

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR EL NIVEL DE
LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL DE NUEVO CHIMBOTE**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR(ES)

Br. Yavett Acela Obregón Salazar

ASESOR(ES)

Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez
<https://orcid.org/0000-0003-2429-1108>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Revisión final

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

14%

2

Alba Mondragón Valero. "Caracterización de materiales de almendro y mejora del desarrollo de planta joven", Universitat Politecnica de Valencia, 2022

Publicación

<1%

3

Raquel Garzón Lloría. "Análisis estructural de los productos derivados de cereales y su aplicación en la optimización de procesos y productos", Universitat Politecnica de Valencia, 2021

Publicación

<1%

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo metropolitano de Trujillo Fundador y gran canciller de la Universidad Católica
de Trujillo Benedicto XVI

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta

Vicerrectora académica adjunta

Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Carlos Alfredo Cerna Muñoz

Vicerrector Académico de Investigación

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz

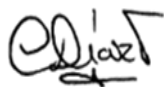
Director de la Escuela de Posgrado

Mg. Teresa Sofía Reátegui Marín

Secretario General

APROBACIÓN DEL ASESOR

Yo, Carmen Consuelo Díaz Vásquez, con DNI 17827599 en calidad de asesor de la Tesis **“El juego dramático para mejorar el nivel de lenguaje oral en niños de una institución educativa inicial de Nuevo Chimbote”**. elaborado por Yavett Acela Obregón Salazar con DNI 46432112, egresada de la facultad de humanidades de la carrera de educación inicial, estimo que este informe de tesis reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y responde a las normas de presentación de trabajo de investigación, establecidas en el reglamento de graduación de la facultad de Humanidades de la escuela de pregrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la facultad de humanidades . Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por lo jurados designados por la mencionada facultad.



ASESOR

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a ti mi Dios por haberme
dado las fuerzas para seguir adelante a pesar de
las dificultades que he pasado.

A mi hija, mi hermana y mis padres por el apoyo
incondicional ya que sin ellos no sería posible
lograr terminar mi carrera profesional como una
excelente maestra de Educación inicial

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a ti mi Dios por haberme dado la sabiduría y las fuerzas para cumplir mi meta que me propuse en poder desenvolverme como una futura docente dentro y fuera del ámbito laboral.

A mi hija Yaritza por haberme dado las fuerzas para poder salir adelante y no poder quedarme por los tropiezos que uno pasa en la vida diaria.

A mi hermana y mis padres por brindarme ese apoyo incondicional en todo momento y a mi amiga por los buenos consejos y así poder terminar mi carrera profesional con éxito.

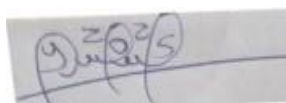
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Yavett Acela Obregón Salazar, con DNI 46432112, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: **“El Juego dramático para mejorar el nivel de lenguaje oral en los niños de la institución educativa N° 518”**, el cual consta de un total de 78 páginas, en las que se incluye 13 tablas y 6 figuras, más un total de 18 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Declaró también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 15 %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora



Yavett A. Obregón Salazar

DNI 46432112

Índice contenido

Página de autoridades	iii
Página de conformidad del asesor	iv
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento	vii
Declaratoria de autenticidad	viii
Índice	ix
Resumen	xii
Abstract.....	xiii

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema.....	14
1.2 Formulación del problema	14
1.2.1 Problema general	14
1.2.2 Problemas específicos.....	15
1.3 Formulación de objetivos.....	16
1.3.1 Objetivo general	16
1.3.2 Objetivos específicos	17
1.4 Justificación de la investigación	17

Capítulo II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación	18
2.2 Bases teórico científicas	19
2.3 Definición de términos básicos	19
2.4 Formulación de hipótesis	28
2.4.1 Hipótesis general	29
2.4.2 Hipótesis específicas.....	29
2.5 Operacionalización de variables	31

Capítulo III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación	33
3.2. Método de investigación	33
3.3. Diseño de investigación	33
3.4. Población, muestra y muestreo.....	34
3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	34

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	35
3.7. Ética investigativa	35

Capítulo IV: RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de resultados	36
4.2 Prueba de hipótesis (si corresponde).....	44
4.3 Discusión de resultados.....	50

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones	54
5.2 Sugerencias	55

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de medición.....	61
Anexo 2: Ficha técnica.....	63
Anexo 3: Matriz de consistencia	64
Anexo 4: Validez y fiabilidad de instrumentos	67
Anexo 5: Base de datos	78

Índice de tablas

Tabla 1: Nivel de lenguaje oral en la dimensión fonológica pre y post test	36
Tabla 2: Nivel de lenguaje oral en la dimensión sintáctica pre y post test	37
Tabla 3: Nivel de lenguaje oral en la dimensión semántica pre y post test	38
Tabla 4: Nivel de lenguaje oral en la dimensión pragmática pre y post test	39
Tabla 5: Nivel de lenguaje oral en la dimensión auditiva pre y post test	41
Tabla 6: Nivel de lenguaje oral en el pre test y post test	42
Tabla 7: Prueba de normalidad.....	43

Tabla de figuras

Figura 1: Nivel de lenguaje oral en la dimensión fonológica pre y post test	36
Figura 2: Nivel de lenguaje oral en la dimensión sintáctica pre y post test	37
Figura 3: Nivel de lenguaje oral en la dimensión semántica pre y post test	39
Figura 4: Nivel de lenguaje oral en la dimensión pragmática pre y post test	40
Figura 5: Nivel de lenguaje oral en la dimensión auditiva pre y post test	41
Figura 6: nivel de lenguaje oral en el pre test y post test	42

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo conocer de qué manera el juego dramático mejora el nivel de lenguaje oral en los niños y niñas de una institución educativa del distrito Nuevo Chimbote. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental considerando un solo grupo; se consideró una población de 15 niños y la muestra de 10 niños de ambos sexos con edades de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, que fue validado por tres expertos en educación. Los resultados obtenidos en el post test fue del 70% de logró en nivel de logro alcanzado y el 30% en el nivel de logro esperado del lenguaje oral. Se concluyó que, al aplicar la prueba de Wilcoxon para la contrastación de la hipótesis, obtuvo $P= 0,004 < 0,05$; con lo cual se validó la hipótesis, donde el juego dramático mejora el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años.

Palabras clave: Juego dramático, lenguaje oral, inicial.

ABSTRACT

The present investigation had as objective to know how (in what way) the dramatic game improves the level of oral language in the boys and girls of an educational institutional of the Nuevo Chimbote district. The methodology used was quantitative, explanatory level and pre-experimental design considering a single group; A population of 15 children and the teacher of 10 children of both sexes aged 5 years were considered. The observation technique was used as a data collection instrument a checklist, which was validated by ues experts of education. The results obtained in the post test were 70% of achieved at the level of achievement reached and 30% at the level of expected achievement of oral language. It was concluded that, when applying the Wilcoxon test to test the hypothesis, he obtained $P = 0.004 < 0.05$; With which the hypothesis was validated, where dramatic play improves the development of oral language in 5-year-old children.

Keywords: game dramatic, language, oral, initial.

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

El desarrollo del lenguaje oral, son elementos muy importantes para el desarrollo humano. En esta etapa el infante inicia a realizar sus actividades, que dependen de ella; es allí donde el individuo empieza a socializarse diariamente con sus demás compañeros dentro del ámbito escolar, en este espacio los niños llevan a cabo una etapa de estimulación mediante el desarrollo de sus actividades que puedan desarrollar en el día a día, de esta manera se fomenta en el niño la seguridad y autoestima que tanto necesita para desarrollarse y pueda resolver conflictos que son parte del diario caminar.

Los juegos dramáticos se realizaban con frecuencia en las aulas, para que el niño piense que en el jardín solo van a jugar y que sin darse cuenta el niño desarrolla sus capacidades de aprendizaje mediante el juego, en la actualidad existe una notoria pérdida de realizar los juegos en el aula, que afectan en gran parte a los estudiantes. Sarlé (2015) manifiesta que, el juego dramático ayudará a mejorar el lenguaje oral del niño, para que tenga una buena comunicación cuando este sea adulto. Asimismo, cuando el infante juega ahí va haciendo diálogos con los demás del grupo.

Según la UNICEF (2010) manifiesta que el juego dramático ayuda mucho en las experiencias de los niños permitiéndoles representar las situaciones de su vida diaria de su entorno, donde adquieren muchos conocimientos de roles y situaciones que ellos mismos desconocen de su vida diaria (p.13). MINEDU (2016) con la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, nos manifiesta que los niños durante sus actividades cotidianas como el juego van desarrollando el lenguaje oral para expresar sus deseos y establecer los vínculos afectivos para comunicarse con el adulto y otros niños.

Los juegos dramáticos son trascendentales para la evolución integral del infante y mejorar el nivel del lenguaje oral, donde cada niño mediante el juego expresa sus sentimientos, emociones, ideas hacia los demás. Que le permite socializar con los demás niños en el aula, mejorar su expresión creativa, su lenguaje oral, la socialización con las demás personas de su entorno social, expresar sus emociones e ideas.

En la Institución Educativa N° 518, los niños y niñas tienen dificultades de comunicarse con las personas de su entorno social; se observa que tiene problemas de socializarse con los demás grupos de niños, expresar sus emociones y su creatividad; porque el docente de aula no trabaja mucho con la dramatización para realizar sus actividades, ya que mantiene un trabajo tradicional donde generalmente los niños y niñas no tienen la oportunidad de mejorar su lenguaje oral.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida el juego dramático mejora el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020?

1.2.2 Problemas específicos

¿En qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión fonológica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020?

¿En qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión sintáctica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020?

¿En qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020?

¿En qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión pragmática en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020?

¿En qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión auditiva en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020?

1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar si el juego dramático mejora en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión fonológica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión sintáctica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión pragmática en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión auditiva en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

1.4 Justificación de la investigación

En lo teórico; va a permitir a mejorar el lenguaje oral del niño, mediante los juegos dramáticos, ya que los infantes en sus primeras edades quieren aprender nuevas cosas, mostrar las habilidades que tiene.

En lo práctico, la investigación servirá como guía para que los docentes de cada aula, mejoren en el aprendizaje de los niños, utilicen como guía y experimenten nuevas técnicas para mejorar en el conocimiento de los estudiantes adaptándolos a la realidad del problema. Lo metodológico, dicha investigación también cuenta con herramientas que son confiables, que han sido validados tomando en cuenta a otros investigadores, que permitirá mejorar la socialización, la comunicación y el aprendizaje de cada uno de ellos. Asimismo, se consideró el consentimiento informado de cada padre de familia para que los niños y niñas puedan participar de la investigación.

Capítulo II: MARCO TEÓTICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1. A nivel Internacional

Guachamin (2020), investigo sobre la influencia del juego dramático en el desarrollo del lenguaje oral. Tuvo una población de 143 niños y utilizo una muestra de 138 niños de ambos sexos con edad de 4 años. La metodología fue explicativa y las técnicas utilizadas fueron la observación y como instrumento se tuvo la alista de cotejo. Se concluyó que el juego dramático mejoro la dimensión fonológica y permitió expresar sus ideas y pensamientos orales.

Ñamiña y Romero (2017), investigaron sobre la incidencia del juego dramático en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de educación inicial. Tuvo una población y muestra de 25 de ambos sexos de 4 y 5 años de edad. La metodología fue descriptiva y las técnicas utilizadas fueron la observación y la ficha de observación. Se concluyó que el juego dramático favoreció a las dimensiones (de la fonología, semántica pragmática) y también facilito el desarrollar la socialización, aumento la expresión de las emociones, sentimientos y efectos por medio del lenguaje.

Rubio y Soledispa (2021), investigaron sobre el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 a 5 años de edad. Tuvo una población de 30 niños y la muestra de 23 niños de ambos sexos de 4 a 5 años de edad. La metodología fue descriptiva y las técnicas utilizadas fueron la observación y el instrumento la lista de cotejo. Se concluye que se identificó las necesidades en tres indicadores de las dimensiones fonológicas, semántico y pragmático.

Rodríguez (2019), investigo sobre como estimular el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años. Tuvo una población y muestra de 20 niños de ambos sexos de 5 años de edad. La metodología fue explicativa y las técnicas utilizadas fueron la observación y el instrumento la lista de cotejo. Se concluye el lenguaje infantil están el pleno desarrollo en las dimensiones (pragmática, sintáctica, auditiva) y se tiene que seguir estimulando para que no se desarrolle el trastorno.

Gironda (2017), investigo sobre la eficiencia del juego dramático en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del jardín infantil planeta niños de 4 a 5 años. Tuvo una población de 17 niños y la muestra de 10 niños de ambos sexos de 4 a 5 años de edad. La metodología fue explicativa y las técnicas utilizadas fueron la observación y el instrumento la lista de cotejo. Se concluyó que el juego contribuye en facilitar la socialización de la dimensión fonológica que ayuda en desarrollar la pronunciación.

2.1.2. A nivel nacional

Suybate (2019), investigo sobre el nivel del lenguaje oral en los niños de 5 años de una institución educativa de 5 años de edad. Tuvo una población y muestra de 61 niños de ambos sexos de 5 años de edad. La metodología fue experimental y las técnicas que utilizo fueron la observación y el instrumento la lista de cotejo. Se concluyó que necesita mejorar el lenguaje oral en las dimensiones semántica, fonológica y pragmático, ya que tiene bajo para poder alcanzar el nivel normal.

Diestre (2019), investigo el nivel del lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial. Tuvo una población 142 niños y la muestra de 27 niños de ambos sexos de 5 años de edad. La metodología fue experimental y las técnicas que utilizo fueron la observación y el instrumento ELO. Se concluyó que la dimensión discriminativa auditiva tiene 74% (20) muy bajo, el nivel fonológico es de 30% (8) medio, en el nivel sintáctico es de 85% (23) muy bajo y el nivel semántico es de 45 % bajo.

Petsayit y Samekash (2020), investigaron el nivel de relación que existe entre el juego dramático y el lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años de una institución educativa. Tuvo una población y muestra de 16 niños de ambos sexos de 5 años de edad. La metodología fue experimental y las técnicas que utilizo fueron la observación y el instrumento la ficha de observación. Y se concluyó que en la dimensión semántica se evidencia que la aplicación del pre test el mayor número de niños se encontraba ubicado en el nivel de proceso (44%) del grupo experimental, después del estímulo del juego dramático la mayoría de niños se encuentran ubicados en el nivel de logro (62 %)

Aguirre y Salcedo (2018), investigaron el grado de efectividad de un programa de juegos dramáticos para favorecer el lenguaje oral en los niños de 4 años de una institución educativa. Tuvo como población de 88 niños y la muestra de 20 niños de 4 años de ambos sexos. La metodología fue explicativa y las técnicas que utilizaron fueron la observación y el instrumento la lista de cotejo. Y se concluye que la dimensión fonológica es el más alto porcentaje con un logro de 100% de logro evidenciando una notoria mejoría.

Chipana (2021), investigo sobre la influencia del juego dramático en el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de una institución. Tuvo una población de 34 niños y la muestra de 12 niños de ambos sexos de 5 años de edad. La metodología fue experimental y las técnicas que utilizaron fueron la observación y el instrumento la ficha de observación. Y se concluyó que el juego dramático influye significativamente en la dimensión auditiva del lenguaje oral, evidenciando que la mayoría de los niños se expresan con fluidez con sus interlocutores.

2.2 Bases teóricas científicas

2.2.1. *Juego dramático*

El juego es donde se combinan dos sistemas de comunicación que son: expresión lingüística y expresión corporal. Piaget citado por Cabrera (2006). Manifiesta que los juegos infantiles pasan por muchas etapas que concuerdan con el pensamiento del infante, como el estadio sensorio motor, pre operacional donde a pasar los años estos se van desarrollando a base de los juegos que realizan, cuanto más juego será mayor las experiencias lúdicas que obtenga y mayor será el desarrollo de sus habilidades intelectuales según la edad del niño.

Vygotsky citado por Cabrera (2006). Manifiesta que, el juego es un método importante que facilita al ser humano desarrollar sus capacidades intelectuales, la integración social, emocional, donde también les facilita comprender a través del pensamiento abstracto las reglas del juego que se van adaptando según la cultura donde vive.

Rojas (2009). Manifiesta que los juegos son medios para mejorar el lenguaje, el pensamiento, la socialización y la inteligencia del niño entre otras más. Para poder mejorar el desarrollo no debemos obligar innecesariamente a la persona, si no hay que dejarlo en

libertad para que pueda mostrar según su naturaleza, y así podrá relacionarse y crear sus propios diseños de su lenguaje, sentimientos y sus valores.

2.2.1.1. Clasificación del juego según las teorías.

a) Juegos de ejercitación. Es donde el niño experimenta las satisfacciones de su propio cuerpo a través de los movimientos que realiza en el juego.

Meque (2016). Manifiesta que nos proporciona los movimientos motrices, lingüística, matemática, sensorial, social y emocional, entre otros. También ayuda a todos los sentidos y los niveles formando vínculos y mejorar todas nuestras habilidades importantes del desarrollo del infante, desde la música hasta el lenguaje y el conocimiento de su cuerpo.

b) Juegos de simbolización. Es un juego que contiene actividades lúdicas en que el infante o adultos personifican, practican, a través de juguetes o juegos.

Rosas (2005). Manifiesta que es un juego donde el niño relaciona lo real con su deseo o con su propio interés, y así convirtiéndose en la realidad de su imaginación. donde también el infante desarrolla su propio yo.

c) Juegos de construcción. Son juegos lúdicos donde los niños hacen varias combinaciones creando diferentes formas, utilizando objetos como fichas, bloques, de diferentes o iguales formas.

Rosas (2005). Manifiesta que desarrollar sus conocimientos y aprendizaje, como también le permitirá resolver problemas en base de sus conocimientos.

d) Juegos reglados. Es aquel donde se juega con normas para que delimite la labor, y si poder cumplir con las tareas establecidas, también promueve que el aprendizaje sea más comunicativo, expresivo y social.

López (2014). Manifiesta que estos juegos están basados en reglas y normas, que les permite a los niños cumplir con estos sin tener que obligarlas y permitiéndoles realizar las actividades sin ningún desorden en el aula o en el lugar de las actividades que realizan y terminando con éxito el juego.

2.2.1.2. Características del juego dramático

- Contiene actividades placenteras
- Debe de ser espontáneo, y completamente libre de elección.
- Tienen un fin y contiene actividades de la realidad ficticia.
- Es propia de la infancia y tiene limitación espacial y tiempo.
- Permite al infante mantenerse firme en su opinión.
- Mejora la socialización e integración en el grupo con los demás compañeros.
- Mejora el desarrollo intelectual y lingüística del niño.

2.2.1.3. Tipos de juegos dramáticos

a) Juego dramático espontáneo o libre.

Venegas y Venegas (2018). Son juegos que se dan en lugares, espacios adecuados al juego donde el niño es libre de realizar las actividades sin ninguna dirección, es improvisado a la creatividad del infante, donde se puede realizar en grupo o individualmente.

b) Juegos dramáticos organizados informalmente

Venegas y Venegas (2018). Son juegos donde el niño realiza acciones de grandes como deberes de un hogar, representa papeles de un adulto, inventa o improvisa un diálogo con los juguetes u otros objetos, representa personajes de su imaginación o de su futuro. Su imaginación viaja a la aventura de un cuento leído, y lo representa a su personaje favorito.

c) Juegos de libre expresión:

Sarlé (2013). Señala que: son juegos que están basados en construir, inventar y diseñar escenario de su imaginación de su realidad, donde el niño comparte sin tener que ponerse de acuerdo al contexto del significado de la imaginación.

d) Juego de selección:

Rosas (2005). Manifiesta que los principales personajes para este juego son los docentes, quienes se encargan de elegir el juego según la edad, el material, para el aprendizaje de los infantes tomando en cuenta que se adapten al grupo, a la dinámica

del juego, la cantidad de alumnos y que sean el agrado de los niños y sea adecuado para la actividad.

e) Juegos de asociación:

Amenós (2009). Nos dice que son juegos que sirven para mejorar la capacidad de observar y atención donde forman grupos, formas, color, tamaños, etc. Permitiéndoles a los infantes desarrollar su capacidad de creatividad y socialización.

f) Juegos de caracterización

Rojas (2009). Manifiesta que son actividades que les permite relacionarse con su realidad, donde tiene la libertad de expresar sus emociones, sentimientos y crear su propio yo, se mejora psicológicamente porque recupera un momento su libertad.

2.2.1.4. Importancia del juego dramático

Forma parte del aprendizaje y desarrollo integral del infante, que les permite mejorar sus habilidades en diferentes áreas, del cuerpo respecto al pensamiento, lenguaje, la socialización entre otras más.

Lozada (2009). Nos manifiesta que es importante para que el infante exprese libremente sus diferentes pensamientos, emociones, se diviertan, tenga una buena socialización con el mundo que lo rodea también sirve como terapia para los niños que tiene problemas de lenguaje, y otras discapacidades.

2.2.1.5. Contribución al desarrollo integral

a) Desarrollo cognoscitivo

Pecoraio (2018). Manifiesta que, el juego es muy importante para la mejora cognitiva donde se encarga de la estimulación de la memoria, atención y concentración, también ayuda mejorar los esquemas perceptivos de la comparación.

Faas (2018). Manifiesta que el juego mejora la capacidad del aprendizaje, ya que en el momento cuando realiza la actividad el infante obtiene nuevas experiencias. como también les facilita alternativas de aciertos y fallas, donde les permite poner en práctica su inteligencia y resolver los conflictos.

b) Desarrollo social

Faas (2018). Manifiesta que, mediante el juego el infante crea un vínculo más fuerte con sus padres, también les permite convivir con diferentes personas de su entorno social, les permite cumplir con las normas y reglas de convivencia del hogar y de la sociedad, así también adaptándose a las costumbres del lugar que vive y también el niño se descubre a sí mismo como un ser autónomo.

c) Desarrollo emocional

Faas (2018). Afirma que el infante jugando expresa libremente su alegría, sentimientos, emociones, controla la ira, enojos, la energía negativa, tensiones, problemas. También sirve como amparo a los problemas y dificultades con los demás niños, y proporciona un equilibrio psíquico y dominio de sí mismo.

2.2.1.6. Secuencia didáctica del juego dramático

a) Motivación. Cañizares y Carbonero (2016). Manifiesta que, es una etapa que sirve para que el niño realice determinadas acciones para realizar actividades, también es generador de energías. También es un anticipador de energías para el ser humano que se va sentir bien o mal.

b) La creación grupal. Alike (2018). Manifiesta que, es una colaboración de varios niños para intercambiar ideas y dialogar sobre la actividad que se les asigna, también sirve para que el niño pueda compartir, socializar con los demás.

c) Presentación o desarrollo del juego dramático. Es donde los niños desarrollan las actividades que se les asignan al grupo, respetando las reglas establecidas de manera secuencial.

d) Ronda de conversación

Barrachina (2018). Manifiesta que es donde los estudiantes dialogan, dan sus opiniones dando su punto de vista sobre la actividad realizada para obtener un resultado.

2.2.1.7. Actitud docente frente al juego dramático

- El docente debe conocer las habilidades, posibilidades y sus limitaciones de cada niño.
- Tiene que ser muy agradable y ser observadora.

- Hacer juegos agradables para que el infante tenga esas ganas de participar en las actividades.
- Involucrarse en los juegos si fuese necesario para que tenga más duración y sea más agradable, y orientar al niño en las actividades si es necesario.
- El docente debe tener bien claro que los aprendizajes y el desarrollo de sus capacidades, como también el lenguaje se basan en los juegos dramáticos y debe de ponerlos en práctica para cada clase.

2.2.2. Nivel de Lenguaje oral.

Es un sistema propio de la persona que está estructurado de símbolos que catalogan los objetos, relaciones y los hechos dentro de una cultura.

Piaget citado por Félix y Toledano (2011). Manifiesta que “entre el lenguaje y el pensamiento está un círculo tal que uno de los términos se apoya necesariamente en el otro, en una formación solidaria y en una constante acción recíproca”. (p.38)

Según la teoría el niño debe haber desarrollado el pensamiento simbólico al final del periodo sensorio motor, que es el primer desarrollo infantil.

Bermúdez y Sastre (2010). Manifiesta que, en las últimas décadas, han surgido diversas teorías que explican la adquisición infantil del lenguaje, entre ellas se encuentran diversas posturas que van desde la afirmación de que el lenguaje precede el desarrollo cognitivo, a una postura opuesta que considera que el desarrollo del lenguaje depende del desarrollo cognitivo.

Félix y Toledano (2011). Manifiesta que el lenguaje determina el pensamiento, así nuestro pensamiento se regirá por palabras que nuestra sociedad ha establecido el planteamiento de esta teoría es que en cada sociedad o cultura se piensa de forma diferente. (p.37).

2.2.2.1 Componentes del lenguaje oral.

Estos componentes son los que contribuyen en el desarrollo y son: El habla, la voz, y el lenguaje oral, estos componentes forman o integran al concepto del lenguaje.

Quirina (2018). Manifiesta que “el lenguaje como una conducta expresiva, es un rasgo específico de la persona que desempeña importantes funciones a nivel cognitivo, social y de comunicación; que permite a la persona hacer explícitas las intenciones, estabilizarlas, convertirla en medida muy compleja de acción humana y acceder a un plano positivo de autorregulación cognitiva” (p.43).

2.2.2.2. El desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas

El lenguaje oral es importante en las personas, que está formado de un conjunto de elementos donde se integran varios factores que conforman un sistema comunicativo, esto se da desde los inicios del recién nacido; estas comunicaciones empiezan con las comunicaciones gestuales y a la vez empieza a desarrollar el sistema auditivo al escuchar las palabras de las personas adultas como es en este caso de sus padres.

Vigotsky citado por Félix y Toledano (2011)

Manifiesta que la relación lenguaje pensamiento es un proceso dinámico, en constante cambio dentro del desarrollo evolutivo del niño, “va de la palabra al pensamiento y del pensamiento a la palabra”. (p.38)

Castillo y Castillo (2009). Manifiesta que desde el momento en que nace el niño está rodeado por el lenguaje oral, porque está inmerso en él. Esto se debe a que la mayor parte del tiempo que permanece despierto, escucha cómo se comunican los demás. Escucha sonidos, ve gestos, y participa en eventos comunicativos; para esto «al principio del aprendizaje del lenguaje, los niños deben de ser capaces de comprender lo que los adultos dicen antes de que puedan comprender el lenguaje adulto.

El niño desde que nace desarrolla su lenguaje oral. Ya que la mayor parte del tiempo pasan junto a sus padres, ya que los niños están en contacto con el dialogo directamente o indirectamente con los adultos; para que el niño pueda hablar el niño tiene que comprender las palabras de un adulto.

2.2.2.3. Dimensiones del lenguaje oral.

Soprano (2011). La expresión oral es conocido como un método ordenado y eficaz, que tiene varios elementos complementados entre sí y los cuales son trascendentales para el desarrollo lingüístico completo.

a) Aspecto fonológico

Viene de una mala estructuración del sistema de contrastes de la lengua. Los sonidos pueden aparecer en el habla del niño, pero en forma inapropiada, lo cual genera problemas para la trasmisión de significados.

Marlett (2005). Manifiesta que la fonología es el estudio de la organización de los sonidos de una lengua. La idea más básica de la fonología es que hay una realidad más abstracta que la representación fonética.

b) Aspecto semántico

Semántica es el nombre que recibe, en la teoría estándar, un tipo de reglas y el componente gramatical correspondiente, que atribuyen una interpretación semántica a cada par de estructura profunda y superficial generado por el componente sintáctico de la gramática (Diccionario enciclopédico Larousse, 2009).

La semántica es la parte de la lingüística que se encarga de estudiar los significados de las palabras, así como las relaciones semánticas entre ellas.

Por tanto, las palabras y sus significados, aunque están relacionados no son iguales a nivel psicológico (Centro Pedagógico Paideia ,2016).

c) Aspecto sintáctico

Hernández y Ortiz (2002). Manifiesta que se faculta del estudio de los sintagmas y oraciones. Es la parte de la gramática que maneja un sistema de reglas para organizar las palabras en frases. Busca el orden de las palabras según las reglas que determinan sus relaciones dentro de la oración.

d) Aspecto pragmático

García (2019). Manifiesta que el elemento del lenguaje se muestra en varias situaciones sociales, en donde se interesa por las reglas que dirigen su uso social en un contexto determinado, de tal modo que la pragmática está referido a designios expresivos del comunicador y del manejo que hacen en el uso de esas intenciones.

e) Aspecto auditivo

Meza (2017). Manifiesta que la discriminación auditiva es la capacidad de los hablantes para identificar perceptivamente en la lengua oral unidades fonéticas y fonológicas relevantes en la comunicación.

Es la habilidad para reconocer diferencias de frecuencias, intensidad y timbre entre sonidos o identificar fonemas, frases o palabras idénticas.

2.2.2.4. Teoría Psicolingüística

Esta teoría es parte interesada de la psicología, encargada de observar como la especie humana adquiere y utiliza el lenguaje; en tal razón busca estudiar los factores psicológicos y neurológicos que capacitan a los humanos en la adquisición y el deterioro del mismo, mediante el uso comprensivo, la producción del lenguaje y sus funciones cognitivas y comunicativas.

La psicolingüística tiene sus inicios en los estudios realizados por el francés Gustave Guillaume (1883-1960), de tal manera que se le conoció a principios del siglo XX, como guillaumismo. Guillaume llamó a esta teoría Psicosisistema y en ella vinculó los elementos lingüísticos y los psicológicos; desprendiendo la Psicosisistema, como parte fundamental de:

- Encargada de poder estudiar los procesos de adquisición y formación de la estructura mental del lenguaje (Derlis Ortiz Coronel).
- Es la ciencia que estudia el proceso de la adquisición del lenguaje tomando en cuenta la parte psicológica del ser humano. (ARGENIS ARCILA).
- Es la ciencia que se encarga del estudio de cómo el ser humano adquiere, comprende y utiliza el lenguaje. (Deborah Carrasco).
- Es la disciplina que permite comprender los sistemas de adquisición y elaboración del lenguaje tomando en cuenta la siquis del individuo.
- La teoría psicolingüística está conformada según el pensamiento y experiencias: Según Chomsky, indica que todos nacemos con facultades claras que juegan el papel preponderante y decisiva para la ganancia de conocimientos que los capacita para poder actuar como agentes libres y que no determinan en los estímulos externos del ambiente. Los elementos fonológicos, sintácticos y semánticos constituyen aspectos universales sustantivos de la teoría lingüística. Aquí es donde el dispositivo de adquisición del lenguaje viene a la existencia. Esto puede ser comparado a un dispositivo integrado en el programa de computadora, que da a los niños habilidades para procesar y aprender el lenguaje. Esto puede ocurrir incluso si tienen una exposición limitada a la misma.

2.2.2.5. Relación entre cuentos infantiles y lenguaje oral

Se llama juego dramático a aquellas actividades en la que, con un esquema dramático, el niño deja fluir su espontaneidad. En el juego dramático convergen diferentes formas de expresión: Expresión oral, gestual, sonora, musical, plástica, etc., pueden manifestarse en los diversos momentos de la actividad. Mientras que el lenguaje oral tiene capacidades de poder comprender y utilizar símbolos orales como forma de comunicación, o bien se puede definir como un sistema estructurado de símbolos que cataloga los objetos, las relaciones y los hechos en el marco de una cultura. Los juegos dramáticos contribuyen para que los estudiantes socialicen y puedan expresarse comunicándose con sus propias palabras.

2.3. Definición de términos básicos

Juegos dramáticos. Vygotsky citado por Cabrera (2006). Manifiesta que, el juego es un método importante que facilita al ser humano desarrollar sus capacidades intelectuales, la integración social, emocional, donde también les facilita comprender a través del pensamiento abstracto las reglas del juego que se van adaptando según la cultura donde vive.

Nivel de Lenguaje oral. Félix y Toledano (2011). Manifiesta que el lenguaje determina el pensamiento, así nuestro pensamiento se regirá por palabras que nuestra sociedad ha establecido el planteamiento de esta teoría es que en cada sociedad o cultura se piensa de forma diferente.

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Hi. El juego dramático mejora en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Ho. El juego dramático no mejora en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

2.4.2 Hipótesis específicas

El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión fonológica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión sintáctica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión pragmática en los niños de 5 años de una Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020.

El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión auditiva en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

2.5 Operacionalización de variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems
Juegos dramáticos	Vygotsky citado por Cabrera (2006) Manifiesta que, el juego es un método importante que facilita al ser humano desarrollar sus capacidades intelectuales, la integración social, emocional, donde también les facilita comprender a través del pensamiento abstracto las reglas del juego que se van adaptando según la cultura donde vive.	Esta variable se midió a través de la aplicación del instrumento y se aplicó a los estudiantes. Para ello se aplicó actividades de aprendizaje, la cual se realizó de manera virtual y se fue evaluando de manera progresiva.	Motivación	Expresa sus vivencias Participan en las actividades dirigidas por la maestra.	
			La creación grupal	Forma equipo de trabajo por afinidad	
			Presentación	Trabajan en equipo durante la actividad respetando las opiniones de los demás.	
			Ronda de conversación	Comunican con palabras sencillas sus opiniones.	
Lenguaje oral	Félix y Toledano (2011) Manifiesta que el lenguaje determina el pensamiento, así nuestro pensamiento se regirá por palabras que nuestra sociedad ha establecido el planteamiento de esta teoría es que en cada sociedad o cultura se piensa de forma diferente. (p.37).	Esta variable se midió a través de la aplicación del instrumento para luego aplicarlo a los estudiantes; mediante una lista de cotejo, cotejando cada uno de los ítems.	Aspecto semántico	Interactúa con facilidad con sus compañeros	1 al 5
			Aspecto semántico	Formula preguntas sobre lo que le interesa	6 al 10
			Aspecto sintáctico	Menciona oraciones o realiza conversaciones con palabras bien habladas	11 al 15
			Aspecto pragmático	Maneja correctamente las frases o palabras en su expresión	16 a 20
			Aspecto auditivo	Mantiene atención durante la conversación	21 a 25

Capítulo III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

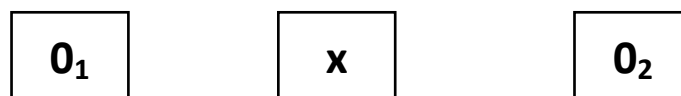
Nivel de investigación cuantitativo. Zorrilla (1996), citado por Villafuerte (2015). Definen que la investigación se encarga de buscar respuesta a ciertas interrogantes, por medio de explicaciones del procedimiento cuantitativo, donde el único propósito de la investigación es descubrir los principios, las leyes y desarrollarlo para poder explicar en el campo humano.

3.2. Método de la investigación

El nivel de la investigación es explicativo. Hernández et al. (2017), indican que esta investigación tiene el propósito de encontrar razones o motivos porque ocurren dichos fenómenos estudiados, observar las causas, los efectos e identificar las circunstancias que existen.

3.3. Diseño de la investigación

Para realizar el presente estudio se consideró el diseño Pre experimental. Cruz et al. (2014). Afirma que el diseño de pre prueba/post prueba con un grupo. A un solo grupo se le aplica la prueba antes de empezar con la actividad del experimento luego realizamos la actividad prevista. Este diseño nos da ventaja de un punto de inicio para poder ver el nivel del grupo que tenía en la variable dependiente antes de empezar, quiere decir que se hace un seguimiento al grupo. Pero, el diseño no es confiable para hacer investigaciones científicas porque no se puede manipular ni comparar con otro grupo, también hay varias fuentes de invalidaciones internas que pueden hacer. Por otro lado, se corre el riesgo:



Donde:

O₁ = Pre test

X = Manipulación de la variable independiente

O₂ = Post test

3.4. Población, muestra y muestreo

3.4.1. Población

La población estuvo conformada por 15 niños de ambos sexos de una Institución Educativa del Distrito de Nuevo Chimbote. Borda et al., (2014), manifiesta que la población es el total de un universo que se utilizara para el estudio y de ello se sacara o seleccionará una cantidad que será la muestra que servirá para realizar la investigación y que sea de acuerdo con la formula definida por el tipo de estudio, luego aplicamos la selección de unidades de observación, el tipo de muestreo que sea más acertado a las características de la población de estudio (p.93).

3.4.2. Muestra y muestreo

Estuvo constituida por 10 niños de ambos sexos de una Institución Educativa del Distrito de Nuevo Chimbote. Se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia. La muestra es la cantidad que es considerada para representar el total y que servirá para preparar o sacar de ella, se utiliza ciertos métodos que serán sometidos a dicho estudio para el análisis o experimentación (Borda et al., 2014).

La muestra fue seleccionado a través de los siguientes criterios:

Criterios de inclusión

Niños y niñas de cinco años debidamente matriculados en el aula.

Los niños y niñas que no muestran ningún problema de aprendizaje.

Niños y niñas de cinco años interesados en participar en la investigación.

Criterios de extensión

Niños y niñas que no asisten regularmente a clases.

Niños y niñas que llegan, después de haber iniciado la investigación.

Niños y niñas cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

3.5. Técnica e instrumentos de recojo de datos

3.5.1. Técnica

Considerando el diseño de la investigación, eligió la técnica la observación y el instrumento una lista de cotejos.

3.5.1.1. Observación. Es la técnica que nos permite obtener información mediante registros de hecho sobre un grupo de personas, si entablar una conversación.

“La observación es una fuente de investigación primaria (también denominadas fuentes primarias de recogida de información). Frente a otras fuentes incluidas en esta tipología, es de carácter estático, puesto que sólo permite obtener información referida al momento de tiempo en el que se está llevando a cabo” (Guzmán,2019).

3.5.2. Instrumento

Hernández et al. (2017), es el principio por el cual se puede valer el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos la información correspondiente.

3.5.2.1. Lista de cotejo. Guzmán (2019) en su artículo sostiene que es un conjunto de acciones que permiten obtener información relevante sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así pues, una lista de cotejo es un material que hace posible registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados de un proceso determinado.

Por lo general tiene el formato de una tabla con tres o cuatro columnas en las que se explicitan tanto los indicadores (las habilidades, comportamientos o los elementos que se espera encontrar tanto en la persona como en una tarea en concreto) como la información específica sobre la presencia o ausencia de estos indicadores. Dicho de otra manera, los indicadores se organizan a manera de lista dentro de una primera columna. A un lado se colocan dos o tres columnas más, en donde sea posible señalar si el indicador está “alcanzado”, “no alcanzado”, o en “proceso.

Rodríguez (2018) menciona que las listas de cotejo tienen el objetivo de apreciar el rendimiento de los equipos de trabajo en algunas investigaciones. Su uso se extendió rápidamente a muchos otros ambientes en el contexto educativo, debido a la sencillez de su uso y a las ventajas que posee.

El instrumento consta de cinco dimensiones, veinticinco indicadores e ítems; cada ítem consta de dos alternativas y una escala de valores de: si logró (1), no logró (0).

La validación del instrumento se realizó mediante la calificación de criterio de expertos, de los cuales fueron tres, Para efectos de este análisis, se utilizó para la evaluación de la validez se utilizó los criterios de pertinencia, relevancia y claridad; con lo cual se logra validar el instrumento.

Se evaluó el instrumento, mediante un piloto, con un mínimo de cinco personas, a través del alfa de Cronbach, donde se logró obtener el valor de 0,85; considerando como bueno

3.5.3. Estimulo

Para los autores Skinner (1938) un estímulo es una parte, o la modificación de una parte, del ambiente, p.235, y Woodworth (1938) expuso que un estímulo es cualquier forma de energía que actúa sobre un órgano sensorial y despierta alguna actividad en el organismo, p.223.

3.5.3.1 El juego dramático. Según Mayor (1987), nos indica que el juego es una estimulación para que el niño comprenda el aprendizaje y relacionarse con el entorno que lo rodea.

También sirve como recreación y expresar mejor sus ideas con frases claras sin temor a equivocarse

3.6. Técnica de procesamiento y análisis de datos

Para realizar el procesamiento, la recolección de datos se tuvo en cuenta lo siguiente: Primero se informó, pidió el consentimiento a los padres de familia, haciéndoles saber que los datos y resultados son totalmente confidenciales, se orientó mediante una llamada telefónica.

Se realizó la coordinación para saber la disponibilidad para el uso virtual de las actividades de aprendizaje, los envíos de las evidencias acordadas en las fichas indicadas.

La transcripción de los cuestionarios se realizó utilizando el Google drive y se envió el link para ser respondidos a su WhatsApp.

Los padres de los niños aceptaron para que sus hijos participen y fueron considerados en la investigación se envió en cada WhatsApp.

Para los análisis y procesamiento de los datos, se realizó el análisis descriptivo mediante tablas, según el tipo de variable con sus respectivos gráficos. También para realizar el análisis medir el grado de influencia y la contrastación de la hipótesis se utilizó el estadístico la prueba de Wilcoxon, presentando el p-valor con un nivel de confianza del 95%. Para el procesamiento y análisis de datos fueron ingresados a una base de datos software estadísticos IBM para ser exportados a una base de datos en el software SPSS Statistics 22.0.

3.7. Ética investigativa

Protección a las personas. – Se tuvo cuidado en conservar los datos de las personas participantes en la investigación, conforme a la ley 29733 (Ley de protección de datos personales), con lo cual debe determinarse el grado de riesgo en que incurran y la probabilidad de obtener un beneficio.

Libre participación y derecho a estar informado. – En la investigación se conservó los derechos a estar bien informados sobre los propósitos y fines del estudio; asumiendo de manera libre su disposición de participar en ella de manera libre y por voluntad propia; mediante la cual las personas son conscientes en el uso de la información para los fines de estudio en la investigación.

Beneficencia no maleficencia. – Fue necesario mantener la seguridad de las personas participantes de la investigación, por tal razón se debe cumplir con ciertas reglas de manera general, como no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y de aprovechar al máximo los beneficios.

Justicia. – El investigador ejerció juicios razonables, ponderables y tomar las prevenciones necesarias para asegurar los rumbos y limitaciones de sus capacidades y conocimientos hacia una práctica justa. Es importante que la equidad y la justicia otorguen a los participantes el derecho a acceder a sus resultados. El investigador estuvo obligado a tratar a todos los participantes de manera igualitaria dentro de los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

Capítulo IV: RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de resultados

4.1.1. Resultados obtenidos antes de aplicar las actividades de aprendizaje.

4.1.1.1. Aplicación del juego dramático en la mejora del lenguaje oral en la dimensión fonológica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Tabla 1

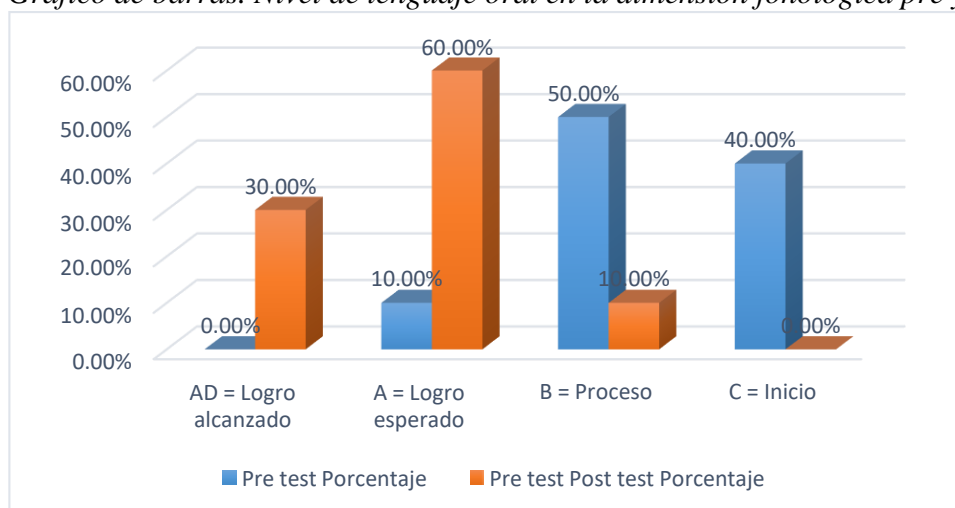
Nivel de lenguaje oral en la dimensión fonológica pre y post test.

Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	3	30.00%
A = Logro esperado	1	10.00%	6	60.00%
B = Proceso	5	50.00%	1	10.00%
C = Inicio	4	40.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 518, Nuevo Chimbote.

Figura 1

Gráfico de barras. Nivel de lenguaje oral en la dimensión fonológica pre y post test.



Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 518, Nuevo Chimbote.

En la tabla y figura 1 se observa que, del total de estudiantes en el pre test, el 50% se encuentran en el nivel B de proceso, el 40% C de inicio y el 10% A de logro esperado. Mientras que después del post test se obtuvo que el 60% se encuentra en el nivel A de logro

esperado, el 30% se encuentra en el nivel AD de logro alcanzado y el 10% se encuentra en el nivel B de proceso. Por consiguiente, los estudiantes se encuentran en un nivel alto de lenguaje oral en la dimensión fonológica

4.1.1.2. Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión sintáctica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Tabla 2

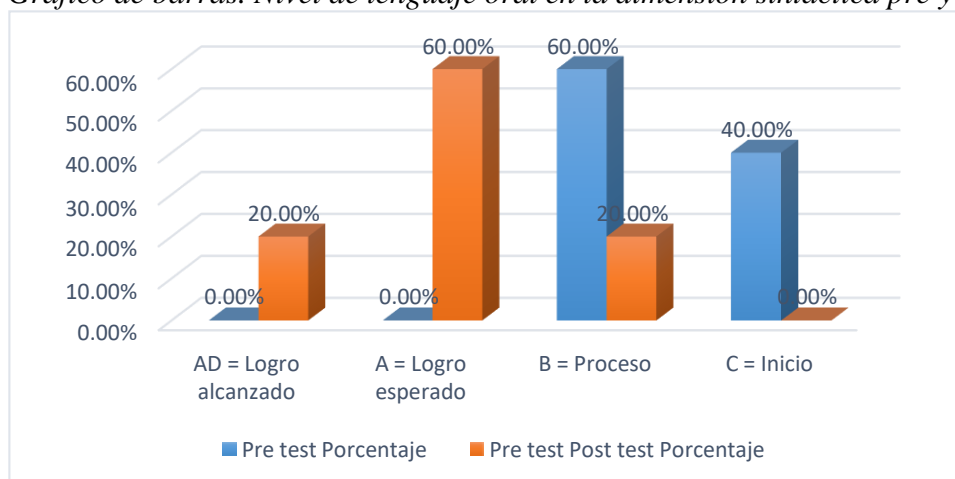
Nivel de lenguaje oral en la dimensión sintáctica pre y post test.

Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	2	20.00%
A = Logro esperado	0	0.00%	6	60.00%
B = Proceso	6	60.00%	2	20.00%
C = Inicio	4	40.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 518, Nuevo Chimbote.

Figura 2

Gráfico de barras. Nivel de lenguaje oral en la dimensión sintáctica pre y post test.



Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 518, Nuevo Chimbote.

En la tabla y figura 2 se observa que, del total de estudiantes, el 60% se encuentran en el nivel B de proceso y el 40% C de inicio. Mientras que después del post test se obtuvo que el

60% se encuentra en el nivel A de logro esperado, el 20% se encuentra en el nivel AD de logro alcanzado y el 20% se encuentra en el nivel B de proceso. Por consiguiente, los estudiantes se encuentran en un nivel alto de lenguaje oral en la dimensión sintáctica.

4.1.1.3. Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Tabla 3

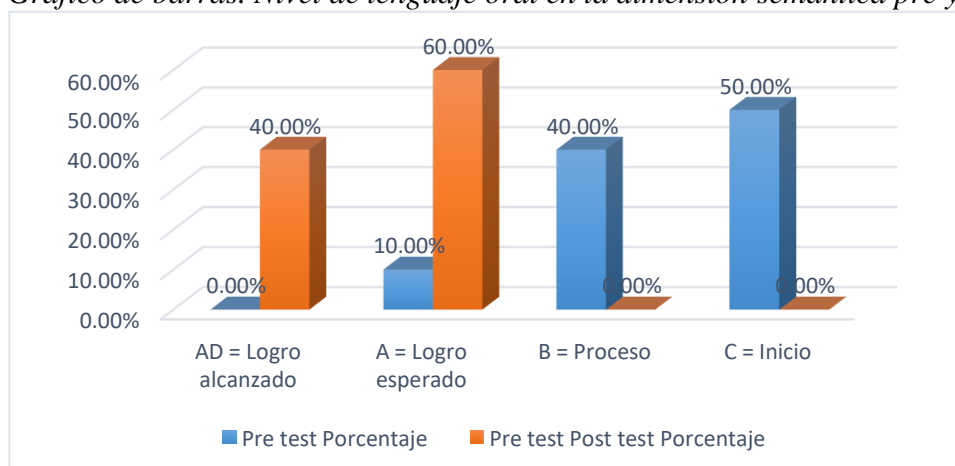
Nivel de lenguaje oral en la dimensión semántica pre y post test.

Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	4	40.00%
A = Logro esperado	1	10.00%	6	60.00%
B = Proceso	4	40.00%	0	0.00%
C = Inicio	5	50.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 518, Nuevo Chimbote.

Figura 3

Gráfico de barras. Nivel de lenguaje oral en la dimensión semántica pre y post test.



Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 518, Nuevo Chimbote.

En la tabla y figura 3 se observa que, del total de estudiantes, el 50% se encuentran en el nivel C de inicio, el 40% B de proceso y el 10% A de logro esperado. Mientras que después del post test se obtuvo que el 60% se encuentra en el nivel A de logro esperado, el 40% se

encuentra en el nivel AD de logro alcanzado. Por consiguiente, los estudiantes se encuentran en un nivel alto de lenguaje oral en la dimensión semántica.

4.1.1.4. Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión pragmática en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Tabla 4

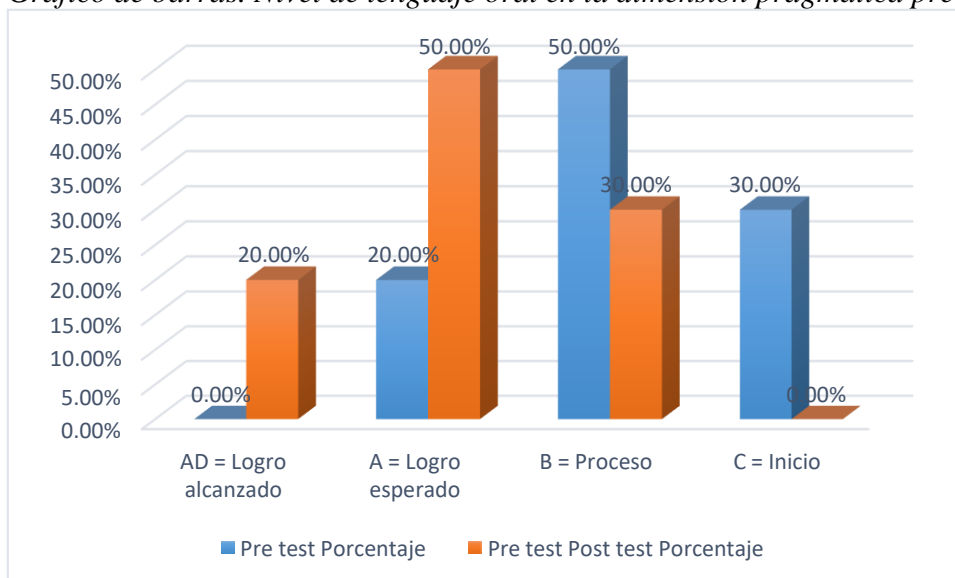
Nivel de lenguaje oral en la dimensión pragmática pre y post test.

Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	2	20.00%
A = Logro esperado	2	20.00%	5	50.00%
B = Proceso	5	50.00%	3	30.00%
C = Inicio	3	30.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes de la IE. N° 518, Nuevo Chimbote.

Figura 4

Gráfico de barras. Nivel de lenguaje oral en la dimensión pragmática pre y post test.



Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 518, Nuevo Chimbote.

En la tabla y figura 4 se observa que, del total de estudiantes, el 50% se encuentran en el nivel B de proceso, el 30% en C de inicio y el 20% en A de logro esperado. Mientras que después del post test se obtuvo que el 50% se encuentra en el nivel A de logro esperado, el 30% en B de proceso y el 20% se encuentra en el nivel AD de logro alcanzado. Por consiguiente, los estudiantes se encuentran en un nivel alto de lenguaje oral en la dimensión pragmática.

4.1.1.5. Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión auditiva en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Tabla 5

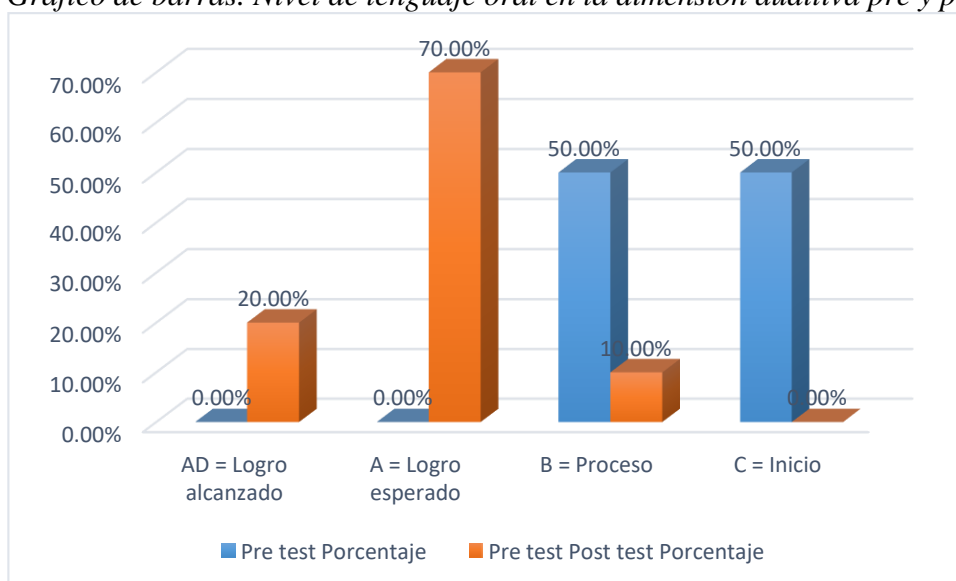
Nivel de lenguaje oral en la dimensión auditiva pre y post test.

Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	2	20.00%
A = Logro esperado	0	0.00%	7	70.00%
B = Proceso	5	50.00%	1	10.00%
C = Inicio	5	50.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 518, Nuevo Chimbote.

Figura 5

Gráfico de barras. Nivel de lenguaje oral en la dimensión auditiva pre y post test.



Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 518, Nuevo Chimbote.

En la tabla y figura 5 se observa que, del total de estudiantes, el 50% se encuentran en el nivel C de inicio y 50% nivel B de proceso. Mientras que después del post test se obtuvo que el 70% se encuentra en el nivel A de logro esperado, el 20% se encuentra en el nivel AD de logro alcanzado y el 10% en B de proceso. Por consiguiente, los estudiantes se encuentran en un nivel alto de lenguaje oral en la dimensión auditiva.

4.1.3. Análisis comparativo entre los resultados del pre y post test.

Tabla 6

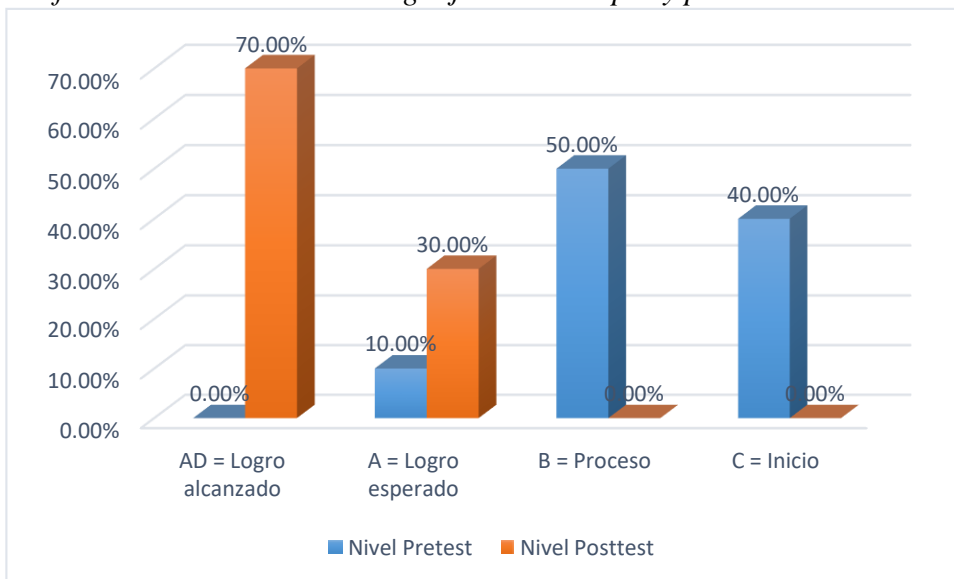
Nivel de lenguaje oral en el pre test y post test

Nivel	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
AD = Logro alcanzado	0	00.00%	7	70.00%
A = Logro esperado	1	10.00%	3	30.00%
B = Proceso	5	50.00%	0	0.00%
C = Inicio	4	40.00%	0	0.00%
Total	10	100.00%	10	100.00%

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 518, Nuevo Chimbote.

Figura 6

Gráfico de barras. Nivel de lenguaje oral en el pre y post test



Fuente: Post test aplicado a los estudiantes de la I.E. N° 518, Nuevo Chimbote.

En la tabla y figura 6 se observa que, del total de estudiantes, en el pre test se encuentran en el pre test con el 10% en logro esperado, 50% de proceso y el 40% en el nivel de inicio. Mientras que en el post test los resultados evolucionan con el 70% en el nivel de logro alcanzado y el 30% de logro esperado. Por consiguiente, la mayor parte de estudiantes alcanzan un nivel de logro alcanzado, es decir alto.

4.2 Prueba de normalidad

Formulación de hipótesis:

Ho: Hipótesis Nula: Los datos se ajustan a una distribución normal.

Hi: Hipótesis alterna o del investigador. Los datos no se ajustan a una distribución normal.

Nivel de significación: 5% = 0,05

Prueba estadística: Prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, prueba de hipótesis paramétrica.

4.2 Prueba de normalidad

Se aplicó la prueba de normalidad como el primer paso para determinar si el análisis de los datos tiende a ser paramétricos o no paramétricos. Para ello, se utilizó el programa estadístico IBM SPSS Statistics 25, basado en el estadístico Shapiro – Wilk para una muestra menor a 50.

Tabla 7

Prueba de normalidad

Nivel	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	0,272	10	0,035	0,802	10	0,015
Post test	0,324	10	0,004	0,794	10	0,012

Fuente: SPSS 25

Con 0,015 para el pretest y 0,012 en el post test, muestra una distribución normal, pero siendo su muestra menor a 30, se considera no paramétrica, aceptando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

4.3. Prueba de hipótesis:

Ho: Hipótesis Nula: No existe diferencia significativa entre los datos del pre y post test.

H1: Hipótesis alterna: Existe diferencia significativa entre los datos del pre y post test.

Nivel de significancia: 5% = ,05

Prueba estadística: Prueba no paramétrica de hipótesis Wilcoxon

Estimación del P – valor

4.3.1. Calcular el valor estadístico de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon

El estadístico de prueba más confiable para en análisis descriptivo en la prueba de rangos con signo de Wilcoxon se refiere a una comparación de 2 muestras relacionadas (pretest y posttest) con 10 participantes con el fin de determinar si existe o no diferencia significativa a partir de los resultados obtenidos con la aplicación del pretest y posttest, por cada uno de los objetivos específicos y general.

4.3.1.1. Prueba de hipótesis para la dimensión fonológica

Hi El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión fonológica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Ho El juego dramático no mejora el lenguaje oral en la dimensión fonológica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Estadístico de prueba

Tabla 8.

Prueba de Rango de Wilcoxon

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post -	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Pre	Rangos positivos	9 ^b	5,00	45,00
	Empates	1 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-2,762 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,006

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.006$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, la aplicación de actividades de aprendizaje con juegos dramáticos mejora en el desarrollo de la dimensión fonológica del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

4.3.1.2. Prueba de hipótesis para la dimensión sintáctica

Hi El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión sintáctica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Ho El juego dramático no mejora el lenguaje oral en la dimensión sintáctica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Estadístico de prueba

Tabla 9.

Prueba de Rango de Wilcoxon

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post -	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Pre	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-2,889 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.004$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, la aplicación de actividades de aprendizaje con juegos dramáticos mejora en el desarrollo de la dimensión sintáctica del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

4.3.1.3. Prueba de hipótesis para la dimensión semántica

Hi El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Ho El juego dramático no mejora el lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020

Estadístico de prueba

Tabla 10.

Prueba de Rango de Wilcoxon

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post -	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Pre	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-2,972 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,003

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.003$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, la aplicación de actividades de aprendizaje con juegos dramáticos mejora en el desarrollo de la dimensión semántica del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

4.3.1.4. Prueba de hipótesis para la dimensión pragmática

Hi El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión pragmática en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Ho El juego dramático no mejora el lenguaje oral en la dimensión pragmática en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Estadístico de prueba

Tabla 11.

Prueba de Rango de Wilcoxon

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post -	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Pre	Rangos positivos	9 ^b	5,00	45,00
	Empates	1 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-3,162 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,002

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.002$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, la aplicación de actividades de aprendizaje con juegos dramáticos mejora en el desarrollo de la dimensión pragmática del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

4.3.1.5. Prueba de hipótesis para la dimensión auditiva

Hi El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión auditiva en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Ho El juego dramático no mejora el lenguaje oral en la dimensión auditiva en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Estadístico de prueba

Tabla 12.

Prueba de Rango de Wilcoxon

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post -	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Pre	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-2,889 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,004

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p=0.004$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, la aplicación de actividades de aprendizaje con juegos dramáticos mejora en el desarrollo de la dimensión auditiva del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

4.3.1.6. Prueba de hipótesis para lenguaje oral

Hi. El juego dramático mejora en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Ho. El juego dramático no mejora en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Estadístico de prueba

Tabla 13.

Prueba de Rango de Wilcoxon

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post -	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Pre	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-2,889 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	0,004

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0,004$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, el juego dramático mejora en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020.

4.4 Discusión de resultados

El juego dramático tiene una combinación de habilidades y actividades expresivas que ayudan a los niños a mejorar el aprendizaje, socialización y la comunicación con los demás, y también los niños jugando cumplen determinados roles.

Con relación al objetivo general: Determinar si el juego dramático mejora en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020, los resultados del pre test en la muestra de 10 niños de 5 años de edad registraron que el 50% se encuentra en el nivel de proceso y el 40% en el nivel de inicio; considerando como poco motivados y socialmente aislados. Luego se aplicó el post test, donde el 30% está en nivel de logro alcanzado, el 60% en nivel de logro esperado y 10% en el nivel de proceso; Por consiguiente, la mayor parte de estudiantes tiene un buen nivel de lenguaje oral. A lo señalado corroboramos la importancia que tienen los juegos dramáticos en el nivel inicial, así como lo indica Girona (2017), en su tesis titulado Juegos para Desarrollar el Lenguaje oral en niños y niñas del Nivel Inicial Jardín Infantes Planeta Niños, concluyó que, desde esta perspectiva, el juego contribuye en facilitar la mejora del lenguaje oral.

En relación al objetivo específico 1: Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión fonológica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020. Los resultados del pretest registraron su mayor porcentaje en el nivel inicio y proceso. Por otro lado, luego de haber aplicado los juegos dramáticos se realizó el post test cuyo resultado registraron al 40% de la muestra en nivel inicio, al 50% es proceso y al 10% en logro esperado, lográndose determinar que la mayoría de niños presentan una mejora de lenguaje oral. Con estos resultados coincidimos con la investigación que realizó el autor, Suybate (2019), en su tesis titulado nivel de lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de una Institución Educativa del Distrito de Ventanilla, donde concluye que se determinó que predomina en nivel necesita mejorar del lenguaje oral en las dimensiones nivel fonológico, semántico, y pragmático; esto aún es insuficiente para alcanzar el nivel normal.

En relación al objetivo específico 2: Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión sintáctica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020. Los resultados del pretest registraron su mayor porcentaje en el nivel inicio y proceso. Por otro lado, luego de haber aplicado los juegos dramáticos se realizó el

post test cuyo resultado registraron al 40% de la muestra en nivel inicio, al 60% es proceso, lográndose determinar que la mayoría de niños presentan una mejora de lenguaje oral. Con estos resultados coincidimos con la investigación que realizó, Ñamiña y Romero (2017), en su tesis titulado el juego dramático en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Huanca Pallaguchi de la Parroquia Achupallas, Cantón Alausí, Provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016 donde concluye que de acuerdo a la investigación se pudo conocer la importancia del juego dramático en el desarrollo del lenguaje oral ya que favorece a la dimensión pragmática, también facilita desarrollar la socialización, aumentar la capacidad de expresión de emociones, sentimientos y afectos por medio del lenguaje.

En relación al objetivo específico 3: Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020. Los resultados del pretest registraron su mayor porcentaje en el nivel inicio y proceso. Por otro lado, luego de haber aplicado los juegos dramáticos se realizó el post test cuyo resultado registraron al 50% de la muestra en nivel inicio, al 40% es proceso y al 10% en logro esperado, lográndose determinar que la mayoría de niños presentan una mejora de lenguaje oral. Con estos resultados coincidimos con la investigación que realizó el investigador Petsayit y Samekash (2020), en su tesis titulado el juego dramático y el lenguaje oral de los niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 323. Comunidad: Centro Wawik-Imaza-Amazonas 2029 donde concluye que en la dimensión semántica se evidencia que en la aplicación del pretest el mayor número de niños se encontraban ubicados en el nivel en proceso, representando aproximadamente al 44% del grupo experimental; en contraste con la aplicación del post test administrado después del estímulo (juego dramático) la mayoría de niños que contribuyen la muestra de estudio se encuentra ubicados en el nivel logrado y destacado, representando al 62%.

En relación al objetivo específico 4: Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión pragmática en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020. Los resultados del pretest registraron su mayor porcentaje en el nivel inicio y proceso. Por otro lado, luego de haber aplicado los juegos dramáticos se realizó el post test cuyo resultado registraron al 30% de la muestra en nivel inicio, al 50% es proceso y al 20% en logro esperado, lográndose determinar que la mayoría de niños presentan una

mejora de lenguaje oral. Con estos resultados coincidimos con la investigación que realizó, Aguirre y Salcedo (2018), en su tesis titulado juegos dramáticos para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 265 Manuel Elías Tello de Vista Alegre-Nasca De acuerdo los resultados del post test el grupo experimental presenta promedios altamente significativos en la dimensión pragmática. Este incremento se debe a la aplicación del juego. Se concluye que la dimensión denominado nivel fonológico es el más alto porcentaje con un 100% de logro que evidencia que los niños han logrado una notable mejoría después de la aplicación de las actividades, ya que les permitió a participar de manera voluntaria ya sea de forma grupal o individual.

En relación al objetivo específico 5: Determinar que el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión auditiva en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Nuevo Chimbote – 2020. Los resultados del pretest registraron su mayor porcentaje en el nivel inicio y proceso. Por otro lado, luego de haber aplicado los juegos dramáticos se realizó el post test cuyo resultado registraron al 50% de la muestra en nivel inicio, al 20% es proceso y al 50% en logro previsto, lográndose determinar que la mayoría de niños presentan una mejora de lenguaje oral. Con estos resultados coincidimos con la investigación que realizó, Chipana (2021), en su tesis juegos dramáticos en el lenguaje oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 124-Julcamarca-Angaraes-Huancavelica, 2019. Los resultados entre el pre test y post test del grupo experimental, se obtuvo un p-valor=0.000, siendo menor al nivel de significancia de 5%, es decir se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, se obtuvo con estadígrafo de t-Student, el juego dramático influye significativamente en el lenguaje oral en su dimensión auditivo de los niños y niñas, de 5 años, según la prueba pre test el 58% se ubica en inicio de lenguaje oral, el 33% se encuentra en proceso 9% en logro. Por otro lado, según la prueba de post test se evidencia que el 8 % se encuentra en inicio, el 175 se encuentra en proceso y 75 en logro esperado. Y concluye que el juego dramático influye significativamente en su dimensión auditivo de lenguaje oral en niños y niñas de 5 años, se evidencio que la mayoría de los niños y niñas se expresan con fluidez con sus interlocutores.

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones

Al finalizar el procedimiento de información de nuestra investigación efectuada en los niños de cinco años de la I.E. de Nuevo Chimbote, presentamos las siguientes conclusiones:

1. Los estudiantes de cinco años de la I.E. de Nuevo Chimbote, presentan en mayoría un nivel de logro alcanzado en lenguaje oral al registrar un 70% y la contrastación de la hipótesis general se obtuvo $P= 0,004$ validando la hipótesis general.
2. En la dimensión fonológica los estudiantes han alcanzado en mayoría un nivel logro esperado con un 60% y $p= 0,006$ en la prueba de Wilcoxon, validando la hipótesis.
3. Con respecto a la segunda dimensión sintáctica los estudiantes de cinco años han obtenido un nivel de logro esperado con un 6% y $p=0,004$ en la prueba de Wilcoxon, validando la hipótesis.
4. En la tercera dimensión semántica los estudiantes de cinco años obtuvieron un nivel de logro esperado de un 50% y $p=0,003$ en la prueba de Wilcoxon, validando la hipótesis.
5. La cuarta dimensión pragmática los niños obtuvieron un nivel de logro esperado de 70% y $p=0,002$ en la prueba de Wilcoxon, validando la hipótesis.
6. Con la última dimensión auditiva los niños de cinco años obtuvieron un nivel de logro alcanzado de 70% y $p=0,004$ en la Prueba de Wilcoxon, validando la hipótesis.
7. Aceptamos la hipótesis formulada por las investigadoras al haber registrado $p=0,004$; aceptando la hipótesis del investigador de juego dramático mejora el lenguaje oral en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote, 2020.

5.2 Sugerencias

1. Recomendación metodológica: Se recomienda a los futuros investigadores de promover estudios futuros con la estrategia investigadas, porque ha dado indicio que es eficiente y se puede lograr mejoras en los estudiantes; asimismo, se debe profundizar la investigación para tres y cuatro, tomando poblaciones y muestras más significativas e Instituciones Educativas tanto de la zona urbana y rural.
2. Recomendaciones académicas: Se recomienda a la Institución Educativa seguir implementando más estrategias relacionados al tema, también aplicando nuevas estrategias didácticas que contribuyan a mejorar los niveles de lenguaje oral, adaptar nuevas técnicas e instrumentos de recolección de datos, para cada una de las edades de los investigados
3. Recomendaciones prácticas: Que los docentes formen grupos de capacitación y puedan aplicar las técnicas y estrategias de manera permanente, que trabajen en función de las necesidades de los estudiantes, impulsando la expresión oral en todas sus dimensiones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, M. y Salcedo, G. (2018). *Juegos dramáticos para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 265 Manuel Elías Tello de Vista Alegre-Nasca. Tesis de segunda especialidad. Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica. Perú.*
- Alique, M. (2018). *Comunicación en lengua castellana, nivel 2*, RA-MA Editorial.
- Amenós, V. (2009). *Los juegos de simulación basados en la realidad, herramientas de desarrollo organizacional*. Editorial, El Cid Editor /apuntes
- Barrachina, Ll. (2018). *La enseñanza del lenguaje en la escuela: lengua oral, lectura y escritura*, Editorial UOC.
- Borda, M. (2014). *Métodos cuantitativos*. Bogotá, Colombia. Universidad del norte.
- Cabrera, E. (2006). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo*, Wanceulen Editorial.
- Cañizares, M., Carbonero, C. (2016). *El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de educación física*. Editorial, Wanceulen
- Castillo, O., Castillo, C. (2009) *El desarrollo del lenguaje total: análisis y perspectivas*. Editorial Universitaria.
- Chipana, M. (2021). *Juegos dramáticos en el lenguaje oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 124-Julcamarca-Angaraes-Huancavelica, 2019. Tesis de licenciamiento. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Ayacucho. Perú.*
- Diestre, L. (2019). *El lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 653 San José-Huaura, 2019. Tesis de maestría. Universidad católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote. Perú.*

- Faas, A. (2018). *Psicología del desarrollo de la niñez*, Editorial Brujas
- García, A. (2019) *Nivel de lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa de Inicial N° 300 del Distrito de Picota, Región de San Martín-2019* (Tesis de licenciatura). Universidad católica los Ángeles de Chimbote. Juliaca, Perú.
- Gironda, L. (2017). *Juegos para Desarrollar el Lenguaje oral en niños y niñas del Nivel Inicial Jardín Infantes Planeta Niños. Tesis de licenciamiento. Universidad Mayor de San Andrés. La Paz. Bolivia.*
- Guachamin, P. (2020). *El juego dramático en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 4 años, en el jardín de Infantes Mercedes Noboa en el periodo lectivo 2019-2020. Tesis de licenciamiento. Universidad Central del Ecuador. Quito.*
- Guzmán, G. (2019) *Lista de cotejo: qué es y cómo se usa esta herramienta de evaluación. psicología y mente. (257). Recuperado desde: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/lista-de-cotejo>*
- Losada, G. (2009). *Características de los juegos y juguetes utilizados por terapia ocupacional en niños con discapacidad*, Editorial Universidad Manuela Beltrán.
- López, C. (2014). *Los juegos en la detección del abuso sexual*. Editorial, Maipue.
- Ñamiña, L. y Romero, A. (2017). *El juego dramático en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de Educación Inicial de la Unidad Educativa Huanca Pallaguchi de la Parroquia Achupallas, Cantón Alausí, Provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016. Tesis de licenciamiento. Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba. Ecuador.*
- Petsayit, E. y Samekash, N. (2020). *El juego dramático y el lenguaje oral de los niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 323. Comunidad: Centro Wawik-*

Imaza-Amazonas 2029. Tesis de licenciamiento. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Chachapoyas. Perú.

Pecoraio, S. (2018). *Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre: MF1868_2*, editorial. Cano Pina,

Quirina, M. (2018) *Nivel de psicomotricidad y el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 3 a 5 años en el Área de Comunicación en la Institución Educativa Inicial N° 6184 del barrio Jerusalén de Contamana, Loreto – 2018* (Tesis de licenciatura). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.

Rodríguez, L. (2019). *El lenguaje oral en Educación Infantil. Relacionado de una batería de actividades como propuesta de estimulación. Tesis de licenciamiento. Universidad de Valladolid. Valladolid.*

Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el kin-ball*, Wanceulen Editorial

Rosas, D. (2005). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*, Editorial. Miño y Dávila.

Rubio, G. y Soledispa, S. (2021). *El desarrollo del lenguaje oral de los infantes de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Alberto Astudio Montesinos Cuenca-Ecuador. Tesis de licenciamiento. Universidad Nacional de Educación. Azogues. Ecuador.*

Sarlé, P. (2013). *Lo importante es jugar ¿Cómo entra el juego en la escuela?* Editorial. Homo Sapiens Ediciones.

Sarlé, P., Rosemberg (2015). *Dale que... El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños*, Homo Sapiens Ediciones

Suybate, M. (2019). *Nivel de lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de una Institución Educativa del Distrito de Ventanilla. Tesis de grado de maestría. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima. Perú.*

Venegas, G., Venegas, M. (2018). *El juego infantil y su metodología.* IC Editorial

Villafuerte, L. (2015). *Análisis metodológico en los trabajos de tesis. Retrieved from*

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/reader.action?docID=5307893&query=metodologia%2BINVESTIGACION%2Bexplicativa>

ANEXOS

ANEXO 01 INSTRUMENTO

Lista de cotejo

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:

1.2. Alumno:

1.3. Edad.....

N° Ord	INDICADORES	VALORACIÓN		
		0	1	Obs.
ASPECTO FONOLÓGICO				
01	Se les facilita contar cuentos o relatos.			
02	Interactúa con facilidad con la docente.			
03	Pronuncia correctamente determinados fonemas (vocálicos y consonánticos)			
04	Desarrolla movilidad y agilidad de los órganos bucofaciales que intervienen en la articulación			
05	Percibir, imitar e interiorizar ritmos y secuencias del juego.			
ASPECTO SEMÁNTICA				
06	Formula preguntas sobre lo que le interesa			
07	Se expresa con frases correctos			
08	Señala dibujos por su definición			
09	Expresa el significado de las palabras			
10	Conoce y utiliza palabras por medio de láminas animadas			
ASPECTO SINTÁCTICO				
11	Se comunica por medio del lenguaje oral con la docente o compañeros de trabajo.			
12	Menciona oraciones o realiza conversaciones con palabras bien habladas.			
13	Compone oralmente frases con sentido completo			
14	Describe acciones que ejecutan los personajes que se presentan en el juego			
15	Brinda frases de forma verbal que puedan memorizar durante el juego			
ASPECTO PRAGMÁTICO				
16	Maneja correctamente las frases o palabras en su expresión.			
17	Formula preguntas sobre lo que le interesa			
18	Explica una idea respetando las estructuras lógicas en el orden en que esta el juego			
19	Tiene la capacidad léxica para usar diversas formas sin repetir lo mismo			

20	Construye palabras completas utilizando diversas frases			
ASPECTO AUDITIVO				
21	Mantiene atención durante la conversación			
22	Imita sonidos de animales u otros objetos.			
23	Escucha y discrimina sonidos de los animales u otros objetos			
24	Identifica sonidos realizados con instrumentos musicales			
25	Discriminación de cualidades sonoras; intensidad, duración, tono y timbre			

ANEXO 2: FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento:	Lista de cotejo
Autor y año:	Original de la investigadora Yavett obregón Salazar (2019)
	Adaptado:
Objetivo del instrumento:	Determinar el nivel de Lenguaje oral.
Usuario:	
Forma de administración:	
Validez: (presentar la constancia de validación de expertos)	- Anexo 04
Confiabilidad:	0,85

Ficha técnica El juego dramático para mejorar el nivel de lenguaje oral, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020.

ANEXO 3: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: El juego dramático para mejorar el nivel de lenguaje oral, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020.						
Problema	Objetivos	Hipótesis	VARIABLES	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p>General ¿En qué medida el juego dramático mejora el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020?</p> <p>Específicos ¿En qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión fonológica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje? ¿En qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la</p>	<p>General Determinar si el juego dramático mejora el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020.</p> <p>Específicos -Determinar en qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión fonológica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje. -Determinar en qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión</p>	<p>General Hi. El juego dramático mejora el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020. Ho. El juego dramático no mejora el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020.</p> <p>Específicos El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión fonológica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</p>	<p>Variable independiente Juego dramático</p> <p>Variable dependiente</p>	<p>Fases</p> <p>Recursos</p> <p>Actividades pedagógicas</p> <p>Fonológica</p>	<p>Percepción y expresión.</p> <p>Acciones motivacionales (Antes, durante y después).</p> <p>Gestos, actitudes, movimientos, comunicación y representación</p> <p>Entonación</p> <p>Tonos de voz</p>	<p>Tipo y Nivel: Cuantitativo Descriptivo</p> <p>Diseño: Pre experimental.</p> <p>Población muestral: 10 niños y niñas de 5 años. Institución Educativa N° 518.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

<p>dimensión sintáctica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?</p> <p>¿En qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?</p> <p>¿En qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión pragmática en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?</p> <p>¿En qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la</p>	<p>sintáctica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</p> <p>-Determinar en qué medida el juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</p>	<p>El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión sintáctica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</p> <p>El juego dramático mejora el lenguaje oral en la dimensión semántica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</p>	<p>Lenguaje oral</p>	<p>Sintáctica</p>	<p>Expresión articulada</p>		
				<p>Semántica</p>	<p>Significado de las palabras</p>		
					<p>Pragmática</p>		<p>Significado simbólico.</p>
					<p>Auditiva</p>		<p>Escuchar</p>

<p>dimensión auditiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje?</p>	<p>auditiva en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</p>	<p>518, Nuevo Chimbote – 2020, antes y después de la aplicación de actividades de aprendizaje.</p>				
---	---	--	--	--	--	--

ANEXO 4: VALIDEZ Y FIABILIDAD DE INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: lista de cotejo, diseñado por Yavett Acela Obregón Salazar, cuyo propósito es medir las dimensiones, el cual será aplicado a estudiantes de 5 años del nivel inicial, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR EL NIVEL DE LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE NUEVO CHIMBOTE.

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

Licenciada en educación Inicial

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

|

Gracias por su aporte



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEM	INDICADORES								Observaciones
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aspecto fonológico		Se les facilita contar cuentos o relatos.	✓		✓		✓		✓		
		Interactúa con facilidad con la docente.	✓		✓		✓		✓		
		Pronuncia correctamente determinados fonemas (vocalicos y consonánticos)	✓		✓		✓		✓		
		Desarrolla movilidad y agilidad de los órganos bucofaciales que intervienen en la articulación	✓		✓		✓		✓		
		Percibir, imitar e interiorizar ritmos y secuencias del juego.	✓		✓		✓		✓		
Aspecto semántico		Formula preguntas sobre lo que le interesa	✓		✓		✓		✓		
		Interactúa con facilidad con la docente.	✓		✓		✓		✓		
		Señala dibujos por su definición	✓		✓		✓		✓		
		Expresa el significado de las palabras	✓		✓		✓		✓		

	Conoce y utiliza palabras por medio de láminas animadas	X	X	X	X		
Aspecto sintáctico	Se comunica por medio del lenguaje oral con la docente o compañeros de trabajo.	X	X	X	X		
	Menciona oraciones o realiza conversaciones con palabras bien habladas.	X	X	X	X		
	Compone oralmente frases con sentido completo	X	X	X	X		
	Describe acciones que ejecutan los personajes que se presentan en el juego	X	X	X	X		
	Brinda frases de forma verbal que puedan memorizar durante el juego	X	X	X	X		
	Maneja correctamente las frases o palabras en su expresión.	X	X	X	X		
Aspecto pragmático	Formula preguntas sobre lo que le interesa	X	X	X	X		
	Explica una idea respetando las estructuras lógicas en el orden en que esta el juego	X	X	X	X		
	Tiene la capacidad léxica para usar diversas formas sin repetir lo mismo	X	X	X	X		
	Construye palabras completas utilizando diversas frases	X	X	X	X		
Aspecto auditivo	Mantiene atención durante la conversación	X	X	X	X		
	Imita sonidos de animales u otros objetos.	X	X	X	X		
	Escucha y discrimina sonidos de los animales u otros objetos	X	X	X	X		

	Identifica sonidos realizados con instrumentos musicales	X	X	X	X		
	Discriminación de cualidades sonoras; intensidad, duración, tono y timbre	X	X	X	X		

Nombre del docente:

Lic. Fiosella Medina Vidal

Nuevo Chimbote, 12 de Setiembre 2019



Fiosella Medina Vidal
Firma



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: lista de cotejo, diseñado por Yavett Acela Obregón Salazar, cuyo propósito es medir las dimensiones, el cual será aplicado a estudiantes de 5 años del nivel inicial, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR EL NIVEL DE LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE NUEVO CHIMBOTE.

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

Licenciada en educación Inicial

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

|

Gracias por su aporte



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEM	INDICADORES								Observaciones
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aspecto fonológico		Se les facilita contar cuentos o relatos.	✓		✓		✓		✓		
		Interactúa con facilidad con la docente.	✓		✓		✓		✓		
		Pronuncia correctamente determinados fonemas (vocalicos y consonánticos)	✓		✓		✓		✓		
		Desarrolla movilidad y agilidad de los órganos bucofaciales que intervienen en la articulación	✓		✓		✓		✓		
		Percibir, imitar e interiorizar ritmos y secuencias del juego.	✓		✓		✓		✓		
Aspecto semántico		Formula preguntas sobre lo que le interesa	✓		✓		✓		✓		
		Interactúa con facilidad con la docente.	✓		✓		✓		✓		
		Señala dibujos por su definición	✓		✓		✓		✓		
		Expresa el significado de las palabras	✓		✓		✓		✓		

Aspecto sintáctico	Expresa el significado de las palabras	X	X	X	X	
	Conoce y utiliza palabras por medio de láminas animadas	X	X	X	X	
	Se comunica por medio del lenguaje oral con la docente o compañeros de trabajo.	X	X	X	X	
	Menciona oraciones o realiza conversaciones con palabras bien habladas.	X	X	X	X	
	Compone oralmente frases con sentido completo	X	X	X	X	
	Describe acciones que ejecutan los personajes que se presentan en el juego	X	X	X	X	
	Brinda frases de forma verbal que puedan memorizar durante el juego	X	X	X	X	
Aspecto pragmático	Maneja correctamente las frases o palabras en su expresión.	X	X	X	X	
	Formula preguntas sobre lo que le interesa	X	X	X	X	
	Explica una idea respetando las estructuras lógicas en el orden en que esta el juego	X	X	X	X	
	Tiene la capacidad léxica para usar diversas formas sin repetir lo mismo	X	X	X	X	
	Construye palabras completas utilizando diversas frases	X	X	X	X	

Aspecto	auditivo	Mantiene atención durante la conversación	X	X	✓	X	
		Imita sonidos de animales u otros objetos.	X	X	X	X	
		Escucha y discrimina sonidos de los animales u otros objetos	X	X	X	X	
		Identifica sonidos realizados con instrumentos musicales	X	X	X	X	
		Discriminación de cualidades sonoras; intensidad, duración, tono y timbre	X	X	X	X	

Nombre del docente:

Lic. EDIHT JESUS
BAUTISTA CERNA

Nuevo Chimbote, 12 de Setiembre 2019



Firma del Experto informante



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: lista de cotejo, diseñado por Yavett Acela Obregón Salazar, cuyo propósito es medir las dimensiones, el cual será aplicado a estudiantes de 5 años del nivel inicial, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

EL JUEGO DRAMÁTICO PARA MEJORAR EL NIVEL DE LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE NUEVO CHIMBOTE.

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

Licenciada en educación Inicial

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

|

Gracias por su aporte



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEM	INDICADORES								Observaciones
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aspecto fonológico		Se les facilita contar cuentos o relatos.	✓		✓		✓		✓		
		Interactúa con facilidad con la docente.	✓		✓		✓		✓		
		Pronuncia correctamente determinados fonemas (vocalicos y consonánticos)	✓		✓		✓		✓		
		Desarrolla movilidad y agilidad de los órganos bucofaciales que intervienen en la articulación	✓		✓		✓		✓		
		Percibir, imitar e interiorizar ritmos y secuencias del juego.	✓		✓		✓		✓		
Aspecto semántico		Formula preguntas sobre lo que le interesa	✓		✓		✓		✓		
		Interactúa con facilidad con la docente.	✓		✓		✓		✓		
		Señala dibujos por su definición	✓		✓		✓		✓		
		Expresa el significado de las palabras	✓		✓		✓		✓		

	Expresa el significado de las palabras	✓	×	✓	✓	
	Conoce y utiliza palabras por medio de láminas animadas	✓	×	✓	✓	
Aspecto sintáctico	Se comunica por medio del lenguaje oral con la docente o compañeros de trabajo.	✓	✓	✓	×	
	Menciona oraciones o realiza conversaciones con palabras bien habladas.	✓	✓	✓	×	
	Compone oralmente frases con sentido completo	✓	✓	✓	✓	
	Describe acciones que ejecutan los personajes que se presentan en el juego	✓	✓	✓	×	
	Brinda frases de forma verbal que puedan memorizar durante el juego	✓	×	✓	✓	
	Maneja correctamente las frases o palabras en su expresión.	✓	✓	✓	✓	
Aspecto pragmático	Formula preguntas sobre lo que le interesa	✓	✓	✓	×	
	Explica una idea respetando las estructuras lógicas en el orden en que esta el juego	✓	×	✓	✓	
	Tiene la capacidad léxica para usar diversas formas sin repetir lo mismo	✓	✓	✓	×	
	Construye palabras completas utilizando diversas frases	✓	✓	✓	✓	

Aspecto	auditivo	Mantiene atención durante la conversación	X	X	X	X	
		Imita sonidos de animales u otros objetos.	X	Y	X	X	
		Escucha y discrimina sonidos de los animales u otros objetos	X	Y	X	Y	
		Identifica sonidos realizados con instrumentos musicales	X	X	X	X	
		Discriminación de cualidades sonoras; intensidad, duración, tono y timbre	X	Y	X	X	

Nombre del docente:

Lic. María Solórzano Camones

Nuevo Chimbote, 12 de Setiembre 2019

Firma del Experto informante:

DNI: 41738706

Lic. María Solórzano Camones

FIABILIDAD

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos Válido	25	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	25	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,850	10

ANEXO 5: BASE DE DATOS

LENGUAJE ORAL - PRE TEST																																								
		FONÉTICA					SINTASIS					SEMÁNTICA					PRAGMÁTICA					AUDITIVA																		
Items	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	D1	D2	D3	D4	D5	T	MEDICIÓN	Nivelar y rango	C	Inicio	3	Proceso	Aspecto	AD	Logro
Estudiante 1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	4	3	4	4	3	18	Escala y valoración	Lenguaje oral	(0-6)	(7-12)	(13-18)	(19-25)		
Estudiante 2	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	2	2	4	3	12	No cumple(0)	Fonética	(0-1)	(2-3)	4	5		
Estudiante 3	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	3	3	2	2	12	Si cumple(1)	Sintaxis	(0-1)	(2-3)	4	5		
Estudiante 4	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	2	6	Dimensionar:	Semántica	(0-1)	(2-3)	4	5			
Estudiante 5	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	2	2	1	2	9	D1 Fonética (Situa)	Valor mínima	25			5			
Estudiante 6	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	2	3	1	10	D2 Sintaxis (Situa)	Valor mínima	0			0		
Estudiante 7	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	5	D3 Semántica (Situa)								
Estudiante 8	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	1	1	1	1	6	Total 15 items	Rango	25			5		
Estudiante 9	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	1	1	1	1	6		Amplitud	6.25			1.25		
Estudiante 11	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	3	3	2	1	12								

LENGUAJE ORAL - POST TEST																																									
		FONÉTICA					SINTASIS					SEMÁNTICA					PRAGMÁTICA					AUDITIVA																			
Items	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	D1	D2	D3	D4	D5	T	MEDICIÓN	Nivelar y rango	C	Inicio	3	Proceso	Aspecto	AD	Logro	
Estudiante 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	25									
Estudiante 2	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	5	5	5	23									
Estudiante 3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	5	4	4	4	4	21									
Estudiante 4	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	4	2	4	2	4	16									
Estudiante 5	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	4	4	4	4	4	20									
Estudiante 6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	4	5	5	4	4	22									
Estudiante 7	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	4	4	2	2	14									
Estudiante 8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	20									
Estudiante 9	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	4	2	4	2	4	16									
Estudiante 11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	5	4	5	4	4	22									