



UNIVERSIDAD
DE PIURA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**El juego como estrategia para el desarrollo léxico
semántico en comunicación oral en inglés en niños de 5
años**

Tesis para optar el Grado de
Magíster en Educación con mención en Teorías y Gestión Educativa

Lorena Silvia Yarasca Candela

**Asesor(es):
Mgtr. María Lucero Ugaz Santivañez**

Lima, diciembre de 2022

NOMBRE DEL TRABAJO

Yarasca_TESIS_word.docx

AUTOR

Yarisa Ugaz

RECuento DE PALABRAS

23193 Words

RECuento DE CARACTERES

124110 Characters

RECuento DE PÁGINAS

106 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.8MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 6, 2022 11:26 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 6, 2022 11:36 AM GMT-5

● 17% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

Dedicatoria

A mis queridas hijas Bianca y Aira, quienes son mi inspiración para ser siempre mejor y para quienes deseo ser un ejemplo de superación. A mis abuelos Juana y Carlos, de quienes guardo gratos recuerdos.





Agradecimientos

Al maravilloso grupo de niños, quienes fueron partícipes de esta gran aventura de aprendizaje y enseñanza mutua.





Resumen

El presente trabajo está dirigido a determinar el efecto del juego en el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral del idioma inglés.

La tesis desarrollada está dividida en cuatro capítulos. El primer capítulo muestra la caracterización y formulación del problema; la justificación, limitaciones, objetivos y antecedentes de la investigación.

El segundo capítulo contiene el marco teórico. Para su desarrollo se realizó una revisión bibliográfica actualizada sobre ambas variables de la investigación, el juego y la comunicación oral, los cuales dieron las bases teóricas para el desarrollo del programa.

El tercer capítulo presenta la metodología empleada, el estudio que se realizó responde al paradigma cuantitativo, de tipo experimental, la muestra fue de 20 alumnos de 5 años. El instrumento utilizado fue una guía de observación para medir el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés.

El cuarto capítulo son los resultados de la investigación, cuya conclusión fue que la mayoría de los estudiantes mejoraron su desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés luego de las doce sesiones a base del juego, se evidencia mejoría en ambas dimensiones de la variable dependiente.

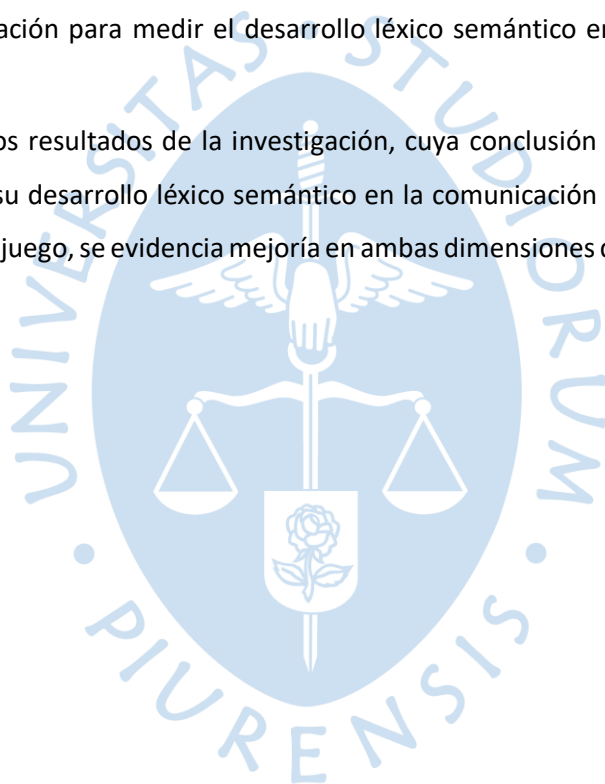




Tabla de contenido

Introducción	17
Capítulo 1: Planteamiento de la investigación	19
1.1 Caracterización de la problemática	19
1.2 Formulación del problema	21
1.3 Justificación de la investigación	21
1.4 Limitaciones de la investigación	21
1.5 Objetivos	22
1.5.1 General	22
1.5.2 Específicos	22
1.6 Hipótesis	22
1.6.1 General	22
1.6.2 Específicas	22
1.7 Antecedentes	22
1.7.1 Internacionales	22
1.7.2 Nacionales	23
1.7.3 Locales	25
Capítulo 2: Marco teórico	27
2.1 Teorías del aprendizaje	27
2.1.1 Teoría sociocultural	27
2.1.2 Teoría cognitiva	28
2.1.3 Teoría de aprendizaje por descubrimiento	29
2.2 El juego	30
2.2.1 Funciones del juego	31
2.2.2 Clasificación del juego	32
2.2.3 Rol del educador ante el juego	33
2.2.4 Importancia del juego	34
2.3 El lenguaje	36
2.3.1 Comunicación	37
2.3.2 Componente semántico	42
2.3.3 Habla	45
2.4 Aprendizaje de lengua inglesa en etapa infantil	45
Capítulo 3: Metodología de la investigación	49
3.1 Paradigma de la investigación	49
3.2 Tipo de investigación	49

3.3	Diseño de investigación	49
3.4	Población y muestra	50
3.5	Variables	50
3.5.1	<i>Matriz de operacionalización de las variables</i>	50
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	51
3.6.1	<i>Validación</i>	52
3.6.2	<i>Confiabilidad</i>	52
3.7	Procedimiento de análisis de resultados	53
	Capítulo 4: Resultados de la investigación	55
4.1	Descripción del contexto y los sujetos de investigación	55
4.2	Descripción de los resultados	55
4.2.1	<i>Nivel de la comprensión oral del idioma inglés</i>	55
4.2.2	<i>Nivel de expresión oral del idioma inglés</i>	56
4.2.3	<i>Nivel de comunicación oral del idioma inglés</i>	57
4.2.4	<i>Hipótesis específica 1</i>	59
4.2.5	<i>Hipótesis específica 2</i>	59
4.3	Discusión de resultados	60
4.3.1	<i>Comprensión oral</i>	60
4.3.2	<i>Expresión oral</i>	61
4.3.3	<i>Comunicación oral</i>	61
	Conclusiones	63
	Recomendaciones	65
	Lista de referencias	67
	Apéndices	71
	Apéndice A: Matriz de consistencia	73
	Apéndice B: Instrumento de evaluación	75
	Apéndice C: Programa	76
	Apéndice D: Sesión de aprendizaje n°1	77
	Apéndice E: Sesión de aprendizaje n°2	79
	Apéndice F: Sesión de aprendizaje n°3	81
	Apéndice G: Sesión de aprendizaje n°4	83
	Apéndice H: Sesión de aprendizaje n°5	85
	Apéndice I: Sesión de aprendizaje n°6	87
	Apéndice J: Sesión de aprendizaje n°7	89
	Apéndice K: Sesión de aprendizaje n°8	91

Apéndice L: Sesión de aprendizaje n°9	93
Apéndice M: Sesión de aprendizaje n°10.....	95
Apéndice N: Sesión de aprendizaje n°11	97
Apéndice O: Sesión de aprendizaje n°12	99
Anexos	101
Anexo 1: Fichas de validación del instrumento	103
Anexo 2: Constancia de investigación.....	106





Lista de tablas

Tabla 1 Matriz de operacionalización de las variables.....	50
Tabla 2 Escala de medida.....	52
Tabla 3 Validez de contenido de guía de observación.....	52
Tabla 4 Prueba estadística de Alfa de Cronbach.....	52
Tabla 5 Distribución de muestra.....	55
Tabla 6 Nivel del desarrollo léxico semántico en la comprensión oral en inglés en niños de 5 años.....	56
Tabla 7 Nivel del desarrollo léxico semántico en la expresión oral en inglés de niños de 5 años.....	57
Tabla 8 Nivel de desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en ingles en niños de 5 años.....	58
Tabla 9 Estadísticos de contraste de la hipótesis específica 1.....	59
Tabla 10 Estadísticos de contraste de la hipótesis específica 2.....	59
Tabla 11 Estadísticos de contraste de la hipótesis general.....	60





Lista de figuras

Figura 1 Nivel del desarrollo léxico semántico en la comprensión oral en inglés en niños de 5 años.....	56
Figura 2 Nivel del desarrollo léxico semántico en la expresión oral en inglés de niños de 5 años.....	57
Figura 3 Nivel del desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés de niños de 5 años.....	58





Introducción

El presente trabajo está dirigido al trabajo docente enmarcado en el desarrollo léxico semántico en comunicación oral en inglés, a través de sus competencias de la comprensión y expresión oral, teniendo como estrategia al juego. En esta investigación se pretende desenvolver las capacidades y habilidades del alumno en etapa preescolar, 5 años, siendo esta edad la etapa inicial del aprendizaje de un nuevo idioma. Para ello durante el proceso es fundamental que el niño aprenda un vocabulario adecuado y acorde a su edad basado en el léxico preexistente en su lengua materna con el cual podrá formar estructuras gramaticales en el proceso de aprendizaje del idioma extranjero en el futuro.

El idioma ingles es global y estandarizado, siendo utilizado en la mayor parte del mundo como lengua universal, por ello es importante el manejo y uso de este idioma de manera asertiva al momento de expresarse y comunicarse con otras personas. Es esencial lograr hablarlo y escucharlo de manera natural y espontánea, debido a ello se debe poner énfasis en el aspecto oral para lograr un adecuado desenvolvimiento de este idioma al momento de utilizarlo.

Este trabajo parte de la necesidad de reforzar las competencias lingüísticas en un idioma extranjero, poniendo énfasis en la comprensión y expresión oral, debido al poco desarrollo y desenvolvimiento de estas competencias en etapa temprana. Es por ello que la presente investigación se basa en el desarrollo léxico semántica debido a su rol fundamental en la etapa preescolar.

La tesis presentada consta de cuatro capítulos, además de anexos y apéndices, incluyendo las sesiones de aprendizajes impartidas.

En el primer capítulo, se incluye la caracterización de la problemática, la formulación del problema, la justificación de la investigación, los objetivos y la hipótesis de la investigación. Además, están incluidos los antecedentes, que serán como referencia inicial para el desarrollo de la presente investigación.

En el segundo capítulo, se encuentra incluido el marco teórico de la investigación, en el cual se hace referencia a las teorías que dan soporte previo a la investigación y la conceptualización de cada una de las variables y sus dimensiones.

En el tercer capítulo, la metodología de la investigación se encuentra incluida. En este capítulo se aborda el paradigma, tipo y diseño de la investigación, así como la población y muestra, operacionalización de las variables y validación del instrumento

En el cuarto capítulo, se darán a conocer las descripciones de los resultados a través de las interpretaciones de los datos procesados a través de figuras, además de la discusión de los resultados.

En este capítulo también se analiza las conclusiones logradas al finalizar la presente investigación.



Capítulo 1: Planteamiento de la investigación

1.1 Caracterización de la problemática

A nivel mundial el aprendizaje de una segunda lengua se ha convertido en algo primordial para la comunicación con personas de diferentes partes del mundo, particularmente el idioma inglés se ha vuelto cada vez más imprescindible y esencial por ser utilizado a nivel mundial. Perú ha generado diversas medidas con el fin de afrontar nuevos retos y desafíos en el proceso aprendizaje - enseñanza de este idioma, en el año 2014 el gobierno formuló el aprendizaje de este idioma en los centros educativos públicos para el año 2021 de manera general con miras a la implementación del bicentenario (British Council, 2017).

En el año 2015, se creó el programa “inglés, puertas al mundo” por decreto nacional, con el propósito de instituir de manera global la enseñanza de esta lengua a través de competencias comunicativas para el desenvolvimiento científico, tecnológico, laboral y de aprendizaje, con el fin de que los ciudadanos posean competitividad de grado internacional (Ministerio de educación, 2015). No obstante, la implementación de este programa en la realidad de la educación bilingüe en idioma extranjero aún no se ha concluido en la actualidad.

En el informe de la enseñanza de inglés en educación inicial realizado por British Council Perú se encontró que la enseñanza del idioma en las instituciones educativas particulares de nivel inicial alcanza el 85% con un horario de más de 2 horas semanales mientras que en el sector público llega al 15% con menos de una hora semanal durante los últimos 5 años (British Council, 2017). Se evidencia que no existe una igualdad en la enseñanza del idioma durante la educación infantil, generando desventajas posteriores para el desarrollo de las competencias lingüísticas, lo que con lleva a que su comunicación oral sea de nivel bajo y deficiente por la poca exposición al idioma al que son sometidos.

Además, se halló que no existe una adecuada calidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma, se requiere de contextos ricos en estímulos para la adecuada adquisición de la lengua (British Council, 2017) . Es por ello que para la presente investigación se ha determinado el juego como estrategia por su importancia durante la etapa de educación infantil debido al interés que despierta en el niño por ser partícipe de este, además por su constante interacción que con lleva con sus semejantes.

La presente investigación tiene como tema principal mejorar el desarrollo léxico semántico en comunicación oral en inglés en niños de 5 años, a través de la utilización del juego como estrategia, en la cual se plantean juegos cognitivos, motrices y sociales para ser desarrollados de manera individual y grupal, a través de estos juegos el niño interactúa activamente favoreciendo su comunicación oral. En la etapa infantil los niños adquieren el lenguaje, el cual se desarrolla desde los balbuceos en los primeros meses de vida hasta estructuras más complejas como los sintagmas a una

edad mayor; cuando el infante empieza a comunicarse con su familia lo hace realizando algunos sonidos, los cuales se convierten en palabras aisladas como papá, mamá, perro, manzana, es por ello que se ha escogido el componente léxico semántico para el aprendizaje inicial del idioma inglés en la etapa de educación infantil debido a que el niño se comunicara a base de su experiencia en el vocabulario adquirido en su lengua materna.

En la etapa preescolar es fundamental y primordial desarrollar de manera óptima el aprendizaje debido a que el ser humano logra un 85% de sus habilidades durante esta etapa, con lo cual se debe fortalecer y expandir sus capacidades lingüísticas, de tal manera prevenir futuras dificultades para el desenvolvimiento y desarrollo de la comunicación (Muñoz Pinto, 2016)

El aprendizaje de una lengua extranjera en este caso el inglés durante la etapa infantil debe tener como base principal el vocabulario conocido y adquirido previamente por el niño en su lengua originaria, estas palabras deben ir apoyadas en imágenes para su comprensión y entendimiento; además de frases cotidianas y conocidas para él, como abre la puerta o su equivalente en inglés *open the door*, cuyas expresiones deben ir acompañadas de las acciones o gestos. De esta manera el niño desarrollará su comprensión oral en inglés, debido a que entiende lo que escucha, y a su vez será capaz de expresarse oralmente en inglés por medio del habla.

El currículo nacional de educación inicial promueve y plantea el aprendizaje del castellano como un segundo idioma, debido a nuestra diversidad multisectorial, cultural y lingüística según el contexto en el cual se desenvuelve la educación del niño, teniendo esta competencia de comunicación en sectores rurales en los cuales su lengua materna es alguna lengua oriunda, con el fin de garantizar un aprendizaje global (Ministerio de educación, 2017). Debido a ello en la presente investigación se ha tomado como referencia las competencias planteadas en el currículo nacional para la elaboración del instrumento en la comunicación oral en inglés.

En una institución privada inicial y ubicada en el distrito de Surquillo, se encontró que los alumnos deberían de tener una intervención temprana en la comunicación oral en inglés teniendo que reforzar y potencializar las competencias lingüísticas de la comprensión y expresión oral, partiendo del campo léxico semántico para el aprendizaje de una lengua extranjera, la cual se debe desarrollar como base para futuras estructuras gramaticales dentro de la lengua. Debido a esto, se planteó la búsqueda de una estrategia activa, social y participativa que permita desenvolverse de manera espontánea y asertiva, por lo cual se tomó el juego como eje fundamental de la estrategia mediante el cual se realizaron los juegos motores, sociales y cognitivos; con el propósito de mejorar los factores de la comunicación oral, que son propicios a desarrollar en la etapa preescolar en la cual se encuentran los individuos.

1.2 Formulación del problema

Según lo expuesto anteriormente, se considera plantear el siguiente problema: ¿Cómo influye el juego en el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés en niños de 5 años?

1.3 Justificación de la investigación

La investigación se justifica por las siguientes razones:

Primero, es conveniente porque existe una problemática con referente al aprendizaje de un idioma extranjero en la etapa infantil, siendo primordial y esencial en esta etapa la comunicación oral de los alumnos, debido a ello se ha planteado la utilización del juego como estrategia para la mejora de su enseñanza. Por tal motivo, se parte del desarrollo léxico semántico como base para su desenvolvimiento y con este facilitar en el futuro las estructuras gramaticales.

Segundo, es relevante porque la comprensión y expresión del idioma inglés desde la educación inicial será beneficioso en lo académico debido a que esta lengua se enseña en diversas etapas educativas, y servirá a futuro para desarrollar desde la infancia el componente léxico semántico de manera asertiva en el escucha y habla.

El presente trabajo plantea diferentes aportes, en cuanto lo teórico da a conocer a profundidad diversos aspectos sobre la comunicación oral y orienta a los docentes pedagógicamente en sus sesiones de aprendizaje, a través del juego como estrategia.

En cuanto a lo metodológico, se plantea la utilización del juego en el proceso de la comunicación oral en inglés en niños de nivel inicial, para lo cual se desarrolla un taller a través de sesiones de aprendizaje. Estas sesiones abordan diversos tipos de juego de manera individual y grupal con el fin que los alumnos aprendan de una manera más adecuada a su edad y a su entorno.

En referente a lo práctico, es útil para los docentes en el proceso de enseñanza del idioma inglés en infantes como referente para potencializar y desenvolver las habilidades comunicativas orales de sus alumnos, a través de los diversos juegos planteados para desarrollar su comprensión y expresión oral en el idioma.

1.4 Limitaciones de la investigación

La mayor limitación que se encontró para la realización de este trabajo fue la falta de temas bibliográficos actualizados a la variable el juego en el aprendizaje de un idioma, para ello se tuvo que realizar una exhaustiva investigación de temas relacionados que se relacionen y estén alineados al propósito de la investigación.

Para el desarrollo de las sesiones se halló como factor limitante el espacio en el cual se realizaron los diversos juegos, para ello se debió prever que los juegos propuestos y planificados sean adecuados al tamaño de la infraestructura para que sean desarrollados óptimamente según lo esperado. Otra limitación que se encontró durante la realización de las sesiones de aprendizaje fue la inasistencia de algunos participantes, aunque no fueros repetitivas ni numerosas, dificultaban las

actividades planeadas debido a que los participantes se retrasaban en el proceso del aprendizaje del idioma. Para poder superar esta limitación se optó por poner más énfasis en su participación en su posterior sesión a la que faltó.

1.5 Objetivos

1.5.1 General

Determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés en niños de 5 años

1.5.2 Específicos

- a) Determinar y comparar el nivel del desarrollo léxico semántico en la comprensión oral en inglés en niños de 5 años antes y después de la aplicación del juego como estrategia
- b) Determinar y comparar el nivel del desarrollo léxico semántico en la expresión oral en inglés en niños de 5 años antes y después de la aplicación del juego como estrategia
- c) Programa de juego como estrategia para mejorar el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés

1.6 Hipótesis

1.6.1 General

El juego como estrategia favorece significativamente el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés en niños de 5 años

1.6.2 Específicas

- a) Existe una diferencia significativa antes y después de la aplicación del juego como estrategia en la comprensión oral en inglés en niños de 5 años
- b) Existe una diferencia significativa antes y después de la aplicación del juego como estrategia en la expresión oral en inglés en niños de 5 años

1.7 Antecedentes

1.7.1 Internacionales

Barragán Erazo (2016) realizó la investigación “El juego y el desarrollo del lenguaje oral en los niños del parvulario politécnico 2016”, la que presentó como tesis de maestría a la Universidad Nacional de Chimborazo de Ecuador.

El estudio se realizó desde el diseño descriptivo – no experimental con propuesta, de tipo descriptiva – explicativa con el propósito de diseñar una propuesta lúdica que favorezca al desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas del de inicial dos del Parvulario Politécnico. La muestra que se utilizó para esta investigación estuvo constituida por 39 niños y niñas de inicial 2 y 8 docentes, en esta investigación se aplicó una ficha de observación a los niños con la finalidad de registrar datos sobre el desarrollo del lenguaje oral y a los docentes se les aplicó un cuestionario para conocer la incidencia del

juego en el desarrollo del lenguaje de los niños, ambos instrumentos de elaboración propia por parte de la tesista.

En la investigación se concluyó que el juego no suele ser utilizado como estrategia por los docentes para desarrollo de las competencias del lenguaje oral, además se encuentra que se utiliza de manera sistemática y formal para el aprendizaje de contenidos; esto se debe a la falta de una guía de actividades lúdicas para el óptimo desarrollo del lenguaje.

El antecedente es útil porque da orientación pedagógica en la implementación de su programa y servirá para la implementación de futuros trabajos para el desarrollo del lenguaje, además recalca la importancia de la utilización de actividades lúdicas dentro del mejoramiento de las competencias lingüísticas.

Cáceres, Granada, & Pomés (2018) realizaron una investigación titulada *“Inclusión y juego en la infancia temprana”* para la Universidad Católica de Maule de Chile en un artículo para la Revista Latinoamericana de Educación inclusiva.

El tipo de investigación es teórico y analítico, con el objetivo de desarrollar un programa integral basado en el juego, teniéndolo como eje social de aprendizaje frente a la inclusión educativa en niños con y sin discapacidad. El artículo enfatiza en el empleo del juego como factor social y de integración para la educación preescolar, sin discriminación ni exclusión. En sus conclusiones, consideran una propuesta integral a través de sesiones de desarrollo sobre la estimulación del juego para niños con y sin discapacidad en la cual se incluye los siguientes aspectos: preventiva, flexible, significativa, basada en la evidencia, complejidad creciente, incorporación de la familia, ecológica. Además, recalca la importancia del juego en el ámbito social, comunicativo y del desarrollo afectivo.

Este antecedente tiene relevancia para las futuras investigaciones dentro del campo infantil, por ser de carácter inclusivo nos presenta una propuesta sobre el juego, con pautas para ser utilizado de manera global y divertida por todos los alumnos, también plantea utilizarlo en diversas fases y momentos. Para la presente investigación, da aportaciones al marco teórico con respecto a la variable del juego.

1.7.2 Nacionales

Alayo La Rosa (2017) realizó una tesis doctoral titulada *“Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma inglés en estudiantes de educación secundaria, Paiján-La Libertad, 2017”*, la cual presento a la Universidad Cesar Vallejo en la región de La Libertad.

La investigación es de enfoque cuantitativo, según su propósito es cuasi experimental, modalidad explicativa teniendo como objetivo explicar el efecto de las estrategias lúdicas en la comunicación oral de los estudiantes. La muestra estuvo conformada por 102 alumnos de cuarto año de secundaria, divididos en 51 de grupo experimental y 51 de grupo control, quienes estuvieron sometidos a un pre test y un post test a través de una escala de medida de elaboración propia realizada

por la tesista, cuyos datos obtenidos fueron procesados mediante el software SPSS. El programa propuesto fue “Con lo lúdico me comunico mejor” estuvo conformado por 10 sesiones desarrollados en 10 semanas con el objetivo de mejorar la comprensión y expresión oral en inglés, este programa fue aplicado luego de haber sometido a los estudiantes al pre test.

En los resultados comparativos del pre test y post test se encontró que el grupo control no incremento significativamente en la comprensión oral como en la expresión oral, por ende, en la comunicación oral fue bajo el incremento. En contraste con el grupo experimental luego de la aplicación del programa de estrategias lúdicas se encontró que hubo un incremento significativo en la comunicación oral en inglés, y sus dimensiones; después de la comparación de medias y frecuencias.

Este antecedente es de gran utilidad puesto que sus conclusiones son referentes para la discusión de resultados. Además, servirá en el futuro para las siguientes investigaciones porque evidencia que las estrategias lúdicas mejoran la comunicación oral en inglés de los estudiantes, y será una guía para futuras elaboraciones de diversos programas en diferentes contextos y situaciones.

Brocano & Montoro (2017) presentaron su tesis titulada “Influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Pedro Pablo Atusparia de Vicos”, presentada a la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo en la región de Ancash.

La investigación es de tipo causal explicativo y de diseño cuasi-experimental, con el objetivo general de demostrar la influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés. La muestra estuvo conformada por 39 estudiantes de tercer grado de secundaria, de los cuales 19 formaron el grupo experimental y 20 el grupo control. La información se recolectó a través de la encuesta por un cuestionario para medir el juego de roles, y para la comunicación oral se utilizó el test por medio de la rúbrica, ambos instrumentos medidos por la T de Student, ambos instrumentos elaborados por los investigadores. El programa se realizó durante 12 semanas en cada una de ellas se dieron 5 sesiones.

En los resultados de la encuesta para medir el juego de roles se encontró en los alumnos que el 79% desarrollan la expresión oral a través de la interpretación de personajes, el 69% aprenden nuevas palabras en diferentes situaciones, el 47 % siempre se expresan naturalmente al representar un personaje y el 53% comprende el mensaje de las expresiones de sus compañeros. Estos resultados indican que los alumnos suelen desenvolverse y aprender mejor cuando interpretan un personaje ficticio.

En los resultados en la medición de la comunicación oral se encontró que, en el pre test del grupo experimental, la mayoría de los alumnos obtuvieron una nota igual o menor a 11 y en el post test en el mismo grupo se obtuvo como nota promedio mayor a 14. Los alumnos del grupo

experimental mejoraron significativamente en la comunicación oral en inglés y en sus competencias en pronunciamento, gramática, vocabulario y fluidez.

Este antecedente sirve de utilidad en cuanto sus hallazgos para la discusión de resultados. Esta investigación permite demostrar que el juego de roles mejora en la comunicación oral en inglés de los alumnos al apoyarse en diversos personajes.

1.7.3 Locales

Alvarez Caceres (2015) presento su tesis “El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años” para la obtención de su grado de magister en la Universidad Ricardo Palma.

Esta investigación es de método experimental y tuvo como objetivo evaluar la influencia del programa del aprendizaje del inglés a través del juego en el rendimiento escolar en los niños de 4 años. La muestra para esta investigación estuvo conformada por 38 niños, divididos 19 en grupo experimental y 19 en grupo control; a ambos grupos se les aplico una prueba de entrada y salida. La prueba aplicada fue un test elaborado por la investigadora para medir el rendimiento del aprendizaje del idioma inglés; así como la elaboración de un programa llamado Playing with English conformado de 16 sesiones, aplicado sólo al grupo experimental después del pre test. Para la comparación de las medias de las muestras se utilizó la prueba de Wilcoxon, que es una prueba no paramétrica.

En los resultados se halló que el grupo experimental obtuvo un mejor rendimiento en el post test, luego de la aplicación del programa; evidenciándose que el juego favorece al aprendizaje de un idioma y mejora positivamente la actitud de los niños frente a este. El grupo control, no obtuvo mejorías significativas en el post test por falta de la implementación del programa, lo cual sugiere que se les debe impartir el programa Playing with English para su mejoría.

El antecedente presente es de utilidad porque aporta referencia para la aplicación del juego dentro de las sesiones de los docentes del idioma inglés, además reafirma que el juego favorece de actitud positiva para el aprendizaje del idioma en los estudiantes en educación infantil por ello es útil para la presente investigación por su orientación pedagógica.

Muñoz Pinto (2016) en su investigación presento la tesis titulada “Efectos de un programa de juego cooperativo en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I Nº 94 del Cercado de Lima, 2016” para el grado de magister en la Universidad César Vallejo.

La investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y diseño experimental. El objetivo es determinar los efectos del juego cooperativo en el lenguaje oral, la muestra estuvo conformada por 43 alumnos divididos en 22 alumnos en grupo experimental y 21 alumnos en grupo control. Para este trabajo se utilizó de técnica la encuesta y de instrumento la prueba de lenguaje oral (PLON-R), los datos estadísticos fueron sometidos por el software SPSS. El programa del juego cooperativo fue desarrollado en 10 sesiones, las cuales fueron aplicadas después del pre test.

En los resultados se encontró que el grupo experimental logro una mejoría significativa en el desarrollo del lenguaje oral a comparación del grupo control, luego de la aplicación del programa del juego cooperativo, comprobándose que los infantes tienden a mejorar sus capacidades lingüísticas por medio de actividades lúdicas. La investigación posee relevancia debido a que demuestra que el juego es una estrategia para mejorar las capacidades del lenguaje oral en los niños, de esta manera servirá a futuro para nuevos programas con el propósito de mejorar el lenguaje. Además, esta investigación es de utilidad porque aporta en el marco teórico para la presente investigación.



Capítulo 2: Marco teórico

2.1 Teorías del aprendizaje

2.1.1 Teoría sociocultural

El eje principal de la teoría socio cultural es la denominada zona de desarrollo próximo, Vigotsky la define como:

La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (Vigotsky, 1978,133-134).

Vigotsky planteaba la idea que el individuo era capaz de actuar por si solo para la resolución de diversos problemas cuya zona la denominaba zona de desarrollo real, sin embargo, para alcanzar la potencialidad de sus habilidades era necesario la ayuda de otra persona, en una constante interacción, y a este proceso lo definía como zona de desarrollo próximo. Luego de llegar a esta zona, el niño recién podía pasar a la zona de desarrollo potencial, donde todas sus destrezas eran alcanzadas en un máximo nivel. Es por ello por lo que su teoría tiene como objeto la socialización debido a que de ella partirá el aprendizaje del niño, siendo este un activo constructor de su propio aprendizaje.

Los docentes y las personas cercanas al niño juegan el rol principal para que la persona llega a desenvolverse con todas sus capacidades y habilidades, por ser las guías de orientación, mediante la interacción constante con los demás. Por ello en la presente investigación el docente investigador será la guía encargada de llevar al niño a la zona de desarrollo potencial, para logra el objetivo se utilizará el juego como medio a la adquisición del lenguaje en el idioma inglés.

Además, Vigotsky L. (1987) plantea que el lenguaje transforma las acciones del hombre en su vida. En referencia al origen de los significados, proviene de los signos, por lo cual son estos los que dan el significado, se inicia en la cultura y con ello la comunicación con los demás, influir en ellos y en uno mismo.

Vigotsky L. (1987) plantea que la evolución del lenguaje posee dos caminos, el primero se basa en el desarrollo y maduración del hombre, en el cual las palabras y significados evolucionan y transforman según el crecimiento del individuo y la autonomía del pensamiento. El segundo se enfoca en la cultura, donde los signos se inmergen en la cultura y esta a su vez en los signos, cuando el individuo ha interiorizado los signos, empleándolos, puede transformar los signos, el medio y así mismo; lo que da origen el cambio de signos establecidos por la cultura.

Este postulado planteado nos expresa que el niño evolucionara su lengua según su crecimiento y al mismo tiempo que debe interiorizarlo para poder utilizarlo de una manera asertiva, que esto se desarrollara de lo interpersonal a lo intrapersonal.

Con respecto a la función de los signos, Vigotsky L. (1989) manifiesta que la persona es capaz de crear estímulos artificiales las cuales se convierten en los factores inmediatos de la conducta humana, después de la internacionalización de los procesos psicológicos superiores, que son los encargados de generar la construcción de los significados. El ser humano construye su comportamiento y lo regulariza por medio de los signos que estos desempeñan en relación constante con los demás.

La socialización se aborda en esta investigación como parte del desarrollo del lenguaje, en donde las personas interactúan de manera activa y permanente, además se plantea al juego para lograr esta competencia lingüística, el cual necesariamente se da en un contexto sociable.

2.1.2 Teoría cognitiva

Para Piaget el aprendizaje existe por la interacción de la asimilación y acomodación, cuyos mecanismos internos se dan entre sí, según Olmedo & Farrerons (2017). La adaptación de las nuevas experiencias se da cuando existe un equilibrio entre las experiencias y el entorno del sujeto, alcanzando el aprendizaje por medio de la organización y adaptación interactúan e intervienen mutuamente. el desarrollo cognitivo se da según la maduración y crecimiento del individuo, el cual se irá desarrollando de manera paralela.

“La adaptación es el equilibrio entre en el organismo y el medio” (Piaget, 1990, p.15). La función de adaptación es equilibrar el sujeto con su medio de manera que este se encuentre ajustado a su entorno. Se da a través de dos mecanismos: la asimilación y acomodación.

La asimilación es la integración de un nuevo aprendizaje a uno ya existente, agrandando la estructura existente ante una nueva resolución de problema (Arancibia, Herrera, & Strasser, 2014). En la asimilación el aprendizaje del individuo se va transformando a medida que va desarrollando nuevas experiencias y acontecimientos.

Según, Arancibia, Herrera, & Strasser (2014) la acomodación modifica el esquema actual en respuesta a la nueva experiencia. La acomodación es la adquisición de nuevos conocimientos y aprendizajes los cuales son reajustados a los ya existentes.

La teoría de Piaget manifiesta estadios del desarrollo cognitivo, estos aparecen en determinados momentos del desarrollo del individuo, sin embargo, las capacidades y habilidades adquiridas en el estadio previo no desaparecen, se adhieren a la nueva. “Ha de quedar claro que la aparición de cada nuevo estadio no suprime en modo alguno las conductas de los estadios anteriores y que las nuevas conductas se superponen simplemente a las antiguas” (Piaget, 1990, p.316).

Los estadios de desarrollo cognitivo se van desarrollando desde la infancia hasta la adolescencia, los cuales se encuentran divididos en cuatro periodos:

- a) Etapa sensorio motora: Esta etapa se encuentra comprendida desde el nacimiento hasta los dos años. La conducta desarrollada es meramente motora, sin internación de los acontecimientos.
- b) Etapa pre operacional: Abarca desde los 2 hasta 7 años, en esta etapa se desarrolla el pensamiento y el lenguaje, controla su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.
- c) Etapa de las operaciones concretas: Se manifiesta de los 7 a 11 años, se desarrolla el razonamiento lógico basado en situaciones reales, también se incrementa su capacidad social.
- d) Etapa de las operaciones formales: Se da a partir de los 11 años, el individuo alcanza la abstracción sobre conocimientos concretos observados mediante los cuales se da el razonamiento lógico deductivo e inductivo. Cuzcano (2009)

Piaget definía que el desarrollo del sujeto se enmarcaba en las etapas del desarrollo, las cuales se desarrollaban en un rango específico de edad y poseían características y funciones determinadas según el rango en la cual se encontraba el individuo.

En la etapa pre operacional se da el desarrollo del lenguaje, con la iniciación del pensamiento la cual inicia a los 2 años y culmina a los 7 años, por lo cual esta manifestación es relevante para la investigación, por ser la muestra niños de 5 años, quienes son partícipes del estudio en el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral.

2.1.3 Teoría de aprendizaje por descubrimiento

Bruner planteó la psicología popular en la cual se manifiesta que el hombre posee un mundo interno con creencias y deseos y a su vez un mundo exterior llamado cultura. Estos dos mundos se relacionan para transformar sus creencias, sus acciones y su entorno, esta afirmación obedece al enfoque constructivista. (Arcila Mendoza, Mendoza Ramos, J.M, & Cañón Ortiz, 2010)

Manifiesta que los orígenes de los significados se dan en dos caminos: el origen biológico y el origen cultural. El origen biológico estipula que los seres humanos nacemos con una predisposición para comprender algunos significados por medio de las representaciones proto lingüísticas, las cuales son de utilidad para interactuar en el medio que los rodea. Para ello se necesita de una disposición pre lingüística para el significado facilitando la adquisición del lenguaje. En cuanto al origen cultural establece que los sistemas simbólicos, el lenguaje propiamente dicho, se encuentra inmerso en este, es así como el individuo construye el significado de las cosas. Se concluye que el significado está arraigado en el lenguaje y la cultura. Para lograr la apropiación del lenguaje es necesario que estas dos líneas biológica y cultural, se relacionen dando origen a la evolución de los significados (Bruner J., 1998).

Para Bruner la memoria tenía un papel fundamental en el aprendizaje, en cuanto a la recuperación de la información de manera que pueda ser utilizada por el individuo, lo cual depende

de la manera en que haya sido procesada e interiorizada siendo estos mecanismos la codificación y procesamiento siendo denominados representación. Se van desarrollando de manera progresiva según el crecimiento del niño, las cuales son representación enactiva, representación icónica y representación simbólica (Bruner & Palacios, 2018).

La interiorización del aprendizaje debe llevarse a cabo de manera que sea útil para el ser humano a lo largo de su vida, y este aprendizaje significativo debe adquirirse de tal manera que sea autónomo al momento de ser ejecutado posteriormente en diversas situaciones o actividades.

La representación enactiva se desarrolla dentro de la primera infancia, corresponde a los movimientos motores propios del ser humano, basados a experiencias pasadas y representadas en los músculos como montar bicicleta; la representación icónica es la codificación de los hechos mediante preceptos e imágenes seleccionadas, además de las estructuras espaciales, temporales y cualitativas del campo perceptivo transformando las imágenes; la representación simbólica son los sucesos e imágenes transformadas en la estructura formal del lenguaje teniendo dos características principales el distanciamiento y la arbitrariedad, también su productividad combinatoria pasando por los hechos o imágenes (Bruner & Palacios, 2018).

La representación enactiva basada en los movimientos del cuerpo responde a la adquisición de determinados patrones para la realización de alguna actividad o tarea física por ende es la primera manifestación en la vida. La representación icónica se da entre uno y seis años por su parte es la interiorización de imágenes que son percibidas asimiladas por el niño, estas imágenes posteriormente podrían presentarse con alguna variación en su estructura física sin embargo la adquisición del concepto interno se mantiene como fue adquirida inicialmente, la representación icónica entabla relación con la etapa preescolar en la cual el niño aprende de manera visual, relacionando las imágenes con diversos conceptos. La representación simbólica es el proceso por el cual el niño a partir de los siete años almacena las imágenes o los sucesos no necesariamente poseen una representación establecida, estas imágenes pueden ser variadas de concepto según el contexto en el cual las empleen a través del lenguaje.

2.2 El juego

El juego durante la historia de la educación ha sido eje de interés, debido a su naturaleza como herramienta útil y eficaz a favor del aprendizaje de los individuos, siendo referente en los postulados pedagógicos de Freinet, Dewey, Pestalozzi y Montessori, entre otros (Cáceres, Granada, & Pomés, 2018). El juego gracias a su naturaleza por ser una actividad entretenida, recreativa y lúdica ha logrado considerado en el sector educativo como eje primordial para las actividades en el proceso enseñanza – aprendizaje de tal manera que se suele usar como estrategia en las sesiones de aprendizaje por parte de los docentes logrando el interés de los alumnos a dichas actividades.

A través del juego el ser humano se desenvuelve y desarrolla, de ahí lo esencial de su importancia para lograr una integral potencialidad la cual se puede lograr en cualquier etapa de la vida (Booth, T., Ainscow, M. y Kingston, D., 2007). Sin embargo, esta actividad lúdica se ha desarrollado con mayor énfasis en la etapa infantil, siendo utilizada como recurso y estrategia para el aprendizaje. Durante muchos años, los niños han adquirido diversas habilidades y capacidades jugando, el éxito recae en que ellos lo han realizado sin percatarse del objetivo que existe detrás de la realización del acto.

Para Esclarin (1999) citado por Muñoz en su tesis Muñoz Pinto (2016) el juego propicia la motivación intrínseca del niño, haciéndolo querer explorar más del espacio físico que lo rodea. Esto genera una capacidad de desenvolvimiento hacia lo exterior y con ello la experiencia de vivencias reales y concretas, las cuales parten de la fantasía y la creatividad característica propia de los niños.

Llanos Lozano (2019) manifiesta “Podemos considerar el juego infantil como una actividad lúdica que satisface necesidades innatas, implica participación activa y favorece su desarrollo integral en las dimensiones física-sensorial, cognitiva y socio afectiva.” (p.9)

El juego es una actividad recreativa en la cual el niño goza y disfruta de su participación a través de ella se expande su aprendizaje y conocimiento, maneja sus emociones y aprende a controlar su esquema corporal, esto se logra debido a que el ser humano nace con el deseo natural por explorar y experimentar.

2.2.1 Funciones del juego

Cerda Calderón & Tineo Vila (2017) definen las siguientes funciones a base de aportaciones y al desarrollo del infante:

- a) Es de carácter auto educativo, el niño genera su propio aprendizaje partiendo de experiencias complacientes y entretenidas para él, logrando potenciar sus capacidades y habilidades debido a la importancia que el niño le da al juego.
- b) Desarrolla habilidades físicas, motrices y perceptivo motrices a través del movimiento que se genera en el juego, además de generar un auto control en dichos movimientos realizados espontáneamente por los individuos participantes de la actividad.
- c) Genera creatividad y fantasía, parte de lo abstracto y la imaginación a lo concreto por lo cual se le da un valor intelectual. El individuo desarrolla la atención y percepción del medio que lo rodea al momento de jugar, además de formar conceptos, series, comparaciones, clasificaciones, reglas y pasos del juego mismo.
- d) La socialización es un factor importante dentro de la función del juego, siendo su rol principal la interacción con otros y a su vez el acompañamiento de otros, lo que propicia el interés común de la participación en el juego y como resultando de esta integración la responsabilidad, el respeto y la empatía al otro, la solidaridad con los demás y la determinación

de reglas en un espacio y tiempo establecido. Todo ello se enmarca en la conducta de las personas para el desenvolvimiento futuro dentro de la sociedad por medio de los valores adquiridos a lo largo del proceso.

- e) La tradición oral forma parte del valor cultural que se adquiere a través del juego como una de las primeras experiencias en la infancia.
- f) El juego no solo ayuda al desarrollo intelectual, también aporta afectividad y emotividad, aporta la comunicación de deseos y necesidades; y a controlar impulsos y frustraciones.
- g) Aporta al docente a conocer diversos factores de los alumnos. A través de la realización del juego se pueda dar a conocer la personalidad de manera individual y en grupo con sus pares, sus deseos, inquietudes, interés, gustos, necesidades, miedos y además de ello saber la conducta que este tiene hacia las otras personas en un momento determinado. En términos generales el juego permite evaluar diversos aspectos como el de la comunicación; el desarrollo físico, cognitivo y social; la personalidad; y el proceso de socialización.

El juego a los docentes les permite tener una visión global del niño, porque pueden observar y analizar su desarrollo cognitivo y físico, entender sus fortalezas y debilidades, conocer el nivel de comprensión y expresión comunicativa que utiliza, considerar sus características particulares e identificar sus emociones y sentimientos.

2.2.2 Clasificación del juego

Existen diversas clasificaciones del juego según diversos autores, los cuales clasifican al juego por diferentes criterios según el lugar donde se juega, según los participantes, participación del docente o adulto, según con que se juega, según el desarrollo cognitivo, según la actividad, según el momento, etc.

La tipología de juego presentada por Urcola, Kac, & Candia (2019) presenta al juego desde el punto de vista desde la educación inicial, los cuales deben presentar características particulares según el lugar, el espacio y las cualidades de los participantes:

2.2.2.1 Juegos corporales. Tiene como objeto y herramienta principal el cuerpo, enmarca las sonrisas, balanceos, sonidos con la voz, entre otros. Este tipo de juego genera confianza y seguridad para el desarrollo del niño.

2.2.2.2 Juegos motores. Enmarca los juegos al movimiento a través de un objeto motor o del movimiento libre como los saltos o juegos de arrastre. Dan valor motriz, afectivo y cognitivo.

2.2.2.3 Juegos que implican la motricidad fina. Son aquellos juegos que se basan en la utilización de los dedos mediante la organización del ojo y la mano.

2.2.2.4 Juegos de exploración y experimentación. Son los juegos que evocan el descubrimiento y la exploración a través de diversos materiales con un fin lúdico, dándoles un valor funcional.

2.2.2.5 Juegos de exploración, apreciación, expresión y producción artística. Están enfocados en la apreciación artística personal a partir de los lenguajes expresivos, además de desarrollar sus capacidades artísticas productivas a partir de su imaginación y creatividad. Dentro de estos juegos se encuentran los paneles sensoriales, escenarios artísticos y otros.

2.2.2.6 Juegos de construcción. Parte de la manipulación y construcción con objetos resolviendo problemas, diferenciados según las edades de los niños.

2.2.2.7 Juegos simbólicos, de imitación, de representación y juego dramático. Estos juegos se basan en la imitación de acciones o hechos generales, que observan en su entorno. Además, se encuentra la representación y simulación de acciones de personajes que contengan un rol familiar para el niño como los padres, servidores de la comunidad, entre otros. A través de la dramatización se desenvuelven situaciones que son observables para el niño mediante el juego.

Esta clasificación del juego está basada en las actividades que se fomentan y organizan para el aprendizaje de los niños dentro de la educación infantil, es por ello que se tomara en cuenta para el programa planteado en la presente investigación.

El tipo de juego que el docente plantee para el aprendizaje del niño debe estar vinculado a la capacidad que se quiera lograr en el aprendizaje, para ello el docente debe ser el modelador del juego; el juego lúdico presentado puede poseer variaciones dentro de su estructura y mecanismo, con el propósito de adecuarse a los conocimientos, capacidades e intereses en el tema de enseñanza. Según Urcola, Kac, & Candia (2020) la propuesta didáctica o juego particular que el docente va emplear en el aprendizaje del niño debe ser reestructurada y organizada por parte del docente, de tal manera que se adhiera a los conocimientos y aprendizajes planteados, de una manera viable.

En la presente investigación, se ha tomado en cuenta esta premisa, para la utilización del juego como estrategia para el desarrollo del léxico semántico en comunicación oral en inglés, seleccionando los tipos de juego más apropiados para la competencia lingüística, considerándose que es importante que el docente reconozca las capacidades y habilidades a desarrollar y enmarcarlas en el juego lúdico a presentar, con el fin de estructurar un aprendizaje significativo; de tal manera que el juego sea de manera dirigida por el docente sin perder su fin recreativo.

2.2.3 Rol del educador ante el juego

Alfonso & Llull (2009) expresan que el juego realizado dentro del contexto educativo favorece su desarrollo cognitivo, afectivo, social y psicomotor. El juego enmarcado en el ámbito educativo resulta ser de gran importancia para el progreso del niño, a razón de que engloba diversos aspectos

tales como su aprendizaje, motricidad, sentimientos y desenvolvimiento con los demás, los cuales conllevan al buen desarrollo del niño.

El papel del docente frente al juego debe ser consistente, dirigido y a su vez reflexivo, el educador debe ser la guía para la realización de la actividad de una manera armónica, entretenida y significativa.

Venegas, Venegas, & García (2018) proponen diversos aspectos para que el juego logre ser eficaz mediante el rol del docente:

- a) La evolución del niño debe estar enmarcada en las estrategias y los temas de aprendizaje adaptados a la planificación, para lograr un aprendizaje significativo.
- b) Las dificultades de los juegos deben ser propicios para la edad, las actividades deben ser graduables al grupo de participantes.
- c) Los juegos presentados deben ser entretenidos y planificados dentro del entorno real del niño. El docente debe seleccionar el tipo de juego que se ajuste al aprendizaje esperado, así mismo proveer variedad de juegos y juguetes, dentro de un ambiente armónico y seguro para la realización del mismo.
- d) El docente debe conocer el grupo de participantes, para lograr cubrir sus necesidades de aprendizaje, respetando su ritmo y tiempo de aprendizaje de una manera personalizada.
- e) Los juegos propuestos por el docente deben ser dirigidos y planificados para ser utilizados de manera grupal, mediante la interacción y desenvolvimiento con sus pares dentro de la actividad.
- f) El docente debe ser el facilitador del aprendizaje significativo, siendo las actividades lúdicas de carácter procedimental.

El papel del educador es fundamental para la realización del juego, el docente debe ser el moldeador del juego lúdico a realizar, para lograr su objetivo de enseñanza, la actividad lúdica debe estar planificada y organizada previamente mediante la observación y conocimiento de los participantes; el juego lúdico debe realizarse sin dejar de lado su fin recreativo e interés que genera en el niño.

2.2.4 Importancia del juego

El juego para los niños en etapa pre escolar es algo cotidiano y natural que se manifiesta desde los primeros meses de vida, por ello es parte del crecimiento de toda persona y es la acción preferida al momento de desenvolverse con niños de la misma edad. Jugar es importante en el desarrollo del niño, porque brinda la realización de una actividad entretenida, divertida y segura para el desenvolvimiento y lograr desarrollar y potencializar sus habilidades y destrezas de manera autónoma, teniendo un aprendizaje significativo el cual lo podrá utilizar en diversos contextos a futuro de manera natural.

Para los niños el juego forma parte de su vida desde su nacimiento y es base de su aprendizaje por su necesidad de explorar y descubrir el mundo que los rodea; teniendo como particularidad que los niños viven y aprenden a través del juego (Venegas, Venegas, & García, 2018). A través del juego los niños descubren y exploran sus capacidades de manera espontánea, durante la infancia el juego es una actividad natural por parte de sus participantes al ser de naturaleza entretenida y recreativa por ello es importante usarlo con fines pedagógicos para el aprendizaje.

Allvé (2003) explica que el juego es de gran importancia y relevancia en el ámbito educativo, más aún en la infancia, debido a que los niños demuestran su personalidad, sus fortalezas y dificultades a través del juego al docente, es por ello por lo que los docentes deben saber utilizarlo a su favor para la enseñanza. Por medio del juego es posible conocer a los estudiantes de una manera global y a la vez individualizada, lo cual se debe utilizar para el planteamiento de estrategias adecuadas acorde al grupo de pares que lo llevaran a cabo.

Para García (2 009) la importancia del juego se da en tres niveles:

- a) A nivel cognitivo: Favorece el ejercicio del desarrollo cognitivo, la memoria, la atención y el pensamiento. Este tipo de juego exige mayor nivel de concentración por parte del niño, que usualmente suele ser distraído y que se niega a realizar actividades motrices tradicionales, sin embargo, al momento de jugar realiza las actividades sin mayor dificultad.
- b) A nivel afectivo: El niño logra a través del juego a controlar sus sentimientos, como el miedo y la frustración porque representa un mundo idealizado e imaginario, donde logra manipular sus emociones según su necesidad.
- c) A nivel social: Por medio del juego de roles, el niño adopta características propias de los adultos, interiorizando y actuando como ellos. También, el niño aprende a interactuar y relacionarse con sus pares por medio de reglas establecidas en el juego y establecer sus acciones y decisiones de manera colectiva.

2.2.4.1 Importancia del juego en la comunicación. El juego lúdico favorece la interacción de los participantes de manera activa y constante, es por ello que mediante la participación se favorece y desarrolla los aspectos comunicativos orales de sus participantes.

El juego a su vez permite la socialización, mediante la interacción activa de sus participantes al cooperar, comunicarse y competir dentro del juego; logrando crear lazos afectivos con los demás y generando interés en compartir (Venegas, Venegas, & García, 2018).

Durante la realización del juego, el niño estará en un proceso constante de interacción con los demás, con ello favorece su desarrollo afectivo y por ende la manera en la cual se comunica con los demás.

Delgado Linares (2011) manifiesta que el juego posee como principio la comunicación activa, mediante la ejecución del mismo entre sus participantes, facilitando el aprendizaje y la resolución de problemas en diversas situaciones, generando un aprendizaje cooperativo.

La comunicación mediante el proceso del juego lúdico sirve de eje fundamental para la realización del mismo, mediante un aprendizaje que alcanza a sus participantes de manera igualitaria.

Para Edo, Blanch, & Anton (2016) el juego fortalece el desarrollo del lenguaje no solo mediante juegos lingüísticos, sino también al jugar porque al realizar la actividad, el niño comprende y se expresa al mencionar los objetos por necesidad para desenvolverse lo que genera una expansión significativa en su campo lingüístico.

Al realizar la actividad lúdica, el niño sin darse cuenta empieza a utilizar términos nuevos, por el hecho de querer comunicarse y participar en la actividad, empezando a aumentar su léxico e incrementa su vocabulario.

El juego genera que el niño aprenda nuevos términos y a su vez los reproduzca mediante el habla al participar y colaborar en el desarrollo de la actividad, por ser de carácter activo y constante; además favorece su interacción social con sus pares a través de la comunicación que se propicia para su realización.

2.3 El lenguaje

El lenguaje es la herramienta básica y esencial de la comunicación, el ser humano la utiliza para convivir en un entorno social, con el fin de establecer relaciones con las demás personas y de poder expresarse adecuadamente.

Según Lahey (1988) el lenguaje es la interiorización de un código que permite manifestar los pensamientos a través de un sistema de señales arbitrarias de comunicación. Posteriormente, Owens (1992) manifiesta que el lenguaje es un código compartido en la sociedad para la manifestación de ideas mediante el uso de símbolos arbitrarios y reglas que generan la combinación de estos símbolos. Acosta Rodríguez (2005) toma ambas definiciones, y señala que el lenguaje se encuentra comprendido de signos lingüísticos que poseen una organización interna de manera formal, el uso del lenguaje da relaciones y acciones singulares materializadas en la sociedad de manera específica a través de la conducta. El lenguaje es utilizado por el ser humano para manifestar sus deseos, pensamientos y sentimientos por medio de los signos en un ambiente social, siguiendo un patrón de reglas y enmarcando un comportamiento coherente con su entorno y medio.

El ser humano se distingue de las demás especies por su capacidad de hablar, y con ella poder exteriorizar e interiorizar sus pensamientos, recuerdos, sentimientos, deseos; con lo cual logra conectar con otros hombres y mujeres de manera directa, es la mayor herramienta de comunicación en uso, contenido y forma (Richele, 2002). El lenguaje es la fuente principal del hombre para dar a conocer a los demás sus ideas, siendo la primera manifestación de comunicación en los primeros años

de vida el lenguaje oral, con lo cual puede dar a conocer sus necesidades y deseos. Durante los primeros años de vida, el hombre entabla la tarea de aprender a interiorizar y exteriorizar los signos lingüísticos, para luego formar con ellos oraciones y textos; de ello se recalca la importancia de una óptima adquisición del lenguaje, que se logra si se abarca en su enseñanza los diversos componentes.

El desarrollo del lenguaje en los primeros años de vida comienza con balbuceos los cuales se convierten en palabras, el niño conforme su crecimiento también implementará su vocabulario y lo expandirá. Para Castañeda P. (1999) basado en Bruner, Lenneberg, Brown y Frazer, Bateson, Stampe e Ingram, Einsenson y muchos otros el desarrollo del lenguaje se da en dos etapas: la etapa pre lingüística y etapa lingüística, las cuales se van desarrollando paralelamente al crecimiento del niño y en las cuales adquiere nuevas propiedades en la fonética, sintáctica y semántica.

- a) Etapa pre lingüística: Se encuentra comprendida entre primeros meses de vida del niño, es la etapa pre verbal denominada etapa del nivel fónico puro por la emisión de sonidos onomatopéyicos. Durante esta etapa la comunicación con su entorno cercano o familia es de manera gestual y afectiva, la cual siempre debe ir acompañada de palabras.
- b) Etapa lingüística: Comienza con la pronunciación de la primera palabra, la edad del infante no es específica debido a su variación en cada niño, sin embargo, se tiene como edad aproximada a los doce meses. En esta etapa el niño pasa de los sonidos fónicos a la adquisición de fonemas en el plano fonológico, articulaciones fonemáticas, incluyendo la semántica y sintáctica en paralelo al crecimiento del niño.

El lenguaje por su complejidad al ser un sistema está enmarcado por cinco componentes que lo conforman y lo permiten funcionar de manera adecuada y precisa al momento de la comunicación.

- a) Fonología: Estudia la manera en que los sonidos funcionan en una determinada lengua o en las lenguas en general en el nivel mental o abstracto.
- b) Fonética: Se encarga de estudiar las articulaciones de los fonemas, en el nivel físico.
- c) Morfosintaxis: Este componente estudia la composición de la palabra y los mecanismos de esta forma, así como su combinación para formar estructuras más grandes como las oraciones.
- d) Semántica: Es la encargada de estudiar el significado de los signos lingüísticos.
- e) Pragmática: Estudia el uso del lenguaje y sus reglas en un contexto determinado para su uso apropiado.

2.3.1 Comunicación

Según el Ministerio de Educación (2017), la comunicación es un principio orientado a la educación inicial, en la cual define la comunicación como necesidad fundamental y total que se origina desde el principio de la vida, por ello el niño debe ser considerado como participe de la comunicación, teniendo capacidades expresivas y comunicativas.

La comunicación es la herramienta que utiliza el hombre para dar a conocer a los demás sus sentimientos, necesidades, deseos, etc.; por lo cual es necesario durante su proceso la presencia de dos individuos que intercambien ideas o pensamientos.

La persona no solo posee reglas gramaticales dentro de su estructura; también habilidades discursivas y socio culturales que le permiten comunicarse de manera acertada según el contexto (Martinell, 2006).

La comunicación oral se va generando con las personas más cercanas al entorno del individuo por lo cual los padres o cuidadores juegan un rol fundamental, sin embargo, existen diversos factores que influyen en su desenvolvimiento. Se desarrolla desde el nacimiento con los primeros balbuceos del bebé y se va incrementando durante el crecimiento.

El aprendizaje del habla se dará en el individuo según la motivación que se le dé durante los primeros años de vida, así mismo dependerá de diversos criterios familiares, sociales y culturales lo que determinen su adquisición. (Aguinaga, Armentia, Fraile, Olangua, & Uriz, 2005)

La comunicación oral es netamente participativa por su naturaleza y los participantes están en un interactuar constante de manera activa con el habla o de manera pasiva con la escucha. A estas descripciones dentro del ámbito educativo corresponden a la comprensión y expresión oral, las cuales son esenciales para la adquisición del aprendizaje de un idioma. (Fonseca, Correa, & Pineda M, 2011)

2.3.1.1 Comprensión oral. La comprensión oral es la decodificación de un mensaje que ha sido transmitido por medio del habla y que es recibido por un receptor, el cual es el oyente encargado de procesar e interpretar la información.

El oyente en la comprensión oral se prepara para recibir información enviada, por otra persona, quien transmite sus necesidades, requerimientos, ideas, pensamientos, etc. El oyente se encuentra preparado para su interpretación y a su vez generar una respuesta, esto se logra gracias a la comprensión oral que el individuo ha desarrollado. (Cassany, Luna, & Sanz, 2003)

La comprensión oral o auditiva empieza a muy temprana edad con las primeras palabras en el habla, es por ello su importancia, el factor primordial para la interpretación correcta del mensaje recibido son los padres y/o su entorno cercano, quienes se han encargado de entablar relaciones con el niño mediante acciones basadas en experiencias que le han servido para su desarrollo sensorial y la interacción. El ser humano nace con la predisposición de la adquisición del lenguaje, debido al continuo aumento de sus neuronas, por lo cual se evidencia la facilidad del aprendizaje de un idioma y sus habilidades lingüísticas alcanzarán una mayor flexibilidad en la lengua (Lybolt & Gottfred, 2006). Es por ello la importancia de la exposición de una lengua extranjera a temprana edad porque permitirá al niño a procesar de manera fácil la información recibida por parte de las personas que lo rodean, en esta investigación por parte del docente investigador, todo ello se debe partir de vivencias realizadas y experimentadas por el niño.

La comprensión oral se encuentra ligada a la expresión oral, ya que ambas se encuentran en continuo contacto, por su naturaleza de interacción e intercambio no se pueden desligar, es decir, para que la comunicación se dé debe haber un oyente y un hablante.

Para Cassany, Luna, & Sanz (2003) la comprensión oral se ejecuta a través de un proceso cognitivo mediante el cual se construye el significado y la interpretación de este y dentro de la perspectiva pedagógica se dan 3 clases de contenidos que son procedimientos, conceptos y actitudes. Los procedimientos incluyen: seleccionar, reconocer, interpretar, inferir, anticipar y retener; los conceptos se derivan en texto y este en: adecuación, coherencia, cohesión, gramática, presentación, estilística y las actitudes se manifiestan en: cultura oral, yo receptor, diálogos y conversación y parlamentos.

Dentro de estos factores de la comprensión oral se infiere que los procedimientos son las capacidades de la persona para lograr la competencia lingüística para procesar la información recibida, que se desarrollara como parte de la adquisición de la lengua. Los conceptos son parte de la comunicación en general y las actitudes están enmarcadas en la conducta del individuo con respecto al contexto de la comunicación en la cual se presente.

Cassany, Luna, & Sanz (2003) manifiestan que la comprensión oral se divide en micro habilidades:

- a) Reconocer:
 - 1. Distinguir las palabras y sonidos, clasificarlas según la unidad de su composición, verbos, artículos, pronombres, etc.
 - 2. Segmentar la conversación en palabras, fonemas, morfemas, etc.
 - 3. Diferenciar las oposiciones fonológicas de la lengua.
- b) Seleccionar:
 - 1. Diferenciar las palabras que tienen importancia.
 - 2. Clasificar los elementos superiores y significativos
- c) Interpretar:
 - 1. Comprender el contenido del discurso:
 - 1.1 Comprender la forma del discurso:
 - 1.2 Comprender la estructura de un discurso
- d) Anticipar:
 - 1. Activar la información adecuada según el contexto en el cual se desenvolverá la situación
 - 2. Prever la forma de lenguaje, estilo y tema
 - 3. Seleccionar lo que se va hablar teniendo como referencia lo expresado con anterioridad.
- e) Inferir:

1. Suponer las características del emisor
 2. Reconocer el contexto y ambiente en el cual se da la conversación
 3. Interpretar los gestos, miradas, movimientos, gesticulaciones, etc.
- f) Retener:
1. Recordar las palabras, ideas, frases, para interpretarlas
 2. Retener información relevante del discurso
 3. Retener información, utilizando los diversos tipos de memoria

Estas micro habilidades se desarrollarán según el crecimiento y maduración de la persona, por lo cual el niño es capaz de poseer las mismas micro habilidades dentro de una conversación que una persona adulta.

Los niños adquieren las micro habilidades de manera general, las cuales se refieren a la comprensión global de los significados y a la utilización de un vocabulario básico y regular, con palabras sencillas, expresiones o frases comunes dentro de las actividades cotidianas; en cambio los adultos alcanzan las micro habilidades de manera más profunda, interiorizada y analítica, también a la extensión del léxico, la cual se va desarrollando a lo largo del crecimiento de la persona.

En la investigación por ser de carácter pedagógico y referido a la educación inicial, en la cual los participantes son niños, se tomará como referencia las micro habilidades básicas, que sean acorde a su edad para la comunicación oral de una segunda lengua, en este aspecto a la comprensión oral.

2.3.1.2 Expresión oral. La expresión oral es la información o pensamiento enviado por parte de la persona que desea comunicarse con otra, es importante que sea de manera sistematizada, clara y coherente.

La interacción de las personas resulta del habla, la cual se da a través de diversos mecanismos complejos antes y durante su proceso, para ello es necesario realizar las habilidades enmarcadas en el habla. (Cassany, Luna, & Sanz, 2003)

La expresión oral es la transmisión de un mensaje o idea de manera precisa, congruente y estructurada por parte de una persona a otra con el fin de relacionarse o interactuar. Para poder lograr una acertada expresión oral, es necesario poseer un amplio conocimiento del léxico que se empleara y un manejo adecuado de la sintaxis, para poder enviar el mensaje de manera coherente, precisa y clara. Su naturaleza es de carácter social, por lo cual el empleo del lenguaje dirigido debe ser transmitido de manera asertiva para que el receptor no tenga dificultad de entender e interpretar el mensaje.

Según Ramírez expresarse implica a su vez escuchar el lenguaje integrado, atento a los signos que permiten la interpretación del mensaje y expresar el mismo tipo de lenguaje, de tal manera que se genere una comunicación fluida por ambas partes. (Ramírez Martínez, 2002)

La expresión oral con lleva una acertada comprensión oral para poder desenvolverse en una asertiva comunicación entre los sujetos participantes de dicha actividad lingüística, es decir, si no se logra la capacidad de comprender no se podrá pasar a la siguiente fase de expresarse, con lo cual ambas están estrechamente relacionadas en ambos sentidos la una con la otra.

Según Bygate citado por Cassany, Luna, & Sanz (2003) la expresión oral contiene conocimientos y habilidades, refiriéndose a conocimientos a la información conocida y memorizada los cuales son el dominio de la lengua y los aspectos enlazados en la cultura, las habilidades por su parte son los comportamientos al momento de expresarnos como adaptación al tema, adecuación del lenguaje entre otras.

Se infiere así que la expresión oral abarca el conocimiento de la lengua y la cultura o contexto y a su vez interactúan con la conducta humana dándose el discurso que se expresará, al mismo tiempo los conocimientos y habilidades están dirigidos de manera recíproca y relacionados bidireccionalmente el uno con el otro.

La expresión oral como las demás competencias lingüísticas de la comunicación, posee diversas habilidades características de esta, en tal sentido que la persona las alcanza a lo largo de su vida.

Cassany, Luna, & Sanz (2003) exponen que existen micro habilidades las cuales son propuestas a partir del modelo de Bygate en su esquema de expresión oral, estas habilidades se dan en la conversación y exposición oral:

- a) Planificar el discurso:
- b) Conducir el discurso:
 - 1. Conducir el tema:
 - 2. Conducir la interacción:
- c) Negociar el significado:
- d) Producir el texto:
 - 1. Facilitar la producción
 - 2. Compensar la producción
 - 3. Corregir la producción
- e) Aspectos no verbales

En el empleo de la lengua varía según la edad y nivel de los individuos, los niños emplean la expresión oral de una manera más global y básica como negociación del significado, interacción, evaluación de la comprensión, etc. En cambio, los adultos manejan la expresión oral de una manera más profunda y amplia, a través de las habilidades más específicas como autocorrección, producción cuidada, preparación del discurso, etc.

Lo expuesto anteriormente enfatiza que las micro habilidades se adquieren según el crecimiento y maduración de los individuos con respecto a la lengua, y al manejo de ella conforme su capacidad de comunicarse. Estas micro habilidades se encuentran orientadas a la expresión oral a manera de discurso o ponencia, por lo cual está estipulada para individuos que ya conocen o han adquirido un idioma.

La expresión oral para Hernández Gutierrez (2011) cuenta con diversas cualidades que se requieren por parte del emisor para la transferencia de la información o mensaje que se da al receptor. Estas cualidades son:

Dicción: Construir con una mayor claridad el mensaje que se va a transmitir.

Fluidez: Utilizar de manera natural, espontánea y de manera continua las ideas y palabras

Volumen: Es el grado de intensidad de la voz del hablante frente al receptor o receptores

Ritmo: La mezcla y sucesión de las palabras, frases, ideas y cláusulas que han sido seleccionados previamente teniendo en cuenta los signos de puntuación dan origen al ritmo. Para ello es primordial la correcta organización y la armonía entre las palabras.

Claridad: Es lo referente a la manera objetiva y detallada de la idea que transmitimos.

Coherencia: Manera representativa de una secuencia de acciones, pensamientos o ideas de manera ordenada y organizada, a su vez entrelazadas entre sí.

Emotividad: Es la manifestación de nuestras emociones o sentimientos a través de las palabras que hablamos hacia un público, generando sensibilización, persuasión o convencimiento según sea el caso.

Movimientos corporales y gesticulación: Es la representación de movimientos a través del uso del cuerpo y la gesticulación para lograr transmitir lo que se quiere comunicar.

Vocabulario: Son aquellas palabras que poseemos en nuestra mente y las cuales transmitimos de manera clara para que los receptores la interpreten, teniendo en consideración su cultura, entorno social y psicología.

Estas cualidades de la comprensión oral son referentes para el presente trabajo de investigación, debido a su acorde con la expresión oral en niños que se encuentran en la formación de una lengua extranjera.

2.3.2 Componente semántico

La semántica derivada de la palabra griega *semantikos*, que se traduce en significar, es la disciplina dentro de la lingüística que estudia las palabras y su significado, así como su relación entre ellas. La semántica se encuentra ligada al vocabulario por su relación con las palabras, las cuales son determinadas como signos.

El signo lingüístico según Saussure contiene dos partes: el concepto y la imagen acústica ambas de manera psíquica, relacionadas y ligadas, ambas partes son inseparables y no se pueden desvincular

una de otra. Según Saussure, toda palabra posee concepto e imagen acústica, las cuales son denominadas significado y significante respectivamente (Evangelista, 2010).

El significado y significante se encuentren entrelazadas y estrechadas sin tener la capacidad de separarse, estas dos partes componen al signo lingüístico como unidad la cual al adquirirla es almacenada en el cerebro con estas características. Hjelmslev plantea que el signo posee dos características relacionadas y dependientes una de otra, las cuales son denominadas plano de contenido y plano de expresión, el plano de contenido es la imagen gráfica del signo, mientras el plano de expresión es la palabra (Evangelista, 2010).

El ser humano cuando empieza hablar manifiesta y transmite sus necesidades utilizando el signo con palabras sueltas sin llegar a estructurar oraciones o frases, para ello el niño debe poseer una diversidad de palabras en su vocabulario; así como conocer y entender el significado cada palabra. El niño tiende a interiorizar los signos con apoyo de representaciones gráficas en los primeros años de vida, desarrollando la comprensión oral de las palabras aprendidas, evidenciándose cuando señalan un objeto para dar a conocer su deseo, posteriormente la exteriorizan al momento del habla con la expresión oral.

2.3.2.1 Desarrollo léxico semántico. El léxico es el conjunto de palabras que posee el individuo de una lengua, por consiguiente, también es denominado como vocabulario.

El desarrollo léxico semántico comienza en los primeros años de vida manera gradual, iniciándose con los balbuceos queriendo expresar sus necesidades y deseos; durante la infancia se adquiere un vocabulario base el cual será ampliado y enriquecido a lo largo del crecimiento de la persona, según sus experiencias y la exposición de esta a diversas situaciones.

Al principio de la adquisición de la lengua, las palabras, expresiones, etc. son unidades reales que se encuentran alojadas en la conciencia del individuo; el niño posee la habilidad de mezclar las palabras, intercambiar su orden, formar listas, escribirlas por separado, antes de que sea capaz de adquirir estructuras gramaticales (Cassany, Luna, & Sanz, 2003). Los niños adquieren las palabras de manera eficaz siendo capaces de manejarlas y usarlas en la adquisición de una lengua, es así como su vocabulario obtenido será su adquisición base antes de aprender a formar estructuras gramaticales; para empezar con el aprendizaje de una lengua extranjera durante los primeros años de vida se desarrolla primero el léxico del infante, de tal manera que pueda poseer un vocabulario extendido y enriquecido, previamente a la iniciación de las estructuras gramaticales que son más complejas y abstractas para que el niño las utilice; el niño comienza a usar frases sencillas y cotidianas para él, posteriormente con su crecimiento y maduración empezará a realizar oraciones complejas y extendidas para finalizar con textos.

Según López-Mesquita (2007) el vocabulario puede dividirse en:

- a) Vocabulario receptivo: Enmarca todas las palabras y expresiones que la persona es capaz de comprender, pero que a su vez no suele utilizar. Estas palabras son adquiridas al escuchar o leer.
- b) Vocabulario productivo: Son aquellas palabras y expresiones que la persona emplea al momento de hablar y escribir.

Esta clasificación de vocabulario se adhiere a la adquisición de una lengua, para la presente investigación con relación a la comunicación oral, la cual a su vez ha sido clasificada en comprensión y expresión oral; siendo la comprensión oral la relacionada al vocabulario pasivo y la expresión oral al vocabulario activo de la persona.

Puyuelo & Rondal (2005) manifiestan que los principios de la base de la adquisición del léxico en el niño es la adecuada conexión de los significantes (secuencia de sonidos) a los referentes (situaciones) por medio de los significados (representaciones mentales). Además, el niño debe aprender las otras dimensiones del léxico como la relación de inclusión; las relaciones parte – todo; las incompatibilidades léxicas; los diferentes significados de una palabra y las relaciones que mantienen entre sí; la morfología y categoría gramatical.

El infante en el trayecto de la adquisición del léxico no lo hace de manera aislada, lo hace de manera ensamblada con todos componentes que este implica desde diferenciar una palabra de otra, como carro de avión; distinguir palabras de un mismo campo semántico, como es el ejemplo de diferenciar manzana de uva ambas pertenecen a las frutas pero con características particulares; incluir palabras pertenecientes a un todo, como es el caso de nariz y boca ambas parte de la cara; los diversos significados de una palabra como es el caso de cola, los niños la emplean en diversos contextos como al momento de formar o para referirse a la cola de algún objeto o animal.

El niño comienza con un vocabulario de 10 a 15 palabras antes de los 18 meses, el cual se incrementa a los dos años en un promedio de 50 palabras; a la edad de 5 años el infante logra un aproximado de 1 500 palabras (Stern, Fava, Wilens, & Rosenbaum, 2017).

El niño va adquiriendo palabras nuevas durante sus primeros años de vida, en los cuales el infante se apropia del vocabulario según el medio en el cual ha sido expuesto, su vocabulario se incrementará de una base de 50 palabras pasará en tres años a 1500, teniendo en esta etapa una facilidad de ampliación en su desarrollo léxico.

Carey (1982) citado por Puyuelo & Rondal (2005) explica que los niños entre los 2 y 5 años adquieren en promedio una palabra nueva cada hora, por cada año 3 500, dentro de las cuales en promedio 2 000 son de diferente raíz. Durante la etapa de la infancia la adquisición y ampliación del vocabulario se da de manera natural en el niño, aprende las nuevas palabras que se empleen en su entorno, un vocabulario amplio y variado para una futura utilización en estructuras gramaticales más complejas.

2.3.3 Habla

El habla es la realización de la lengua de manera particular del individuo con sus limitaciones individuales propias del sujeto que la emplea (Bermesolo Bertrán, 2016). El habla de cada persona ha sido desarrollada de manera única y particular, la cual presenta características singulares según su entorno y la interacción de este con los demás, es así como el habla se manifiesta de manera diferente en cada individuo con las limitaciones que cada persona posea sin tener relación con el lenguaje.

El niño aprende a hablar al lado de su mamá y la gente más cercana a él a través de los gestos de cariño y protección, logrando su interés por comunicarse; es así la forma de hablar de su entorno influirá en su lenguaje. La afectividad e interacción del niño con su madre marcará el inicio del desarrollo del habla debido al deseo del niño de comunicarse, el rol de la madre será fundamental para que el niño desarrolle el habla y a su vez influirá en el desenvolvimiento de este, durante los primeros años de vida el niño empleará el lenguaje a través del habla según como su familia hable y determinará el nivel de vocabulario que pueda emplear (Adriazola León, 2019).

El niño utiliza el habla para comunicarse con sus pares, dentro de las diversas actividades lúdicas que suelen realizar propias de la edad.

2.4 Aprendizaje de lengua inglesa en etapa infantil

El docente antes de iniciar el aprendizaje de inglés o de alguna lengua extranjera debe conocer las capacidades del niño en su lengua materna, no debe someter al infante a prácticas lingüísticas de carácter morfológico, fonológico, sintáctico, semántico o pragmático en los cuales el niño no haya sido capaz de realizar en su lengua materna (Moya Guijarro & Albentosa Hernández, 2003).

El aprendizaje de una lengua extranjera en etapa infantil dependerá del desarrollo de la lengua materna que el infante haya alcanzado, la lengua extranjera estará vinculada y limitada en la medida del vocabulario preexistente de la lengua materna.

Los niños son capaces de mantener los mecanismos de la adquisición de su lengua materna por ello el aprendizaje de otra lengua se da de manera normal, sin embargo, los infantes no han desarrollado otros aspectos como la gramática (Murado Bouso, 2010). La enseñanza de la segunda lengua está enmarcada y estructurada a su lengua materna, si el niño no ha alcanzado a formar estructuras gramaticales en su primera lengua tampoco será capaz de realizarlo en otra lengua; pese a ello los niños mantienen la naturalidad de la adquisición de la lengua, la cual se da durante los primeros años de vida a través de palabras.

Además, durante el proceso de enseñanza – aprendizaje de una segunda lengua es importante que la persona encargada de ser la guía en la lengua inglesa conozca las limitaciones y fortalezas de los niños, como también dependerá de la didáctica, ambiente y recursos que se empleen en la enseñanza del idioma.

Para el aprendizaje del inglés en el aspecto fonológico es conveniente que el infante deba experimentar situaciones reales y significativas que permitan al niño escuchar identificar los nuevos sonidos de la lengua por ello es necesario un input amplio, repetitivo y adecuado (Moya Guijarro & Albentosa Hernández, 2003).

El infante debe desarrollar la lengua a través de vivencias cotidianas en un contexto familiar, situaciones que haya experimentado en lengua materna, las cuales pueden ser recreadas por parte del docente, además el aprendizaje de los sonidos está delimitado por las características de la utilización del lenguaje para ello la repetición constante y adecuada de los sonidos, la cual se puede incluir en una rutina de canciones o el aprendizaje de alguna adivinanza enmarcadas en un vocabulario conocido para el niño; como los animales, colores o frutas; de esta manera el niño comprende lo que escucha y a su vez sabe lo que expresa.

Para que el infante interiorice y aplique las estructuras lingüísticas aprendidas en diversas situaciones, es importante varias repeticiones, de manera divertida y significativa; divertida porque no serán repeticiones sino manifestaciones o expresiones necesarias para su participación en un juego o una representación; significativa porque comprenden lo que dicen (Pérez Esteve & Roig Estruch, 2003).

Para que el niño utilice de manera óptima lo aprendido es importante crear un ambiente en el cual lo pueda utilizar de manera activa, sin estar ligado a una repetición mecánica; a través del juego puede utilizar el vocabulario o expresiones aprendidos de manera que sea interesante y a su vez necesaria para su participación.

En el proceso de la enseñanza de una lengua extranjera es importante emplear una metodología lúdica, que le permita al niño comprender y utilizarla de manera inconsciente y a la vez de manera activa por ello se centra la utilización de diversos materiales.

El material impreso en imágenes ayuda de manera visual, codificando la información mediante el uso del lenguaje textual combinado con la representación icónica (Fonseca Mora & Martín-Pulido, 2015). En la enseñanza en educación inicial es importante el uso de imágenes claras y precisas que sean de tamaño grande para lograr captar la atención e interés del niño.

Además, Fonseca Mora & Martín-Pulido (2015) señalan que el aprendizaje de vocabulario y ampliación de léxico en los niños se interioriza de manera óptima al manipular material concreto y real, a través del tacto, y la vista.

El material aporta grandes aprendizajes en los niños fomentando experiencias a través de la manipulación, el material debe ser adaptado a las diversas situaciones de aprendizaje, así como al contenido de la clase y el tema de enseñanza. Los materiales que los infantes pueden emplear son diversos, estos materiales deben ser materiales ser atractivos para lograr la atención y manipulación del niño, por ello es importante incluir material manipulable dentro de actividades lúdicas como el

empleo de un juego adaptado al vocabulario enseñado y hecho para ser manipulado por el niño en un contexto participativo.

Las actividades para el aprendizaje del inglés en etapa infantil deben ser según la edad del infante con el juego, el movimiento, la música, las interpretaciones y toda actividad (Murado Bouso, 2010). El niño experimenta a través de su esquema corporal y el movimiento, es por ello por lo que se debe incluir el juego motor dentro de la rutina del aprendizaje, que favorezcan su desarrollo motor ligadas al aprendizaje de la nueva lengua; el infante por naturaleza es un ser en constante movimiento y este puede ser provechoso en el aprendizaje del vocabulario inglés como la enseñanza de acciones a través de diversas situaciones.

En el juego simbólico o dramatizado se basa en la metáfora y la simbolización, logrando que el niño se vuelva creativo, dinámico y activo. Para desarrollar este tipo de juego se debe considerar el tiempo, espacio, música, colores, disfraces, escenarios y materiales semiestructurados para que el infante sea capaz de explorar y desarrollar el juego en las condiciones mencionadas (Dirección General de Cultura y Educación, 2007). Los niños suelen expresarse de manera más activa al momento de caracterizar algún personaje, en el aprendizaje de la lengua inglesa esta actividad debe ser aprovechada para lograr que los infantes logren hablar de manera natural y espontánea algunas palabras o expresiones aprendidas, es esencial que se den algunas características especiales como la implementación de algún vestuario, el uso de un escenario o la utilización de un títere.

Los títeres forman parte dentro del juego, debido a que a través de ellos los niños se desenvuelven de manera expresiva y espontánea, dándoles características particulares al personaje que representan es por ello su importancia en este tipo de juego porque permitirá que todos los niños se expresen. Los niños más callados suelen dar a conocer su voz y su palabra mediante la manipulación de un títere que los represente (Dirección General de Cultura y Educación, 2007). El uso del títere aporta en el niño confianza y seguridad al momento de expresarse delante de los demás.

El docente debe obtener un ambiente original, participativo, alegre y de juego que ayude en su desenvolvimiento a los niños y al propio docente (Murado Bouso, 2010). El escenario en donde desarrollar las sesiones de aprendizaje debe ser adecuado, las sesiones tienen que ser enmarcadas en el tema del vocabulario a emplear con actividades lúdicas y participativas para los alumnos, además el docente debe proveer elementos y temas de interés del niño para su participación y su propio manejo de los mismos.



Capítulo 3: Metodología de la investigación

3.1 Paradigma de la investigación

La investigación asumirá los fundamentos y orientaciones del paradigma cuantitativo. Se ubica dentro de tal paradigma porque se medirá la variable de la comunicación oral por medio de una guía de observación cuyos resultados se procesarán estadísticamente.

Hernández, Fernández-Collado, & Baptista (2010) establecen que “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

3.2 Tipo de investigación

El estudio corresponde a una investigación experimental, específicamente, se circunscribe a una investigación aplicada.

Alvarez (2001) establece que la investigación aplicada es: “La utilización de los conocimientos en la práctica, para aplicarlos, en la mayoría de los casos, en provecho de la sociedad” (p.5).

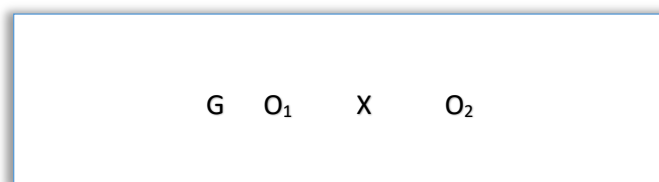
Es experimental porque pretende explicar el efecto del juego en la comunicación oral del idioma inglés en educación inicial del aula de 5 años.

Para Hernández, Fernández-Collado, & Baptista (2010) la investigación es experimental cuando el investigador genera un contexto para intentar explicar cómo afecta a quienes participan en ella a diferencia de quienes no lo hacen, se puede realizar la experimentación con seres humanos, seres vivos y ciertos objetos, a través siempre de la observación con los principios éticos.

3.3 Diseño de investigación

El diseño que orientará la observación y medición de las variables es el denominado diseño pre experimental con pre test y pos test en un solo grupo. Es longitudinal, específicamente, pre experimental con pre test y pos test en un solo grupo.

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



El diagrama anterior significa:

G: Es el grupo de alumnos de la I.E. Luz y Vida del distrito de Surquillo (Lima)

O₁: Es la observación de la VARIABLE: comunicación oral (PRE TEST)

O₂: Es la observación de la VARIABLE: comunicación oral (POS TEST)

X: Propuesta del juego

3.4 Población y muestra

La población está conformada por 20 alumnos del nivel inicial, de 5 años cumplidos, en una Institución Educativa ubicada en el distrito de Surquillo, que durante el año 2019 se encuentran matriculados en el aula de 5 años según corresponde.

La muestra corresponde a una muestra censal o poblacional.

3.5 Variables

La investigación ha considerado las siguientes variables:

Variable independiente: El juego

El juego infantil como una actividad lúdica que satisface necesidades innatas, implica participación activa y favorece su desarrollo integral en las dimensiones física-sensorial, cognitiva y socio afectiva. (Llanos Lozano, 2019)

Variable dependiente: Comunicación oral

La comunicación oral está ligada a un tiempo, es siempre dinámica en un continuo ir y venir. Normalmente las personas interactúan hablando y escuchando, el hablante tiene en mente al oyente y el oyente al hablante. (Fonseca, Correa, & Pineda M, 2011)

3.5.1 Matriz de operacionalización de las variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
El juego	“El juego infantil como una actividad lúdica que satisface necesidades innatas, implica participación y favorece su desarrollo integral en las dimensiones física-sensorial, cognitiva y socio afectiva “(Llanos Lozano, 2019,p.9)	Actividad recreativa y lúdica,	Juego corporal	Simon says
		basada en la	Juego motor	My doll
		exploración y	Juego de	Family activities
		experimentación a	construcción	My family plays
		través de la		Animals puzzle
		interacción y cuyo		Dominoes
		fin es desarrollar		Choose his uniforms
		habilidades y	Juego	Knowing my body
		capacidades,	dramatizado	My family
		generadas de		I want to be...
		manera integral	Juego de	My family plays
			imitación	Animals

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
			Juego de representación	Playing with animals Singing with animals
Comunicación oral	“La comunicación oral está ligada a un tiempo es siempre dinámica en un continuo ir y venir. Normalmente las personas interactúan hablando y escuchando, el hablante tiene en mente al oyente y el oyente al hablante”. (Fonseca, Correa, & Pineda M, 2011, p.13)	La comunicación oral se da en participación de dos o más personas que interaccionan, siendo uno el que escucha y el otro el que habla, se da desde el nacimiento y se mantiene durante todo el desarrollo de la vida	Comprensión oral Expresión oral	Reconocer Seleccionar Interpretar Pronunciación Fluidez Vocabulario

Fuente. Elaboración propia.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el recojo de datos se utilizó la técnica de la observación, dado que se recogió información sobre la comunicación oral en inglés mediante enunciados sistemáticos en una guía.

El instrumento se administró con el propósito de medir el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en un grupo de alumnos, en su estructura se consideró dos dimensiones: comprensión oral y expresión oral. El número de ítems que contiene el instrumento es de diez, medidos en escala ordinal: en inicio (0), en proceso (1) y logro (2).

En su evaluación se tomó en cuenta la medida de calificación planteada por el Ministerio de Educación, y se consideró la siguiente escala:

Tabla 2*Escala de medida*

Dimensiones	Items	Inicio	Proceso	Logro
Comprensión oral	5	0 a 5	6 a 8	9 a 10
Expresión oral	5	0 a 5	6 a 8	9 a 10
Comunicación oral	10	0 a 10	11 a 16	17 a 20

Fuente. Elaboración propia.

3.6.1 Validación

El instrumento fue validado a través del procedimiento denominado: validez de contenido, mediante juicio de expertos. Para ello se seleccionó a tres profesionales: un metodólogo de investigación, un docente universitario con especialidad en lenguaje y un docente de educación en lengua inglesa, quienes revisaron y evaluaron según los criterios establecidos de la ficha de validación, uno de los expertos de la validación.

En las fichas de evaluación (ver anexo) obtuvo el siguiente reporte:

Tabla 3*Validez de contenido de guía de observación*

Instrumento	Validador 1	Validador 2	Validador 3	Promedio	Sit. Final
Guía de observación	0.92	0.92	1.00	0.94	0.94

Fuente. Datos obtenidos de las fichas de evaluación por juicio de expertos.

En los resultados se determina que el instrumento tiene una validez de 0.94 lo que significa que su contenido mide el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés en niños de 5 años.

3.6.2 Confiabilidad

La guía de observación de comunicación oral fue sometida a la prueba estadística Alfa de Cronbach por medio del software SPSS, logrando los siguientes resultados:

Tabla 4*Prueba estadística de Alfa de Cronbach*

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.889	10

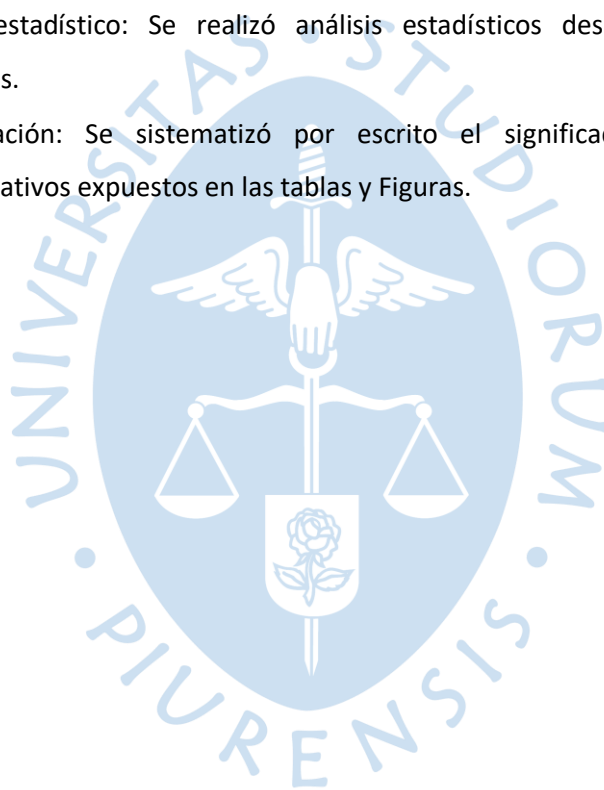
Fuente. Datos obtenidos del programa SPSS.

En la tabla se lee que el Alfa de Cronbach fue de 0.889, que de acuerdo a los rangos de George & Mallery (2003) corresponde a una buena confiabilidad, dando el instrumento la seguridad y confianza para medir la comunicación oral.

3.7 Procedimiento de análisis de resultados

Los resultados se procesaron y se analizaron a través del software SPSS considerando el procedimiento que se describe:

- a) Elaboración de base de datos: Se diseñó una vista de variables y de datos para procesar las respuestas dadas por los informantes en la guía para la medición de la comunicación oral.
- b) Tabulación: Se elaboró tablas de distribución de frecuencias absolutas y relativas, según los objetivos de la investigación.
- c) Graficación: Se diseñó Figuras de barras para representar las frecuencias relativas de acuerdo a las tablas de contingencia.
- d) Análisis estadístico: Se realizó análisis estadísticos descriptivos para medir los promedios.
- e) Interpretación: Se sistematizó por escrito el significado de los valores más representativos expuestos en las tablas y Figuras.





Capítulo 4: Resultados de la investigación

4.1 Descripción del contexto y los sujetos de investigación

La investigación se realizó en la Institución Educativa del sector urbano con características socioeconómicas y culturales de la ciudad de Lima.

De manera específica se trabajó con niños de 5 años, los mismos que se encontraban matriculados durante el año escolar 2019 en la Institución Educativa.

En la experiencia de estudio participaron 20 alumnos de 5 años, los mismos que se distribuyen de la siguiente manera:

Tabla 5

Distribución de muestra

Estudiantes	Varones	Mujeres	Total
Estudiantes del aula de 5 años	8	12	20

Fuente. Elaboración propia.

4.2 Descripción de los resultados

La investigación formuló los objetivos específicos: determinar y comparar el nivel del desarrollo léxico semántico en la comprensión oral en inglés en niños de 5 años antes y después de la aplicación del juego como estrategia, determinar y comparar el nivel del desarrollo léxico semántico en la expresión oral en inglés en niños de 5 años antes y después de la aplicación del juego como estrategia; basados en las dos dimensiones de la comunicación oral, los cuales son la comprensión oral y expresión oral. Además del objetivo general de la variable dependiente la comunicación oral, cuyos resultados se presentan a continuación a través de tablas y figuras:

4.2.1 Nivel de la comprensión oral del idioma inglés

En el objetivo específico I, se midió el nivel de desarrollo léxico semántico que tienen los estudiantes en la comprensión oral en inglés

En la tabla 6 y figura 1, se observa que los estudiantes han mejorado su nivel de desarrollo léxico semántico en la comprensión oral luego de aplicar las sesiones de aprendizajes basadas en la variable del juego. En el post test se redujo a 55% el nivel de inicio de los estudiantes a diferencia del pre test que era 90%; en el nivel de proceso se incrementó en 5%. Se observa que hay un alza significativa en el nivel logro, llegando a 30% en el post test diferenciándose del 0 % en el pre test.

Los resultados obtenidos demuestran que la aplicación del programa del juego como estrategia basado en juegos cognitivos, sociales y motrices mejoraron el nivel del desarrollo léxico semántico de comprensión oral de inglés en niños, por lo cual los estudiantes han mejorado en su capacidad de seleccionar, identificar y discriminar palabras y entender mensajes.

Tabla 6

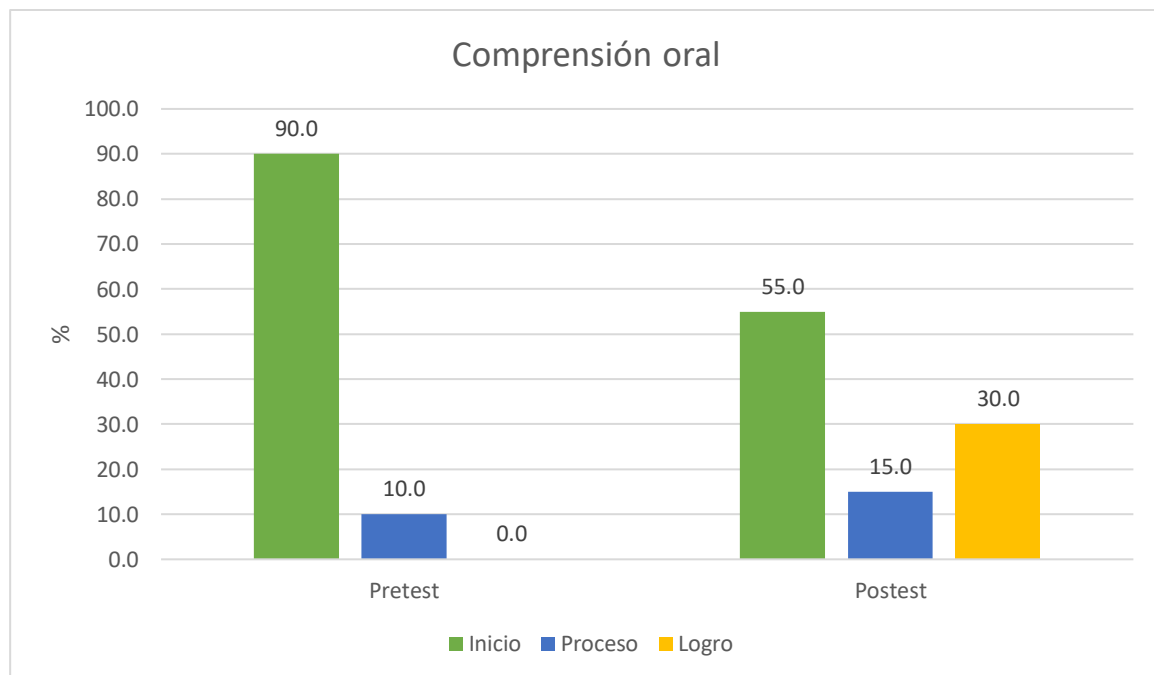
Nivel del desarrollo léxico semántico en la comprensión oral en inglés en niños de 5 años

Nivel	Pre test		Posttest		Comparación	
	f1	%	f1	%	f1	%
Inicio	18	90,0	11	55,0	↓7	↓35,0
Proceso	2	10,0	3	15,0	↑1	↑5,0
Logro	0	0,0	6	30,0	↑6	↑30,0
Total	20	100,0	20	100		

Fuente. Datos obtenidos de la guía de observación a los estudiantes de 5 años.

Figura 1

Nivel del desarrollo léxico semántico en la comprensión oral en inglés en niños de 5 años



Fuente. Datos obtenidos de la guía de observación a los estudiantes de 5 años.

4.2.2 Nivel de expresión oral del idioma inglés

En el objetivo específico II, se midió el nivel que tienen los estudiantes en la expresión oral del idioma inglés.

En los resultados obtenidos de la prueba de entrada se identifica que el 100% de los alumnos se encontraban en el nivel de inicio en el desarrollo léxico semántico en la expresión oral antes de la aplicación del programa como se observa en la tabla 7 y figura 2. Se observa una notable mejoría en la prueba de salida, en una reducción en el nivel de inicio a 45%; además, se evidencia que el nivel de

proceso alcanza un 20% y el nivel de logro 25% luego de la aplicación del programa basado en el juego como estrategia.

Los resultados muestran la mejoría de la expresión oral en su desarrollo léxico semántico en los niños con respecto al inglés, luego de la utilización del juego social, cognitivo y motor. La utilización del vocabulario y pronunciación, propias de la expresión oral, han mejorado significativamente según el post test evaluado.

Tabla 7

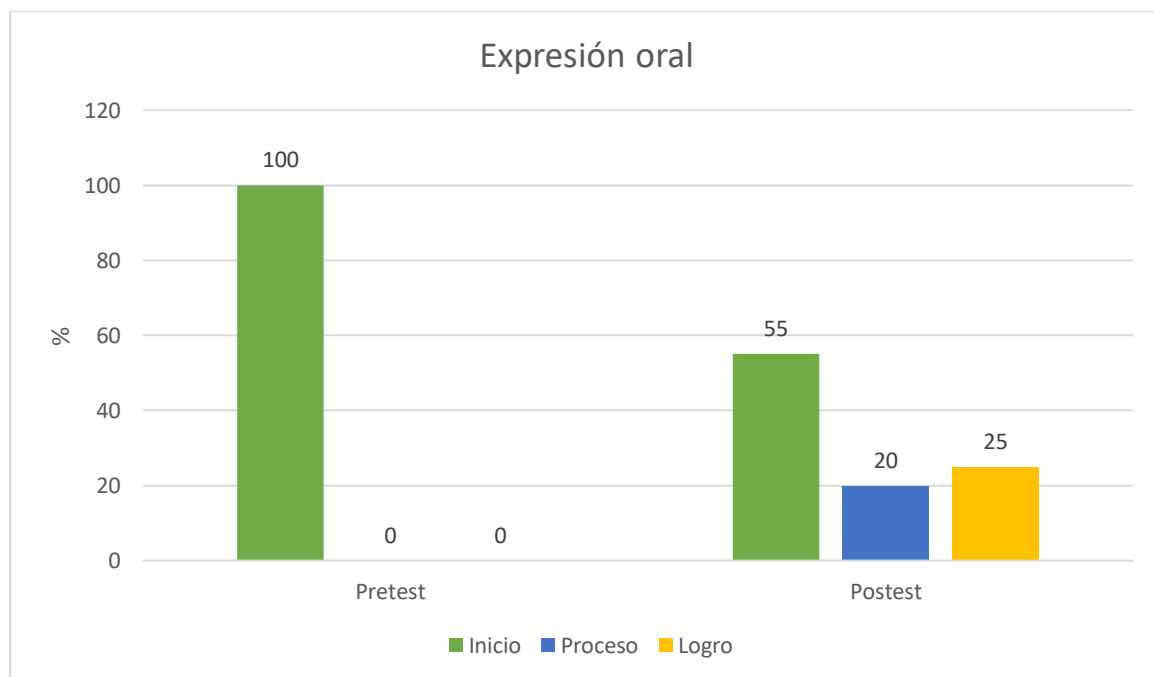
Nivel del desarrollo léxico semántico en la expresión oral en inglés de niños de 5 años

Nivel	Pre test		Posttest		Comparación	
	f1	%	f1	%	f1	%
Inicio	20	100,0	11	55,0	↓9	↓45,0
Proceso	0	0,0	4	20,0	↑4	↑20,0
Logro	0	0,0	5	25,0	↑5	↑25,0
Total	20	100,0	20	100		

Fuente. Datos obtenidos de la guía de observación a los estudiantes de 5 años.

Figura 2

Nivel del desarrollo léxico semántico en la expresión oral en inglés de niños de 5 años



Fuente. Datos obtenidos de la guía de observación a los estudiantes de 5 años.

4.2.3 Nivel de comunicación oral del idioma inglés

En el objetivo general, se midió la comunicación oral del idioma inglés.

En la tabla 8 y figura 3, se observa que la comunicación oral antes de la aplicación del programa obtuvo un 95,0 % en nivel inicio y 5% en proceso según lo obtenido en el pre test. En los resultados

obtenidos en el post test se evidencia una amplia mejoría, reduciendo considerablemente el nivel de inicio a 55,0%, reduciéndolo en 40%; en el nivel de proceso se aumentó en 5%, alcanzando un 10% y en el nivel de logro se obtuvo una presentación amplia de 35,0%.

Luego de la aplicación del programa basado en el juego como estrategia se ha logrado mejorar significativamente el nivel de desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés de los estudiantes; demostrando una notable disminución en el nivel de inicio, aumento en el nivel proceso y una aparición notable en el nivel de logro. La tendencia a la mejora demuestra que los niños han mejorado sus capacidades de la comprensión y expresión oral luego de la aplicación del programa del juego como estrategia; demostrándose que los niños han logrado comprender y entender lo que escuchan y también conocen y entienden lo que hablan; evidenciándose que el programa ayuda a los alumnos a mejorar sus dificultades en la comunicación oral en inglés.

Tabla 8

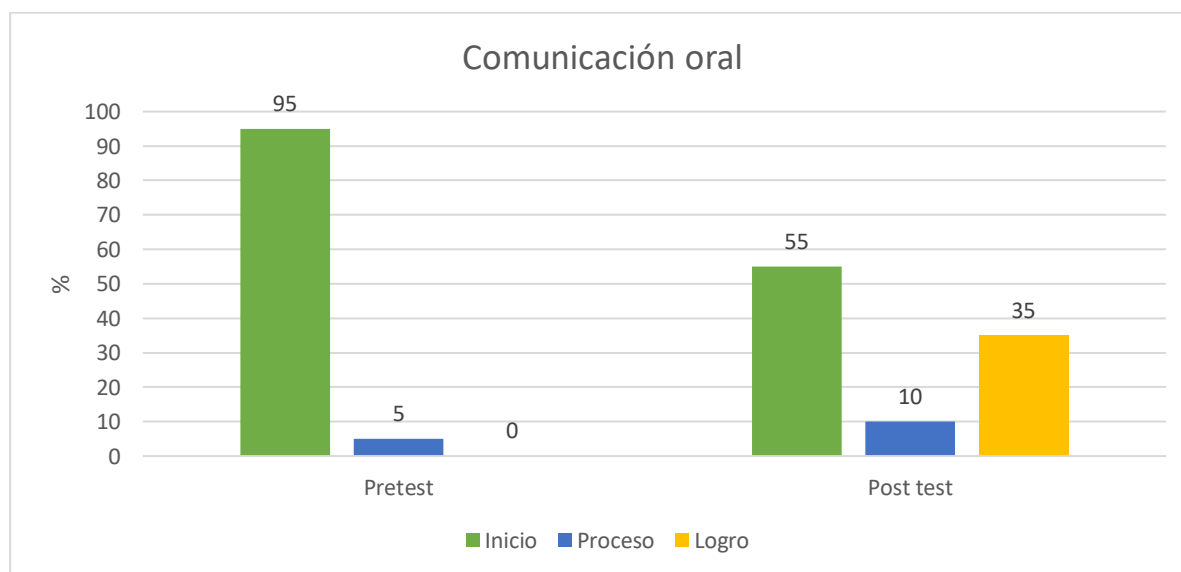
Nivel de desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés en niños de 5 años

Nivel	Pre test		Postest		Comparación	
	f1	%	f1	%	f1	%
Inicio	19	95,0	11	55,0	↓8	↓40,0
Proceso	1	5,0	2	10,0	↑1	↑5,0
Logro	0	0,0	7	35,0	↑7	↑35,0
Total	20	100,0	20	100,0		

Fuente. Datos obtenidos de la guía de observación a los estudiantes de 5 años.

Figura 3

Nivel del desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés de niños de 5 años



Fuente. Datos obtenidos de la guía de observación a los estudiantes de 5 años.

4.2.4 Hipótesis específica 1

Hi Existe diferencia significativa en la comprensión oral de los niños, antes y después de aplicar juegos

Ho No existe diferencia significativa en la comprensión oral de los niños, antes y después de aplicar juegos

Se aplica estadística de comparación (T de Student para muestras relacionadas).

De acuerdo con los resultados que se observa en la tabla 9 existe una diferencia de -3,550 puntos en la comprensión oral, con una significancia de 0,000.

Tabla 9

Estadísticos de contraste de la hipótesis específica 1

	Media	Desv. Estándar	Diferencia	T Student	Sig
Pre test	1,75	1,552	-4,300	-7,646	0,000
Posttest	5,05	2,481			

Fuente. Datos obtenidos de la guía de observación a los estudiantes de 5 años.

Decisión:

Se acepta la hipótesis de investigación específica 1, debido una diferencia significativa entre las medias del pre test y post test, con lo cual se afirma que existe diferencia significativa en la comprensión oral de los niños, antes y después de la aplicación de los juegos, dejando descartada la hipótesis alternativa.

4.2.5 Hipótesis específica 2

Hi Existe diferencia significativa en la expresión oral de los niños, antes y después de aplicar juegos

Ho No existe diferencia significativa en la expresión oral de los niños, antes y después de aplicar juegos

Se aplica estadística de comparación (T de Student para muestras relacionadas).

De acuerdo con los resultados existe una diferencia de -4,300 puntos en la expresión oral, con una significancia de 0,000 como se observa en la tabla 10. La desviación estándar del pre test es 1,552 y en el post test es 2,481.

Tabla 10

Estadísticos de contraste de la hipótesis específica 2

	Media	Desv Estándar.	Diferencia	T Student	Sig
Pre test	2,55	2,235	-3,550	-5,524	0,000
Posttest	6,10	2,900			

Fuente. Datos obtenidos de la guía de observación a los estudiantes de 5 años.

Decisión:

Se acepta la hipótesis específica 2 existe diferencia significativa en la expresión oral de los niños antes y después de aplicar juegos, debido a la diferencia significativa entre las medias del pre test y post test. En consecuencia, se rechaza la hipótesis alternativa planteada.

Hipótesis general

Hi Existe diferencia significativa en la comunicación oral de los niños, antes y después de aplicar juegos

Ho No existe diferencia significativa en la comunicación oral de los niños, antes y después de aplicar juegos

Se aplica estadística de comparación (T de Student para muestras relacionadas).

De acuerdo a los resultados obtenidos como se observa en la tabla 11, en el pre test se obtuvo una media de 4,30 en comparación al posttest de 12,15, una diferencia de -7,850 en la comunicación oral y una significancia de 0,000.

Tabla 11

Estadísticos de contraste de la hipótesis general

	Media	Desv Estándar.	Diferencia	T Student	Sig
Pre test	4,30	3,600		-	
			7,850	7,010	0,000
Posttest	12,15	5,214			

Fuente. Datos obtenidos de la guía de observación a los estudiantes de 5 años.

Decisión:

Se acepta la hipótesis general en la cual se establece que existe diferencia significativa en la comunicación oral de los niños, antes y después de la aplicación de juegos. Esta afirmación se valida por la diferencia de las medias entre el pre test y post test.

4.3 Discusión de resultados

De los resultados obtenidos en la guía de observación en la cual se midió el desarrollo léxico semántico de las dos dimensiones de la comunicación oral: comprensión y expresión oral, tomados en dos momentos, antes de la intervención de las doce sesiones de aprendizaje basadas en el juego como estrategia, y después de la implementación de estas:

4.3.1 Comprensión oral

De acuerdo a Cassany, Luna y Sanz la comprensión oral es la recepción de información, mensaje, ideas y pensamientos por parte de otro individuo, en la cual la persona oyente es capaz de interpretar el mensaje recibido ya su vez de enviar respuesta del mensaje. (Cassany, Luna, & Sanz, 2003)

Según los hallazgos, se demuestra mejoría por parte de los estudiantes, quienes fueron partícipes de la investigación, por lo cual se determina que la implementación del juego como eje fundamental en las sesiones de aprendizaje repercuten positivamente en su desarrollo léxico semántico en la comprensión oral del idioma inglés, los alumnos han mejorado en su capacidad de seleccionar e identificar las diversas palabras e ideas relevantes enviadas por el emisor, además de interpretar el mensaje y la información enviadas.

La afirmación anterior coincide con lo hallado en la investigación de Alayo La Rosa (2017) en la Libertad, donde según los resultados encontrados hubo mejoría en la comprensión oral de inglés de sus alumnos de secundaria después de su propuesta realizada en el grupo experimental. Además, coincide con la investigación de Brocano & Montoro (2017) realizada en Ancash, en la cual se halló mejoría en el grupo experimental en cuanto a la comunicación oral en inglés después del desarrollo del juego de roles. En consecuencia, los resultados hallados coinciden con lo expuesto en la investigación presentada con respecto a la mejoría de la comprensión oral luego de la aplicación del juego como estrategia.

4.3.2 Expresión oral

La expresión oral según Cassany, Luna, & Sanz (2003) está basada en la interacción social, en la cual es necesario realizar actividades cognitivas antes y durante el habla.

En los resultados encontrados, se demuestra que la expresión oral en inglés en su desarrollo léxico semántico de los niños mejoró después de la implementación del juego como estrategia principal, la pronunciación y utilización de vocabulario han sido favorablemente mejor desarrolladas por los alumnos debido a la utilización de diversas palabras y frases cotidianas. Con este resultado se infiere que los estudiantes se desenvuelven e interactúan mejor según lo resuelto en el post test.

La afirmación anterior concuerda con los hallazgos de Brocano & Montoro (2017) en su investigación, en la cual se encontró que la fluidez y pronunciación de los estudiantes en lengua inglesa mejoraron después de la intervención de su programa del juego de roles según el post test aplicado. Además, concuerda con Alayo La Rosa (2017) cuya investigación afirmó la mejora de los alumnos del nivel secundario en la expresión oral del idioma inglés, luego de la aplicación de su programa de estrategias didácticas lúdicas al grupo experimental.

Por lo tanto, se afirma según lo hallado en la investigación y lo expuesto anteriormente, que el juego aporta una mejoría significativa en la expresión oral de los alumnos.

4.3.3 Comunicación oral

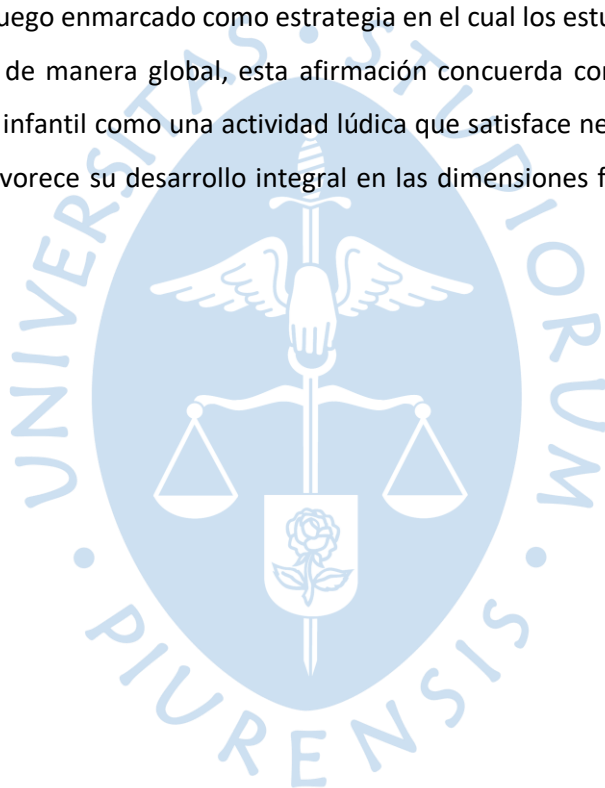
Según Fonseca, Correa, & Pineda M (2011) la comunicación oral es una actividad activa y participativa entre dos personas que se encuentran en constante interacción mutua.

La comunicación oral en inglés ha mejorado significativamente en los estudiantes luego de su participación en el programa con la aplicación del juego, esto se afirma debido a su mejora notoria en

sus dos dimensiones de comprensión y expresión oral. Los alumnos han desarrollado una mejor interacción en su desenvolvimiento comunicativo con respecto al idioma inglés.

Los hallazgos encontrados coinciden con la investigación de Alayo La Rosa (2017) en la cual se encontró la mejoría de los alumnos en la comunicación oral en inglés luego de la aplicación de su programa estrategias didácticas lúdicas, cuyos participantes se lograron colocar en los niveles de proceso y logro en el post test con respecto al grupo experimental. Adicionalmente se encuentra concordancia con la investigación de Brocano & Montoro, (2017) en la cual se halló una mejora significativa en la comunicación oral de sus alumnos del nivel secundario, quienes fueron el grupo experimental.

En conclusión, la comunicación oral en idioma inglés mejora significativamente luego de su exposición a través del juego enmarcado como estrategia en el cual los estudiantes han mejorado sus habilidades y destrezas de manera global, esta afirmación concuerda con lo planteado por Llanos Lozano (2019) “el juego infantil como una actividad lúdica que satisface necesidades innatas, implica participación activa y favorece su desarrollo integral en las dimensiones física-sensorial, cognitiva y socio afectiva” (p.9).



Conclusiones

Primera. Se concluyó que el juego mejora significativamente el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral del área de inglés en niños de 5 años, de acuerdo con los resultados obtenidos luego de haberse aplicado el post test a los alumnos, tras su participación en el programa llevado a cabo a través de 12 sesiones.

Segunda. Se concluye que los niños han mejorado sus habilidades comunicativas para expresarse e interactuar, además de su capacidad receptiva a través de la comprensión; debido a que puede lograr entender el vocabulario empleado.

Tercera. En la dimensión de la comprensión oral en inglés se confirma que el juego favorece significativamente el desarrollo léxico semántico en niños de 5 años. Las capacidades de la comprensión oral han sido mejoradas por lo cual los niños han podido desarrollar y expandir sus habilidades de seleccionar, identificar e interpretar palabras, frases cotidianas y mensajes, promoviéndose su mejora positiva para su recepción e interpretación en el texto oral.

Cuarta. En la dimensión de la expresión oral, el desarrollo léxico semántico ha mejorado notablemente de manera positiva según los resultados luego del programa basado en el juego como estrategia. Se evidencia mejora en su vocabulario, fluidez y pronunciación al momento de realizar un texto oral. Con ello los niños poseen habilidades productivas al momento de expresarse y son capaces de pronunciar las palabras de manera entendible.

Quinta. Se reafirma que el juego favorece el aprendizaje de un nuevo idioma siendo utilizado como estrategia por parte del docente o guía, quien es el encargado de amoldar el juego según las características y necesidades de los alumnos, como a los conocimientos que se quieren impartir.

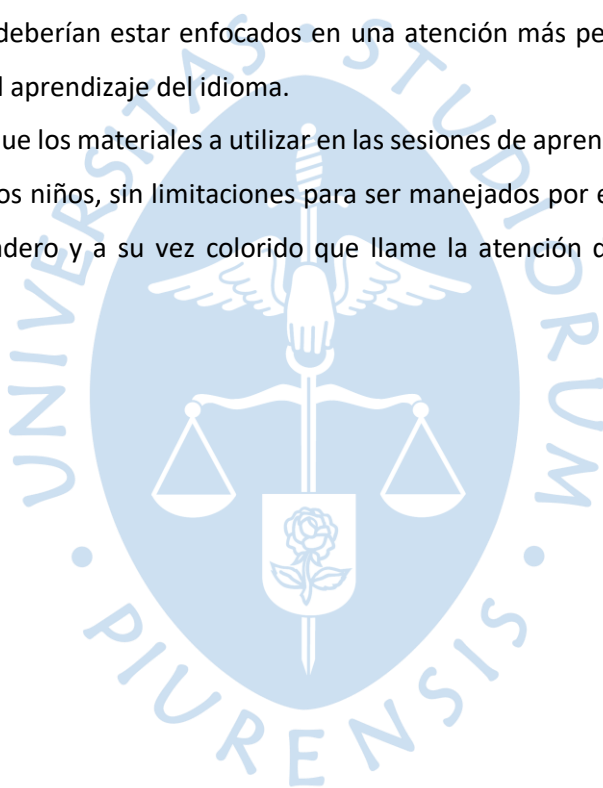


Recomendaciones

Se recomienda que el programa del juego como estrategia para el desarrollo léxico semántico se planifique de manera orientada a los aprendizajes del idioma, además se deben considerar las características particulares del grupo participante y sus necesidades para lograr un aprendizaje significativo. Las actividades deben estar previstas en un tiempo determinado y corto, se sugiere de 30 a 40 minutos para mantener la atención de los participantes.

Las sesiones deben estar enmarcadas en el juego, el cual debe ser entretenido y significativo para lograr un aprendizaje espontáneo, los participantes deben mantener su recepción auditiva como su producción oral, para ello se recomienda que este orientado de manera colectiva para una interacción y colaboración constante de manera oral. No obstante, se sugiere realización de juegos individuales, los cuales deberían estar enfocados en una atención más personalizada, por parte del docente, para reforzar el aprendizaje del idioma.

Se recomienda que los materiales a utilizar en las sesiones de aprendizaje basados en el juego; sean manipulables por los niños, sin limitaciones para ser manejados por ellos; por otro lado, deben ser de un material duradero y a su vez colorido que llame la atención de los participantes en las actividades.





Lista de referencias

- Acosta Rodríguez, V. M. (2005). *Dificultades del lenguaje en ambientes educativos*. Barcelona: Masson, SA.
- Adriazola León, A. M. (2019). Acerca del desarrollo del lenguaje en el niño. *Universidad Femenina del agrado corazón*, 11-13.
- Aguinaga, G., Armentia, M., Fraile, A., Olangua, P., & Uriz, N. (2005). *Prueba Lenguaje Oral Navarra Revisada*. Madrid: TEA Ediciones S.
- Alayo La Rosa, S. J. (2017). Estrategias didácticas lúdicas para la comunicación oral en el idioma Inglés en estudiantes de educación secundaria, Paiján-La Libertad, 2017. La Libertad : Universidad César Vallejo.
- Alfonso, G., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- Allvé, J. (2003). *Juegos de ingenio*. México: Parrágon.
- Alvarez Caceres, M. (2015). El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años . Lima: Universidad Ricardo Palma.
- Alvarez, G. (2001). Investigación básica e investigación aplicada. Caracas: Simón Bolívar.
- Arancibia, V., Herrera, P., & Strasser, K. (2014). *Manual de psicología educacional*. Santiago de Chile: Ediciones UC.
- Arcila Mendoza, P., Mendoza Ramos, Y., J.M, J., & Cañón Ortiz, O. (2010). Comprensión del significado desde Vigotsky, Bruner y Gergen. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 37-49.
- Barragán Erazo, V. (2016). El juego y el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del Parvulario Politecnico . Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo .
- Berlo, D. (1980). El proceso de la comunicación. Introducción a la teoría y a la práctica. Buenos Aires: El Ateneo.
- Bermesolo Bertrán, J. (2016). *Psicología del lenguaje, una aproximación psicopedagógica*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Booth, T., Ainscow, M. y Kingston, D. (2007). Index para la inclusión-.Desarrollo del juego,el aprendizaje y la participación en educacion infantil . Bristol: CSIE.
- Bravo, M. (2009). Psicología del desarrollo para docentes. Madrid: Pirámide.
- British Council. (2017). La enseñanza de inglés en educación inicial: Un trabajo de investigación en el Perú. LIMA: NILE.
- Brocano, A., & Montoro, Y. (2017). Influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés en los estudiantes del tercer grado de educacion secundaria de la Institución Educativa Pedro Pablo Atusparia de Vicos. Ancash: Universidad Nacional Antúnez de Mayolo.

- Bruner, J. (1998). *Actos de significado: más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza.
- Bruner, J., & Palacios, J. (2018). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Ediciones Morata.
- Cáceres, Granada, & Pomés. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista Latinoamericana de educación inclusiva*, 181-199.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. Madrid: Graó.
- Castañeda, P. (1999). *El lenguaje verbal del niño*. Lima: Universidad Mayor de San Marcos.
- Cerda Calderón, E., & Tineo Vila, D. J. (2017). Influencia de los juegos como recursos didácticos en el aprendizaje significativo del área de ciencia y ambiente en los niños del tercer grado de educación primaria en la Institución Educativa N°0026 Aichi Nagoya - Ate Vitarte. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Cuzcano, A. (2009). *Psicología del aprendizaje*. Lima: Universidad Mayor Nacional San Marcos.
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología - Servicios socioculturales y a la comunidad*. Madrid: Paraninfo.
- Dirección General de Cultura y Educación. (2007). *Diseño Curricular para la educación inicial*. Buenos Aires: Dirección General de Cultura y Educación.
- Edo, M., Blanch, S., & Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona: Octaedro recursos.
- Evangelista, D. (2010). *Semántica del Castellano*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Fonseca Mora, C., & Martín-Pulido, S. (2015). Enseñar inglés en educación infantil: Materiales y recursos. *Tonos digital: Revista electrónica de estudios filológicos*, 1-20.
- Fonseca, S., Correa, A., & Pineda M, L. F. (2011). *Comunicación oral y escrita*. México : Pearson.
- García, L. (2009). *Psicología del desarrollo*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference*. Boston: Allyn & Bacon.
- Gutiérrez, V. e. (2012). *Comunicación oral y escrita I*. México: Dirección General de Escuelas Preparatorias.
- Hernández. (2011). *Para comprender a Piaget*. México: Trillas.
- Hernández Gutierrez, M. I. (2011). *Técnicas de la expresión oral*. San Gil: Sena.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). México: Mc Graw-Hill.
- Juan, A., & García, I. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de formación e innovación educativa universitaria*, 169-185.
- Lahey, M. (1988). *Language disorders and language development*. New York: MacMillan.
- Llanos Lozano, A. M. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- López-Mesquita, T. (2007). La evaluación de la competencia léxica: Test de vocabularios. Su fiabilidad y validez. Granada: Ministerio de educación.

- Lybolt, J., & Gottfred, C. H. (2006). *Cómo fomentar el lenguaje en el nivel preescolar*. Serie de practicas educativas -13.
- Martinell, E. (2006). *Cuestiones del español como lengua extranjera*. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona.
- Ministerio de educación . (2017). *Currículo nacional de la educacion básica inicial*. Lima: Ministerio de Educación.
- Ministerio de educación. (8 de Septiembre de 2015). *Ministerio de educación* . Obtenido de ministerio de educación : <http://www.minedu.gob.pe/ingles-puertas-al-mundo/pdf/ds-n12-2015-minedu.pdf>
- Moya Guijarro, A. J., & Albentosa Hernández, J. I. (2003). *La enseñanza de la lengua extranjera en la educación infantill*. Cuenca: Ediciones de la Universidad Castilla de la Mancha.
- Muñoz Pinto, C. R. (2016). “Efectos de un programa de juego cooperativo en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I Nº 94 del Cercado de Lima, 2016”. Lima : Universidad César Vallejo.
- Murado Bouso, J. L. (2010). *Didáctica en inglés en educación infantil - Métodos para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua inglesa*. Vigo: Ideas Propias.
- Olmedo, N., & Farrerons, O. (2017). *Modelos constructivistas de aprendizaje en programas de formacion*. Catalunya: OmniaScience.
- Owens, R. (1992). *Language disorders: a functional approach to assessment and intervention* . Boston: Allyn and Bacon.
- Pérez Esteve, P., & Roig Estruch, V. (2003). Inglés para los más pequeños, ¿una moda o mucho más? En F. Lopez, *Las lenguas extranjeras en el aula. Reflexiones y propuestas* (págs. 53-59). Barcelona: Grao.
- Piaget, J. (1990). *El nacimiento de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- Puyuelo, M., & Rondal, J. A. (2005). *Manual de desarrollo y alteraciones del lenguaje. Aspectos evolutivos y patología en el niño y el adulto*. Barcelona: Masson.
- Ramírez Martínez, J. (2002). La expresión oral. *Contextos Educativos*, 5, 57-72.
- Richele, M. (2002). *La adquisición del lenguaje. Estimulación del lenguaje oral infantil*. Barcelona: Herder.
- Stern, T. A., Fava, M., Wilens, T. E., & Rosenbaum, J. F. (2017). *Massachusetts General Hospital. Tratado de Psiquiatría Clínica*. Barcelona: Eslevier Health Sciences.
- Urcola, D., Kac, M., & Candia, M. R. (2019). *El juego y jugar en el jardín maternal: El jardín maternal, un lugar donde el enseñar y aprender se hacen jugar*. Buenos Aires: Noveduc.
- Urcola, D., Kac, M., & Candia, M. R. (2020). *Enseñar y aprender en el jardin maternal - El jardin maternal un lugar donde el enseñar y el aprender se hacen jugar*. Buenos Aires: Noveduc.

Venegas, A. M., Venegas, F., & García, M. d. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Máaga: IC Editorial.

Vigotsky. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Vigotsky, L. (1987). *Pensamiento y Lenguaje: Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Buenos Aires: La pléyade.

Vigotsky, L. (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.



Apéndices





Apéndice A: Matriz de consistencia

Título: El juego como estrategia para el desarrollo léxico semántico de la comunicación oral en inglés en niños de 5 años

Problemas	Objetivos	Hipotesis:	Variables/Indicadores	Metodologia
General: ¿Cómo influye el juego como estrategia en el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés en niños de 5 años?	General: Determinar la influencia del juego como estrategia en el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés en niños de 5 años	General: El juego como estrategia favorece significativamente el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés en niños de 5 años	Unidad de análisis: Variable independiente: Juego Dimensiones: 1. Juego corporal 2. Juego motor 3. Juego de construcción 4. Juego dramatizado 5. Juego de imitación 6. Juego de representación Indicadores: -Juego corporal: *Simon says *My doll -Juego motor *Family activities *My family plays -Juego de construcción: *Animals puzzle *Dominoes *Choose his uniform *Know in my body -Juego dramatizado: * My family * I want to be... * My family plays	Enfoque: Cuantitativo Tipo de estudio: Aplicativo Diseño: Experimental
Específicos: 1. ¿Cuál es el nivel del desarrollo léxico semántico en la comprensión oral en inglés en niños de 5 años, antes y después de la aplicación del juego como estrategia?	Específicos: 1. Comparar el nivel del desarrollo léxico semántico en la comprensión oral en inglés en niños de 5 años antes y después de la aplicación del juego como estrategia	Específicos: 1. Existe una diferencia significativa antes y después de la aplicación del juego como estrategia en la comprensión oral en inglés en niños de 5 años		

Problemas 2. ¿Cuál es el nivel del desarrollo léxico semántico en la expresión oral en inglés en niños de 5 años, después de la aplicación del juego como estrategia?	2. Comparar el nivel del desarrollo léxico semántico en la expresión oral en inglés en niños de 5 años después de la aplicación del juego como estrategia	Hipotesis:2. Existe una diferencia significativa antes y después de la aplicación del juego como estrategia en la expresión oral en inglés en niños de 5 años	- Juego de imitación: *Animals -Juego de representación: - Playing with animals -Singing with animals Variable dependiente: Comunicación oral Dimensiones: 1.Comprensión oral 2.Expresión oral Indicadores: -Comprensión oral: *Reconocer *Seleccionar *Interpretar -Expresión oral: *Pronunciación *Fluidez *Vocabulario	
---	--	---	--	--

Apéndice B: Instrumento de evaluación

Guía para medir el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés en niños de 5 años

El presente instrumento está diseñado para medir el desarrollo léxico semántico en las capacidades de la comprensión y expresión oral en inglés a niños de 5 años. Leer cada indicador y marcar con una equis el cuadro correspondiente

0	En inicio
1	En progreso
2	En logro

Dimensiones	Indicadores e ítems	0	1	2
Comprensión oral	Identifica			
	Identifica palabras de uso frecuente en un texto oral como hello, marker, bye			
	Discrimina palabras de un mismo campo semántico en un texto oral como cow, horse, pig, duck apoyado en imágenes			
	Seleccionar			
	Recupera información explícita de un texto oral como nombre de personajes y lugares			
	Interpretar			
	Obtiene e interpreta el texto oral como Jhon is eating apples with his mother.			
	Obtiene y comprende frases cotidianas en un texto oral como give me the toys, open the door, etc.			
Expresión oral	Pronunciación			
	Pronuncia de manera entendible palabras de uso frecuente como hello, marker, bye.			
	Expresa necesidades, gustos y emociones apoyándose en gestos o movimientos corporales			
	Fluidez			
	Se expresa oralmente de manera espontánea con palabras individuales			
	Vocabulario			
	Utiliza palabras de un mismo campo semántico como banana, apple, orange apoyado en imágenes			
	Utiliza frases cotidianas como Good morning			

Apéndice C: Programa

Programa de juego como estrategia para el desarrollo léxico semántico de la comunicación oral en inglés en niños de 5 años

El presente programa está basado en la utilización de juegos lúdicos orientados y dirigidos por el docente, quien es el guía para la realización de las actividades mediante recursos modelados y planificados previamente, según la edad de los participantes con el propósito de desarrollar las capacidades y competencias lingüísticas que determinarán el nivel de la comunicación oral en inglés de los participantes.

El programa está diseñado en 12 sesiones diversificadas en los tipos de juego adecuados y estructurados para la mejora del desarrollo léxico semántico de la comunicación oral en inglés, las sesiones programadas y planificadas son dentro de un rango de 40 minutos. Las sesiones pueden ser expandidas dependiendo de la necesidad del docente y del grupo de participantes con el cual se desarrolle.

Las sesiones desarrolladas se realizaron tres veces por semana con una de cuatro semanas consecutivas dentro del aula de 5 años. Antes del inicio de las sesiones, se tomó un test y al finalizar el programa se tomó el mismo test. El aula donde fue implementado el programa contaba con 20 participantes, los cuales se encontraban distribuidos en 4 grupos de trabajo.

Dentro de las sesiones se han incluido las capacidades específicas, complementarias y transversales; las capacidades específicas se encuentran enmarcadas en las capacidades propias de la comunicación al empleo del idioma inglés., las capacidades complementarias son aquellas capacidades que son propias del desarrollo de la educación infantil y las capacidades transversales son las aptitudes frente a los demás y los recursos.

Apéndice D: Sesión de aprendizaje n°1

Fecha: 14 de octubre

1. Competencia:

- Se comunica oralmente en inglés

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce e identifica las palabras del vocabulario

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce las partes de su cuerpo
- Señala las partes del cuerpo mediante una muñeca

4. Capacidades transversales:

- Cuida y comparte el material con sus compañeros
- Respeta a los demás

5. Vocabulario léxico semántico:

- Head
- Arms
- Legs
- Chest
- Hands
- Feet

Secuencia de la clase:



Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning”	USB
	Motivación	Luego la profesora señala las partes de su cuerpo diciendo el nombre ((head, arms, legs, chest, hands, feet) La profesora canta y baila la canción “Head, shoulders”, incentiva a los alumnos a realizar la actividad.	Esquema corporal
Desarrollo	Juego corporal	La profesora les propone realizar el juego Simon says....	Esquema corporal
	“Simon says”	La profesora utiliza la frase Simon says touch your	
	Comprensión oral	Para incentivar que los niños toquen la parte de su cuerpo según lo pronunciado y lo observado.	
	Juego corporal	Después la profesora invita a los alumnos a participar intercambiando el rol, los alumnos completan la frase	
Cierre	“Simon says”	Simon says touch your..., toman turnos para que todos participen.	Muñecas de trapo
	Expresión oral		
	Juego corporal	La profesora entrega una muñeca a cada grupo, le colocan un nombre y luego cada uno de ellos señala la	
	“My doll”	parte del cuerpo indicada en la muñeca, toman turnos para realizar la actividad.	
	Comprensión oral		USB
	Salida	La profesora se despide cantando la canción I love you	

Apéndice E: Sesión de aprendizaje n°2

Fecha: 15 de octubre

1. Competencia:

- Se comunica oralmente en inglés

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce, discrimina e identifica las palabras del vocabulario

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce las partes de su cuerpo
- Conoce su lateralidad

4. Capacidades transversales:

- Cuida y comparte el material con sus compañeros
- Respeta a los demás
- Trabaja en equipo

5. Vocabulario léxico semántico:

- Head
- Arms
- Legs
- Chest
- Hands

Fee

Secuencia de la clase:



Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning” La profesora señala las partes de su cuerpo, pronunciando en voz alta.	USB
	Motivación	La profesora canta y baila la canción “Head, shoulders”, incentiva a los alumnos a realizar la actividad.	Esquema corporal
Desarrollo	Juego corporal “Simon says” Comprensión oral	Los alumnos tocan la parte de su cuerpo según lo indicado por la profesora, utilizando la frase Simon says touch your	Esquema corporal
	Juego corporal “Simon says” Comprensión oral	Los alumnos trabajaran en parejas, tocando la parte del cuerpo de su compañero según lo indicado, ex. Simon says touch friend’s nose.	
Cierre	Juego de construcción “Knowing my body” Comprensión y expresión oral	Los alumnos juegan en parejas completando un rompecabezas del cuerpo de un muñeco, las partes del cuerpo serán nombradas por los demás niños, mientras la pareja de niños que trabaja coloca las piezas, se turnarán para realizarlo.	Muñeco armable
	Salida	La profesora se despide cantando la canción I love you	USB

Apéndice F: Sesión de aprendizaje n°3

Fecha: 17 de octubre

1. Competencia:

- Se comunica oralmente en inglés

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce e identifica las palabras del vocabulario

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce diversos animales
- Reconoce y realiza sonidos onomatopéyicos
- Realiza movimientos a través de su esquema corporal

4. Capacidades transversales:

- Respeta a los demás
- Respeta su turno

5. Vocabulario léxico semántico:

- Lion
- Horse
- Bear
- Giraffe
- Elephant

Secuencia de la clase:



Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning”	USB
	Motivación	La profesora muestra imágenes de animales pide a los alumnos realizar el sonido onomatopéyico correspondiente y a imitarlos. Luego nombra en voz alta los animales y los alumnos repiten.	Flash cards
Desarrollo	Juego de representación	La profesora canta la canción London bridge realizando la mímica.	Esquema corporal
	“Singing with animals” Expresión oral	Luego invita a los alumnos a formar una fila, dos de ellos realizan la forma de un puente mientras los demás atraviesan el puente, el niño que se queda adentro del puente debe decir el nombre del animal indicado e imitarlo, toman turnos.	
Cierre	Juego de representación	Forman un círculo y toman turnos cada uno para decir el nombre de un animal cantando Ex. La la la I am a lion, mientras los demás lo imitan.	Esquema corporal
	“Singing with animals” Expresión y comprensión oral Salida	La profesora se despide cantando la canción I love you	USB

Apéndice G: Sesión de aprendizaje n°4

Fecha: 21 de octubre

1. Competencia:

- Se comunica oralmente en inglés

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce e identifica las palabras del vocabulario

Comprende el mensaje enviado

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario

Utiliza frases sencillas

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce diversos animales
- Reconoce y realiza sonidos onomatopéyicos
- Realiza movimientos a través de su esquema corporal

4. Capacidades transversales:

- Respeta su turno y la decisión de los demás
- Trabaja en equipo

5. Vocabulario léxico semántico:

- Lion
- Horse
- Bear
- Giraffe
- Elephant
- Jump
- Turn around
- Clap
- Run
- Stop

Secuencia de la clase:

Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación Motivación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning” Cantan la canción London bridge	USB
Desarrollo	Juego de representación “Playing with animals” Comprensión oral	La profesora entrega unos pines con imágenes de animales, luego les da indicaciones para realizar diversas actividades según el animal previamente señalado. Ex.: Lions jump	Pines
	Juego de representación “Playing with animals” Expresión y comprensión oral	Luego la profesora ayuda a uno de los niños para que de la indicación, van tomando turnos para que todos los niños participen.	Pines
Cierre	Juego de representación “Playing with animals” Expresión y comprensión oral Salida	Los niños y la profesora se sientan formando un semi círculo, invita uno a uno a que digan el nombre del animal que ellos elijan y lo imite. La profesora se despide cantando la canción I love you	USB

Apéndice H: Sesión de aprendizaje n°5

Fecha: 21 de octubre

1. Competencia:

- Se comunica oralmente en inglés

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce e identifica las palabras del vocabulario

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce los servidores de la comunidad
- Reconoce el espacio

4. Capacidades transversales:

- Respeta a los demás
- Trabaja en equipo
- Cuida y comparte el material

5. Vocabulario léxico semántico:

- Doctor
- Police
- Firefighter
- Astronaut
- Chef

Secuencia de la clase:

Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning”	USB
	Motivación	La profesora pide a uno de los alumnos que saque una lámina de una bolsa de regalo, en la cual hay la imagen de un servidor de la comunidad, luego ella imita al servidor y pronuncia su nombre en voz alta, repite la acción hasta imitar a todos los servidores.	Flash cards Bolsa de regalo
Desarrollo	Juego dramatizado “I want to be...” Expresión oral	La profesora les da un flash card a cada grupo, luego ellos imitan y los demás tratan de adivinar el servidor de la comunidad con ayuda de la profesora. Intercambian los flashcards, repitiendo la actividad anterior.	Flash cards
Cierre	Juego de construcción “Choose his uniform”	La profesora coloca un muñeco en la pizarra, los niños lo vestirán con el traje del servidor de la comunidad indicado, trabajarán en grupo.	Muñeco armable
	Comprensión oral Salida	La profesora se despide cantando la canción I love you	USB

Apéndice I: Sesión de aprendizaje n°6

Fecha: 24 de octubre

1.Competencia:

- Se comunica oralmente en ingles

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce, discrimina e identifica las palabras del vocabulario

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce los servidores de la comunidad y los instrumentos que emplean

4. Capacidades transversales:

- Respeta a los demás y espera su turno
- Trabaja en equipo
- Cuida y comparte el material

5.Vocabulario léxico semántico:

- Doctor
- Police
- Firefighter
- Astronaut
- Chef

Secuencia de la clase:

Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning”	USB
	Motivación	La profesora les muestra los instrumentos y vestuario utilizados por los servidores de la comunidad, imitándolos y pronunciando su nombre en voz alta	
Desarrollo	Juego dramatizado “I want to be ...”	La profesora reparte los instrumentos y vestuario por grupos para que los niños se familiaricen y se visten según su preferencia, luego invita a que se agrupen según el servidor de la comunidad que se encuentren disfrazados, los llama al frente para que digan el nombre del servidor que están imitando y luego actúen como él.	Vestuario y juguetes
	Expresión oral		
Cierre	Juego dramatizado “I want to be ...”	La profesora coloca los instrumentos en una caja, luego invita a los alumnos para que se coloquen el vestuario y usen los instrumentos imitando al servidor indicado, ¿los demás niños responden a la pregunta de la profesora who is? diciendo el nombre del servidor. Toman turnos para que todos participen.	Vestuario Juguetes Caja
	Comprensión y expresión oral Salida		
		La profesora se despide cantando la canción I love you	USB

Apéndice J: Sesión de aprendizaje n°7

Fecha: 28 de octubre

1. Competencia:

- Se comunica oralmente en inglés

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce e identifica las palabras del vocabulario

Comprende el mensaje enviado

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario y frases sencillas

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce los miembros de la familia
- Realiza movimientos a través de su esquema corporal

4. Capacidades transversales:

- Respeta a los demás y espera su turno
- Cuida y comparte el material

5. Vocabulario léxico semántico:

- Dad
- Mom
- Brother
- Sister
- Baby
- Stand up
- Dance
- Turn around
- Clap
- Jump

Secuencia de la clase:

Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning”	USB
	Motivación	La profesora pide a los niños que formen un semi círculo, luego les cuenta un cuento sobre los miembros de la familia utilizando los títeres.	Títeres
Desarrollo	Juego dramatizado	La profesora llama a los niños por grupos y les entrega un títere diferente, se paran en el centro presentándose (Hello, I’m dad/ mum/ brother/ sister/baby), toman turnos, lo realizan con apoyo de la profesora.	Títeres
	My family		
Cierre	Expresión oral	La profesora entrega títeres de los miembros de la familia por cada grupo y les pide que realicen acciones según el títere que poseen. Ex. Mum dances, dad stands up, etc	Títeres
	Juego dramatizado		
Cierre	Juego motor	La profesora se despide cantando la canción I love you	USB
	My family plays		
	Comprensión oral		
	Salida		

Apéndice K: Sesión de aprendizaje n°8

Fecha: 29 de octubre

1. Competencia:

- Se comunica oralmente en inglés

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce e identifica las palabras del vocabulario

Discrimina palabras del vocabulario

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce los miembros de la familia

4. Capacidades transversales:

- Respeta a los demás
- Trabaja en equipo
- Cuida y comparte el material

5. Vocabulario léxico semántico:

- Dad
- Mom
- Brother
- Sister
- Baby

Secuencia de la clase:

Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning”	USB
	Motivación	La profesora muestra los títeres nombrándolos y luego llama a 5 de los alumnos y les entrega un títere de los miembros de la familia a cada uno, dicen el nombre del miembro imitando la voz.	Títeres
Desarrollo	Juego dramatizado “My family”	La profesora reparte los títeres a cada grupo, entregándole una familia a cada uno, luego mostraran el títere indicado imitando la acción realizada por la profesora, trabajan en grupo.	Títeres
	Comprensión oral Expresión oral	Luego la profesora muestra el títere y los niños lo muestran y dicen el nombre del títere.	
Cierre	Juego dramatizado “My family”	Los niños eligen un miembro de la familia tomando un títere y se paran de su lugar según el títere indicado por la profesora, imitando las acciones realizadas por la profesora. Luego intercambian los títeres, repitiendo la acción varias veces.	Títeres
	Comprensión oral Salida	La profesora se despide cantando la canción I love you	
			USB

Apéndice L: Sesión de aprendizaje n°9

Fecha: 31 de octubre

1. Competencia:

- Se comunica oralmente en inglés

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce e identifica las palabras del vocabulario

Discrimina palabras del vocabulario

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce los animales
- Coordinación ojo-mano

4. Capacidades transversales:

- Respeta a los demás
- Trabaja en equipo
- Cuida y comparte el material

5. Vocabulario léxico semántico:

- Pig
- Horse
- Cow
- Hen
- Duck

Secuencia de la clase:



Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning”	USB
	Motivación	La profesora coloca los rompecabezas armados de animales de la granja en la pizarra mientras dice su nombre en voz alta y los imita	Rompecabezas
Desarrollo	Juego de construcción “Animals puzzle”	La profesora saca los rompecabezas de la pizarra y coloca las piezas en una caja, luego los niños en parejas empiezan a formar un animal indicado por la profesora, trabajan por turnos. Se repite la acción con los demás alumnos, de tal manera que todos trabajan.	Rompecabezas Caja
	Comprensión oral Expresión oral	Luego la profesora incentiva a los niños a decir los nombres de los animales ya armados en los rompecabezas.	Rompecabezas
Cierre	Juego de construcción “Animals puzzle”	La profesora llama a cinco niños les dice a los niños que escojan un animal, arman los rompecabezas uno por uno, tomando turnos. Mientras los demás niños levantan la mano y adivinan que animal están armando.	Rompecabezas
	Expresión oral Salida	La profesora se despide cantando la canción I love you	USB

Apéndice M: Sesión de aprendizaje n°10

Fecha: 4 de noviembre

1. Competencia:

- Se comunica oralmente en inglés

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce e identifica las palabras del vocabulario

Discrimina palabras del vocabulario

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce los animales
- Coordinación ojo-mano

4. Capacidades transversales:

- Respeta a los demás
- Trabaja en equipo
- Cuida y comparte el material

5. Vocabulario léxico semántico:

- Pig
- Horse
- Cow
- Hen
- Duck

Secuencia de la clase:



Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning”	USB
	Motivación	La profesora reparte a cada niño una pieza de los rompecabezas, luego tomaran turnos para que cada uno coloque la pieza, formando los rompecabezas. La profesora coloca la última pieza formando la imagen, incentiva a pronunciar la imagen formada.	Rompecabezas
Desarrollo	Juego de construcción “Animals puzzle” Comprensión oral Expresión oral	La profesora entrega rompecabezas de cada animal a cada grupo, les indica que animal armar con los rompecabezas entregados, se realiza la actividad en grupos, al finalizar cada grupo indica el nombre del animal formado.	Rompecabezas
Cierre	Juego de imitación “Animals” Expresión oral Salida	La profesora describe e imita a los animales trabajados anteriormente en los rompecabezas y los niños mencionan que animal es. La profesora se despide cantando la canción I love you	USB

Apéndice N: Sesión de aprendizaje n°11

Fecha: 5 de noviembre

1. Competencia:

- Se comunica oralmente en inglés

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce e identifica las palabras del vocabulario

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce las frutas
- Coordinación ojo-mano

4. Capacidades transversales:

- Respeta a los demás
- Trabaja en equipo
- Cuida y comparte el material

5. Vocabulario léxico semántico:

- Pear
- Avocado
- Strawberry
- Pineapple
- Lemon
- Peach
- Grapes
- Apple
- Banana
- Melon
- Papaya



Secuencia de la clase:

Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning”	USB
	Motivación	La profesora simula tener hambre luego menciona diversas frutas, luego muestra imágenes de las frutas mencionadas e incentiva a nombrarlas.	Frutas
Desarrollo	Juego de construcción “Dominoes”	La profesora muestra una ficha de dominó y la coloca en la pizarra, nombrando las frutas que aparecen en ella, luego los niños colocan la que sigue, repite la acción hasta colocar todas las fichas, tomando turnos.	Dominó
	Comprensión oral Expresión oral	La profesora nombra las frutas e incentiva a nombrar las frutas de las fichas de dominó, al finalizar de armarlo.	
Cierre	Juego de construcción “Dominoes”	La profesora entrega fichas de dominó a cada grupo para ser armados. Luego, los niños mencionaran las frutas mostradas en las fichas, cuando el grupo acaba de armar.	Dominó
	Expresión oral Salida	La profesora se despide cantando la canción I love you	

Apéndice O: Sesión de aprendizaje n°12

Fecha: 7 de noviembre

1. Competencia:

- Se comunica oralmente en inglés

2. Capacidades específicas:

- Comprensión oral:

Reconoce e identifica las palabras del vocabulario

Discrimina palabras del vocabulario

- Expresión oral

Pronuncia y nombra las palabras del vocabulario

Utiliza las palabras del vocabulario

3. Capacidades complementarias:

- Indica y reconoce las frutas
- Coordinación ojo-mano

4. Capacidades transversales:

- Respeta a los demás
- Trabaja en equipo
- Cuida y comparte el material

5. Vocabulario léxico semántico:

- Pear
- Avocado
- Strawberry
- Pineapple
- Lemon
- Peach
- Grapes
- Apple
- Banana
- Melon
- Papaya

Secuencia de la clase:

Momentos		Actividades	Recursos
Inicio	Presentación	La profesora saluda a los alumnos y cantan la canción de bienvenida “good morning”	USB
	Motivación	La profesora arma el dominó con participación de los niños. Luego nombra las frutas según el orden de las piezas e incentiva a los niños a nombrarlas.	Dominó
Desarrollo	Juego de construcción “Dominoes” Expresión oral	La profesora coloca las fichas de dos dominós en una caja, luego formará dos grupos, cada uno armará un dominó y al finalizar mencionarán las frutas de las fichas. Se repite la actividad con los demás niños.	Dominós
	Juego de construcción “Dominoes” Expresión oral Salida	La profesora empieza a formar un solo dominó con las fichas de los dominós previamente trabajados, pide a los niños que indiquen cual es la ficha siguiente, hasta terminar de armarlo. La profesora se despide cantando la canción I love you	Dominó USB

Anexos





Anexo 1: Fichas de validación del instrumento

♦♦ FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO ♦♦

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : Gonzalo Humberto Ayulo Paihua
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente Universitario – Universidad Marcelino Champagnat
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Guía para medir la comunicación oral en inglés
 1.4 Autora del instrumento: : Lorena Silvia Yarasca Candela

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1	2	3	4	5						
Nula	Baja	Aceptable	Buena	Muy buena						
El 50% de los ítems no cumple con el indicador.	Entre el 51% a 70% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 71% y 80% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 81% y 90% de los ítems cumple con el indicador	Más del 90% de los ítems cumple con el indicador						
Aspectos de validación del instrumento										
Criterios	Indicadores									
	1	2	3	4	5	Observaciones Sugerencias				
	Nu	Ba	Ac	Bu	Mb					
• PERTINENCIA	☐	☐	☐	☐	☒					
• COHERENCIA	☐	☐	☐	☐	☒					
• CONGRUENCIA	☐	☐	☐	☒	☐					
• SUFICIENCIA	☐	☐	☐	☒	☐					
• OBJETIVIDAD	☐	☐	☐	☒	☐					
• CONSISTENCIA	☐	☐	☐	☒	☐					
• ORGANIZACIÓN	☐	☐	☐	☐	☒					
• CLARIDAD	☐	☐	☐	☐	☒					
• FORMATO	☐	☐	☐	☐	☒					
• ESTRUCTURA	☐	☐	☐	☐	☒					
CONTEO TOTAL					16	30	46			
(Sumar de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)					Nu	Ba	Ac	Bu	Mb	Total

Coefficiente de validez :

$$\frac{Nu + Ba + Ac + Bu + Mb}{50} = 0.92$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente obtenido en uno de los intervalos y escriba sobre el espacio el resultado de validez.

Validez muy buena

Lima, 5 de octubre de 2019

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,50	• Validez nula
0,51 – 0,70	• Validez baja
0,71 – 0,80	• Validez aceptable
0,81 – 0,90	• Validez buena
0,91 – 1,00	• Validez muy buena

Mgr. Gonzalo Humberto Ayulo Paihua
Docente de Idiomas UMCH

♦♦ FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO ♦♦

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Nombres y apellidos del validador : Mgtr. Juan Carlos Zapata Ancajima
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente - Universidad de Piura
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Guía para medir la comunicación oral en inglés
 1.4 Autora del instrumento: : Lorena Silvia Yarasca Candela

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1	2	3	4	5
Nula	Baja	Aceptable	Buena	Muy buena
El 50% de los ítems no cumple con el indicador.	Entre el 51% a 70% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 71% y 80% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 81% y 90% de los ítems cumple con el indicador	Más del 90% de los ítems cumple con el indicador

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	4	5	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	Nu	Ba	Ac	Bu	Mb	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	☐	☐	☐	☐	☒	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	☐	☐	☐	☐	☒	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	☐	☐	☐	☒	☐	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	☐	☐	☐	☒	☐	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	☐	☐	☐	☒	☐	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	☐	☐	☐	☒	☐	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	☐	☐	☐	☐	☒	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	☐	☐	☐	☐	☒	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	☐	☐	☐	☐	☒	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	☐	☐	☐	☐	☒	
CONTEO TOTAL (Sumar de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)					16	30	46
		Nu	Ba	Ac	Bu	Mb	Total

Coefficiente de validez : $\frac{Nu + Ba + Ac + Bu + Mb}{50} = 0,92$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente obtenido en uno de los intervalos y escriba sobre el espacio el resultado de validez.

Validez muy buena

Lima, 30 de septiembre de 2019.

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,50	• Validez nula
0,51 – 0,70	• Validez baja
0,71 – 0,80	• Validez aceptable
0,81 – 0,90	• Validez buena
0,91 – 1,00	• Validez muy buena


 Mgtr. Juan Carlos Zapata Ancajima
 Docente de Seminario de Tesis Udep

♦♦ FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO ♦♦

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1 Nombres y apellidos del validador : Evelyn Eva Chauca Girón
- 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente en la Universidad Nacional de Ingeniería
- 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Guía para medir la comunicación oral en inglés
- 1.4 Autora del instrumento: : Lorena Silvia Yarasca Candela

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigna a cada uno de los indicadores.

1	2	3	4	5
Nula	Baja	Aceptable	Buena	Muy buena
El 50% de los ítems no cumple con el indicador.	Entre el 51% a 70% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 71% y 80% de los ítems cumplen con el indicador	Entre el 81% y 90% de los ítems cumple con el indicador	Más del 90% de los ítems cumple con el indicador

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	4	5	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	Nu	Ba	Ac	Bu	Mb	
• PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.	☐	☐	☐	☐	☒	
• COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.	☐	☐	☐	☐	☒	
• CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.	☐	☐	☐	☐	☒	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable.	☐	☐	☐	☐	☒	
• OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y acciones observables.	☐	☐	☐	☐	☒	
• CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.	☐	☐	☐	☐	☒	
• ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones e indicadores.	☐	☐	☐	☐	☒	
• CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los sujetos a evaluar.	☐	☐	☐	☐	☒	
• FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez).	☐	☐	☐	☐	☒	
• ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.	☐	☐	☐	☐	☒	
CONTEO TOTAL							
(Sumar de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		Nu	Ba	Ac	Bu	Mb	Total

Coefficiente de validez : $\frac{Nu + Ba + Ac + Bu + Mb}{50} = 1,00$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente obtenido en uno de los intervalos y escriba sobre el espacio el resultado de validez.

Validez muy buena

Lima, 05 de octubre de 2019

Intervalos	Resultado
0,00 – 0,50	• Validez nula
0,51 – 0,70	• Validez baja
0,71 – 0,80	• Validez aceptable
0,81 – 0,90	• Validez buena
0,91 – 1,00	• Validez muy buena

Mgtr. Evelyn Eva Chauca Girón

Anexo 2: Constancia de investigación



CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL "LUZ Y VIDA" – SURQUILLO DEJA

CONSTANCIA QUE:

Que la Profesora Lorena Silvia Yarasca Candela ha realizado una investigación para la tesis: "El juego en la comunicación oral del idioma inglés en educación inicial del aula de 5 años en la I.E. Luz y Vida", durante los meses de octubre y noviembre del 2019.

Aplicó una guía de observación antes y después de la ejecución del taller mencionado.

Se extiende la presente a solicitud y fines de la interesada que estime conveniente.




.....

Lic. Jessica Zavaleta Caja
Directora

Av. Williams 216 Urb. La Calera de la Merced
Teléfono: 273 0238 correo: admi.luzyvida@hotmail.com

Fuente: I.E. Luz y Vida (2019)