del niño, particularmente mediante conversaciones, miradas, gestos y señas. Los infantes dan inicio a este proceso de expresión desde el momento en que nacen, al escuchar dialogar a sus padres o las personas que están cerca de él, estas experiencias son fundamentales para el niño para que puedan ir fortaleciendo su vocabulario y también sus aprendizajes.

Según Soprano (2011), mencionó que el lenguaje expresivo tiene 3 dimensiones: forma, contenido y uso. La forma se basa en la producción de sonidos teniendo en cuenta sus características distintivas, también se da la distinción de los sonidos. En esta dimensión se encuentra la fonología referida a los sonidos, morfología y sintaxis, referido a las palabras. El contenido está referido a la significación o representación de los mensajes, implica la comprensión del repertorio de palabras con el que se cuente. Aquí hallamos al sistema semántico. La última dimensión es el uso, la cual está referida al componente pragmático, entendido como el uso correcto del lenguaje dentro de un contexto específico.

Para la dimensión forma, los indicadores son: Pronunciación de fonemas, repetición de frases y expresión verbal espontánea. Asimismo, los indicadores para la dimensión contenido son: Relaciones espaciales, léxico comprensivo, léxico expresivo, partes del cuerpo, identificación de colores e identificación de acciones básicas. Finalmente, los indicadores para la dimensión uso son: Expresión espontánea e interacción espontánea en la prueba según Aguinaga et al. (2004) quienes fueron los creadores de la Prueba de Lenguaje Oral de Navarra – Revisada (PLON-R).

La secuencia de adquisición sobre las habilidades resulta predecible en la mayoría de sus aspectos, ya que suele llevar una secuencia ordenada. La comunicación se iniciará gracias al desarrollo de características sociales, tales como, el contacto visual, la sonrisa social, el desarrollo del tono muscular, la audición, la imitación de movimientos, todos ellos llamados pre lenguaje, los cuales son importantes para el siguiente desarrollo del balbuceo, la emisión de palabras, formación de oraciones, nexos y elaboración de frases completas (Laza et al., 2016).

Los signos de alerta a tener en cuenta para los posibles retrasos en el lenguaje oral según Salguero et al. (2015) son: Desde recién nacidos a los tres meses de edad: No reacciona ante los sonidos que escucha ni se calma cuando oye la voz de la madre. De los tres a seis meses de edad: Emisión nula de sonidos, no reacciona a las variaciones en el tono de la voz, no manifiesta atención por los sonidos de su alrededor. De los 6 a 9 meses de edad: no se relaciona adecuadamente con sus padres, no tiene sonrisa social ni responde a su nombre, no juega ni disfruta escuchando algunas canciones infantiles, no realiza el gesto ante la palabra chau.

De los 9 a 12 meses de edad: El infante no balbucea ni emite la palabra mamá o papá, no comprende ni ejecuta órdenes simples. De los 12 a 18 meses de edad: Su vocabulario es menor a 3 palabras, no responde ni reconoce su nombre, presenta dificultades para seguir consignas simples, es indiferente a las situaciones que suceden en su entorno inmediato, manifiesta reducido interés por explorar su medio, no comprende el no (Medina et al., 2015).

De los 18 a 24 meses de edad: No atiende cuando un adulto le habla, no puede señalar con el dedo, no niega moviendo la cabeza de lado a lado, no es capaz de hacer el gesto chau usando la mano, no comprende ni ejecuta órdenes sencillas sin acompañamiento gestual o apoyo físico, no conoce partes gruesas del cuerpo, no emite palabras fáciles de pronunciar. A los 2 años de edad: No se expresa de manera oral, solo señala para manifestar sus necesidades, no pronuncia de manera correcta las palabras esperadas (Aguilera et al., 2017).

Teniendo 3 años de edad: No manifiesta el uso correcto del lenguaje dentro de un contexto adecuado, no pronuncia correctamente los sonidos esperados para su edad, no responde a preguntas directas, no responde a su nombre ni edad ni sexo, no usa la palabra no ni se identifica usando el pronombre yo, habla de manera espontánea sin seguir un contexto o intención de comunicar algo. A los 4 años: Presenta un habla reducida o no habla, puede presentar regresión del habla, su intención comunicativa es baja, no pronuncia los sonidos de su edad, no narra una historia corta, no puede expresar lo que ha pasado, no atiende cuando se le narra un cuento, no da respuesta a preguntas relacionadas con el cuento, no reconoce las nociones espaciales, no usa artículos ni hace uso correcto de los verbos ni conjugaciones (Moreno et al., 2017).

Según Gutiérrez-Ríos (2017), el lenguaje oral es muy importante dentro de la etapa infantil, ya que se puede comenzar a trabajar con actividades que mejoren su expresión, como la emisión de sonidos, repetición de sílabas, conocimiento de objetos y formación de frases. Se debe considerar como objeto de enseñanza en la escuela, porque se basa en la construcción social, teniendo lugar en la experiencia cotidiana y adquiriendo características propias del contexto cultural.

Intervenir en las dificultades de la expresión oral en la infancia será importante para lograr que los niños adquieran aprendizajes significativos, naturales y que les dure mucho tiempo, trabajando de la mano con las necesidades oportunas para su desarrollo. Los problemas que van a ser más habituales son envueltos en la emisión o distorsión de los sonidos del habla, los cuales, si no son atendidos a tiempo, van a repercutir en la personalidad y autoestima del infante en cuestión (Navarro 2019).

El nivel de expresión y comprensión verbal del estudiante es importante para su crecimiento personal y su integración con la sociedad. El lenguaje debe ser un elemento clave en las actividades de preescolar. Se deben adaptar los objetivos a la situación comunicativa de cada estudiante a través de juegos. Las actividades deben enfocarse en los juegos dirigidos para fortalecer la fonética, léxico y sintaxis, también propiciar los juegos funcionales y de imitación directa (Monfort 2015).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo

La investigación fue de tipo aplicada, según Sánchez et al. (2018) es conocida también como utilitaria o pragmática, este tipo de investigación toma los conocimientos alcanzados por la investigación teórica o básica para el conocimiento y así poder aplicar soluciones a los problemas inmediatos. Se establece que su nivel es explicativo, que conforme a Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) da a conocer cómo se manifiesta, la razón por la que ocurre un fenómeno, y explica la manera en la que las variables se van a relacionar.

Diseño

Asimismo, la investigación fue experimental que según Arispe et al. (2020), la variable independiente será manipulada para poder notar el resultado en la variable dependiente. La investigación experimental se clasifica en cuasi experimental, por ello se consideró a dos grupos, un grupo experimental y un grupo de control que fue expuesto a la estrategia role play para determinar la influencia en la mejora del lenguaje expresivo. Sánchez et al. (2018) refiere que en este diseño los integrantes para ambos grupos son seleccionados por el investigador, por ello la validez interna será menor, ya que el investigador va a tener control sobre las variables por haber sido elegidos al azar.

El diseño de la investigación presentó el siguiente diagrama:

G.E.	01	x	02
G.C.	03	-	04

Dónde:

G.E.: Grupo experimental

G.C.: Grupo control

O1 y O3: Pre test grupo experimental

O2 y O4: Post test grupo experimental

X.: Aplicación de la variable independiente a los sujetos del grupo

3.2. Variables y operacionalización

Variable dependiente: Lenguaje expresivo

Definición conceptual: El lenguaje expresivo de acuerdo a Fernández (2016) es un proceso neuropsicológico el cual ayuda en el plano de la expresión y relación de los niños, la adquisición de conocimientos, la organización de la forma de pensar y regulación de la conducta.

Definición operacional: El lenguaje expresivo cuenta con las 3 siguientes dimensiones: forma, contenido y uso.

Indicadores: Los indicadores de la dimensión forma son: Pronunciación de fonemas, repetición de frases y expresión verbal espontánea. Asimismo, los indicadores de la dimensión contenido son: Identificación de colores, léxico comprensivo, relaciones espaciales, léxico expresivo, partes del cuerpo y necesidades básicas. Finalmente, la dimensión uso tiene los siguientes indicadores: Narrar acciones y expresión espontánea.

Escala: Ordinal

Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población

Concierno al total de un grupo de elementos o casos, pueden ser personas, objetos o situaciones, las cuales van a compartir características o criterios concretos, estas pueden hallarse en un área de interés para poder ser estudiados, de esta manera permanecerán involucradas en la hipótesis de la investigación (Arias-Gómez et al., 2016). En esta investigación, la población estuvo compuesta por 60 niños del nivel inicial con discapacidad intelectual del PRITE (Programa de Intervención Temprana) María Montessori – Lima.

Criterio de inclusión

Se tuvo en cuenta a los estudiantes del nivel inicial del PRITE María Montessori cuya edad va de los tres años a tres años con once meses, se

tomó en cuenta a los estudiantes que estuvieron presentes de manera constante en las sesiones de intervención, de los cuales las familias mostraban interés por participar, y contaban con los equipos tecnológicos necesarios para la comunicación entre el docente, estudiante y familia, también a aquellos estudiantes que tenían el consentimiento informado firmado por el apoderado.

Criterio de exclusión

El estudio de investigación excluyó a los estudiantes del nivel inicial del PRITE María Montessori que no contaban de forma constante con las herramientas tecnológicas, aquellos estudiantes que solían presentar fallas en la conectividad, y también a los estudiantes que no hicieron llegar sus consentimientos informados firmados por el padre de familia o tutor.

Unidad de análisis

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) mencionan que la unidad de análisis es la información que se va a analizar en la investigación, en la cual se incluye a personas como a organizaciones. La unidad de análisis de la investigación que se desarrolla, son los alumnos del nivel inicial con tres años a tres años con once meses del PRITE María Montessori.

Muestra

La muestra se refiere al subgrupo del conjunto de la población que fue seleccionada para el estudio de una determinada investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). En la actual investigación, la muestra es de cuarenta niños, los cuales están seccionados en dos grupos, veinte como grupo experimental y veinte como grupo de control.

Muestreo

El muestreo no probabilístico se emplea dependiendo del criterio del investigador para efectuar muestras, este a su vez tiene en cuenta la disponibilidad de los individuos que forman parte de la muestra escogida (Hernández et al., 2019). En este tipo de muestreo, se empleará el muestro

por conveniencia que según Otzen y Manterola (2017) nos va a aprobar la selección de aquellos casos asequibles que acepten ser incluidos. De esta manera va a fundamentarse en la conveniente accesibilidad y proximidad de los individuos para el investigador.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Se refiere al conjunto de instrumentos y medios por los cuales se va a efectuar el método (Piza et al., 2019). La técnica que se usó fue la de observación que de acuerdo a Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) es un método empírico que ayuda a la investigación dando a entender la realidad en la que una persona se desarrolla y los fenómenos en una situación natural, basándose en logros planificados haciendo uso del método científico.

Instrumentos

Según Sánchez et al. (2018) la prueba es referida a un instrumento de medición donde las personas son expuestas a una serie de estímulos donde deben responder según sus posibilidades, estas respuestas van a permitir al investigador brindar a los participantes valores numéricos con los cuales se podrán realizar inferencias sobre los resultados de la prueba.

Ficha técnica

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

Autores: Gloria Aguinaga Ayerra et al., 2004

Objetivo: Evaluar en una etapa inicial las características básicas del lenguaje para realizar una planificación en relación a los resultados y para guiar el trabajo pedagógico sobre los niveles que requieran apoyo.

Procedencia: España, fue adaptado a la realidad peruana por Alejandro Dioses Chocano de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos – Facultad de Psicología en el año 2006.

Administración: Individual

Duración: La duración es variable, toma entre 10 y 12 minutos.

Validez de instrumentos

La validez es un tratamiento, el cual cuantifica de manera eficaz lo que se considera en calibración, la validez de acuerdo a la investigación, es de validez por juicio de expertos el cual hace referencia al grado que ostenta un instrumento que realiza la medición sobre una variable, conocida como la validez de jueces (Sánchez et al., 2018). Sobre la validez, quienes aprobaron el instrumento fueron tres expertos que cuentan con el grado de Magíster o Doctor, los cuales consideraron al instrumento como pertinente y claro.

Confiabilidad del instrumento

Según Sánchez et al. (2018) la confiabilidad contiene las características de exactitud, consistencia y estabilidad de los instrumentos como de los datos y las técnicas de investigación. La confiabilidad se refiere a la relación con el error, ya que si existe mayor confiabilidad el error sería menor. La investigación verificó la validez del instrumento con un grupo considerado piloto conformado por veinte estudiantes. La variable del estudio es una variable dicotómica, es por ello que se utilizó el coeficiente de confiabilidad de Kuder-Richardson (KR20), con ello se obtuvo 0.72 como puntaje, lo cual refiere que la confiabilidad es alta.

3.4. Procedimientos

Al inicio del trabajo de investigación, se realizó la indagación de referentes de información, para ser analizadas al elaborar el marco teórico. Después se estableció la metodología, se indicó el tipo y diseño de la investigación y las definiciones de la variable dependiente, tanto la conceptual como la operacional. Se especificó la población, muestra y el tipo de muestreo de la investigación, a su vez se indicaron las estrategias y técnicas para medir la variable lenguaje expresivo. Luego de ello, se realizó la validación del instrumento por juicio de expertos con diversos maestros y doctores, de igual forma se probó la confiabilidad del instrumento que se aplicó al grupo piloto antes de realizarse con el grupo experimental y control. Se conversó con la directora de la institución educativa para obtener el

permiso y realizar el trabajo de investigación en su centro educativo, se usó una prueba, la cual evaluaría a la variable dependiente lenguaje expresivo a través de un cuaderno de estímulos dividido en las 3 dimensiones, esta prueba se empleará de manera individual. Los resultados obtenidos se van a procesar en el programa Excel y SPSS. Al finalizar la investigación, se procedió a elaborar la discusión y recomendaciones, y se añadió el apartado de anexos al final del trabajo.

3.5. Método de análisis de datos

La Prueba de normalidad Shapiro – wilk fue usada en esta investigación la prueba se basa en abordar que la muestra, expone la hipótesis nula a través de una distribución normal (Sánchez et al., 2018). La Prueba de hipótesis U de Mann-Whitney se usó para la estadística inferencial, la cual es una prueba estadística no paramétrica, que implica la comparación de dos muestras indistintas, se distribuyeron en orden ascendente para poder establecer las diferencias como resultado de la observación. También se dio usó al programa de Excel versión 2016 para procesar los resultados. Y el programa informático SPSS, el cual brinda estadísticas avanzadas, y aporta análisis de figuras y tablas con datas complejas, nos permite hacer uso para procesar datos de observación o experimentales.

3.6. Aspectos éticos

Se consideraron las normativas éticas indicadas por las normas APA (2019) sétima edición, la investigación cumplió con la autenticidad durante su realización y se citó la autoría de las fuentes de información utilizadas, también se tuvo precaución con la privacidad de los estudiantes que formaron parte de la muestra de estudio, la información obtenida solo se usó con fines de investigación, finalmente, se aplicaron los lineamientos metodológicos de una investigación y la redacción sugeridos en el código de ética en investigación expresados en la Resolución de Consejo Universitario N°0262-2020/UCV.

IV. RESULTADOS:

4.1. Prueba de normalidad

Tabla 1

Resultados de la prueba de normalidad para la variable lenguaje expresivo

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Lenguaje expresivo post test	,836	40	,000
Forma post test	,967	40	,011
Contenido post test	,887	40	,001
Uso post test	,800	40	,000

En la tabla 1 se presentan los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk donde se observa que todas las puntuaciones de esta variable no se aproximan a una distribución normal, debido a que el coeficiente obtenido es significativo ($p < 0,05$); en el pre test y post test de variables y dimensiones, por ende, la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de U de Mann-Whitney.

4.2. Contrastación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

La prueba de hipótesis general se realiza mediante las hipótesis estadísticas siguientes: Para todo análisis se prevé lo siguiente: 95% de confianza.

Formulación de la hipótesis

Ho: El role play no influye significativamente en la mejora del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021

Ha: El role play influye significativamente en la mejora del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021

Tabla 2

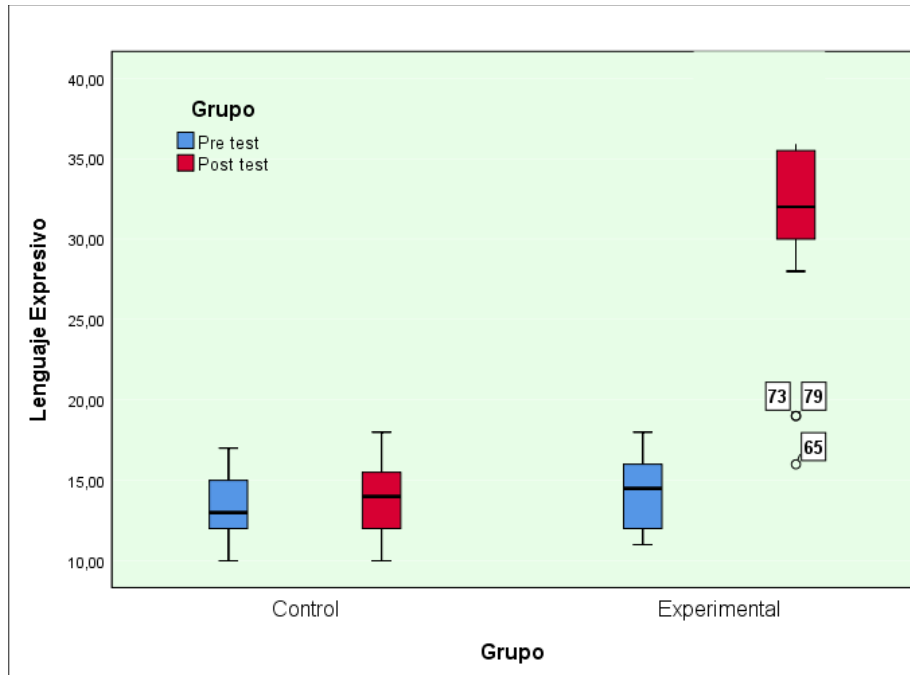
Lenguaje expresivo del grupo de control y experimental según pre test y post test

Estadístico	Grupo		Test de U de Mann-Whitney
	Control (n=20)	Experimental (n=20)	
Pre test			
Rango promedio	18,48	22,53	U = 159,50
Suma de rangos	369,50	450,50	Z=-1.106
			P = 0,277
Post test			
Rango promedio	10,68	30,33	U = 3,50
Suma de rangos	213,50	606,50	Z=-5,328
			P = 0,000

En la tabla 2, el promedio del lenguaje expresivo del grupo de control y experimental en el pre test tienen una diferencia al 95% de confiabilidad, teniendo así que en el grupo control el rango promedio es 18,48 y en el grupo experimental es 22,53. Así mismo, en cuanto a la prueba de U-Mann-Whitney aplicado a ambos grupos en el pre test el valor fue 159,50, con $Z = -1,106$ y $p = 0,277$, observando que el valor de p es mayor de 0,05. Por otra lado en el post test el promedio del lenguaje expresivo en niños de inicial es diferente al 95% de confiabilidad, teniendo que el rango promedio del grupo control es 10,68 y del grupo experimental es 30,33, obteniendo en la prueba de U-Mann-Whitney un valor de $U = 3,50$, $Z = -5,328$ y $p = 0,000$, siendo menor de $p < 0,05$; lo que indica que los estudiantes del grupo experimental evidenciaron mejores resultados en el lenguaje expresivo luego del uso de la estrategia role play en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021.

Figura 1

Lenguaje expresivo de los niños del grupo control y experimental según pre test y post test



De la figura 1, se observa que en el lenguaje expresivo en el pre test los puntajes iniciales son parecidos en los niños tanto del grupo control como experimental. Del mismo modo, en las puntuaciones finales se observa en el post test una diferencia notable entre los niños del grupo de control y experimental, donde los del grupo experimental los que alcanzaron mayores puntajes en el lenguaje expresivo; en ambos casos se observó un descenso de las variabilidades de las puntuaciones en el post test en relación al pre test.

Prueba de hipótesis específica 1

Ho: El role play no influye significativamente en la forma del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública Lima 2021

Ha: El role play influye significativamente en la forma del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública Lima 2021

Tabla 3

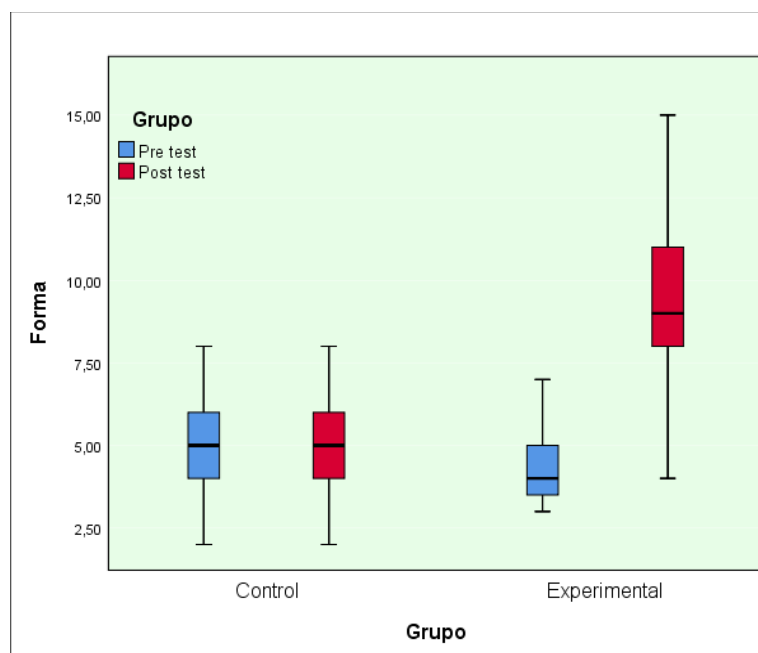
Forma del lenguaje expresivo del grupo de control y experimental según pre test y post test

Estadístico	Grupo		Test de U de Mann-Whitney
	Control (n=20)	Experimental (n=20)	
Pre test			
Rango promedio	22,13	18,88	U = 167,500
Suma de rangos	442,50	377,50	Z=-0,902 P = 0,383
Post test			
Rango promedio	12,13	28,88	U = 32,500
Suma de rangos	242,50	577,50	Z=-4,561 P = 0,000

En la tabla 3, el promedio de la forma del lenguaje expresivo del grupo control y experimental en el pre test tienen una diferencia al 95% de confiabilidad, teniendo así que el rango promedio es 22,13 en el grupo control y en el grupo experimental es 18,88. Así mismo, en cuanto a la prueba de U-Mann-Whitney aplicado a ambos grupos en el pre test el valor fue 167,500, con $Z = -0,902$ y $p = 0,383$, observando que el valor de p es mayor de 0,05. Por otra parte en el post test el promedio del Lenguaje expresivo en niños de inicial es diferente al 95% de confiabilidad, teniendo que el rango promedio del grupo control es 12,13 y del grupo experimental es 28,88, obteniendo en la prueba de U-Mann-Whitney un valor de $U = 32,500$, $Z = -4,561$ y $p = 0,000$, siendo $p < 0,05$; lo que indica que los estudiantes del grupo experimental manifestaron mejores resultados en el lenguaje expresivo luego del uso de la estrategia role play en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021.

Figura 2

Forma del lenguaje expresivo de los niños del grupo control y experimental según pre test y post test



De la figura 2, se observa que en el pre test los puntajes iniciales en la forma del lenguaje expresivo son parecidos en los niños del grupo control y experimental. De igual forma, se observa entre los estudiantes del grupo de control y experimental una diferencia notable en los puntajes finales del post test, siendo los del grupo experimental quienes manifestaron mayores puntajes en la forma del lenguaje expresivo; por otro lado, en ambos casos, se observó un descenso de las variabilidades de las puntuaciones en el post test en relación al pre test.

Prueba de hipótesis específica 2

Ho: El role play no influye significativamente en el contenido del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021

Ha: El role play influye significativamente en el contenido del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021

Tabla 4

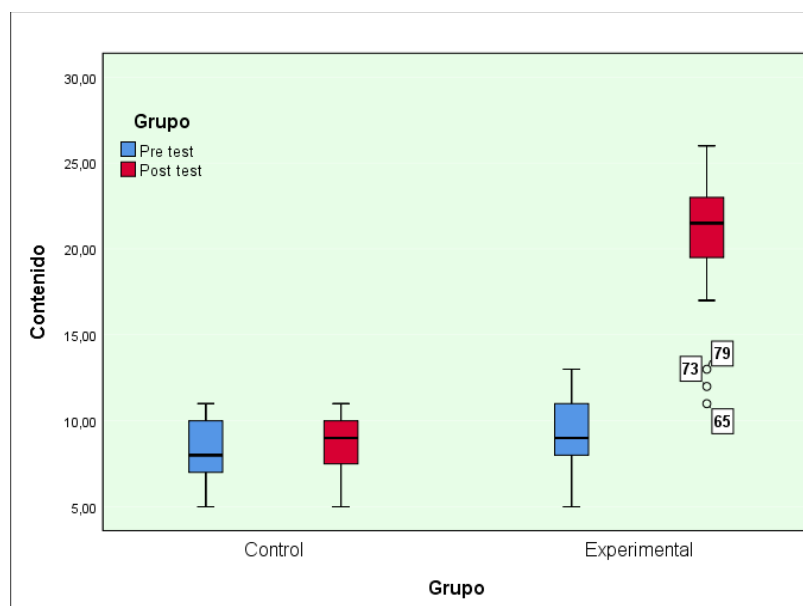
Contenido del lenguaje expresivo del grupo de control y experimental según pre test y post test

Estadístico	Grupo		Test de U de Mann-Whitney
	Control (n=20)	Experimental (n=20)	
Pre test			
Rango promedio	17,38	23,63	U = 137,500
Suma de rangos	347,50	472,50	Z=-1,715 P = 0,091
Post test			
Rango promedio	10,60	30,40	U = 2,000
Suma de rangos	212,00	608,00	Z=-5,373 P = 0,000

En la tabla 4, el promedio del contenido del lenguaje expresivo del grupo de control y experimental en el pre test tienen una diferencia al 95% de confiabilidad, teniendo así que, en el grupo control el rango promedio es 17,38 y en el grupo experimental es 23,63. Del mismo modo, en cuanto a la prueba de U-Mann-Whitney aplicado a ambos grupos en el pre test el valor fue 137,500, con $Z = -1,715$ y $p = 0,091$, observando que el valor p es mayor de 0,05. Por otra lado en el post test el promedio del contenido del lenguaje expresivo en niños de inicial es diferente al 95% de confiabilidad, teniendo que el rango promedio del grupo control es 10,60 y del grupo experimental es 30,40, obteniendo en la prueba de U-Mann-Whitney un valor de $U = 2,000$ $Z = -5,337$ y $p = 0,000$, siendo $p < 0,05$; lo que indica que los participantes del grupo experimental evidenciaron mejores resultados en el contenido de lenguaje expresivo después de la utilidad de la estrategia role play en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021.

Figura 3

Contenido del lenguaje expresivo de los niños del grupo control y experimental según pre test y post test



De la figura 3, se observa que en el pre test los puntajes iniciales en el contenido del lenguaje expresivo son parecidos en los niños del grupo control y experimental. Así mismo, se manifiesta una diferencia considerable en los puntajes finales del post test entre los niños del grupo de control y experimental, siendo estos últimos los que manifestaron mayor puntuación en el contenido del lenguaje expresivo; por otra parte, en ambos casos, se evidenció un descenso en las variabilidades de las puntuaciones en el post test en relación al pre test.

Prueba de hipótesis específica 3

Ho: El role play no influye significativamente en el uso del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública Lima, 2021

Ha: El role play influye significativamente en el uso del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública Lima, 2021

Tabla 5

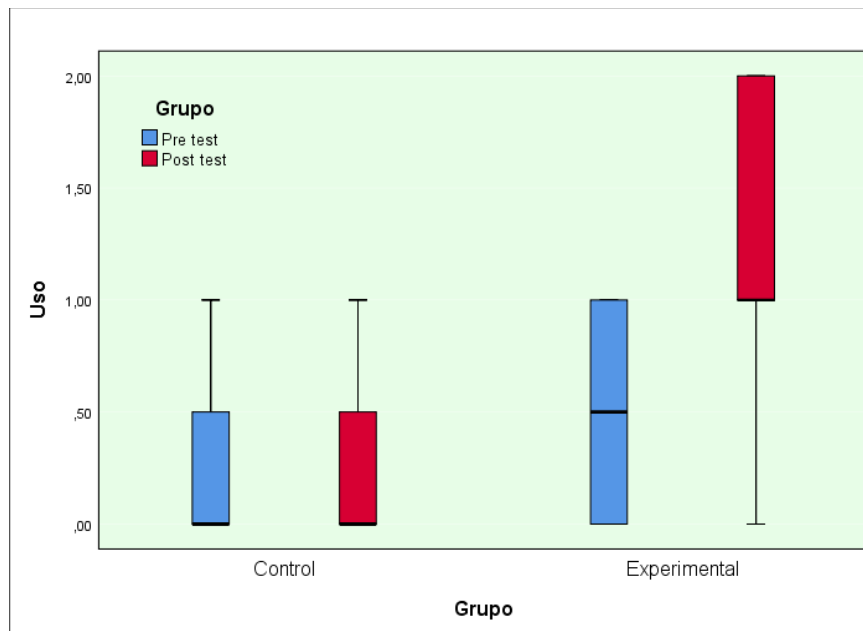
Uso del lenguaje expresivo del grupo de control y experimental según pre test y post test

Estadístico	Grupo		Test de U de Mann-Whitney
	Control (n=20)	Experimental (n=20)	
Pre test			
Rango promedio	18,00	23,00	U = 150,000
Suma de rangos	360,00	460,00	Z=-1.612
			P = 0,183
Post test			
Rango promedio	13,63	37,38	U = 62,500
Suma de rangos	272,50	547,50	Z=-4,031
			P = 0,000

En la tabla 5, el promedio del uso del lenguaje expresivo del grupo de control y experimental en el pre test tienen una diferencia al 95% de confiabilidad, teniendo así que en el grupo control el rango promedio es 18,00 y en el grupo experimental es 23,00. De igual manera, en cuanto a la prueba de U de Mann-Whitney aplicado a ambos grupos en el pre test el valor fue 150,000, con $Z=-1,612$ y $p= 0,183$, observando que p es mayor de 0,05. Por otra lado en el post test el promedio del uso del Lenguaje expresivo en niños de inicial es diferente al 95% de confiabilidad, teniendo que el rango promedio del grupo control es 10,68 y del grupo experimental es 30,33, obteniendo en la prueba de U-Mann-Whitney un valor de $U= 62,5000$, $Z= -4,031$ y $p= 0,000$, siendo $p < 0,05$; lo que indica que los participantes del grupo experimental mostraron mejores resultados en el uso del lenguaje expresivo luego del uso de la estrategia role play en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021.

Figura 4

Uso del lenguaje expresivo de los niños del grupo control y experimental según pre test y post test



De la figura 4, se observa que los puntajes iniciales en el uso del lenguaje expresivo en el pre test son parecidos en los niños del grupo control y experimental. De igual forma, se evidencia una diferencia notable en los puntajes finales del post test entre los niños del grupo de control y experimental, siendo los del grupo sometidos al programa los que obtuvieron mayores puntajes en el uso del lenguaje expresivo; por otro lado, en los dos grupos, se observó un descenso en las variabilidades de las puntuaciones en el post test en relación al pre test.

V. DISCUSIÓN

En la estadística descriptiva de acuerdo a los resultados obtenidos, se evidenció que 3 (15%) de los estudiantes permanece en el nivel de retraso, sin embargo, se observaron avances dentro del nivel, mientras que los otros 17 (85%) ascendieron al nivel necesita mejorar en cuanto al desarrollo del lenguaje expresivo, los resultados evidencian la efectividad del programa para la mejora del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública. Respecto a la hipótesis general, el programa brindó buenos resultados en el lenguaje expresivo incrementado el nivel de los niños, por ello se aceptó la hipótesis alterna, concluyendo que el role play influye significativamente en la mejora del lenguaje expresivo en los niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública. Estos resultados de la investigación muestran similitud con los aportes de López y Morris (2016), quienes afirmaron que la variable juego de roles sí permite mejorar notablemente la comunicación oral en los estudiantes, se concluye que el juego de roles propicia un contexto adecuado para el descubrimiento y hallazgo del potencial de creatividad de cada estudiante, también a través de la estrategia se ayuda a desarrollar de manera significativa el logro de aprendizaje y si adicionamos estrategias de tipo audiovisual, favorece la comprensión oral y afianza la expresión oral.

De manera similar se tienen los resultados de Chiquillo et al. (2015), quienes afirmaron que, si se aborda a los niños desde edades tempranas, el aumento del lenguaje expresivo será muy significativo, de su estudio se concluye que la estrategia beneficia a la imitación de sonidos, al reconocimiento de los sonidos que se escuchan, a la distinción entre vocales, a la organización de movimientos en el espacio y tiempo, también ayuda a la asociación de características con el respectivo objeto. El por ello que, al brindar más experiencias y estrategias pedagógicas al estudiante, será provechoso para viabilizar el desarrollo de la expresión oral y lenguaje comprensivo. También es responsabilidad de todos los profesores impulsar una estimulación formal en el área comunicación en todos los estudiantes desde su etapa inicial, fomentando el desarrollo en ambos aspectos del lenguaje, para que los estudiantes poseas destrezas comunicativas para

desenvolverse en el contexto familiar, social y escolar. Los niños se comunican activamente con su entorno usando las palabras que aprendieron durante la duración del programa, apoya al incremento de sus habilidades de expresión, siendo más empáticos, creativos y flexibles de pensamiento para comprender y aceptar los cambios visibles en situaciones diarias o en las personas con las que se desenvuelven.

Los resultados obtenidos en la investigación de Velásquez Luján (2019) mostraron que, al realizar la toma del pre test, 51 (92.9%) de los alumnos presentaban un nivel malo del desarrollo, pero halló que al aplicar el post test, 45 (82.1%) de ellos, después de trabajar con la estrategia del juego de roles se encontraban en un nivel bueno del desarrollo. Debido a estos resultados, en su investigación se llegó a concluir que el empleo del programa, su constancia e innovación, ayudó a incrementar de manera significativa los niveles de desarrollo de los estudiantes, la autora también concluyó que la estrategia promueve la empatía cuando los estudiantes son capaces de expresar sus emociones ante una situación de la vida cotidiana. Con estas referencias queda confirmada la influencia de la estrategia relacionada al aumento de las competencias de los alumnos, esto sería más beneficioso si se aplicara en la mayoría de materias que cursan los estudiantes a través de su desarrollo académico, ya que los ayuda a ampliar y recepcionar mejor los conocimientos, ponerlos en práctica en situaciones cotidianas, y aumenta la predisposición de los niños al interactuar con sus iguales, comprender lo que les sucede y actuar de forma empática.

Otro aporte que se asemeja, viene a ser los resultados de Repuello (2018), quien tras el desarrollo de la estrategia juego de roles determinó que influye de modo importante en la mejora de actitud hacia la comunicación sobre la conservación ambiental en los estudiantes. Señaló que 7 (46.67%) de integrantes del grupo experimental, mostraron actitud estaban de acuerdo, mientras que 6 (40%) manifestaron actitud de indecisión, y 7 (6.67%) expresaron estar muy de acuerdo. Se llegó a la conclusión que el uso de la estrategia del juego de roles contribuye de modo importante en la mejora de actitud hacia el alcance de la preservación del ecosistema en los estudiantes. La estrategia ayuda a la mejora de la comunicación entre los estudiantes y a

expresar ideas o pensamientos sobre un tema en específico, brindando soluciones, aportes desde diferentes perspectivas y creatividad para abordar una situación, los niños al estar expuestos al programa e interactuar con sus familias, pueden hacer uso de lo aprendido en el contexto donde se desarrollan poniendo en práctica los aprendizajes interiorizados a lo largo del proceso.

De igual forma en los resultados de Cárdenas (2018), se encuentran similitudes con la presente investigación donde el role play influye de manera significativa sobre la dimensión uso del lenguaje expresivo. Indicó que en el pre test el grupo experimental obtuvo como resultado 17 (39.9%) de estudiantes evaluados que se relacionaban entre ellos por medio de la socialización, mientras que solo 8 (18.1%) de estudiantes tenían deficiencias para hacerlo, en tanto que en el post test el número aumentó a 23 (52%), obteniéndose que 36 (81.9%) de estudiantes se comunican entre ellos, señalando así la positividad del trabajar con los juegos de roles para incrementar la socialización y comunicación entre los alumnos del nivel inicial. Se concluye que el role play aporta de manera significativa al aumento del lenguaje expresivo de los estudiantes y entre ellos mismos, son capaces de responder a situaciones manteniendo el contexto e interpretar conductas o comportamientos de sus compañeros, con el desarrollo de la estrategia aumentan su nivel de habilidades comunicativas, incrementan su repertorio de palabras, mejoran la expresión e interacción en el medio donde se desenvuelven. También son capaces de resolver dificultades que se presentan en el día a día, ya sea en su hogar, escuela o comunidad.

En referencia a la primera hipótesis específica, se trata de la dimensión forma del lenguaje expresivo, por medio de la prueba de U-Mann Whitney se obtuvo en la estadística inferencial obteniéndose que U igual a 32,500, y p igual a 0,000, que fue menor que 0,05, con lo que se admite la hipótesis alterna donde se indicó que el uso del role play influye significativamente en la forma del lenguaje expresivo en los niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública. En la estadística descriptiva se obtuvo que 3 (15%) de los estudiantes se encuentran en el nivel de retraso, pero evidenciando mejoras dentro del nivel y estando muy próximos al siguiente,

mientras que 17 (85%) ascendieron notablemente al nivel necesita mejorar, con lo cual se asevera que el programa tuvo una influencia muy importante en la dimensión forma del lenguaje expresivo. Es por ello que se concluye que el role play influye significativamente en la forma del lenguaje expresivo en los niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública. Asimismo, se encontraron similitudes con los resultados de Fernández (2020), quien mencionó que existe relación directa entre el aumento de la expresión oral y el juego de roles, de igual forma con el nivel fonológico el cual se relaciona con los sonidos y fonemas que poseen los niños, también el nivel léxico que se relaciona con el conocimiento y significado de las palabras u objetos que se conocen, por último también se encontró relación directa con el nivel sintáctico, el cual se trata de la estructuración de las palabras para incluirlas en oraciones antes de expresarlas. De esta manera quedó demostrada la hipótesis general y específica del estudio, que el empleo del role play por medio de sus procesos y enfoque constructivista fue apropiado para mejorar el lenguaje expresivo de los estudiantes. Se asevera que al trabajar con la estrategia role play, los estudiantes logran incrementar los sonidos del habla, los cuales serán necesarios para la formación de sílabas, palabras, frases y oraciones, y usarlos al comunicarse con los demás.

Con los resultados de Bonilla et al. (2019), se obtuvo p menos a 0,05, lo cual confirmó la hipótesis alterna: El programa juego de roles promueve el desarrollo neuropsicológico en niños pequeños, el grupo experimental presentó mejor ejecución en actividades relacionadas a la memoria audio-verbal lo cual se relaciona con la repetición vocales, fonemas y las palabras a recordar con apoyo disminuido por parte del investigador. Se concluyó que la estrategia juego de roles ayuda a impulsar el desarrollo neuropsicológico en niños preescolares. Estos resultados confirman que la utilización de nuevos recursos y estrategias de trabajo pedagógico, influyen de manera efectiva al desarrollo de los niños y en el acondicionamiento de los niños para el colegio, asimismo en la integración y uso de nuevos sonidos aprendidos durante el proceso del programa, también beneficia a los niños con el aprendizaje de nuevas vocales y fonemas, como también en la repetición de

sílabas y palabras bisilábicas, de esta manera los niños son capaces de reproducir los sonidos aprendidos dentro de lenguaje espontáneo a través del juego o en situaciones de comunicación con la familia

En cuanto a la segunda hipótesis específica, se refiere a la dimensión contenido del lenguaje expresivo, donde en la estadística inferencial por medio de la prueba de U-Mann Whitney donde se aceptó la hipótesis alterna luego de obtener el valor de $U = 62,5000$ y p igual a $0,000$, que fue menor que $0,05$, con lo que donde se indicó que el uso del role play influye significativamente en el contenido del lenguaje expresivo en los niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública. La estadística descriptiva indicó que el 10% de los, niños están en el nivel de retraso, el 85% se halla en el nivel necesita mejorar y por último el 5% llegó oportunamente al nivel normal, con lo cual se verifica que el programa funcionó notablemente en esta dimensión. Un aporte similar son los resultados de Broncano y Montoro (2017), quienes mencionan que, si se emplea de modo eficiente el juego de roles, aumentará la comunicación verbal en los estudiantes y entre ellos mismos. Concluyeron que el role play aumenta la habilidad del lenguaje expresivo y a través de ella el incremento de la habilidad comunicativa y de sus habilidades pertinentes. Afirman también que la expresión oral aumenta a través de la representación de personajes, ya que al usar las palabras aprendidas dentro de su diálogo representativo es mejor integrado, asimismo la comprensión y aprendizaje de nuevas palabras se dan al interactuar con sus demás compañeros porque pueden escuchar y entender con la situación real las palabras nuevas, de igual forma potencia la expresión natural durante un diálogo.

En referencia a los resultados de la investigación de Castro et al. (2020), se encontraron similitudes con el actual trabajo de investigación donde el role play influye significativamente en la dimensión contenido del lenguaje expresivo. Esta dimensión abarca la comprensión de nuevas palabras y el repertorio que poseen los estudiantes, según la intervención metodológica del juego de roles; se obtuvo el valor de p y se halló que fue menor a 0.05 , de esta manera la hipótesis del uso del juego de roles para el incremento de la habilidad comprensiva lectora, fue aceptada. Llegándose a

la conclusión de evidencias de mejoras importantes en la comprensión lectora de los estudiantes, con una visión creativa y responsable en ellos. Los autores sugieren que los profesores tienen que estar preparados para brindar actividades innovadoras y trabajar diversas estrategias que involucren el desarrollo de la creatividad, imaginación y lenguaje. Estas estrategias innovadoras crearán ambientes propicios de motivación, exploración y comprensión de lo que sucede alrededor. A su vez, la inclusión del role play como parte de la estrategia pedagógica, incrementa el repertorio de palabras que puede aprender un niño, también mejora el aprendizaje y reconocimiento de objetos de su entorno inmediato, resulta positivo porque también ayuda al desarrollo del lenguaje comprensivo al relacionar el significado de una palabra con el objeto en cuestión.

Referente a la tercera hipótesis específica sobre la dimensión uso, se obtuvo en la estadística inferencial por medio de la prueba de U-Mann Whitney que, $U = 62,5000$ y p igual a $0,000$ que fue menor que $0,05$, con lo que se admite la hipótesis alterna donde se indicó que el role play influye significativamente en el uso del lenguaje expresivo en los niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública. Sobre la estadística descriptiva, 3 (15%) de los niños están en el nivel de retraso, 10 (50%) en necesita mejorar y 7 (35%) en el nivel normal, con lo cual se efectúa que el programa dio excelentes resultados en esta dimensión. Finalmente, se hallan similitudes con los resultados de Sandoval (2019), donde se halló que casi la totalidad de los niños no han determinado sus competencias de socialización básicas, debido a la falta de interacción con sus iguales o sus familias, pese a tener los medios. Por último, se llega a concluir que por medio del uso del programa de juegos de roles se logra mejorar el aumento de habilidades de comunicación y socialización, dando énfasis al diálogo entre los niños con personajes y situaciones de su interés, los cuales van a propiciar el desarrollo del lenguaje espontáneo y la comunicación entre ellos. El programa favorece en todos los aspectos del lenguaje, los niños reaccionan de forma positiva ante las situaciones que suceden a su alrededor, son capaces de manifestar empatía ante sus compañeros y brindan ayuda a los demás.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se afirmó el objetivo general, existe influencia del role play en la mejora del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad de una institución pública, la estrategia ayuda notablemente a eliminar desfases en el lenguaje, se concluye que, al incluir la estrategia dentro de las sesiones pedagógicas, los niños mejoran sus capacidades para la expresión oral y habilidades comunicativas con su entorno, lo cual ayuda a que expresen sus necesidades e ideas, puedan reconocer objetos y hacer uso del lenguaje expresivo.

Segunda: Se consiguió demostrar el objetivo específico 1, existe influencia del role play en la dimensión forma del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública. La dimensión forma expuesta al programa genera logros significativos en el aprendizaje de nuevos fonemas, los niños pueden adquirir mayor cantidad de sonidos como vocales y consonantes, pueden formar sílabas, palabras e incluso oraciones cortas.

Tercera: Se alcanzó el objetivo específico 2, el cual fue determinar la influencia del role play en la dimensión contenido del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública. La dimensión contenido muestra mejoras a nivel del incremento de repertorio de palabras y reconocimiento de los objetos con los cuales interactúan los niños, de esta manera aumenta su lenguaje expresivo y extienden su conocimiento sobre su entorno inmediato.

Cuarta: Se consiguió demostrar el objetivo específico 3, existe influencia del role play en la dimensión uso del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública. La dimensión genera que los niños puedan interactuar con su entorno social, la intención comunicativa aumenta, mejora la expresión facial y manifestación de necesidades por medio de las palabras que han aprendido a lo largo del programa.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: A la directora del Programa de Intervención Temprana - PRITE María Montessori, se le recomienda crear ambientes de aprendizaje donde los estudiantes pueda hacer uso de los materiales y representar personajes con el role play, a través de actividades de la vida diaria, porque beneficia a la exploración, al desarrollo de relaciones interpersonales e incremento de la expresión oral, teniendo en cuenta las competencias a lograr con los estudiantes.

Segunda: Es importante que los docentes apliquen sesiones de aprendizaje donde se pueda desarrollar el lenguaje expresivo a través del role play, por los resultados en la dimensión forma del lenguaje expresivo, ayuda a los estudiantes con la memoria audio-verbal, la repetición de vocales, fonemas, sílabas y palabras, los cuales podrán ser llevados al lenguaje espontáneo. Desarrollan el contenido del lenguaje que involucra a la ampliación del repertorio de palabras, reconocer una mayor cantidad de objetos, siendo logrado con situaciones representativas del día a día. Así como también mediante la dimensión uso, los niños logran hacer la transferencia de lo aprendido hacia experiencias diarias, ponerlo en práctica con su entorno educativo, familiar y social.

Tercera: Se recomienda informar a los padres sobre las competencias y objetivos planteados por el docente, con la constancia de la estrategia los estudiantes mejoran notablemente el lenguaje expresivo y los padres al estar informados son capaces de crear nuevas situaciones donde se sigan reforzando los objetivos planteados inicialmente.

Cuarta: A los docentes, padres y familia, se les aconseja no perder la constancia de la utilización del role play dentro de sus sesiones de aprendizaje o situaciones diarias en el hogar, el realizar evaluaciones con respecto a las competencias u objetivos planteados, ayuda a cerciorarse de los avances en los estudiantes y saber cuáles son las actividades por reforzar.

REFERENCIAS

- Aguilera, S. y Orellana, C. (2017). Trastornos del lenguaje. *Revista de Pediatría Integral*; 21(1), 15-22. <https://bit.ly/3srR3V2>
- Aguinaga, G., Armentia, M., Fraile, A., Olangua, P. y Uriz, N. (2004). *Prueba de Lenguaje Oral de Navarra – Revisada (PLON-R)*. Editorial: TEA Ediciones, S.A. <https://bit.ly/3dQ4sxA>
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. y Miranda-Novales, M. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia México*; 63(2), 201-206. <https://bit.ly/3ILSOSC>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, M. y Arellano, C. (2020). *La investigación científica: Una aproximación para los estudios de posgrado*. Editorial: Universidad Internacional del Ecuador, Guayaquil – Ecuador. <https://bit.ly/3GvgqJy>
- Bawa, A. (2020). *Role-Play*. Editorial: EdTech Books <https://bit.ly/3sfSLsw>
- Bjorkly, S. (2019). The use of clinical role-play and reflection in learning therapeutic communication skills in mental health education: an integrative review. *Advances in Medical Education and Practice*; 10(4), 415-425 <https://bit.ly/33I1KZe>
- Bonilla-Sánchez, M., Solovieva, Y, Méndez-Balbuena, I, Díaz-Ramírez, I. (2019) Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista Facultad Médica*; 67(2), 299-306. <https://bit.ly/3yB32kj>
- Carrera, B., Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*; 13(1), 42-43. <https://bit.ly/3lwyytf>
- Castro-Crespo, G., García, D., Castro, A., Erazo, J. (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*; 5(1), 34-42. <https://bit.ly/3yBQWas>
- Chiquillo, K., Gazabón, L. y Pereira, Y. (2015) Estimulación del lenguaje expresivo y comprensivo en la etapa inicial de los niños y niñas de 2 a 3

- años del grado párvulo. *Revista Científica Virtual de Pedagogía. Hexágono Pedagógico*; 6(1), 111-141. <https://bit.ly/3IHAFeU>
- Cobo, G. y Valdivia, S. (2017). Juego de Roles. *Materiales de apoyo a la docencia*; 1(1),5-13. <https://bit.ly/3pZpyPS>
- Congo, R., Bastidas, G. y Santiesteban, I. (2018). Algunas consideraciones sobre la relación pensamiento – lenguaje. *Revista Conrado*; 14(61), 155-160. <https://bit.ly/31LKkKR>
- Currículo Nacional de la Educación Básica (2016). Programa curricular de Educación Inicial. <https://bit.ly/3y4pTV8>
- Feldman, H. (2019). How Young children learn language and speech. *Pediatrics in Review*; 40(8), 398-411. <https://bit.ly/3eLhEnP>
- Fernández, M. (2016). Escuchemos el lenguaje del niño: normalidad vs signos de alerta. *Revista Pediátrica de Atención Primaria*; 15(23), 117-125. <https://bit.ly/3yC5uH0>
- Fernández, L. (2020). *Juego de roles y expresión oral en niños de 4 y 5 años de la ciudad de Aguaytía, Padre Abad – 2020*. [Tesis de maestría, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] Repositorio institucional ULADECH. <https://bit.ly/3DO8ph7>
- Flack, P., Abdoola, F., & Karrim, S. (2017). Facilitating pragmatic skills through role-play in learners with language learning disability. *South African Journal of Communication Disorders*; 64(1), 187-199. <https://bit.ly/3Fp0A2X>
- Gómez, D. y Hernández, S. (2020). *Prácticas de oralidad desde una perspectiva dialógica con niños de segundo grado*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio institucional javeriana. <https://bit.ly/33cA1je>
- González, S. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. *Revista Internacional de Investigación en Educación*; 2(3), 173-190. <https://bit.ly/3DAL7uV>

- Grande, M. y Abella, V. (2018). Los juegos de rol en el aula. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*; 11(3), 56-84. <https://bit.ly/3GLaGeR>
- Graves, E. (2018). *Is role-playing an effective teaching method?* [Tesis de maestría, Ohio University]. Repositorio Universidad de Ohio <https://bit.ly/3H4kyjQ>
- Hernández, C. y Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista Alerta*; 2(1), 75-79. <https://bit.ly/3sfSKVr>
- Hernández-Sampieri, R., Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education. <https://bit.ly/3rR2dCk>
- Indrayani, N. (2016). Language development at early childhood. *Internacional Review on Education*; 1(1), 279-289. <https://bit.ly/3EPYPLa>
- Kilgour, P., Hinze, J., Petrie, K., Long, W., & deBerg, K. (2015). Role-playing: A smorgasbord of learning types. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 3(1), 11-24. <https://bit.ly/3p8qnqi>
- Lara, J., Rucalhue & Díaz, C. (2019). Students' willingness to participate in speaking activities through the use of scripted role-plays. *Revista Comunicación*; 28(40), 71-80. <https://bit.ly/3qgze8R>
- Law, J., Wyman D., Pullen, A. & James, D. (2016). Counseling theories role play as a teaching tool. *The Journal of Counseling Research and Practice*; 4(1), 21-34. <https://bit.ly/329Qt3B>
- Laza, N. & de la Rosa, R. (2016). Desarrollo del lenguaje. *Sociedad Colombiana de Pediatría*; 14(4), 6-11. <https://bit.ly/3DTTFwS>
- Lucci, M. (2006). La propuesta de Vygotsky: La psicología socio-histórica. *Revista de currículum y formación del profesorado*; 10(2), 4-10. <https://bit.ly/3rNy336>
- López, R., Avello, R., Palmero, D., Sánchez, S. y Quintana, M. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones

- científicas. *Revista Cubana de Medicina Militar*; 48(2), 441-450. <https://bit.ly/3ES49yj>
- Medina, M., Carp-Kahn, I., Muñoz, P., Leiva J., Moreno, J. y Leiva, S. (2015). Neurodesarrollo infantil: Características normales y signos de alarma en el niño menos de cinco años. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*; 32(3), 565-573. <https://bit.ly/3m1f6X3>
- Monfort, M. y Juárez, A. (2017). *El niño que habla: El lenguaje oral en preescolar*. Madrid. Editorial: CEPE. <https://bit.ly/3DQAjJd>
- Moreno, R. y Orasma, Y. (2017). Signos de alerta de desviación del desarrollo psicomotor y su relación con la afectación en las escalas de neurodesarrollo infantil. *Revista Cubana de Neurología y Neurocirugía*; 7(1), 6-14. <https://bit.ly/3EUAggT>
- Mota, C. y Villalobos, J. (2007). El aspecto sociocultural del pensamiento y del lenguaje: Visión Vygotskyana. *Educere*; 1(38), 411-418. <https://bit.ly/3oyry1P>
- Navarro, L. (2020). *Nivel de lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de dos instituciones educativas públicas del distrito de Independencia*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. <https://bit.ly/33d2XHR>
- Ninuk, I. (2016). Language development at early childhood. *Internacional Review on Education*; 1(1), 279-289. <https://bit.ly/3EPYPLa>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Revista Internacional de Morfología*; 35(1), 227-232. <https://bit.ly/3rYniuQ>
- Piza, N., Amaiquema, F. y Beltrán, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. *Revista Conrado*; 15(70), 455-459. <https://bit.ly/3dLrnu0>
- Polo-Acosta, C., Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrios, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Polo-Palacín, A., Padilla-Muñoz, R., Campos, R.,

- Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2018). Juego de roles: Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Educación y Sociedad*; 9(3), 869-876. <https://bit.ly/3q3HDfO>
- Rabelo, C. (2021). Sociodrama and role-play: Theories and interventions. *Revista Brasileira de psicodrama*; 29(1), 26-35. <https://bit.ly/3F9qXtB>
- Repuello, H. (2018). *Técnica del juego de rol para cambiar actitudes hacia la conservación ambiental en estudiantes de una institución educativa de Huancavelica*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio institucional UNH. <https://bit.ly/3lyDYPc>
- Resolución de Consejo Universitario N°0262-2020/UCV. Código de ética en investigación de la Universidad César Vallejo. <https://bit.ly/3qd0Sn7>
- Resolución Viceministerial N°193-2020-MINEDU. (2020, 11 de octubre). Orientaciones para la evaluación de competencias de estudiantes de la Educación Básica en el marco de la emergencia sanitaria por la COVID-19. Ministerio de Educación. *Diario Oficial El Peruano*. <https://bit.ly/3EDSYcj>
- Riofrio, G. (2019). *The use of Role-Plays as a teaching technique to improve Elementary Learners' Speaking Skill*. [Tesis de maestría, Universidad de Piura]. Repositorio institucional PIRHUA. <https://bit.ly/3oSGqbM>
- Robles, A. (2019). *Técnicas activas de aprendizaje en el área de estudios sociales y rendimiento académico de los estudiantes de la carrera de Educación de la Universidad Estatal de Milagro*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio institucional de la UNMSM. <https://bit.ly/31HwnNL>
- Ronning, S. & Bjorkly, S. (2019). The use of clinical role-play and reflection in learning therapeutic communication skills in mental health education: an integrative review. *Advances in Medical Education and Practice*; 10(4), 415-425 <https://bit.ly/33l1KZe>

- Rodríguez, Isabel (28 de mayo del 2015). Las terapias para niños con dificultades en el lenguaje en Europa. *Unidad de la cultura Científica y de la Innovación*. <https://bit.ly/3GkNhQU>
- Saed, S. (2020). Language development and adquisition in early childhood. *Journal of Education and Learning*; 14(1), 69-73. <https://bit.ly/32Jh9ly>
- Salguero, M., Álvarez, Y., Verane, D. y Santelices, B. (2015). El desarrollo del lenguaje. Detección precoz de los retrasos/trastornos y adquisición del lenguaje. *Revista Cubana de Tecnología de la Salud*; 6(3), 1-7. <https://bit.ly/3oyhR3t>
- Sánchez-Domínguez, J., Castillo, S. y Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: Un enfoque sociocultural. *Revista Educación*; 44(2), 1-14. <https://bit.ly/3yAcFzA>
- Sánchez, Amanda (02 de diciembre del 2017). *Los juegos de rol para niños*. Eres mamá. <https://bit.ly/3y4khKB>
- Sánchez, C. (08 de febrero de 2019). *Normas APA – 7ma (séptima) edición*. Normas APA (7ma edición). <https://bit.ly/3mjWNw3>
- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnología y humanística*. Editorial: Universidad Ricardo Palma <https://bit.ly/3pJe1Eg>
- Sandoval, M. (2019). *Programa de juegos de roles para potenciar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de una Institución Educativa. Chiclayo, Perú*. [Tesis de maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio USAT. <https://bit.ly/3y4kttj>
- Segura, A., Machado, S., Amaya, T., Álvarez, L., Segura, M., y Cardona, D. (2013). Desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo en niños de 12 a 36 meses. *Revista CES Salud Pública*; 4(2), 92-105. <https://bit.ly/3DC1fMP>

- Sonata, B. (2015). Children first language acquisition at age 1-3 years old in Balata. *Journal of Humanities and Social Science*; 20(8), 51-57. <https://bit.ly/32JqBIY>
- Soprano, A. (2011). *Evaluación del lenguaje en niños y adolescentes*. Buenos Aires: Editorial PAIDÓS. <https://bit.ly/3pKqS92>
- Stewart-Spencer, C., Eubanks, R., Law, J., Wyman D., Pullen, A. & James, D. (2016). Counseling theories role play as a teaching tool. *The Journal of Counseling Research and Practice*; 4(1), 21-34. <https://bit.ly/329Qt3B>
- Tünnermann, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. Universidades. *Unión de Universidades de América Latina y el Caribe*; 1(48), 21-32. <https://bit.ly/30bKJFC>
- Velásquez, J. (2019) Juego de roles sobre interpretaciones críticas. *Revista Pedagógica*. Perú; 1(1), 57-70. <https://bit.ly/31CMFri>
- Villafuerte, J. & Asunción, M. (2018). The Influence of Implementing Role-play as an Educational Technique on EFL Speaking Development. *Theory and practice in language studies*; 8(7), 726-732. <https://bit.ly/3stU2w3>
- Villasís-Keever, M., Márquez-González, H., Zurita-Cruz, J., Miranda-Novales, G. y Escamilla-Núñez, A. (2018). Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Alergia México*; 65(4), 414-421. <https://bit.ly/3mez7ta>
- Zamora, R., Kiria, J., Machado, R., Freydel, J. y Calderón, R. (2020). El juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral. *FAREM – Estelí*; 1(1), 1-13. <https://bit.ly/3IHHNYI>

Anexos:

Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
TÍTULO: Role play para mejorar el lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021							
AUTOR: Hinostrza Rosel Martha Andrea							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE DEPENDIENTE				
			VARIABLE 2: Lenguaje expresivo				
Problema general:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rango
¿En qué medida influye el role play en la mejora del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021?	Determinar la influencia del role play para mejorar el lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad de una institución pública, Lima 2021	El role play influye significativamente en la mejora del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021	Forma (fonología y morfosintaxis)	-Pronunciación de fonemas	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24		
Problemas específicos:	Objetivos específicos:	Hipótesis específicas:	Contenido (semántica)	-Léxico comprensivo	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57	Dicotómica Correcto (0) Incorrecto (1)	Retraso (0-19) Necesita mejorar (20-39) Normal (40-59)
PE1: ¿En qué medida influye el role play en la forma del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021?	OE1: Determinar la influencia del role play en la forma del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021	HE1: El role play influye significativamente en la forma del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública Lima 2021		-Léxico expresivo			
PE2: ¿En qué medida influye el role play en el contenido del lenguaje	OE2: Determinar la influencia del role play en el contenido del lenguaje	HE2: El role play influye significativamente en el		-Identificación de colores			
				-Relaciones espaciales			
				-Partes del cuerpo			
				-Identificación de acciones básicas			

<p>expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021?</p> <p>PE3: ¿En qué medida influye el role play en el uso del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021?</p>	<p>expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021</p> <p>OE3: Determinar la influencia del role play en el uso del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021</p>	<p>contenido del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021</p> <p>HE3: El role play influye significativamente en el uso del lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública Lima, 2021</p>	<p>Uso (pragmática)</p>	<p>-Expresión espontánea</p> <p>-Interacción espontánea en la prueba</p>	<p>58, 59</p>		
<p>NIVEL – DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p>	<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>	<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p>	<p>ESTADÍSTICA A UTILIZAR</p>				
<p>TIPO:</p> <p>Básico</p> <p>DISEÑO:</p> <p>Cuasiexperimental</p> <p>MÉTODO:</p> <p>Hipotético - deductivo</p>	<p>POBLACIÓN:</p> <p>Estudiantes del nivel inicial del PRITE María Montessori</p> <p>TAMAÑO DE LA MUESTRA:</p> <p>40 estudiantes (20 del grupo control y 20 del grupo experimental)</p> <p>TIPO DE MUESTREO:</p> <p>No probabilístico por conveniencia</p>	<p>Variable dependiente:</p> <p>Lenguaje expresivo</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento: PLON-R</p> <p>Autor: Gloria Aguinaga Ayerra, María Luisa Armentia López de Suso, Ana Fraile Blázquez, Pedro Olangua Baquedano, Nicolás Uriz Bidegain.</p> <p>Año: 2004</p> <p>Forma de Administración:</p> <p>Remoto - asincrónico</p>	<p>Estadística descriptiva:</p> <p>Tabla y figuras</p> <p>Tablas de frecuencia y figuras de barras</p> <p>Prueba de normalidad Shapiro – wilk</p> <p>Estadística inferencial:</p> <p>Prueba de hipótesis U de Mann-Whitney</p>				

Operacionalización de la variable lenguaje expresivo

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA	NIVELES Y RANGO
Lenguaje expresivo	El lenguaje expresivo según Fernández (2016) es concebido como aquel proceso neuropsicológico que ayuda en el plano de la comunicación de los niños, la obtención de aprendizajes, la organización del pensamiento y la regulación del comportamiento, entre otros.	El lenguaje expresivo según Dioses (2006) cuenta con las tres siguientes dimensiones: forma, contenido y uso.	Forma	-Pronunciación de fonemas -Repetición de frases -Expresión verbal espontánea	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	Dicotómico Correcto (0) Incorrecto (1)	Retraso (0-19) Necesita mejorar (20-39) Normal (40-59)
			Contenido	-Léxico comprensivo -Léxico expresivo -Identificación de colores -Relaciones espaciales -Partes del cuerpo -Necesidades básicas	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57		
			Uso	-Narrar acciones -Expresión espontánea	58, 59		

Instrumento Prueba de lenguaje oral de Navarra – Revisada (PLON-R)

Cuadernillo de anotación **3 años** **PLON-R**

Resumen de puntuaciones

		PD	PT
Forma	Puntuación total (Máx: 5)	□	□
	Fonología	□	
	Morfología-Sintaxis	□	
	Repetición de frases	□	
	Expresión verbal espontánea	□	
Contenido	Puntuación total (Máx: 6)	□	□
	Léxico	□	
	Nivel comprensivo	□	
	Nivel expresivo	□	
	Identificación de colores	□	
	Relaciones espaciales	□	
	Partes del cuerpo	□	
	Acciones básicas	□	
Uso	Puntuación total (Máx: 3)	□	□
	Expresión espontánea ante una lámina	□	
	Interacción espontánea a lo largo de la prueba	□	
	PUNTUACIÓN TOTAL PLON-R (MÁX: 14)	□	□

Forma

I. Fonología

INSTRUCCIONES: *Mira, voy a enseñarte las fotos de...* (Nombrar todas las imágenes de cada fonema)
¿Qué es esto? (Enseñar láminas y repetir la instrucción al principio de cada fonema)

3 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	bote	_____
	cubo	_____
ch	chino	_____
	coche	_____
k	casa	_____
	pico	_____
m	mano	_____
	cama	_____
n	nube	_____
	cuna	_____
	tacón	_____
p	gato	_____
	copa	_____
t	tubo	_____
	pata	_____
ie	pie	_____
ue	huevo	_____
ua	agua	_____
st	cesta	_____
sp	espada	_____
sk	mosca	_____

PUNTUACIÓN

- 1 punto: ningún error en los fonemas de su edad.
- 0 puntos: cualquier error en los fonemas de su edad.

Forma**II. Morfología-Sintaxis****1. Repetición de frases**

INSTRUCCIONES: *Ahora yo digo una frase y tú la repites.*

EJEMPLO: Quiero jugar.

FRASES:

A. Tengo dedos en los pies.

Producción verbal:

Número de elementos repetidos

B. El niño está en la cama.

Producción verbal:

Número de elementos repetidos

PUNTUACIÓN

- 2 puntos: 5 o más elementos repetidos en cada frase.
- 1 punto: 5 o más elementos repetidos en una frase.
- 0 puntos: 4 o menos elementos repetidos en cada frase.

2. Expresión verbal espontáneo

INSTRUCCIONES: *Ahora te voy a enseñar un dibujo (Mostrar LÁMINA 1). Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.*

Producción verbal:

Comunicación gestual:

Número de frases producidas

PUNTUACIÓN

- 2 puntos: 2 o más frases producidas.
- 1 punto: 1 frase producida.
- 0 puntos: ninguna frase producida.

Contenido

I. Léxico

1. Nivel comprensivo

INSTRUCCIONES: *Vamos a jugar con esta lámina (Mostrar LÁMINA 2). Pon el dedo en el / la...*

árbol	+	-
pájaro	+	-
cuchara	+	-
vaso	+	-
silla	+	-
manzana	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: todos los elementos nombrados correctamente.
- 0 puntos: 5 o menos elementos nombrados correctamente.

2. Nivel expresivo

INSTRUCCIONES: *Ahora fijate bien en esta lámina (Mostrar LÁMINA 3). Dime, ¿qué es esto? (Señalar cada elemento)*

avión	+	-
caballo	+	-
teléfono	+	-
gafas	+	-
pantalón	+	-
pera	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: todos los elementos nombrados correctamente.
- 0 puntos: 5 o menos elementos nombrados correctamente.

II. Identificación de colores

INSTRUCCIONES: *Coge la ficha de color... (Mezclar las fichas después de cada intento).*

rojo	+	-
verde	+	-
amarillo	+	-
azul	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: coge correctamente las 4 fichas.
- 0 puntos: coge 3 o menos fichas correctamente.

III. Relaciones espaciales

INSTRUCCIONES: *Ahora vamos a jugar con este coche y este bote (Dejar el coche y el bote sobre la mesa). Pon el coche...*

arriba	+	-
abajo	+	-
dentro del bote	+	-
fuera del bote	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: todas las respuestas correctas.
- 0 puntos: 3 o menos respuestas correctas.

Contenido**IV. Partes del cuerpo**

INSTRUCCIONES: Señala tu...

EJEMPLO: boca

cabeza	+	-
ojos	+	-
manos	+	-
nariz	+	-
pies	+	-
orejas	+	-
pelo	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: todas las partes del cuerpo señaladas correctamente.
- 0 puntos: 6 o menos respuestas correctas.

V. Identificar acciones básicasINSTRUCCIONES: ¿Qué hace el / la niño / a?
(Mostrar LÁMINAS)

- Lámina 4: Comer _____
- Lámina 5: Pintar _____
- Lámina 6: Jugar _____
- Lámina 7: Llorar _____
- Lámina 8: Dormir _____
- Lámina 9: Pis _____

PUNTUACIÓN

- 1 punto: Todas las respuestas correctas.
- 0 puntos: 5 o menos respuestas correctas.

Uso**I. Expresión espontánea ante una lámina**

Denomina	+	-
Describe	+	-
Narra	+	-

PUNTUACIÓN

- 2 puntos: describe o narra.
- 1 punto: denomina.
- 0 puntos: no denomina.

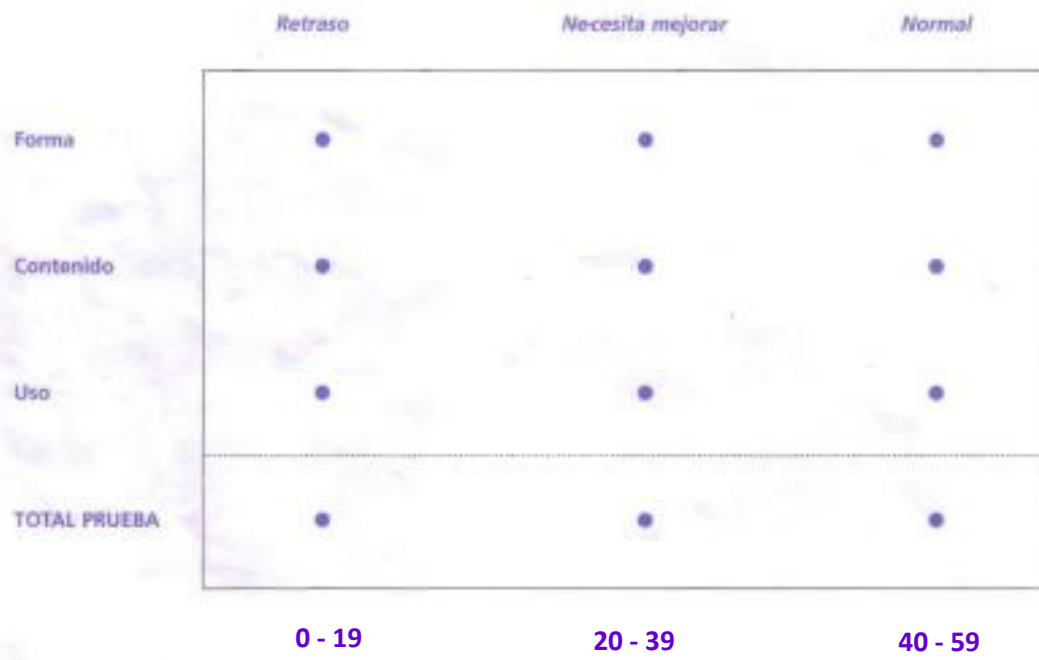
II. Interacción espontánea durante la prueba

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

PUNTUACIÓN

- 1 punto: 1 o más respuestas observadas.
- 0 puntos: ninguna respuesta observada.

Perfil de resultados



Validación del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL LENGUAJE EXPRESIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	DIMENSIÓN 1: Forma							
1	Mira, voy a enseñarte las fotos de... (nombrar todas las imágenes de cada fonema) ¿Qué es esto?... (bota)	X		X		X		
2	¿Qué es esto?... (cubo)	X		X		X		
3	¿Qué es esto?... (chino)	X		X		X		
4	¿Qué es esto?... (coche)	X		X		X		
5	¿Qué es esto?... (casa)	X		X		X		
6	¿Qué es esto?... (pico)	X		X		X		
7	¿Qué es esto?... (mano)	X		X		X		
8	¿Qué es esto?... (cama)	X		X		X		
9	¿Qué es esto?... (nube)	X		X		X		
10	¿Qué es esto?... (cuna)	X		X		X		
11	¿Qué es esto?... (tacón)	X		X		X		
12	¿Qué es esto?... (pato)	X		X		X		
13	¿Qué es esto?... (copa)	X		X		X		
14	¿Qué es esto?... (tubo)	X		X		X		
15	¿Qué es esto?... (pata)	X		X		X		
16	¿Qué es esto?... (pie)	X		X		X		
17	¿Qué es esto?... (huevo)	X		X		X		
18	¿Qué es esto?... (agua)	X		X		X		
19	¿Qué es esto?... (cesta)	X		X		X		
20	¿Qué es esto?... (espada)	X		X		X		
21	¿Qué es esto?... (mosca)	X		X		X		
22	Ahora yo digo una frase y tú la repites. Ejemplo: Quiero jugar. Ahora repetimos: Tengo dedos en los pies	X		X		X		
23	Ahora repetimos: El niño está en la cama	X		X		X		
24	Ahora te voy a enseñar un dibujo (mostrar LÁMINA 1). Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Contenido	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
25	Vamos a jugar con esta lámina (mostrar LÁMINA 2). Pon el dedo en el árbol.	X		X		X		

26	Pon el dedo en el pájaro.	X		X		X	
27	Pon el dedo en la cuchara.	X		X		X	
28	Pon el dedo en el vaso.	X		X		X	
29	Pon el dedo en la silla.	X		X		X	
30	Pon el dedo en la manzana.	X		X		X	
31	Ahora fíjate bien en esta lámina (mostrar LÁMINA 3). Dime, ¿qué es esto?... (avión)	X		X		X	
32	¿qué es esto?... (caballo)	X		X		X	
33	¿qué es esto?... (teléfono)	X		X		X	
34	¿qué es esto?... (lentes)	X		X		X	
35	¿qué es esto?... (pantalón)	X		X		X	
36	¿qué es esto?... (pera)	X		X		X	
37	Coge la ficha de color rojo. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
38	Coge la ficha de color verde. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
39	Coge la ficha de color amarillo. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
40	Coge la ficha de color azul. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
41	Ahora vamos a jugar con este carrito y vaso (dejar el carrito y caja sobre la mesa). Pon el carrito debajo de la mesa.	X		X		X	
42	Pon el carrito arriba de la mesa.	X		X		X	
43	Pon el carrito dentro del vaso.	X		X		X	
44	Pon el carrito fuera del vaso.	X		X		X	
45	Ahora vamos a señalar las partes del cuerpo. Ejemplo: Señala tu boca. Ahora señala tu cabeza.	X		X		X	
46	Señala tus ojos.	X		X		X	
47	Señala tus manos.	X		X		X	
48	Señala tu nariz.	X		X		X	
49	Señala tus pies.	X		X		X	
50	Señala tus orejas.	X		X		X	
51	Señala tu pelo.	X		X		X	
52	Qué hace el niño... (comer). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
53	Qué hace la niña... (pintar). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
54	Qué hace el niño... (jugar). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
55	Qué hace la niña... (llorar). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	

56	Qué hace el niño... (dormir). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
57	Qué hace el niño... (pis). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
DIMENSIÓN 3: Uso		Sí	No	Sí	No	Sí	No
58	Denomina, describe y narra ante una lámina (mostrar LÁMINA 1).	X		X		X	
59	Solicita información, pide atención y autorregula su acción durante la prueba.	X		X		X	

OBSERVACIONES (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia


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

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: Dra. Jessica Palacios Garay

DNI: 00370757

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: Metodóloga

20 de octubre del 2021



Dra. Jessica Paola Palacios Garay
CPP: 0300370757

Dra.: Palacios Garay, Jessica Paola

- (1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
- (2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
- (3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL LENGUAJE EXPRESIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	DIMENSIÓN 1: Forma							
1	Mira, voy a enseñarte las fotos de... (nombrar todas las imágenes de cada fonema) ¿Qué es esto?... (bota)	X		X		X		
2	¿Qué es esto?... (cubo)	X		X		X		
3	¿Qué es esto?... (chino)	X		X		X		
4	¿Qué es esto?... (coche)	X		X		X		
5	¿Qué es esto?... (casa)	X		X		X		
6	¿Qué es esto?... (pico)	X		X		X		
7	¿Qué es esto?... (mano)	X		X		X		
8	¿Qué es esto?... (cama)	X		X		X		
9	¿Qué es esto?... (nube)	X		X		X		
10	¿Qué es esto?... (cuna)	X		X		X		
11	¿Qué es esto?... (tacón)	X		X		X		
12	¿Qué es esto?... (pato)	X		X		X		
13	¿Qué es esto?... (copa)	X		X		X		
14	¿Qué es esto?... (tubo)	X		X		X		
15	¿Qué es esto?... (pata)	X		X		X		
16	¿Qué es esto?... (pie)	X		X		X		
17	¿Qué es esto?... (huevo)	X		X		X		
18	¿Qué es esto?... (agua)	X		X		X		
19	¿Qué es esto?... (cesta)	X		X		X		
20	¿Qué es esto?... (espada)	X		X		X		
21	¿Qué es esto?... (mosca)	X		X		X		
22	Ahora yo digo una frase y tú la repites. Ejemplo: Quiero jugar. Ahora repetimos: Tengo dedos en los pies	X		X		X		
23	Ahora repetimos: El niño está en la cama	X		X		X		
24	Ahora te voy a enseñar un dibujo (mostrar LÁMINA 1). Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Contenido	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
25	Vamos a jugar con esta lámina (mostrar LÁMINA 2). Pon el dedo en el árbol.	X		X		X		

26	Pon el dedo en el pájaro.	X		X		X	
27	Pon el dedo en la cuchara.	X		X		X	
28	Pon el dedo en el vaso.	X		X		X	
29	Pon el dedo en la silla.	X		X		X	
30	Pon el dedo en la manzana.	X		X		X	
31	Ahora fíjate bien en esta lámina (mostrar LÁMINA 3). Dime, ¿qué es esto?... (avión)	X		X		X	
32	¿qué es esto?... (caballo)	X		X		X	
33	¿qué es esto?... (teléfono)	X		X		X	
34	¿qué es esto?... (lentes)	X		X		X	
35	¿qué es esto?... (pantalón)	X		X		X	
36	¿qué es esto?... (pera)	X		X		X	
37	Coge la ficha de color rojo. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
38	Coge la ficha de color verde. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
39	Coge la ficha de color amarillo. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
40	Coge la ficha de color azul. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
41	Ahora vamos a jugar con este carrito y vaso (dejar el carrito y caja sobre la mesa). Pon el carrito debajo de la mesa.	X		X		X	
42	Pon el carrito arriba de la mesa.	X		X		X	
43	Pon el carrito dentro del vaso.	X		X		X	
44	Pon el carrito fuera del vaso.	X		X		X	
45	Ahora vamos a señalar las partes del cuerpo. Ejemplo: Señala tu boca. Ahora señala tu cabeza.	X		X		X	
46	Señala tus ojos.	X		X		X	
47	Señala tus manos.	X		X		X	
48	Señala tu nariz.	X		X		X	
49	Señala tus pies.	X		X		X	
50	Señala tus orejas.	X		X		X	
51	Señala tu pelo.	X		X		X	
52	Qué hace el niño... (comer). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
53	Qué hace la niña... (pintar). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
54	Qué hace el niño... (jugar). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
55	Qué hace la niña... (llorar). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	

56	Qué hace el niño... (dormir). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
57	Qué hace el niño... (pis). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
	DIMENSIÓN 3: Uso	Si	No	Si	No	Si	No
58	Denomina, describe y narra ante una lámina (mostrar LÁMINA 1).	X		X		X	
59	Solicita información, pide atención y autorregula su acción durante la prueba.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.: David Parra Reyes

DNI: 40284575

Especialidad del validador: Doctor en Ciencias de la Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

20 de octubre del 2021



Firma y sello del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL LENGUAJE EXPRESIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	DIMENSIÓN 1: Forma							
1	Mira, voy a enseñarte las fotos de... (nombrar todas las imágenes de cada fonema) ¿Qué es esto?... (bota)	X		X		X		
2	¿Qué es esto?... (cubo)	X		X		X		
3	¿Qué es esto?... (chino)	X		X		X		
4	¿Qué es esto?... (coche)	X		X		X		
5	¿Qué es esto?... (casa)	X		X		X		
6	¿Qué es esto?... (pico)	X		X		X		
7	¿Qué es esto?... (mano)	X		X		X		
8	¿Qué es esto?... (cama)	X		X		X		
9	¿Qué es esto?... (nube)	X		X		X		
10	¿Qué es esto?... (cuna)	X		X		X		
11	¿Qué es esto?... (tacón)	X		X		X		
12	¿Qué es esto?... (pato)	X		X		X		
13	¿Qué es esto?... (copa)	X		X		X		
14	¿Qué es esto?... (tubo)	X		X		X		
15	¿Qué es esto?... (pata)	X		X		X		
16	¿Qué es esto?... (pie)	X		X		X		
17	¿Qué es esto?... (huevo)	X		X		X		
18	¿Qué es esto?... (agua)	X		X		X		
19	¿Qué es esto?... (cesta)	X		X		X		
20	¿Qué es esto?... (espada)	X		X		X		
21	¿Qué es esto?... (mosca)	X		X		X		
22	Ahora yo digo una frase y tú la repites. Ejemplo: Quiero jugar. Ahora repetimos: Tengo dedos en los pies	X		X		X		
23	Ahora repetimos: El niño está en la cama	X		X		X		
24	Ahora te voy a enseñar un dibujo (mostrar LÁMINA 1). Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Contenido	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
25	Vamos a jugar con esta lámina (mostrar LÁMINA 2). Pon el dedo en el árbol.	X		X		X		

26	Pon el dedo en el pájaro.	X		X		X	
27	Pon el dedo en la cuchara.	X		X		X	
28	Pon el dedo en el vaso.	X		X		X	
29	Pon el dedo en la silla.	X		X		X	
30	Pon el dedo en la manzana.	X		X		X	
31	Ahora fíjate bien en esta lámina (mostrar LÁMINA 3). Dime, ¿qué es esto?... (avión)	X		X		X	
32	¿qué es esto?... (caballo)	X		X		X	
33	¿qué es esto?... (teléfono)	X		X		X	
34	¿qué es esto?... (lentes)	X		X		X	
35	¿qué es esto?... (pantalón)	X		X		X	
36	¿qué es esto?... (pera)	X		X		X	
37	Coge la ficha de color rojo. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
38	Coge la ficha de color verde. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
39	Coge la ficha de color amarillo. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
40	Coge la ficha de color azul. (Mezclar las fichas después de cada intento).	X		X		X	
41	Ahora vamos a jugar con este carrito y vaso (dejar el carrito y caja sobre la mesa). Pon el carrito debajo de la mesa.	X		X		X	
42	Pon el carrito arriba de la mesa.	X		X		X	
43	Pon el carrito dentro del vaso.	X		X		X	
44	Pon el carrito fuera del vaso.	X		X		X	
45	Ahora vamos a señalar las partes del cuerpo. Ejemplo: Señala tu boca. Ahora señala tu cabeza.	X		X		X	
46	Señala tus ojos.	X		X		X	
47	Señala tus manos.	X		X		X	
48	Señala tu nariz.	X		X		X	
49	Señala tus pies.	X		X		X	
50	Señala tus orejas.	X		X		X	
51	Señala tu pelo.	X		X		X	
52	Qué hace el niño... (comer). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
53	Qué hace la niña... (pintar). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
54	Qué hace el niño... (jugar). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	
55	Qué hace la niña... (llorar). (Mostrar láminas de acciones).	X		X		X	

DIMENSIÓN 3: Uso		Sí	No	Sí	No	Sí	No
58	Denomina, describe y narra ante una lámina (mostrar LÁMINA 1).	X		X		X	
59	Solicita información, pide atención y autorregula su acción durante la prueba.	X		X		X	

OBSERVACIONES (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR. DR. / MG: Virginia Cecilia Flores Vargas

DNI: 07603396

ESPECIALIDAD DEL VALIDADOR: Magister en Problemas de Aprendizaje

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

20 de octubre del 2021



Mg. Virginia Flores Vargas
 Audición, Lenguaje y Problemas
 de Aprendizaje
 CPPe. 107603396

Firma y sello del Experto Informante.

Confiabilidad de la variable lenguaje expresivo

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
1	N'	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23
2	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
3	2	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
4	3	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
5	4	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
6	5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
7	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
8	7	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
9	8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	9	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0
11	10	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
12	11	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1
13	12	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
14	13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
15	14	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
16	15	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
17	16	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
18	17	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
19	18	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
20	19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
22	TOTAL	11	11	8	16	15	16	15	14	12	19	15	17	16	17	17	18	16	19	16	7	17	19	
23	Varianza	0.2475	0.2475	0.24	0.16	0.1875	0.16	0.1875	0.21	0.24	0.0475	0.1875	0.1275	0.16	0.1275	0.1275	0.09	0.16	0.0475	0.16	0.2275	0.1275	0.0475	0
24	Sumatoria de	7.580464																						
25	Varianza de	26.4475																						
26	Número de	53																						
27	KR-20 Alfa	0.725677																						

	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM	AN	AO	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV
1	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	P41	P42	P43	P44	P45	P46	P47
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1
3	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
8	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1
9	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
11	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0
22	17	18	16	18	17	17	19	18	18	16	7	17	18	18	15	15	19	17	20	18	17	18	18	
23	0.1275	0.09	0.16	0.09	0.1275	0.1275	0.0475	0.09	0.09	0.16	0.2275	0.1275	0.09	0.09	0.1875	0.1875	0.0475	0.1275	0	0.09	0.1275	0.09	0.09	
24																								
25																								
26																								
27																								

AW	AX	AY	AZ	BA	BB	BC	BD	BE	BF	BG	BH	BI	
P48	P49	P50	P51	P52	P53	P54	P55	P56	P57	P58	P59	TOTAL	
1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	40	
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	41	
1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	48	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	49	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	54	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	52	
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	38	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	54	
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	42	
0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	40	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	47	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	51	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	55	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	54	
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	51	
1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	51	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	49	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	48	
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	51	
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	46	
19	17	19	19	17	15	16	16	16	19	20	9		
0.05	0.13	0.05	0.05	0.13	0.19	0.16	0.16	0.16	0.05	0	0.25		

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum V_i}{V_T} \right)$$

Se aplicó KR- 20:

$$\alpha = (59/59-1) (1 - 7.58046399/26.4475) = 0.725677$$

Interpretación: El instrumento de lenguaje expresivo tiene una confiabilidad muy alta con 0.72

Carta de presentación



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 22 de noviembre de 2021
Carta P. 1507-2021-UCV-VA-EPG-F01/J

Magister
Patricia Del Rocío Delgado Tardillo
Directora
PRITE María Montessori

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a HINOSTROZA ROSEL, MARTHA ANDREA; identificada con DNI N° 72182718 y con código de matrícula N° 7002532768; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Role play para mejorar el lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021

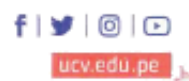
Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador HINOSTROZA ROSEL, MARTHA ANDREA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,


Onimero Trinidad Vargas, MBA
Jefe (e)
Escuela de Posgrado
UCV FILIAL LIMA
CAMPUS LIMA NORTE

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



Sesiones de Role Play

Sesión 1: “Somos cocineros y exploramos los alimentos”

Objetivo: Explorar los alimentos que se consume a diario, reconocerlos y nombrarlos vestidos de cocineros para representar la acción de cocinar.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea. -Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto. -Responde a preguntas del tipo: quién y qué es. -Conoce los conceptos grandes/pequeño. -Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos. -Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés. -Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos. -Manipula un objeto para descubrir cómo funciona. -Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Conocemos los alimentos de mi consumo diario. - Exploro uno por uno y escucho lo que mamá dice sobre ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alimentos reales: huevo, agua, pan, manzana, pera, etc. 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Saco mis alimentos de la cesta y los llevo a través de mi circuito lineal hacia la mesa. - Trato de nombrar los alimentos que tengo en la mano. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cesta, balde o tina - Olla grande y cucharón de palo 	25'

	- Guardo los alimentos dentro de la olla según me indiquen.		
CIERRE	- En la mesa emparejo mis alimentos con las tarjetas y los nombres. - Llevo cada alimento a su lugar.	- Mesa - Tarjetas de alimentos reales: huevo, agua, pan, manzana, pera, etc.	10'

ENFOQUE DE DERECHO	La madre y el niño muestran respeto por estar listos y a tiempo para las sesiones de intervención y dentro de las condiciones esperadas.
VALOR	Responsabilidad

Sesión 2: “Soy la mamá y alimento a mi bebé reconociendo los alimentos”

Objetivo: Reconocer y nombrar los alimentos de consumo diario para imitar la acción de una madre alimentando a su bebé.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<p>-Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea.</p> <p>-Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto.</p> <p>-Responde a preguntas del tipo: quién y qué es</p> <p>-Conoce los conceptos grandes/pequeño.</p> <p>-Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos.</p> <p>-Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.</p>
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<p>-Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés.</p> <p>-Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos.</p> <p>-Manipula un objeto para descubrir cómo funciona.</p> <p>-Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno</p>

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Busco a mi bebé de juguete en su cuna o cama. - Canto la canción de los alimentos y la hora de comer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bebé de juguete - Canción de los alimentos 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Busco en la cocina los alimentos reales, los nombro y llevo hacia la mesa. - Observo la tarjeta que mamá me enseña y alimento a mi bebé con el alimento correspondiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alimentos reales de consumo diario: huevo, agua, pan, leche, queso, manzana y pera. - Vaso y cuchara. 	25'

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Señalo y nombro cada alimento y se lo enseño a mi bebé. - Guardo todos los alimentos dentro de la cesta. 	- Cesta	10'
---------------	---	---------	------------

ENFOQUE DE DERECHO	La familia y el docente respetan el estilo y ritmo de aprendizaje del niño. Muestran respeto por estar listos y a la hora para cada sesión de intervención.
VALOR	Respeto y responsabilidad

Sesión 3: “Me convierto en explorador y encuentro los objetos de uso común”

Objetivo: Reconocer y nombrar los objetos de uso común que están dentro de su entorno mientras los encuentra vestido de explorador.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea. -Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto. -Responde a preguntas del tipo: quién y qué es -Conoce los conceptos grandes/pequeño. -Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos. -Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés. -Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos. -Manipula un objeto para descubrir cómo funciona. -Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Me disfrazo de explorador. - Busco mis implementos y observo las habitaciones de mi casa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz de explorador (reciclado) 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Me dirijo al cuarto y encuentro: cama, pijama y zapatos. - Voy al comedor y encuentro: vaso, silla, copa y cuchara. - Voy al baño y encuentro: toalla, papel y cepillo de dientes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cama, pijama y zapatos - Vaso, silla, copa y cuchara - Papel, toalla y cepillo 	25'

CIERRE	- Observo los dibujos de los objetos que encontré en mi exploración.	- Dibujos o imágenes de los objetos	10'
---------------	--	-------------------------------------	------------

ENFOQUE AMBIENTAL	Respetar la naturaleza, no contaminar con desechos los espacios del hogar, usar material en su mayoría reciclados.		
VALOR	Solidaridad con el planeta		

Sesión 4: “Soy un explorador, reconozco y llevo los objetos a su lugar”

Objetivo: Reconocer los objetos de uso común y el lugar al que pertenecen para ordenarlos mientras está vestido de explorador.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<p>-Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea.</p> <p>-Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto.</p> <p>-Responde a preguntas del tipo: quién y qué es</p> <p>-Conoce los conceptos grandes/pequeño.</p> <p>-Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos.</p> <p>-Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.</p>
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<p>-Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés.</p> <p>-Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos.</p> <p>-Manipula un objeto para descubrir cómo funciona.</p> <p>-Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno</p>

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Me disfrazo de explorador. - Busco mis implementos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz de explorador (reciclado) 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Saco de mi bolsa de tela los objetos que encontré. - Los nombro y escucho la descripción. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bolsa de tela de color con los objetos adentro: vaso, peine, papel, cuchara, zapatos, cama de juguete y cepillo de dientes. 	25'

	- Llevo cada uno al lugar al que pertenecen.		
CIERRE	- Recuerdo con mamá los objetos que guardé mientras escojo las tarjetas que corresponden.	- Tarjetas con dibujos o imágenes de los objetos trabajados.	10'

ENFOQUE AMBIENTAL	Respetar la naturaleza, no contaminar con desechos los espacios del hogar, usar material en su mayoría reciclados.
VALOR	Solidaridad con el planeta

Sesión 5: “Soy maestro y enseño a mis alumnos las partes de la casa”

Objetivo: Tomar el rol de maestro y reconocer las habitaciones de la casa con los objetos principales que encontremos dentro.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea. -Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto. -Responde a preguntas del tipo: quién y qué es -Conoce los conceptos grandes/pequeño. -Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos. -Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés. -Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos. -Manipula un objeto para descubrir cómo funciona. -Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Me disfrazo de maestro y escucho los nombres de las prendas que me pondrá mamá. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz de maestro (reciclado) 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Voy a cada habitación y se lo menciono a mi mamá. - Recorremos el cuarto, baño y cocina mientras ambos nombramos los objetos que hallamos dentro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Habitaciones del hogar ordenadas. 	25'

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Observo el dibujo del cuarto y pego los objetos que van dentro. - Observo el dibujo del comedor y pego los objetos que van dentro. - Observo el dibujo del baño y pego los objetos que van dentro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo o imagen de un cuarto, baño y sala. - Dibujos pequeños y recortados individualmente para pegarlos en los dibujos grandes. 	10'
---------------	--	---	------------

ENFOQUE DE DERECHO	La familia y el docente respetan el estilo y ritmo de aprendizaje del niño. Muestran respeto por estar listos y a la hora para cada sesión de intervención.
VALOR	Respeto y responsabilidad

Sesión 6: “Soy doctor, reconozco y nombro las partes del cuerpo”

Objetivo: Reconocer y nombrar las partes del cuerpo mientras se cumple el rol de doctor explorando el cuerpo.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<p>-Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea.</p> <p>-Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto.</p> <p>-Responde a preguntas del tipo: quién y qué es</p> <p>-Conoce los conceptos grandes/pequeño.</p> <p>-Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos.</p> <p>-Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.</p>
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<p>-Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés.</p> <p>-Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos.</p> <p>-Manipula un objeto para descubrir cómo funciona.</p> <p>-Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno</p>

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Me disfrazo de doctor y presto atención a los nombres de las prendas de vestir e implementos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz de doctor simple (reciclado) 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Examino el cuerpo de mi mamá y vamos nombrando las partes del cuerpo: cabeza, ojos, manos, nariz, pies, orejas y pelo. - Señalo las partes de mi cuerpo que mamá me indica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estetoscopio de juguete o hecho con periódico - Linterna de mano opcional - Bajalengua 	25'

CIERRE	- Pego curitas o banditas en las partes del cuerpo de mi dibujo en cartulina según me indiquen.	- 5 curitas o banditas.	10'
---------------	---	-------------------------	------------

ENFOQUE DE DERECHO	La madre y el niño muestran respeto por estar listos y a tiempo para las sesiones de intervención y dentro de las condiciones esperadas.
VALOR	Responsabilidad

Sesión 7: “Me disfrazo de animales y busco mis alimentos de colores”

Objetivo: Buscar los alimentos por color mientras estamos disfrazados de animales escogiendo nuestro alimento preferido.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<p>-Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea.</p> <p>-Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto.</p> <p>-Responde a preguntas del tipo: quién y qué es</p> <p>-Conoce los conceptos grandes/pequeño.</p> <p>-Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos.</p> <p>-Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.</p>
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<p>-Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés.</p> <p>-Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos.</p> <p>-Manipula un objeto para descubrir cómo funciona.</p> <p>-Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno</p>

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Observo mis disfraces, gorros o máscaras de animales y escojo el que quiero usar. - Me visto y repito la onomatopeya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraces, máscaras o gorros de chanco, pollo, pavo y gallina 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Me disfrazo de pollito y busco las hojas de lechuga para comer, reconozco el color verde. - Me disfrazo de gallina y busco mis granos de choclo mientras reconozco el color amarillo. - Me disfrazo de chanco y busco mis tomates, reconozco el color rojo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas de lechuga - Granos sancochados de choclo - Tomates chicos - Uvas verdes 	25'

	- Me disfrazo de pavo con plumas azules y busco mis uvas verdes.		
CIERRE	- Guardo en mi cesta los alimentos de colores mientras los reconozco.	- Cesta o balde chico	10'

ENFOQUE DE DERECHO	La familia y el docente respetan el estilo y ritmo de aprendizaje del niño. Muestran respeto por estar listos y a la hora para cada sesión de intervención.
VALOR	Respeto y responsabilidad

Sesión 8: “Me disfrazo de payaso y busco mis prendas de colores”

Objetivo: Reconocer y nombrar los colores mientras nos vestimos de payaso.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<p>-Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea.</p> <p>-Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto.</p> <p>-Responde a preguntas del tipo: quién y qué es</p> <p>-Conoce los conceptos grandes/pequeño.</p> <p>-Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos.</p> <p>-Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.</p>
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<p>-Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés.</p> <p>-Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos.</p> <p>-Manipula un objeto para descubrir cómo funciona.</p> <p>-Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno</p>

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Busco mi disfraz de payaso y escucho los nombres de las prendas de vestir. - Colaboro para vestirme. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz reciclado de payaso 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Me observo frente al espejo y reconozco los colores de mis prendas de vestir, peluca o nariz. - Meto las pelotas de color: rojo, azul, verde y amarillo dentro de la caja con agujeros mientras las reconozco. 	<ul style="list-style-type: none"> - Espejo grande - Pelotas de color rojo, verde, azul y amarillo - Bajalenguas de color rojo, verde, azul y amarillo - Cajas con agujeros circulares y rectangulares 	25'

	- Meto los bajalenguas de colores en la lata con agujero y los reconozco.		
CIERRE	- Estiro y aplasto plastilina de colores mientras reconozco los colores.	- Plastilina de colores rojo, verde, azul y amarillo	10'

ENFOQUE DE DERECHO	La madre y el niño muestran respeto por estar listos y a tiempo para las sesiones de intervención y dentro de las condiciones esperadas.
VALOR	Responsabilidad

Sesión 9: “Soy frutero y ordeno mi puesto de trabajo”

Objetivo: Trabajar las nociones espaciales con las frutas representando el rol de un frutero.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<p>-Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea.</p> <p>-Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto.</p> <p>-Responde a preguntas del tipo: quién y qué es</p> <p>-Conoce los conceptos grandes/pequeño.</p> <p>-Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos.</p> <p>-Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.</p>
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<p>-Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés.</p> <p>-Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos.</p> <p>-Manipula un objeto para descubrir cómo funciona.</p> <p>-Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno</p>

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Me disfrazo de frutero. - Colaboro para ponerme el mandil. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mandil para representar al vendedor de fruta 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Voy a la cocina a buscar mis frutas, las guardo en mi cesta. - Voy a mi puesto de fruta (stand o 3 cajas con 2 niveles: arriba – abajo) y coloco las manzanas arriba, las peras abajo y los plátanos afuera. 	<ul style="list-style-type: none"> - Frutas que hallan disponibles en el hogar - Stand o cajas con 2 niveles - Bolsas de tela 	25'

	<ul style="list-style-type: none"> - Pongo mis bolsas de tela detrás del stand. - Vendo las frutas y las entrego en las bolsas de tela. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Mamá me pregunta por cada fruta y respondo señalando si están arriba – abajo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ya mencionado 	10'

ENFOQUE AMBIENTAL	Respetar la naturaleza, no contaminar con desechos los espacios del hogar, usar material en su mayoría reciclados.
VALOR	Solidaridad con el planeta

Sesión 10: “Voy al zoológico y me relaciono con el entorno”

Objetivo: Observar el entorno que me rodea, señalar y mencionar los objetos disfrazado de explorador.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea. -Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto. -Responde a preguntas del tipo: quién y qué es -Conoce los conceptos grandes/pequeño. -Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos. -Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés. -Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos. -Manipula un objeto para descubrir cómo funciona. -Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Me disfrazo de explorador y colaboro con mi vestido escuchando los nombres de las prendas y accesorios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz de explorador (reciclado) 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Voy a una esquina de mi sala decorada como zoológico: jirafas, elefantes, plantas, árboles, avión pasando, caballo, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio de la sala decorado como zoológico con imágenes pegadas alrededor 	25'

	<ul style="list-style-type: none"> - Presto atención a cada dibujo y escucho sus nombres para tratar de repetirlos. - Alimentos a los animales que observo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alimentos de juguete o real: pan, agua, choclo 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Señalo los animales y objetos cuando mamá me pregunta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ya mencionado 	10'

ENFOQUE AMBIENTAL	Respeto la naturaleza, no contamina con desechos los espacios del hogar, usa material en su mayoría reciclados.
VALOR	Solidaridad con el planeta

Sesión 11: “Me disfrazo de mimo y realizo las acciones”

Objetivo: Nombrar e imitar las acciones que observo en imágenes mientras represento el rol de mimo.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea. -Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto. -Responde a preguntas del tipo: quién y qué es -Conoce los conceptos grandes/pequeño. -Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos. -Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés. -Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos. -Manipula un objeto para descubrir cómo funciona. -Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Observo la imagen del mimo y me visto como él. - Presto atención a los colores que llevo encima y los nombro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz de mimo 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Presto atención a las imágenes que mamá me enseñara una por una. - Escucho el nombre y reconozco la acción. - Pego las imágenes de espalda en la pared y escojo una para 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas con imágenes de acciones: comer, pintar, jugar, llorar, dormir y hacer pis. 	25'

	imitarlas: comer, pintar, jugar, llorar, dormir e ir al baño.		
CIERRE	- Escucho el nombre de la acción que mamá me pedirá y los pego en la pared uno por uno.	- Limpia tipo	10'

ENFOQUE DE DERECHO	La familia y el docente respetan el estilo y ritmo de aprendizaje del niño. Muestran respeto por estar listos y a la hora para cada sesión de intervención.
VALOR	Respeto y responsabilidad

Sesión 12: “Soy un artista y describo mis dibujos”

Objetivo: Narrar, describir o denominar lo que observo en mis dibujos mientras represento el rol de un artista exponiendo su obra.

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Expresa sus necesidades, emociones e intereses – al interactuar con otras personas de su entorno familiar usando algunas palabras y/o sonidos combinados que se asemejan a palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas y miradas con la intención de comunicarse o lograr su propósito.</p> <p>Participa en conversaciones con personas de su entorno respondiendo con algunas palabras, así como movimientos corporales, señas, gestos, sonrisas, miradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Emite de 10 a 15 palabras de manera espontánea. -Emplea el “no” de forma oral y no solo con el gesto. -Responde a preguntas del tipo: quién y qué es -Conoce los conceptos grandes/pequeño. -Señala los dibujos en un libro cuando se le pregunta sobre ellos. -Tararea o canta según sus posibilidades algunas canciones de su agrado y se mueve a su ritmo.
Descubrimiento del mundo	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	<p>Explora desde su iniciativa los hechos que ocurren en su entorno y hace uso de los objetos que están a su alcance, según sus características, para resolver problemas cotidianos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Busca objetos conocidos por él, aunque que no los tenga a la vista para realizar actividades de su interés. -Explora los juguetes y prueba diferentes acciones con ellos. Usos. -Manipula un objeto para descubrir cómo funciona. -Reacciona con curiosidad ante la acción del adulto con los objetos o evento de su entorno

FASE DE LA SESIÓN	ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Me disfrazo de artista. - Observo y reconozco los accesorios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz de artista (reciclado) 	10'
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Pego en la pared las imágenes usando limpiatipo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes enviadas al WhatsApp 	25'

	<ul style="list-style-type: none"> - Narro, describo o denomino según mis posibilidades lo que observo en mis imágenes expuestas. - Señalo con un palo cada dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Limpiatipo - Palo pequeño y sin punta peligrosa 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Despego mis imágenes y las guardo en mi fólder. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fólder 	10'

ENFOQUE DE DERECHO	La madre y el niño muestran respeto por estar listos y a tiempo para las sesiones de intervención y dentro de las condiciones esperadas.
VALOR	Responsabilidad

Autorización de la institución



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL 03
PRITE "María Montessori"



PERÚ
Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación
de Lima Metropolitana

Unidad de Gestión
Educativa Local N° 03

Área de Gestión de la
Educación Básica
Regular y Especial

mejor
educación
mejores
peruanos

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres 2015 al 2021"

Lima, 26 Noviembre 2021.

OFICIO N°070-2021/D-PRITE"MM"

LIC. OMMERO TRINIDAD VARGAS

Jefe (e)
Escuela Post Grado
UCV FILIAL LIMA
CAMPUS LIMA NORTE
Presente. –

Asunto: AUTORIZACION PARA REALIZAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Ref.: Carta P. 1507-2021-UCV-VA-EPG-F01/J

De nuestra mayor consideración:

Es grato dirigimos a Usted y hacerle llegar el saludo cordial de la comunidad educativa del Programa No Escolarizado de Intervención Temprana - PRITE "María Montessori", y el mío propio.

En esta oportunidad, dando respuesta a vuestro documento en referencia, permitámonos manifestar que se está autorizando a la Srta. **MARTHA ANDREA HINOSTROZA ROSEL**, de la Especialidad de Terapia de Lenguaje, del Programa de Maestría en Problemas de Aprendizaje, estudiante en la Escuela de Post Grado de la UCV Filial Lima; a fin que pueda aplicar en nuestro PRITE: **"Role play para mejorar el lenguaje expresivo en niños -de 3 años de edad- con discapacidad intelectual de una institución pública"**, para su trabajo de investigación. Del cual solicitamos su compromiso de alcanzar a nuestro Programa los resultados al finalizar dicha investigación.

Sin otro particular, hacemos propicia la oportunidad para reiterarle nuestra consideración.

Atentamente,



M^{te}. Patricia Delgado Carrillo
DIRECTORA

PDT/Amb.

Baremos y confiabilidad de los instrumentos

Tabla 6

Validación de la variable: lenguaje expresivo

VARIABLE	N°	NOMBRES Y APELLIDOS	DICTAMEN
Lenguaje expresivo	1	Jessica Paola Palacios Garay	Suficiencia
	2	Virginia Cecilia Flores Vargas	Suficiencia
	3	David Parra Reyes	Suficiencia

Tabla 7

Confiabilidad de la variable: lenguaje expresivo

VARIABLE	Kr-20	N° DE ELEMENTOS
Lenguaje expresivo	0.72	20

Tabla 8

Baremos de la variable: lenguaje expresivo

NIVELES	GENERALES	DIMENSIÓN 1	DIMENSIÓN 2	DIMENSIÓN 3
		FORMA	CONTENIDO	USO
Retraso	0 - 19	0 – 7	0 – 12	0
Necesita mejorar	20 - 39	8 – 15	13 – 25	1
Normal	40 - 59	16 – 22	26 – 35	2

Descripción de resultados

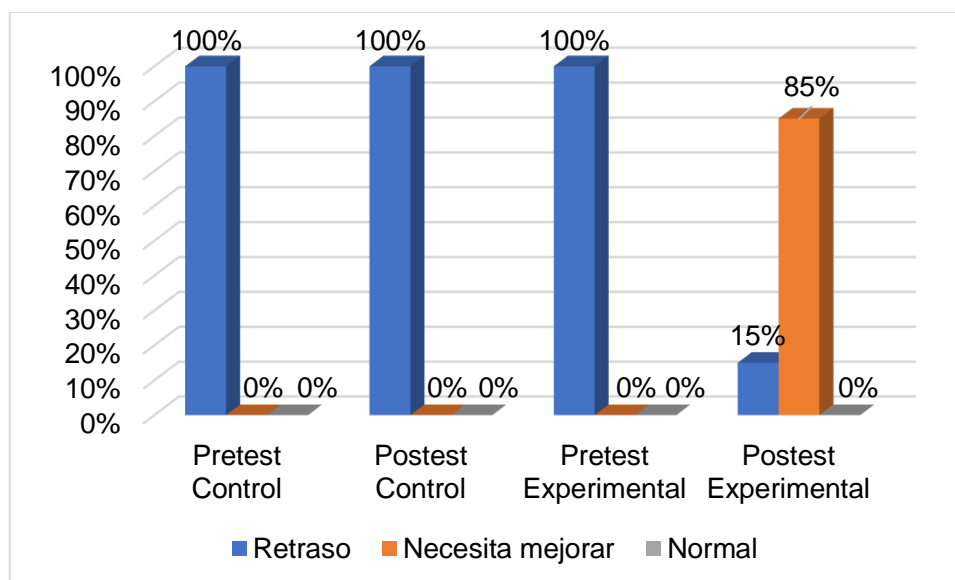
Tabla 9

Niveles de la variable lenguaje expresivo del pre test y post test

			Niveles de la variable lenguaje expresivo			
			Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo de control	Pre test	fi	20	0	0	20
		%fi	100	0	0	100
	Post test	fi	20	0	0	20
		%fi	100	0	0	100
Grupo experimental	Pre test	fi	20	0	0	20
		%fi	100	0	0	100
	Post test	fi	3	17	0	20
		%fi	15	85	0	100

Figura 5

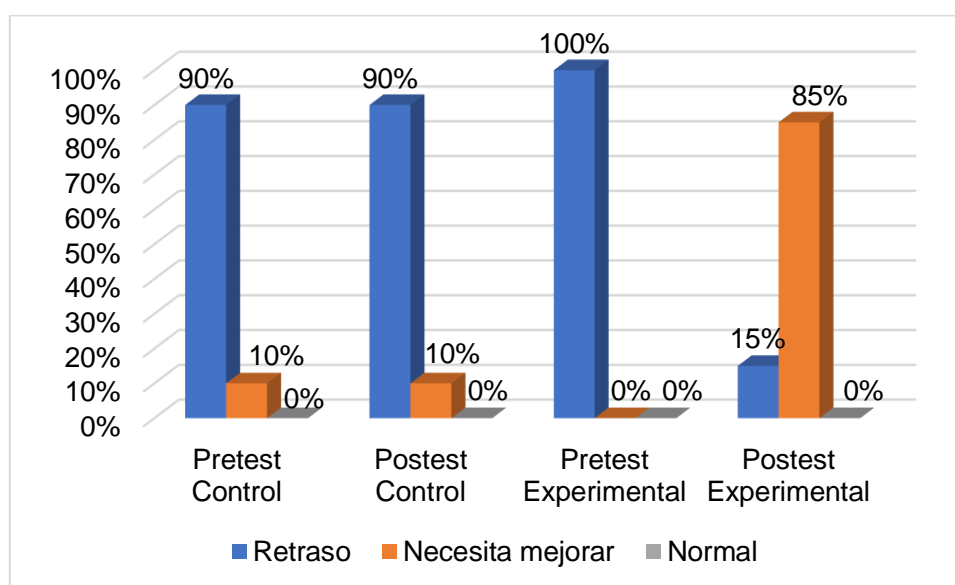
Niveles de la variable lenguaje expresivo del pre test y post test



En la tabla 9 y figura 5 y se puede observar que en el pre test y el post test del grupo control presentan las mismas condiciones, mientras que en el pre test del grupo experimental, el 100% (20 niños) se encuentra en el nivel de retraso, pero en el post test se pueden evidenciar cambios, donde el 15% (3 niños) se encuentra en el nivel de retraso y el 85% (17 niños) ascendió a necesita mejorar en referencia al desarrollo del lenguaje expresivo.

Tabla 10*Niveles de la dimensión forma del pre test y post test*

			Dimensión: Forma			
			Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo de control	Pre test	fi	18	2	0	20
		%fi	90	10	0	100
	Post test	fi	18	2	0	20
		%fi	90	10	0	100
Grupo experimental	Pre test	fi	20	0	0	20
		%fi	100	0	0	100
	Post test	fi	3	17	0	20
		%fi	15	85	0	100

Figura 6*Niveles de la dimensión forma del pre test y post test*

En la tabla 10 y figura 6 se puede observar que en el pre test y el post test del grupo control presentan las mismas condiciones, se observa también que en el pre test del grupo experimental, el 100% (20 niños) se encuentra en el nivel de retraso, pero en el post test se logran observar cambios, donde el 15% (3 niños) se encuentra en el nivel de retraso y el 85% (17 niños) subió a necesita mejorar en referencia a la dimensión forma.

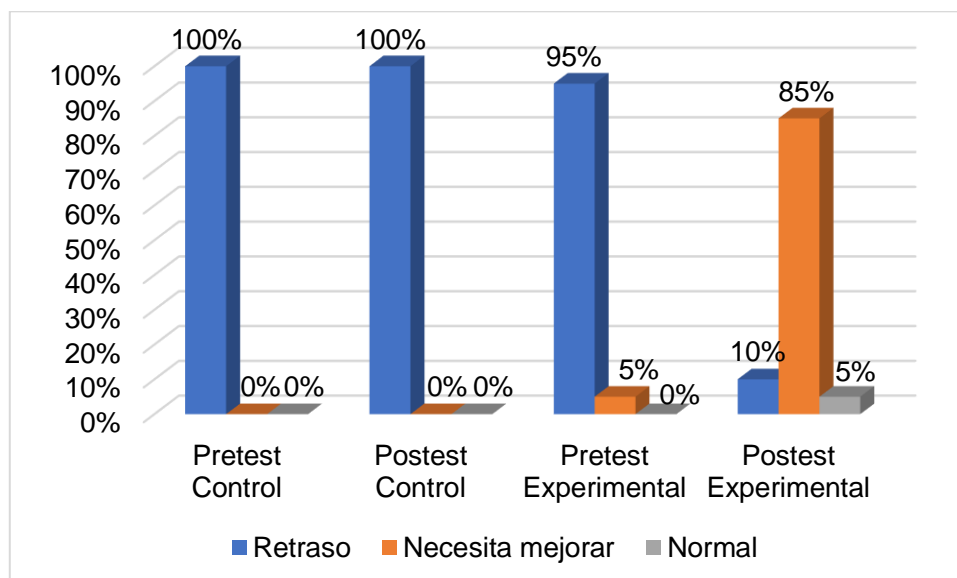
Tabla 11

Niveles de la dimensión contenido del pre test y post test

		Dimensión: Contenido				
			Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo de control	Pre test	fi	20	0	0	20
		%fi	100	0	0	100
	Post test	fi	20	0	0	20
		%fi	100	0	0	100
Grupo experimental	Pre test	fi	19	1	0	20
		%fi	95	5	0	100
	Post test	fi	2	17	1	20
		%fi	10	85	5	100

Figura 7

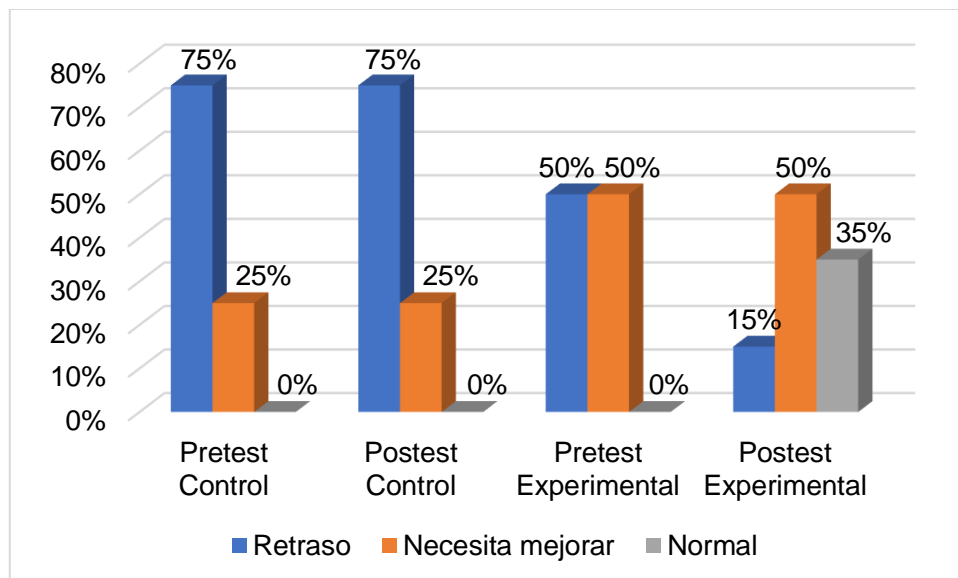
Niveles de la dimensión contenido del pre test y post test



En la tabla 11 y figura 7 y se puede observar que en el pre test y el post test del grupo control siguen presentando los mismos resultados, mientras que en el pre test del grupo experimental, el 95% (19 niños) se encuentra en el nivel de retraso y el 5% (1 niño) en necesita mejorar, pero en el post test se pueden evidenciar mejoras, donde el 10% (2 niños) se encuentra en el nivel de retraso, el 85% (17 niños) en necesita mejorar y el 5% (1 niño) en el nivel normal en referencia a la dimensión contenido.

Tabla 12*Niveles de la dimensión uso del pre test y post test*

		Dimensión: Uso				
			Retraso	Necesita mejorar	Normal	Total
Grupo de control	Pre test	fi	15	5	0	20
		%fi	75	25	0	100
	Post test	fi	15	5	0	20
		%fi	75	25	0	100
Grupo experimental	Pre test	fi	10	10	0	20
		%fi	50	50	0	100
	Post test	fi	3	10	7	20
		%fi	15	50	35	100

Figura 8*Niveles de la dimensión uso del pre test y post test*

En la tabla 12 y figura 8 y se puede observar que en el pre test y el post test del grupo control se evidencian los mismos resultados, mientras que en el pre test del grupo experimental, el 50% (10 niños) se encuentra en el nivel de retraso y el 50% (10 niños) en necesita mejorar, luego en el post test se pueden presentar cambios más notorios, donde el 15% (3 niños) se encuentra en el nivel de retraso, el 50% (10 niños) en necesita mejorar y el 35% (7 niños) en el nivel normal en referencia a la dimensión uso.

RESOLUCIÓN JEFATURAL N° 3952-2021-UCV-VA-EPG-F05L01/J-INT

Los Olivos, 5 de noviembre de 2021

VISTO:

El informe presentado por el (la) docente Mtro(a). Dr. (a) Palacios Garay De Rodriguez Jessica Paola de la Experiencia Curricular "Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación" del programa de MAESTRÍA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE, a la Jefatura de la Escuela de Posgrado de la Filial Lima Norte de la Universidad César Vallejo, solicitando la inscripción del proyecto de investigación:

"Role play para mejorar el lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021"

presentado por el (la) estudiante:

Bach. Martha Andrea Hinostrza Rosel

CONSIDERANDO:

Que, el artículo 7° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: "El sistema de Evaluación de la Investigación implica el seguimiento de los trabajos de investigación, desde su concepción hasta su obtención de los resultados para su sustentación y publicación".

Que, el artículo 14° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: "La vigencia del proyecto es un año. En caso de exceder el tiempo considerado, el interesado deberá remitirse a los procedimientos de investigación de la Escuela de Posgrado".

Que, el artículo 17° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: "El proyecto de tesis es elaborado por un estudiante bajo la asesoría del docente metodólogo, dentro del cronograma y normatividad académica establecida y culmina, previa evaluación, con opinión favorable del docente metodólogo y la obtención de la resolución del proyecto".

Que, el artículo 35° del Reglamento de Investigación de Posgrado indica: "El docente se constituye en asesor metodólogo, responsable del monitoreo y evaluación del diseño y desarrollo del proyecto de tesis".

Que, el (la) estudiante ha cumplido con todos los requisitos académicos y administrativos necesarios para inscribir su proyecto de tesis.

Que, el proyecto de investigación cuenta con la opinión favorable del docente metodólogo de la experiencia curricular de "Diseño y Desarrollo del Trabajo de Investigación".

Que, estando a lo expuesto y de conformidad con las normas estatutarias y reglamento vigente;

SE RESUELVE:

Art. 1°.- Aprobar el proyecto de tesis *Role play para mejorar el lenguaje expresivo en niños de inicial con discapacidad intelectual de una institución pública, Lima 2021*, presentado por el (la) Bach. Martha Andrea Hinostrza Rosel, con Código: 7002532768, el mismo que contará con un plazo máximo de un año para su ejecución.