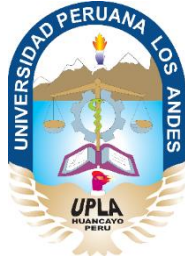


UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

Escuela Profesional de Educación Inicial



TESIS

Título : Influencia del juego libre en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 Años – I.E. Innova Schools – Callao 2020

Para Optar : Título profesional de licenciada en Educación Inicial

Autores : Bach. Yanidee Milagros Herrera Barrientos
Bach. Pamela Fernández Lévano

Asesor : Mg. Catherine Córdova Moscol

Línea de Investigación : Desarrollo Humano y Derechos

Fecha de Inicio y Culminación: 01/09/2020 – 30 /01/2021

Lima – Perú

Enero -2021

DEDICATORIA

En primer lugar, se lo dedico a **Dios** quien me dio la fuerza para seguir adelante con este proyecto.

A mi **madre**, que está en el cielo y supo iluminarme, guiarme en estos momentos difíciles, eres mi mayor orgullo y mi ejemplo a seguir, esto te lo dedico a ti.

Pamela Fernández Lévano

Este trabajo está dedicado en primer lugar a **DIOS**, por su inmenso amor de padre y por los caminos que apertura en mi vida; a mi ángel protector, por la luz que me regala día a día; a mis **madres**, que representan mi principal motor y guía; a mi compañero de vida, por su amor y apoyo incondicional en este largo camino que compartimos; a las personas que están a mi lado y confían en mí, y finalmente a los que no confían en mí, porque me dotan de fuerza para alcanzar mis metas.

Yanidee Milagros Herrera Barrientos

AGRADECIMIENTO

A **Dios** por darme la vida y por ser mi guía.

A mi **madre** por ser mi mayor ejemplo de superación y fuerza.

A mis **hermanos** por ser mis referentes a concluir esta etapa de mis estudios universitarios y por todo su apoyo incondicional.

Pamela Fernández Lévano

A las **amigas** que conocí en las aulas de esta universidad y me brindaron su apoyo incondicional durante este largo trayecto, y a los docentes, que con sus experiencias y conocimientos compartidos lograron convertirme en la profesional que soy.

Yanidee Milagros Herrera Barrientos

CONTENIDO

CARATULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
CONTENIDO	iv
CONTENIDO DE TABLAS	vii
CONTENIDOS DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Delimitación del problema.....	4
1.3. Formulación del problema.....	5
1.3.1. Problema general.	5
1.3.2. Problemas específicos.....	5
1.4. Justificación.	5
1.4.1 Social.	5
1.4.2. Teórica	6
1.4.3. Metodológica	6
1.5. Objetivos.....	6
1.5.1. Objetivo General.....	6
1.5.2. Objetivos Específicos.	6
CAPÍTULO II.....	7
MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes (nacionales e internacionales).	7
2.2. Bases teóricas y científicas.	12
2.2.1 El juego Libre	12

2.2.2. Juego libre en sectores	15
2.2.3. Clasificación de los sectores	16
2.2.4. Dimensión del juego libre	18
2.2.5. Importancia del juego en la Educación Inicial.....	19
2.2.6. Características del juego en Educación Inicial	20
2.2.7. Tipos de juegos	21
2.2.8. Beneficios del juego.....	23
2.2.9. El juego como propuesta educativa.	24
2.2.10. Desarrollo del Lenguaje.....	24
2.2.11. Lenguaje oral en la infancia.....	26
2.2.12. Dimensiones del lenguaje	27
2.2.13. Habilidades comunicativas orales.....	28
2.2.14. El juego libre y su relación con las habilidades de comunicación oral	28
2.3. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones).....	29
CAPÍTULO III.....	32
HIPÓTESIS	32
3.1. Hipótesis General.....	32
3.2. Hipótesis Específicas.	32
3.3. Variables (definición conceptual y operacional).	32
CAPÍTULO IV	34
METODOLOGÍA.....	34
4.1. Método de investigación.....	34
4.2. Tipo de investigación.....	34
4.3. Nivel de investigación.	34
4.4. Diseño de la investigación.	34
4.5. Población y muestra.....	35
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	35
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	36

4.8. Aspectos éticos.	36
CAPÍTULO V	37
RESULTADOS	37
5.1 Descripción de resultados	37
5.2. Contrastación de Hipótesis	55
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	59
CONCLUSIONES	61
RECOMENDACIONES.....	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
ANEXOS	70
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	71
Anexo 2: Matriz de la Operacionalización de la variable.....	72
Anexo 3: Matriz de la Operacionalización del Instrumento	73
Anexo 4: Instrumento de investigación y constancia de su aplicación.....	74
Anexo 5: Confiabilidad y validez del instrumento	109
Anexo 6: La data de procesamiento de datos	139
Anexo 7: Consentimiento Informado	140
Anexo 8: Fotos de la aplicación del instrumento.....	142

CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1	Expresa con espontaneidad sus ideas	37
Tabla 2	Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo	38
Tabla 3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales	39
Tabla 4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar	40
Tabla 5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir	41
Tabla 6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	42
Tabla 7	Solicita ayuda al docente o adulto que le acompaña	43
Tabla 8	Juega libremente usando su imaginación	44
Tabla 9	Dialoga con sus compañeros cuando juega	45
Tabla 10	Uso adecuado de los fonemas	46
Tabla 11	Pronunciación correcta de fonemas	47
Tabla 12	Discrimina el sonido de diferentes fonemas	48
Tabla 13	Identifica sonido inicial de cada palabra	49
Tabla 14	Identifica sonido final de cada palabra	50
Tabla 15	Emite o produce los sonidos correctamente	51
Tabla 16	Arma una frase con la palabra que se le brinda	52
Tabla 17	Repite las frases que se le nombra	53
Tabla 18	Describe la imagen mostrada en una frase u oración	54
Tabla 19	Correlaciones de la variable el juego libre influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020	55
Tabla 20	Correlaciones entre la planificación del juego libre influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020	56

Tabla 21	Correlaciones entre la organización del juego libre influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020	57
Tabla 22	Correlaciones entre la ejecución del juego libre influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020	58

CONTENIDOS DE FIGURAS

Figura 1	Expresa con espontaneidad sus ideas	37
Figura 2	Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo	38
Figura 3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales	39
Figura 4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar	40
Figura 5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir	41
Figura 6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos	42
Figura 7	Solicita ayuda al docente o adulto que le acompaña	43
Figura 8	Juega libremente usando su imaginación	44
Figura 9	Dialoga con sus compañeros cuando juega	45
Figura 10	Uso adecuado de los fonemas	46
Figura 11	Pronunciación correcta de fonemas	47
Figura 12	Discrimina el sonido de diferentes fonemas	48
Figura 13	Identifica sonido inicial de cada palabra	49
Figura 14	Identifica sonido final de cada palabra	50
Figura 15	Emite o produce los sonidos correctamente	51
Figura 16	Arma una frase con la palabra que se le brinda	52
Figura 17	Repite las frases que se le nombra	53
Figura 18	Describe la imagen mostrada en una frase u oración	54

RESUMEN

La presente tesis trata sobre “Influencia del juego libre en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 Años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020” el objetivo general se basó en determinar como el juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en Niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020. En cuanto a la metodología se aplicó un tipo de investigación de carácter correlacional con un nivel descriptivo de diseño No experimental. La muestra estuvo representada por el total del universo poblacional objeto de estudio en este caso hace mención a los 16 niños de 5 años que conforman 2 aulas en la mencionada Institución Educativa. El instrumento utilizado fue una ficha de observación de doble entrada, para validar el instrumento se recurrió a un Software Estadístico IBM SPSS STATISTICS 25 mediante el Alpha de Cronbach por lo que resultó válido la correlación entre ambas variables. De acuerdo a los resultados se observó que el R de Pearson alcanzó un valor positivo alto de 0.692, de igual manera la contrastación determinó que existe influencia significativa entre el juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020. De acuerdo con los resultados antes señalados se concluye que la clave para mantener a los niños y niñas motivados, activos positivamente se puede lograr mediante actividades relacionadas con el juego libre debido a que dentro de estos juegos existen diferentes formas y maneras de apoyar el desarrollo de estos niños y niñas en pro de un aprendizaje efectivo.

Palabras claves: Juego Libre, Aprendizaje, Desarrollo del Lenguaje, Estimulación, Motivación.

ABSTRACT

The present thesis deals with "Influence of Free Play in the Development of Language in 5-year-old children at Innova Schools - Callao 2020". The general objective was based on determining how free play influences the development of language in 5-year-old children at Innova Schools - Callao 2020. Regarding the methodology, a correlational type of research was applied with a descriptive level of non-experimental design. The sample was represented by the total of the universe of the population under study, in this case it refers to the 16 5-year-old children who make up 2 classrooms in the aforementioned Educational Institution. The instrument used was a double-entry observation form. To validate the instrument, an IBM SPSS STATISTICS 25 Statistical Software was used by means of Cronbach's Alpha, so that the correlation between both variables was valid. According to the results it was observed that Pearson's R reached a high positive value of 0.692, likewise the contrastation determined that there is a significant influence between free play and language development in 5-year-old children at Innova Schools - Callao 2020. According to the aforementioned results, it is concluded that the key to keep children motivated and positively active can be achieved through activities related to free play because within these games there are different ways and means to support the development of these children for effective learning.

Key words: Free Play, Learning, Language Development, Stimulation, Motivation.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática.

El periodo de desarrollo de los niños y niñas es muy importante en esta edad de pre formación escolar ya que los ayudaran para su eficiente y buen desenvolvimiento en el futuro, amerita atención y una eficaz inducción pedagógica. Piaget (1956), manifiesta: los niños que se encuentran en periodo pre operacional por el mismo hecho de su edad están dominados por percepciones, por lo que les rodea y ven en su entorno. Este importante periodo en la vida de los niños y niñas acaba a los 7 años aproximadamente, de la misma forma el periodo de las operaciones concretas comienza a los 7 años donde su característica principal se expresa en un niño capaz de pensar en forma lógica con respecto a operaciones que accionan en el mundo real, quiere decir en lo físico, en el transcurso que va desarrollando su vida y que comienza con mayor énfasis su desarrollo en la etapa primordial que oscila entre 4 y 6 años respectivamente. Como se puede observar estas edades promedias de los niños y niñas son fundamentales para el resto de sus vidas como nuevos ciudadanos de la sociedad, y compromete esta gran responsabilidad a ser buenos conductores como padres y educadores.

Por otro lado, según el documento basado en (Cooper, R., 1997), el cual sostiene que: La Lingüística y el cambio social se menciona que de todos los poderes con los que cuenta el ser humano para su desarrollo, ninguno es tan vigoroso, amplio y profundo como el lenguaje. Porque por medio de él aspiramos al conocimiento y desde diferentes campos su estudio ha sido y sigue siendo un instrumento importante en las relaciones humanas. A lo largo de la historia, la presencia de esta materia podría parecer una figura remota y desprovista de interés. Pero en los últimos 200 años ha llamado poderosamente la atención de historiadores y estudiosos, quienes consideran que en el siglo XVIII se

formalizaron los antecedentes de la ciencia lingüística, para construirse como una ciencia madura en el siglo XX.

Reforzado esto por las investigaciones de Noam Chomsky que deduce que el desarrollo del lenguaje durante la infancia puede darse de acuerdo a la capacidad que tienen los seres humanos para reconocer y asimilar los elementos que fomentan el lenguaje, los mismos representan la esencia del idioma. De tal manera el lenguaje es una herramienta fundamental en el desarrollo del aprendizaje del niño, pues mediante esta va adquiriendo aprendizajes lingüísticos que lo llevarán a comunicarse con las personas que lo rodean.

En la actualidad se evidencian ciertos aportes de organizaciones nacionales e internacionales que se han dedicado a buscar solución a los problemas de la infancia, estas instituciones consideran que el juego representa un derecho fundamental sustentado en el Artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño: “El derecho al descanso y esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad” (Unicef, 1989, p. 76).

En este sentido, El Sistema Nacional Educativo peruano contempla una serie de subsistemas educativos o niveles donde se encuentra el Nivel Inicial, al cual se encuentran adscritas instituciones educativas públicas y privadas responsables de ejecutar la política pública educativa correspondientes a niños y niñas entre edades comprendidas de 3 a 5 años, del cual forma parte la I.E. Innova Schools – Callao.

Innova Schools es una red de colegios privados, fundada en el año 2005 y que a partir del año 2010 pasó a ser parte del grupo Intercorp. A la fecha, cuenta con 28 colegios en diez diferentes ciudades del Perú, atendiendo a 18,500 estudiantes y contando con cerca de 1,000 profesores. Es una institución que le brinda al alumnado y al personal en general un ambiente familiar con un talento humano de calidad, los cuales tienen la responsabilidad de velar para que sus estudiantes se integren de manera personal, social y económica.

La problemática en estudio se fundamenta en una variedad de indicadores que sustentan y demuestran al juego infantil como una gran ayuda para la adquisición de buenos hábitos saludables y a la buena formación del carácter de los niños y niñas, y es que a través de la observación y vigilancia del juego otorga la gran oportunidad de reconocer la psicología de los niños y niñas y la forma como evolucionan permitiendo con certeza obtener un panorama más amplio de la interacción de las personas de su mundo externo; entonces lo que se puede definir es que el juego es placer, es la experiencia en la libertad plena, con procesos de mucha acción complementada con ficción, con actividad lo cual implica redoblar esfuerzos por iniciativa de los niños y niñas pero que aportan a cabalidad su desarrollo y formación infantil de manera general, lo que ayuda de esta forma al proceso evolutivo y aporta de forma adecuada de ayuda en el contexto psicomotor, afectivo y social con mayor énfasis en lo intelectual, por intermedio del juego los niños y niñas actúan, reflexionan, manifiestan expresiones que le permite descubrir lo que les rodea y el mundo mágico que viven.

Existen muchos métodos de juego que pueden ser aplicados para mejorar el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas y se consolida con la construcción histórica como el resultado de su afirmación e interacción humana. Los grandes procesos psicológicos de forma superior son creados en primera instancia en la sociedad donde les permite tener una mejor y adecuada interacción en todo el proceso de desarrollo evolutivo.

El problema se agudiza en el contexto actual en el que se vive debido a la pandemia que ha originado la COVID 19, la situación de reclusión familiar y aislamiento social ha evidenciado muchas de las carencias que adolece el Estado Peruano, ya que a los ciudadanos les ha tocado asumir actividades a las cuales no estaban acostumbrados, ni estaban preparados para las mismas, en este sentido, se observa que los padres de familia no brindan tiempo de calidad a sus hijos, en diferentes áreas como la académica, lúdica y afectiva. Por lo tanto, se observa apatía y desgano en los niños y niñas al realizar ciertas actividades, destacando entre

ellas las académicas relacionadas con el desarrollo del lenguaje, en este caso se ha demostrado que el juego es importante para ayudarles a reforzar las habilidades y destrezas para el logro de mejores resultados. Esta situación puede deberse a múltiples causas, como no contar en los hogares con espacios acondicionados para tales fines como se acostumbraba antes de la pandemia en las instituciones educativas, la falta de estímulos positivos en casa relacionados con las tareas y contenidos que los mismos niños y niñas deben desarrollar de acuerdo a la planificación escolar. Por otro lado, los padres de familia no cuentan con las debidas y adecuadas estrategias lúdicas que permitan combinar las diferentes áreas que ayuden a fomentar el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas, tampoco solicitan ni recurren a la ayuda de las docentes quizá por temor a no sentirse capaz de hacerlo debidamente o por desconocer o subestimar el beneficio que los espacios libres les proporcionan a sus niños.

A su vez al no haber interacción entre docentes, niños y padres de familia debido a que estos últimos están más enfocados en sus labores profesionales, están omitiendo sus lazos de comunicación tan importantes en esta etapa del niño, lo que trae como consecuencias que desde la institución educativa se observe que el nivel de desarrollo de las competencias relacionadas con el lenguaje en los estudiantes sea bajo, lo que repercute en un bajo rendimiento académico y posible deserción escolar.

Por esta razón se buscó determinar la influencia entre el juego libre en el desarrollo del lenguaje, debido a que a los niños y niñas expresan sus emociones, sentimientos, miedos, curiosidades, actúa, reflexiona, dialoga con su entorno mediante la aclaración y la resolución de problemas a través del juego.

1.2. Delimitación del problema.

El presente proyecto de investigación estuvo delimitado en la Provincia Constitucional del Callao, Departamento de Lima. El estudio estuvo comprendido en el periodo del 2020.

Desde el punto de vista conceptual para el desarrollo de la presente investigación se consideró dos variables: juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años de edad.

1.3. Formulación del problema.

1.3.1. Problema general.

¿De qué manera el juego libre influye al desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020?

1.3.2. Problemas específicos.

1. ¿Cómo la planificación del juego libre influye al desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020?
2. ¿Cómo la organización del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020?
3. ¿Cómo la ejecución del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020?

1.4. Justificación.

1.4.1 Social.

El presente proyecto de investigación se justifica plenamente porque busca orientar al personal directivo, docente, administrativos y padres de familia sobre la importancia que tiene el juego libre en el proceso de aprendizaje en la educación inicial, con la finalidad de apoyar la formación educativa en pro de que los niños y niñas involucrados en este proceso logren alcanzar el máximo rendimiento y sobre todo sean emocionalmente estables y felices.

1.4.2. Teórica

La investigación dio lugar a la revisión de diferentes literaturas que tratan sobre las variables objeto de esta investigación. Respetando la autoría de cada uno de los investigadores señalados en el estudio.

1.4.3. Metodológica

El estudio por las características que presenta utilizó dentro de los aspectos metodológicos el tipo de investigación aplicada con un enfoque cuantitativo, un nivel descriptivo – correlacional y un diseño no experimental. Todos estos aspectos fueron desarrollados durante la investigación con el objeto de aportar referencias metodológicas a futuros investigadores.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

- Determinar como el juego libre influye al desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020.

1.5.2. Objetivos Específicos.

- Identificar como la planificación del juego libre influye al desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020.
- Conocer como la organización del juego libre influye al desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools- Callao 2020.
- Determinar como la ejecución del juego libre influye al desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools-Callao 2020.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes (nacionales e internacionales).

De acuerdo con los estudios previos nacionales se tienen los siguientes:

Guevara (2019), realizó una investigación titulada: *“El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución Educativa inicial del Callao”*, presentada en la Universidad San Ignacio de Loyola, para optar el título de psicólogo, cuyo objetivo principal fue: “Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral de los niños de la institución en estudio”, es una investigación de tipo descriptivo correlacional no experimental, con una población de 60 niños y niñas de 5 años de edad. Como técnica de recolección de datos se aplicó una lista de cotejo del juego libre se aplicó la técnica de observación, en forma individual y con un tiempo aproximado a 15 min por niño mientras jugaban sin interrupción. Como resultado se obtuvo que existe una relación significativa entre juego libre en los sectores y el lenguaje oral con un 95%. Asimismo, se demostró una relación significativa entre el juego libre en los sectores y cada una de las dimensiones del lenguaje oral, por lo que concluyen que debido a la relación que existe entre el juego libre y el lenguaje oral y la fonológicos, son necesarias las estrategias que eleven la dificultad del juego libre a fin que los niños jueguen con otros.

Asensios & Malvas (2019), en su trabajo *“Efecto del programa juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 258 – Huari, 2017”*, el estudio se realizó con el fin de obtener el título de licenciado en segunda especialidad. Al respecto, se consideró como objetivo general determinar los efectos del programa juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación inicial, fue una investigación de tipo cuantitativo, de diseño cuasi experimental, se aplicó como instrumentos una prepueba postprueba y grupo de control, la técnica de recolección de datos

es la encuesta a una población de 100 estudiantes donde la muestra fue de 20 de ellos, por lo que llegan a la conclusión que: dentro de los recursos o estrategias pedagógicas de importancia para el desarrollo del lenguaje en niños se considera el juego libre, por cuanto ayuda a mejorar las habilidades y capacidades de los estudiantes específicamente en Educación Inicial, de la misma manera ayuda a potenciar su autoestima y estimular la comunicación y asertividad entre pares y con la docente.

Córdova (2019), desarrolló un trabajo de titulación sobre: *“Funcionalidad de la hora del juego libre en los sectores de aprendizaje”*. Por la Universidad Nacional de Tumbes. El objetivo general de la investigación fue determinar las características de la hora del juego libre en los sectores de aprendizaje. Al respecto concluye la autora que la hora del juego libre en los sectores de aprendizaje es un momento o actividad pedagógica permanente que puede llegar a tener una duración de hasta 60 minutos diariamente, puede realizarse perfectamente en el aula todos los días, aunque algunas veces puede desarrollarse en el jardín, patio de la institución educativa al aire libre.

Velásquez (2018), en su trabajo titulado *“Programa de juegos infantiles para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de edad de una institución educativa pública de Ancash”*. Presentada en la Universidad Privada de Antenor Orrego para optar el título de Maestro en Educación tuvo como objetivo: Determinar que el programa de juegos infantiles mejore significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1661 La Alegría del Saber. El tipo de estudio fue el diseño pre experimental, en un solo grupo de trabajo, asimismo, se utilizó el diseño pre experimental pretest – posttest con grupos intactos. La muestra estuvo integrada por 7 niños y 18 niñas de la mencionada institución. Entre sus principales conclusiones señalan de manera literal las siguientes:

Se demostró que el programa de juegos infantiles ha mejorado significativamente en el lenguaje oral de los niños de 5 años de la I.E. N° 1661, en base a la prueba T Student

que dio como resultado de un Tc.18,210 valor que es superior al valor tabular Tt. = 1,714. Por lo tanto, si existe significancia del programa de juegos infantiles en el en el lenguaje oral. Se identificó, que antes de aplicar el programa de juegos infantiles, el 96% de los niños obtuvo un nivel de retraso y un 4% necesita mejorar las dificultades del lenguaje oral, mientras que después de aplicar el programa de juegos infantiles, estos mismos niños, han alcanzado el 100% de mejora obteniendo un nivel normal en el lenguaje oral, en sus tres componentes de forma, contenido y uso (p. 83).

López (2017), en su trabajo titulado *“Utilización del juego libre en sectores para la socialización de los niños y niñas de 4 años del PRONOEI UNUNCHIS de la Ciudad de Cusco 2015”*. Para optar el título de segunda especialización en educación inicial, el estudio tuvo como objetivo general Determinar el nivel de socialización con el uso de los juegos libres en sectores en los niños y niñas de 4 años del PRONOEI Ununchis de la ciudad del Cusco. En tal sentido, dentro de los aspectos metodológicos se trabajó con la investigación tipo experimental de diseño pre experimental, debido a que no se consideró el grupo de control, al respecto, se consideró una población de 18 niños y niñas. Los resultados permitieron concluir: “que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos, de manera que no solo se relacionen si no que mejore su lenguaje oral” (p. 54).

Dentro de los estudios previos internacionales que se utilizaron para la presente investigación se tienen:

Baquero, Rodríguez y Carrillo (2019, citado por Miñano, V., 2020). En su tesis titulada: “El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad”, proyecto para optar por el título de Especialista en Docencia Universitaria, el objetivo principal que se planteó en el desarrollo de su investigación era de determinar las implicaciones del juego simbólico en el desarrollo de la expresión

corporal de niños y niñas de 6 a 8 años del Colegio Alemania Unificada-Bogotá, el diseño que se utilizó fue experimental, una de las conclusiones era que el empleo de las actividades lúdicas y sobre todo del juego simbólico contribuirá a que los estudiantes puedan vencer el miedo, a apropiarse de los espacios y de esta manera puedan tener confianza en sí mismos, así como también a reducir la vergüenza desarrollando mejores modelos de comunicación que van más allá de lo verbal (p. 6).

Álvarez (2018) en su trabajo *“Percepción sobre la oralidad y el juego de roles como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro del grado preescolar”*, presentada en la Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, cuyo objetivo buscó describir la percepción sobre la oralidad y el juego de roles como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro del grado preescolar. Las variables del estudio permitieron indagar sobre las conceptualizaciones básicas que describen el lenguaje, la oralidad, interacción en el juego, con estas definiciones conceptuales el autor trató de demostrar la importancia que tiene la lengua materna y el aprendizaje de la oralidad en el ámbito educativo. Dentro de los aspectos metodológicos que figuran en la investigación se encuentra el tipo de investigación mixto (cualitativo y cuantitativo), de igual manera tiene un carácter descriptiva - retrospectiva. La técnica para la recolección de datos aplicada fue la encuesta a los docentes. Por lo que llegaron a la conclusión que los juegos y las actividades lúdicas en general potencian los procesos orales de los niños, sin embargo, son necesarias estrategias definidas por el docente de manera que se facilite el aprendizaje.

Puaquiza (2017), en su trabajo *“El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil Lemcis Plus, de la ciudad de Ambato”*, presentada por la Universidad Técnica de Ambato Ecuador, para obtener el título de Licenciada en Estimulación Temprana. En tal sentido, la investigación tuvo como objetivo general Determinar si el juego simbólico favorece el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4

años. El estudio se encuentra inmerso dentro de tipo de investigación cuantitativa, nivel descriptivo. La muestra fue de 15 niños y 10 niñas para un total de 25. Dentro de las conclusiones más resaltante figuran las siguientes:

En la aplicación de la evaluación inicial con el Instrumento de medida psicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, los niños y niñas en edades comprendidas entre 3 y 4 años, no lograron alcanzar ítems en el área de Audición y Lenguaje correspondientes a su edad cronológica, con lo cual se refleja el 44 % de la población en un nivel de alerta, el 56 % de infantes en un nivel de desarrollo medio, evidenciando un retraso significativo tanto en el lenguaje expresivo como comprensivo.

El juego simbólico también permitió conocer la realidad del entorno donde se están desarrollando los niños y niñas que asisten al Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus. Esta conclusión corrobora a lo mencionado por Piaget en 1973 refiriéndose que el niño tiene la capacidad de asimilar la realidad e incorporarla para poderla revivir, dominarla o compensarla (p. 77).

Ruiz (2017), en su trabajo *“El juego, una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil”*, para optar el título de Maestro en Educación Infantil, donde uno de los objetivos fue Investigar sobre el juego y las potencialidades que este puede aportar a los niños en la etapa de Educación Infantil de cara al desarrollo integral del niño, así como acerca de sus características. Es una investigación cuantitativa y se utilizó la observación como técnica de recolección de datos y la entrevista profunda. Entre las conclusiones se tienen que:

Al mismo tiempo, y analizando la importancia de la actividad lúdica en el aula, hemos podido observar otros hechos relevantes que quizás no se pretendían analizar con este trabajo, como por ejemplo el hecho de que la docente no hace caso al marco curricular por el que se rige la Educación en nuestro país, ya que como hemos visto a lo largo del

trabajo, en estos documentos se defiende el juego como un elemento imprescindible en esta etapa, un elemento que no solamente debe estar presente en el aula, sino que como venimos defendiendo debe ser el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 39).

Garrote (2016), realizó una investigación titulada: *“El juego como estrategia didáctica en educación infantil”*, en la Universidad Complutense Madrid. Para obtener el título de Maestro en Educación Infantil. El trabajo por su naturaleza se enfocó en desarrollar una síntesis de las competencias del Grado sobre el juego infantil en general, y de forma más específica, como estrategia metodológica en educación infantil. Literalmente explica el juego es junto a la globalización, individualización, creatividad, actividad y motivación un principio metodológico fundamental para la educación infantil. Es la estrategia didáctica más completa, ya que a través de él podemos abordar todas las áreas y contribuir a un desarrollo integral de los alumnos. No es nada nuevo que el juego, ya sea libre o dirigido, forme parte del aula hoy en día, pero no es así siempre.

2.2. Bases teóricas y científicas.

2.2.1 El juego Libre

Al respecto, Ruiz (2016 – 2017), lo define como una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc. (p. 6).

Mientras que, Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007), afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas

y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (p. 128).

De acuerdo con los autores cabe señalar que el juego es una actividad mediante el cual los niños pueden disfrutar con sus pares libremente, mediante la actividad ellos planifican las reglas del juego, determinan las estrategias y ponen de manifiesto las habilidades y destrezas.

Sin embargo, Huizinga (1968) en el libro de Del Toro (2013), en la que afirma que: “El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente” (p. 2).

Por otro lado, La Real Academia Española (RAE, 2012), define juego como: “Ejercicio recreativo sometido a reglas y en la cual se gana o se pierde”.

De la misma manera es importantes resaltar la teoría Monroy y Sáez (2010), señalan que:

El hombre de la época de Paleolítico realizaba las actividades cotidianas en forma espontáneas a través del juego. En esta época el juego está relacionado directamente con las manifestaciones naturales o espontáneas. Asimismo, a medida que el tiempo pasaba aparecían las actividades rituales como juegos consagrados o movimientos espontáneos. Por otro lado, la supervivencia del hombre Paleolítico practicaba las actividades físicas que estaban relacionadas con el juego directa e indirectamente, todas estas actividades el hombre realizaba por necesidad y placer.

Por lo antes planteado, que el juego desde tiempos Paleolíticos ha tenido un lugar importante, en la vida humana, tomado como esparcimiento o incluso una necesidad. Por otra parte, según Caba (2004), señala que: “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos,

entre otros. Son en sí mismos, ejercicios creativos de solución de problemas”. Dentro de este mismo enfoque, Caba (2004), sostiene que el niño:

Debe desarrollar a temprana edad estrategias que le permitan adaptarse al entorno interno y externo. A principio no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a conectarse con el mundo exterior por amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano.

Entonces es evidente que el juego forma parte de las primeras etapas de la vida ligado al amor de la madre y relacionándolo con la voz, la sonrisa, y esto va creciendo a medida que se convierte en adulto, siendo una experiencia placentera en este orden de ideas Abad (2008), menciona que:

El juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

De allí que entendemos que el juego causa cierto placer, se está sin presión, sin temor a equivocarse, pues se tiene la sensación de libertad plena, se buscan con la intención de salir de la rutina y de aprender.

Por otro lado, Muñoz (2009), se refiere al juego libre:

Juego libre a la actividad realizada de manera espontánea de los niños con sus demás compañeros, donde el docente no debe intervenir, diferenciándolo al juego dirigido, donde sí interviene el adulto. Le da un gran valor a este juego ya que favorece el desarrollo del niño, así como también considera que tiene un gran valor educativo.

De allí que esta actividad es un proceso personal de cada niño pues él decide que hacer y cómo hacerlo, Silva (2009), menciona que esta actividad es:

Permitir que el niño decida lo que quiere hacer, es la impresión que tienen los padres de familia o en la escuela, es importante presentarle al niño experiencias significativas y un mundo en el cual se le dé la libertad para elegir y decidir a qué jugar, cómo jugar, con qué juega, motivando siempre la actitud lúdica que le permita desarrollar un aprendizaje cuya intención sea una vía natural y universal para que el niño se desarrolle en todas sus dimensiones, adaptarse e integrarse en la escuela y cualquier espacio social que se le presente.

Por lo que el docente debe ser parte de este proceso al permitir al niño su desarrollo libre de manera que aprenda a trabajar de manera grupal e individual y desarrolle sus capacidades.

2.2.2. Juego libre en sectores

El Ministerio de Educación (Minedu, 2009), señala que “El juego libre en sectores se define como una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete ya que es su propia creación considerándose como actividad flexible, imprescindible y placentera”.

Por lo tanto, se considera que el juego libre por sectores aporta grandes ventajas en el proceso de aprendizaje en niños, al respecto plantea Duca (2008), sostiene:

La posibilidad de desarrollar un juego utilizando los espacios y elementos de los sectores, pero sin ningún tipo de consigna de trabajo. No hay un fin conversado con anticipación y el juego está guiado por los intereses de cada niño o de un grupo de niños que conforman el sector. Esto no significa que no se planifique, ya que se incluye como una propuesta de juego espontáneo que tiene por objetivos y contenidos el compartir,

el cooperar, el interactuar en espacios de juego con los otros. Por lo tanto se hace necesario volver a pensar en algunos aspectos relacionados con la aceptación de los momentos de juego libre en los sectores: a) No debe realizarse con el objetivo de que el docente cuente con espacios de libre acción para otras tareas; b) Debe ser entendido como un espacio propicio para la observación, la integración con los niños en sus juegos y los intercambios entre ellos; c) Durante el juego libre en sectores el docente ofrece un espacio y un tiempo para que los chicos elijan con qué jugar, sin embargo, no interviene ni incorporando materiales, ni presentando propuestas específicas; d) Los materiales a utilizar o la proyección de las tareas. Los materiales pueden y deben renovarse con la incorporación continua en los sectores de los elementos que se trabajan en las diferentes y variadas actividades cotidianas. e) En el juego libre en sectores, se comparte la planificación por parte de los niños sobre qué sector y junto con qué niños jugarán, el orden de los materiales y el momento final de reflexión sobre lo realizado.

2.2.3. Clasificación de los sectores

- a) **Sector hogar:** Aquí los niños recrean, por lo general, los espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

- b) **Sector construcción:** El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñecos.
- c) **Sector dramatización:** Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto, en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería. El sector o la caja temática de dramatización permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional.
- d) **Sector biblioteca:** Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del plan lector. Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc. quitos, animales, vehículos.
- **Sector de juegos en miniatura.** Los juegos en miniatura ponen en marcha un alto grado de pensamiento simbólico. Este sector o caja temática cuenta con los elementos propios de la realidad cotidiana o imaginaria del niño en pequeña escala. Con estos materiales el niño representa la realidad “en pequeño”, armando diversos escenarios y situaciones propias de su experiencia real o fantaseada. Los juguetes y materiales correspondientes a juegos en miniatura son: a) Diversos carritos y vehículos, como camiones con tolva, automóviles, avión, helicóptero, motos, etc.;

b) Animales de granja y animales salvajes; c) Muñequitos y personajes como soldados, indios, vaqueros, entre otros, d) Familias de personajes: papá, mamá, niños, niñas, bebés, e) Platitos, ollitas, tacitas y otros implementos de cocina. También un comedor en miniatura con juguetes diferentes y más pequeños que los del sector Hogar, f) Telitas pequeñas de 30 x 30 cm y g) Pequeños muebles de hogar para el uso de los muñequitos.

e) **Sector de juegos tranquilos.** El área denominada juegos tranquilos, son actividades de mesa que apoyan al desarrollo cognitivo del niño, más aún cuando la actitud lógica busca guiar el juego, pero los mismos tienen diversas actividades, cada una de ellas se puede aplicar de 3 a 5 años. Los niños pueden variar de juegos de mesa a lo largo de la hora de juego libre. Este sector debe contar con juegos como piezas para clasificar y seriar, tiras de tela de diferente largo, tablero de plantado, juego de memoria, rompecabezas de 8 a 30 piezas, dominó de animales, juegos de encaje, ensarte, bloques lógicos, juegos de desarrollo matemático, entre otros.

2.2.4. Dimensión del juego libre

Dentro de las dimensiones del juego libre están la planificación, la organización y la ejecución a continuación definiremos cada uno, según Minedu (2015), menciona que:

- **Planificación:** Esta actividad permite realizar ciertos planes, organizar adecuadamente las actividades y decidir estrategias de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros niños, dentro de estos es importante considerar las aptitudes, necesidades, sus contextos y diferencias.
- **Organización:** Refiere a la capacidad de “disponer y relacionar de acuerdo a una finalidad los diferentes elementos de una realidad para conseguir un mejor funcionamiento”. De igual manera hace señalamiento a la manera que tienen los niños

de socializar e interactuar coordinadamente mediante normas previamente establecidas para cumplir los objetivos planificados.

- **Ejecución o desarrollo:** Hace referencia a la acción ejercida por las personas en este caso estudiantes en el lugar donde van a desarrollar su juego. En tal sentido los niños escogen las formas y maneras de agruparse por sectores hasta lograr organizarse e iniciar el juego, el desarrollo de habilidades viene dados por los emprendimientos y en los resultados.
- **Orden:** Momento donde él o la docente interviene para anunciar que está por concluir el juego, la información debe ser dada diez minutos antes como mínimo. Es importante que los niños y niñas al finalizar el juego guarden debidamente los juguetes que utilizaron junto a sus compañeros, dejando en orden el aula. Esta actividad refuerza la disciplina y las emociones.
- **Socialización:** Es el proceso mediante el cual los niños y niñas aprenden a desenvolverse y relacionarse en el contexto social, este proceso los ayuda a desarrollar su forma de pensar, actuar y sentir, es una actuación eficaz en la sociedad.
- **Representación:** Esta última dimensión conduce al docente a orientar a los niños y niñas para que representen mediante dibujos, pinturas o modelados lo que jugaron ya sea de forma individual o grupal.

2.2.5. Importancia del juego en la Educación Inicial

Como se ha visto el juego forma parte importante de la vida, desde tiempos remotos, y tocante a este punto Caba (2004), menciona que:

El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse.

Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego.

Por lo tanto, el juego está relacionado con todos los aspectos motores de los niños por lo que es una herramienta fundamental para enseñarles a hablar, produciendo sonidos, tamaños y colores en este mismo sentido el mismo autor Caba (2004), afirma que:

Las habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir. El juego también contribuye al desarrollo de las habilidades emocionales por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego.

Entonces el juego como actividad estimula la creatividad de los niños, la ventaja es que puede jugar según sea su preferencia, con la ayuda de sus padres o profesores.

2.2.6. Características del juego en Educación Inicial

De acuerdo, con Uriarte (2020), expone sobre cinco características importantes del juego en niños en la etapa de educación inicial, entre las que señala:

Espontaneo, aquí los palpitantes juegan o participan de manera voluntaria.

Tiene límites, porque que se realiza en un lugar y en un momento determinado.

Tiene reglas, los participantes por equipos toman decisiones y ponen las reglas del juego.

Tiene finalidad, produce placer en los niños e impulsa su motivación.

Evolución, esta característica tiene que ver con la edad, mayormente los niños cuando tienen tres años les gustan jugar solos, mientras al llegar cuatro a cinco comienzan a interactuar y a jugar en pares (p. 1).

Mientras que, Bernabéu y Holstein (2008), define las características de la siguiente manera:

El juego es una actividad libre. El juego “en su expresión original” responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador, y nadie puede dirigirlo desde fuera. La realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía.

De manera que el juego es una actividad libre que permite un espacio simbólico que está en algunos casos fuera de la realidad.

2.2.7. Tipos de juegos

Piaget, citado por Aizencang (2005), concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales. Este autor distingue distintas clases de juego, en función de la etapa evolutiva del niño:

- El juego motor o de ejercicio sería el propio de las primeras etapas: chupar, aprender, lanzar a través de ellos, el niño ejercita y desarrolla sus esquemas motores.
- El juego simbólico aparece en un segundo momento en el cual el niño es capaz de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción.
- El juego de reglas es el característico de una tercera y última etapa en la que el niño puede ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores.

Por lo que, según la etapa evolutiva de cada niño, el juego es el motor que permite aprender, tal como menciona el autor: está el juego motor, el simbólico y el juego que presenta reglas y de alguna manera los ayuda a tener disciplina. Por otra parte, Minedu (2010), expone

que hay varios tipos de juegos que los niños realizan libremente. Que permiten distinguir qué área del desarrollo se está estimulando:

- a. Juego motor: Está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.
- b. Juego cognitivo: El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.
- c. Juego social: Permite la interacción afectiva y responsable con otras personas, los niños aprenden a desenvolverse y formar grupos, seleccionar juguetes y a poner las reglas del juego.

- d. El juego simbólico: Es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. Aquí el niño puede expresar sus experiencias y aprender de otras experiencias.

2.2.1.8. Beneficios del juego

Según la Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza (2010), señala en su artículo lo siguiente:

El juego posee una serie de beneficios: Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico. Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos. La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas. Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional. Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto. Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales. El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos. Es muy importante participar en el juego con ellos y ellas. La psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños y niñas ya que sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes (p. 1).

Gómez (2014), el juego como medio educativo es un elemento muy significativo, ya que:

- Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo.
- Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.
- Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos. Esta es una de las cosas bonitas de los niños, que muchas veces los juegos más elementales y simples tienen

una connotación importantísima, por ejemplo, cuánto disfruta el niño montado a caballo en un palo de escoba, o arrastrando a su hermana en una caja de cartón, frente a otras cosas de la modernidad, que no le despiertan una atención tan grande. En ese sentido, el desarrollo, la imaginación, la observación, el progreso en la atención y la memoria son factores que posteriormente serán transferidos a situaciones no lúdicas, las cuales enriquecen la mente del niño y lo preparan para la vida académica y laboral.

Para Gómez (2014), el juego permite tres funciones básicas en la maduración psíquica: La asimilación, la comprensión, La aceptación de la realidad externa.

Asimismo, a través del juego se puede lograr la sociabilidad temprana y las habilidades de comunicación social (asertividad).

De Manera evidente que el juego influye de manera positiva y directa en el desarrollo del niño pues permite sociabilizar con otros niños de la misma edad y también desarrollan habilidades de lenguaje que les permiten comunicarse.

2.2.9. El juego como propuesta educativa.

Aizencang (2012), manifiesta que:

El juego desde el punto de vista educativo parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar y que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes.

2.2.10. Desarrollo del Lenguaje

Canales (2018), explica en su trabajo de titulación que el desarrollo del lenguaje es un proceso constante que se inicia al nacer y se extiende en toda la etapa de nuestra existencia,

atravesando diversos cambios y rasgos, pero siempre desarrollando en el inevitable contacto con el entorno. Las etapas que atraviesa el desarrollo del lenguaje son progresivas y continuas, desde lo ya conocido hasta lo nuevo que se integra y se enriquece durante el desarrollo integral del sujeto. El ingreso a la escuela que se realiza alrededor de los 6 años de edad, exigiéndole al niño ciertos requisitos, entre los que destacan un nivel de independencia socio afectiva, un desarrollo paulatino de las funciones cognitivas y del lenguaje oral. Esta edad se convierte, según la mirada de los psicolingüistas, como Barriga (2002):

En una especie de frontera entre las etapas tempranas del desarrollo del lenguaje, en las que el niño alcanza el conocimiento básico del sistema de su lengua, competencia lingüística, y las etapas tardías, periodo de reestructuración de lo ya aprendido, en el que al conocimiento del sistema lingüístico se aúna el de su uso dentro del sistema social, competencia comunicativa (p. 8).

Al finalizar la etapa preescolar el niño estudiante ha logrado el desarrollo las habilidades lingüísticas fundamentales, basada en la adquisición de casi la totalidad de los fonemas de la lengua, así como habilidades para escribir y conocimiento semántico desarrollados, todo esto principalmente por la fluidez de la comunicación oral que se da en el entorno escolar. El punto de partida de la etapa escolar, según Barriga (2002), presenta como esencia “una reorganización de estructuras formales y de significados semánticos y pragmáticos acordes con el conocimiento del mundo que va adquiriendo el niño en su desarrollo social e individual” (p. 9).

Este proceso es ilustrado con la idea de un rompecabezas, en el que cada pieza es autónoma pero necesitada de todas las demás para completar la imagen total del desarrollo. Según la autora, el lenguaje oral se caracteriza, en la edad de cinco años, por cambios que no son tan notorios, explosivos o rápidos como los que se producen en etapas anteriores, los que

se manifiestan en el perfeccionamiento de los distintos niveles que conforman el lenguaje (fonológico, morfosintáctico, pragmático y semántico) (Canales, p. 28).

2.2.11. Lenguaje oral en la infancia

El lenguaje o expresión oral en los niños son fundamentales ya que a través de ello se transmite ideas y sentimientos, en este orden de ideas el autor Suárez (2010), en su trabajo de titulación, expone:

Son destrezas importantísimas para el ser humano, ya que por medio de la manifestación verbal se expresan los pensamientos, sentimientos y nos relacionamos con otras personas. Alcanzar logros claves en el desarrollo de la manifestación verbal a tiempo es clave para una actividad adecuada de la lectura en etapas posteriores.

La manifestación verbal en los niños(as) es de gran importancia, así como la necesidad que siente el hombre de comunicar sus sentimientos, objetivos y metas, al respecto el Diseño Curricular Nacional (DCN, 2012), expresa que el niño:

Un ser social tiene una afición autóctona de interactuarse con los demás y el entorno que le rodea, por tanto, la comunicación humana y la manifestación verbal con fluidez y claridad interactúan mediante la socialización. En la competencia de la manifestación verbal en los niños de inicial 3 a 5 años deben lograr expresar independientemente primero en su primera lengua sus diferentes necesidades, emociones, ideas entre otras, también demostrando la comprensión de lo que está hablando. Nuestro país es multicultural y plurilingüe, por lo tanto, es muy importante que los niños(as) enriquezcan su manifestación verbal, esto requiere de constante práctica para una buena fluidez y claridad de palabras, utilizando en forma adecuada los recursos verbales y no verbales.

También implica saber escuchar a los demás, respetando sus ideas y las conversaciones de participación. Al respecto Cardonas & Celis (2011), definen la expresión oral:

Es una de las actividades importantes para el ser humano, sin eso no hay comunicación, es uno de los instrumentos de uso masivo, al mismo tiempo te permite interactuar, mostrar tus necesidades y ayudar de diferentes formas al educando en su desarrollo.

De manera que la expresión oral es una de las actividades más importantes del humano pues le permite interactuar con el entorno.

2.2.12. Dimensiones del lenguaje

- **Discriminación auditiva de fonemas:** Viene dada por la capacidad que tiene el individuo en distinguir sonidos diferentes mediante estímulos auditivos, es decir, en la edad infantil se caracteriza por excluir sonidos conocidos, sonidos entre palabras, sílabas e identificar fonemas y palabras iguales o desiguales. Acerca de Paulino (2013), la discriminación auditiva se define “como la habilidad para reconocer y distinguir diferencias de frecuencias, intensidad y timbre entre sonidos, fonemas, frases o palabras idénticas” (p. 5).
- **Nivel fonológico.** Según Barriga (citado por Canales, 2018), sostiene que: El niño es capaz de pronunciar fonemas que son articulatoriamente delicados o fáciles, sin embargo, frente a conjuntos fonémicos donde figuran varios sonidos difíciles o en un conjunto de cierta longitud, el niño experimenta dificultades para co-articularlos. Por esto en la etapa escolar la tarea que cumplen los niños, gracias al desarrollo de la conciencia fonológica, es hacerse más hábiles en la producción y reproducción de secuencias fonémicas más complejas en estructura y extensión (p. 11).

- **Nivel Sintáctico:** Se encarga de estudiar las diferentes composiciones de las unidades lingüísticas con el objeto de que las mismas desempeñen una función y ayuden a formar oraciones.

2.2.13. Habilidades comunicativas orales

Para Campos & López (2020), las habilidades comunicativas de mayor relevancia están representada por la expresión, observación y la empatía:

Las habilidades de expresión: “Viene determinada por la fluidez verbal, la claridad del mensaje, los ejemplos, las argumentaciones, las síntesis, coherencia emocional, contacto visual y creatividad.

Habilidad de observación: Viene dada por la escucha empática y la detección de emociones.

Habilidades de empatía: Tiene que ver con la mirada, con la escucha e interacción (p. 159

2.2.14. El juego libre y su relación con las habilidades de comunicación oral

Según Ortega (1992), menciona que:

El aula en los jardines de infancia es un escenario diverso para una buena comunicación, por lo cual se considera la interacción de los estudiantes y la acción facilitadora de los docentes como factores principales para la construcción social del conocimiento a través del juego.

De allí que el juego puede ser una herramienta efectiva de construir conocimiento aprovechando los escenarios que se tienen disponibles en el jardín de infancia, según Sarle (2008), menciona que:

El lenguaje y el juego tienen una relación bidireccional, es decir, se desarrollan y potencian mutuamente. Los estudiantes en el accionar de esta actividad dialogan para entrelazar sus acciones y crean sus propios juegos sosteniéndose en un espacio y en un tiempo determinado, y es allí donde se desarrollan distintos aspectos del desarrollo lingüístico y discursivo de los estudiantes, entre ellas sus habilidades comunicativas orales.

Y es que durante el juego, los estudiantes interactúan entre sí junto con el docente, donde el lenguaje es fundamental para que el juego se desarrolle.

2.3. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones).

	Ejercicio recreativo sometido a reglas y en la cual se gana o se pierde.
Juego	Real Academia Española (2012).
	Juego libre a la actividad realizada de manera espontánea de los niños con sus demás compañeros, donde él no debe intervenir, diferenciándolo al
Juego libre	juego dirigido, donde sí interviene el adulto. Le da un gran valor a este juego ya que favorece el desarrollo del niño, así como también considera que tiene un gran valor educativo (Muñoz, 2009).
Planificación	Esta actividad permite realizar ciertos planes, organizar adecuadamente las actividades y decidir estrategias de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros niños, dentro de esto es importante considerar las aptitudes, necesidades, sus contextos y diferencias. Minedu (2015).

Organización	Refiere a la capacidad de “disponer y relacionar de acuerdo a una finalidad los diferentes elementos de una realidad para conseguir un mejor funcionamiento”. De igual manera hace señalamiento a la manera que tienen los niños de socializar e interactuar coordinadamente mediante normas previamente establecidas para cumplir los objetivos planificados. Minedu (2015).
Ejecución o desarrollo:	Hace referencia a la acción ejercida por las personas en este caso estudiantes en el lugar donde van a desarrollar su juego. En tal sentido los niños escogen las formas y maneras de agruparse por sectores hasta lograr organizarse e iniciar el juego, el desarrollo de habilidades viene dados por los emprendimientos y en los resultados. Minedu (2015).
Desarrollo del Lenguaje	Actividades importantes del niño es la adquisición del lenguaje, también considerado como un acontecimiento incomparable a lo largo de la historia.
Discriminación auditiva de fonemas	Sí ejercitamos el oído de los niños y niñas, conseguiremos que también él o ella perciban con más precisión el lenguaje oral de los que lo rodean y en consecuencia, que imita correctamente los sonidos de las palabras que se utilizan en el lenguaje oral. Aquí radican mucho de los trastornos expresivos infantiles. Condemarín (1982).
Nivel fonológico	La fonología es la disciplina que estudia el sistema de sonidos y las reglas de formación de una lengua. El fonema es la unidad mínima del sistema de sonidos, La fonología actual se interesa sólo por esta unidad distintiva

de los sonidos de una determinada lengua, mientras que la fonética, cuya unidad de análisis es el fono (y no el fonema), se interesa por otros rasgos acústicos. Los fonemas se diferencian en vocales, semivocales y consonantes. Condemarín (1982).

**Nivel
Sintáctico**

Estudia las combinaciones de las unidades lingüísticas con el fin de que estas desempeñen una función y formen oraciones. La función sintáctica es el papel que desempeña un elemento dentro de un contexto, cada función está referida a las funciones de los otros elementos. Condemarín (1982).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General.

Existe influencia significativa en el juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020.

3.2. Hipótesis Específicas.

1. Existe influencia significativa en la planificación del juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020.
2. Existe influencia significativa en la organización del juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020.
3. Existe influencia significativa en la ejecución del juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020.

3.3. Variables (definición conceptual y operacional).

Variable Independiente: El juego Libre

Juego libre a la actividad realizada de manera espontánea de los niños con sus demás compañeros, donde él no debe intervenir, diferenciándolo al juego dirigido, donde sí interviene el adulto. Le da un gran valor a este juego ya que favorece el desarrollo del niño, así como también considera que tiene un gran valor educativo. Muñoz (2009).

Variable Dependiente: El Desarrollo de lenguaje

Es un proceso constante que se inicia al nacer y se extiende en toda la etapa de nuestra existencia, atravesando diversos cambios y rasgos, pero siempre desarrollando en el inevitable contacto con el entorno. Las etapas que atraviesa el desarrollo del lenguaje son progresivas y continuas, desde lo ya conocido hasta lo nuevo que se integra y se enriquece durante el

desarrollo integral del sujeto. El ingreso a la escuela que se realiza alrededor de los 6 años de edad, exigiéndole al niño ciertos requisitos, entre los que destacan un nivel de independencia socio afectiva, un desarrollo paulatino de las funciones cognitivas y del lenguaje oral (p. 28).

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Método de investigación.

La investigación permitió realizar una ficha de observación apoyada en un juego libre para analizar la problemática desde una perspectiva cuantitativa, para el análisis de la data recopilada se aplicó el software IBM SPSS versión 25 y MS Excel 2010 para las tablas y gráficos.

4.2. Tipo de investigación.

La investigación es de tipo aplicada de nivel correlacional, para Fernández & Batista (2014) al respecto dicen que: “Tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre conceptos y categorías, variables en una muestra o contexto en participar en ocasiones solo se analiza la relación de las variables” (p. 92).

4.3. Nivel de investigación.

Por las características que presenta el desarrollo de la presente investigación es de nivel descriptiva - correlacional, con su aplicación se buscó responder a preguntas de investigación que guardan relación con las variables en estudio: “Propósito conocer la relación o grado de asociación entre las variables que se formularon” (Hernández, Fernández & Baptista, 2010, p. 81).

4.4. Diseño de la investigación.

La investigación para este estudio correspondió a un diseño No Experimental, pues se realizó en un sólo momento el trabajo de campo, al respecto Fernández & Batista (2014), dice que:

Esta investigación se llevó a cabo sin manipular deliberadamente las variables. Es decir, se trata de estudios en los que no se hace variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables. Lo que se hace en la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se da en el contexto natural al analizarlos (p. 152).

4.5. Población y muestra

La población estuvo conformada por los alumnos del aula de 5 años de la I.E. Innova Schools – Callao 2020. Estuvo integrada en dos (2) aulas, cada una de 8 alumnos para un total de 16 alumnos en estudio.

Para la muestra no fue necesario aplicar ningún tipo de muestreo por cuanto se consideró al total de la población integrada por los 16 niños (as) de 5 años de 2 aulas dirigidos por la docente.

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el presente trabajo de investigación se amerito la contrastación de las hipótesis, donde se utilizaron las variables: el juego libre y desarrollo del lenguaje para calificar mediante la observación y un juego libre en los sectores, las cuales permitieron obtener información requerida en el proyecto de investigación.

Para el estudio se aplicó de acuerdo a las variables: el juego libre y desarrollo del lenguaje, analizadas mediante la evaluación en fichas de observación en la que se tuvo como indicador 3 diferentes opciones de evaluación como: SI, NO y A VECES.

Para el procedimiento de la recolección de datos, se elaboró una ficha de observación con 3 opciones para responder, tal como se indicó en el ítem anterior, de igual manera, se

realizó la verificación y confiabilidad del instrumento mediante el Alfa de Cronbach para medir la fiabilidad.

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Se registró los resultados que se obtuvo mediante la aplicación de la ficha de observación y se procesaron en el software Estadístico IBM SPSS 25, y en MS Excel 2016, a fin de analizarlos con el objeto de obtener los resultados que sustentan la investigación, para la parte descriptiva se realizaron las tablas con sus respectivos gráficos y para la parte instrumental la validación de hipótesis mediante el R de Pearson para analizar la significancia.

4.8. Aspectos éticos.

El presente proyecto de investigación es original, fue realizado con rigurosidad, seriedad y estuvo orientado en determinar la influencia en el juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en etapa inicial.

CAPÍTULO V
RESULTADOS

5.1 Descripción de resultados

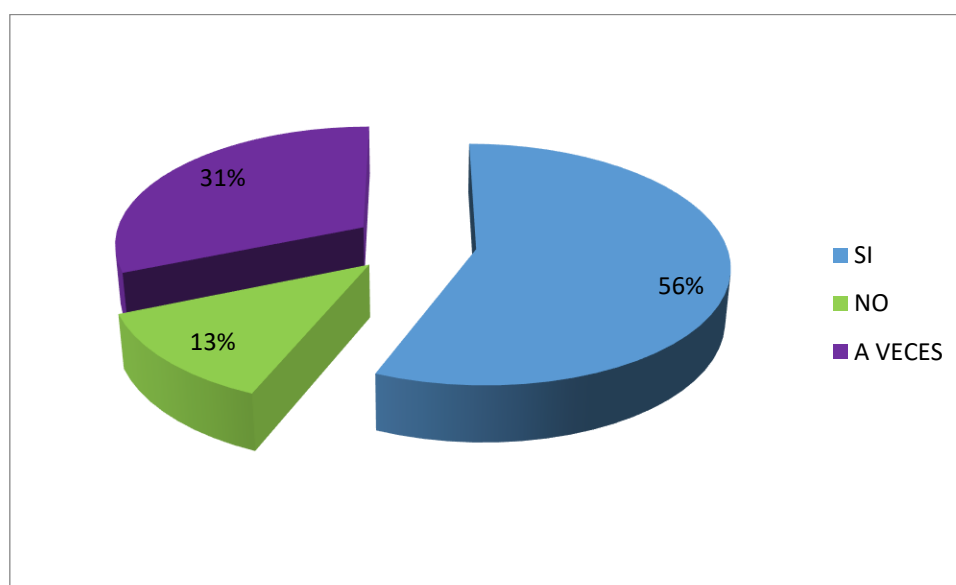
Tabla 1

Expresa con espontaneidad sus ideas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Si	9	56	56	56
No	2	13	13	68
A veces	5	31	13	100
Total	16	100	100	

Figura 1

Expresa con espontaneidad sus ideas.



Interpretación: Se puede apreciar en el gráfico que a la población encuestada respondió en relación a sí los consultados expresan con espontaneidad sus ideas y se obtuvo los siguientes resultados: Un 56% respondió que Sí, 31% que A veces y 13% que No.

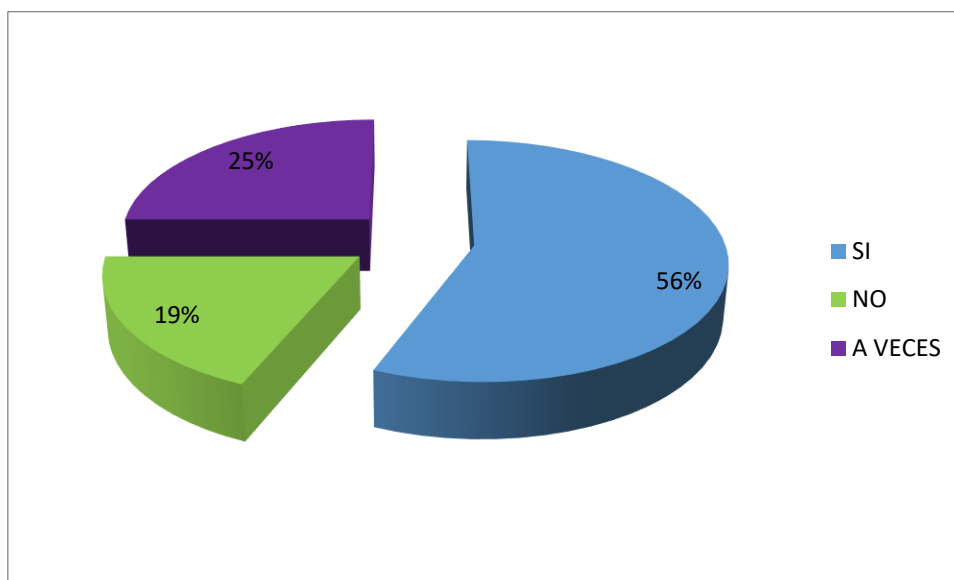
Tabla 2

Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	9	56	56	56
No	3	19	19	75
A veces	4	25	25	100
Total	16	100	100	

Figura 2

Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo.



Interpretación: Se observa en el gráfico que a la población encuestada se le consultó en cuanto a, propone ideas nuevas en situaciones de dialogo y los siguientes resultados fueron sus repuestas: Un 56% respondió que Sí, A veces con un 25% y el restante 19% expresó que No.

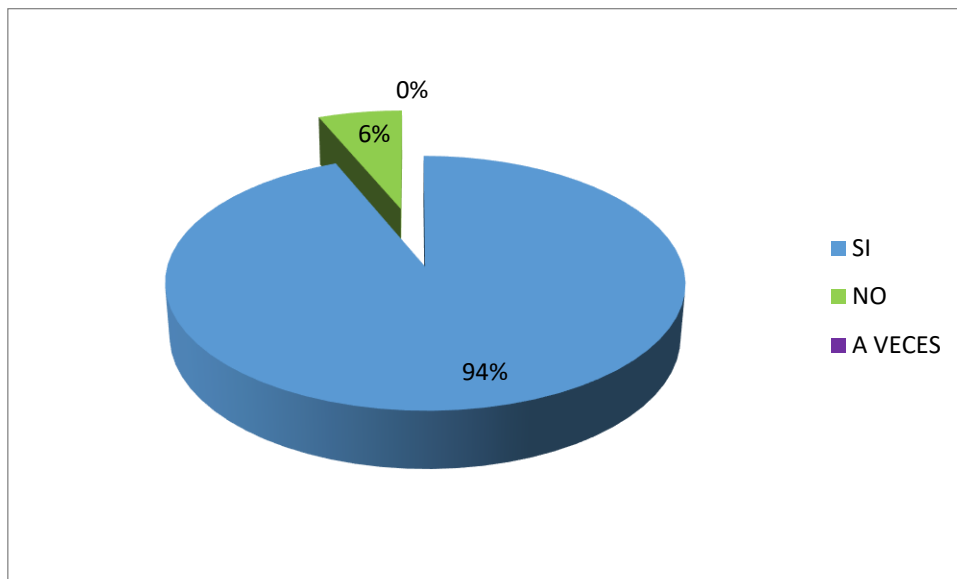
Tabla 3

Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	15	94	94	94
No	1	6	6	100
A veces	0	0	0	
Total	16	100	100	

Figura 3

Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales



Interpretación: Se visualiza en el gráfico el cual evidencia que la población encuestada respondió de la siguiente forma cuando se le consultó en relación a sí expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales: El 94% de los consultados expresó que Sí mientras que el restante 6% expresó que No.

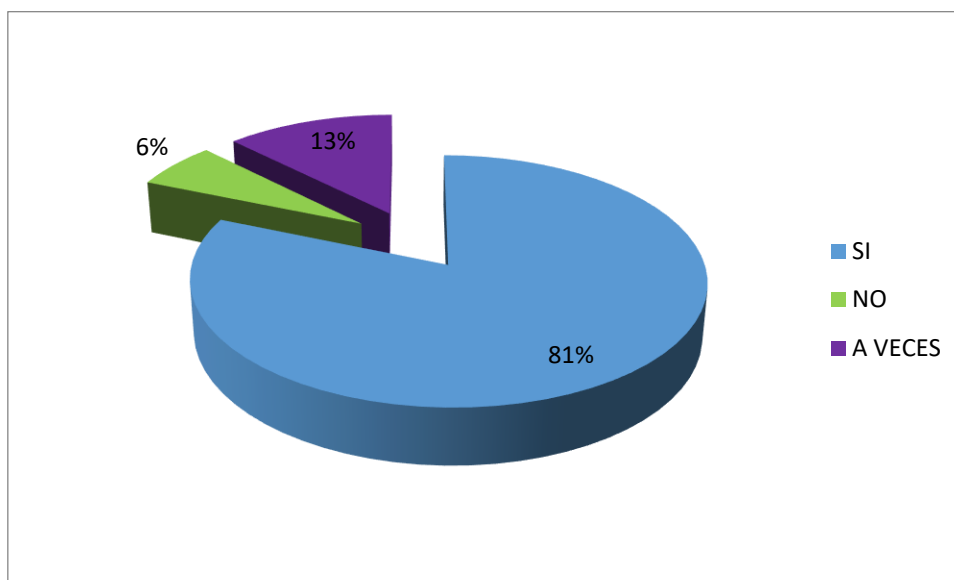
Tabla 4

Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Sí	13	81	81	91
No	1	6	6	87
A veces	2	13	13	100
Total	16	100	100	

Figura 4

Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.



Interpretación: Se observa en el gráfico que a la población consultada para el presente estudio en cuanto a expresa porque eligió el sector en el que va a jugar, respondió de la siguiente forma: Un 81% manifestó que Sí, 13% que A veces y el restante 6% que No.

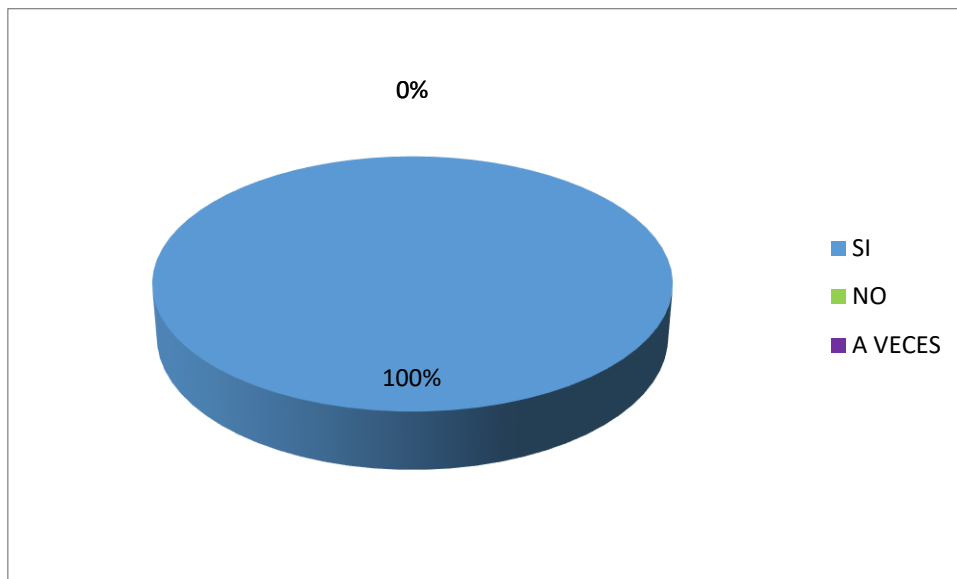
Tabla 5

Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Sí	16	100	100	100
No	0	0	0	
A veces	0	0	0	
Total	16	100	100	

Figura 5

Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.



Interpretación: Se observa en el gráfico que la población encuestada en relación a dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir, se obtuvo los siguientes resultados: El 100% de los consultados expresaron que Sí, 0% No y A veces.

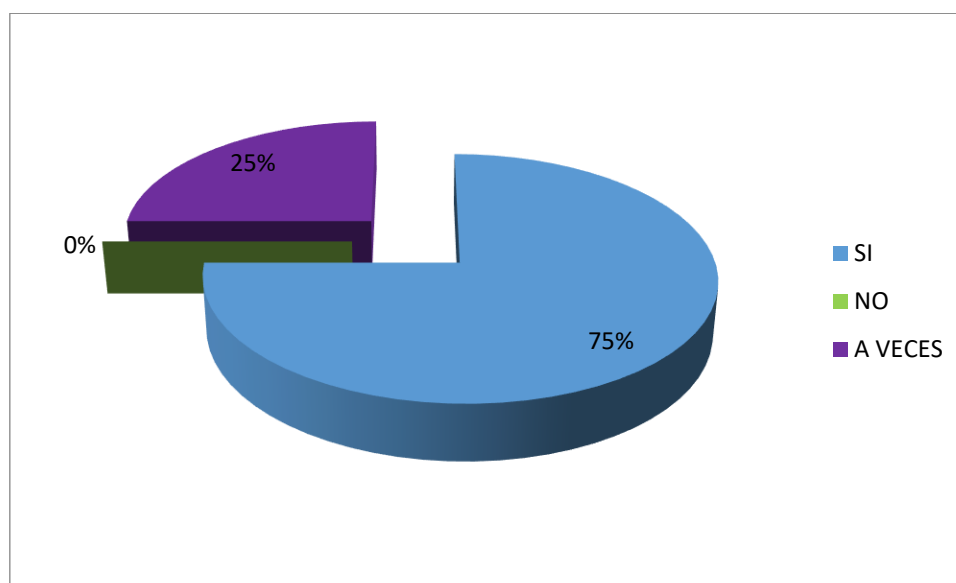
Tabla 6

Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Sí	12	75	75	75
No	0	0	0	75
A veces	4	25	25	100
Total	16	100	100	

Figura 6

Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.



Interpretación: Se visualiza en el gráfico que a la población encuestada se le evaluó en relación a dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos y se obtuvo los siguientes resultados: Un 75% respondió que Sí, A veces 25% y No 0%.

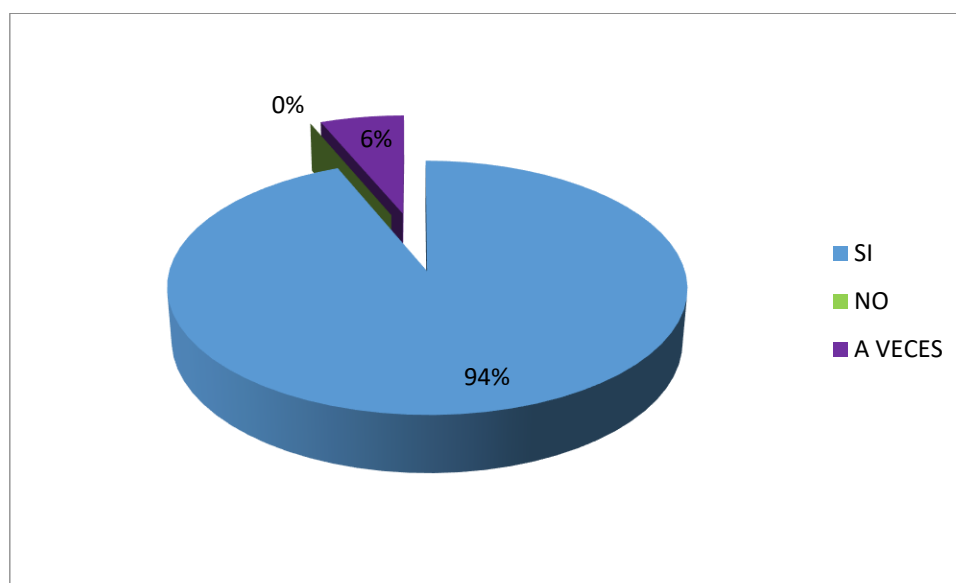
Tabla 7

Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Sí	15	94	94	94
No	0	0	0	94
A veces	1	6	6	100
Total	16	100	100	

Figura 7

Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña



Interpretación: Al observar a la población objeto de estudio en relación a solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña, se puede apreciar en el gráfico que un: 94% Sí, un 6% A veces y ninguno respondió que No.

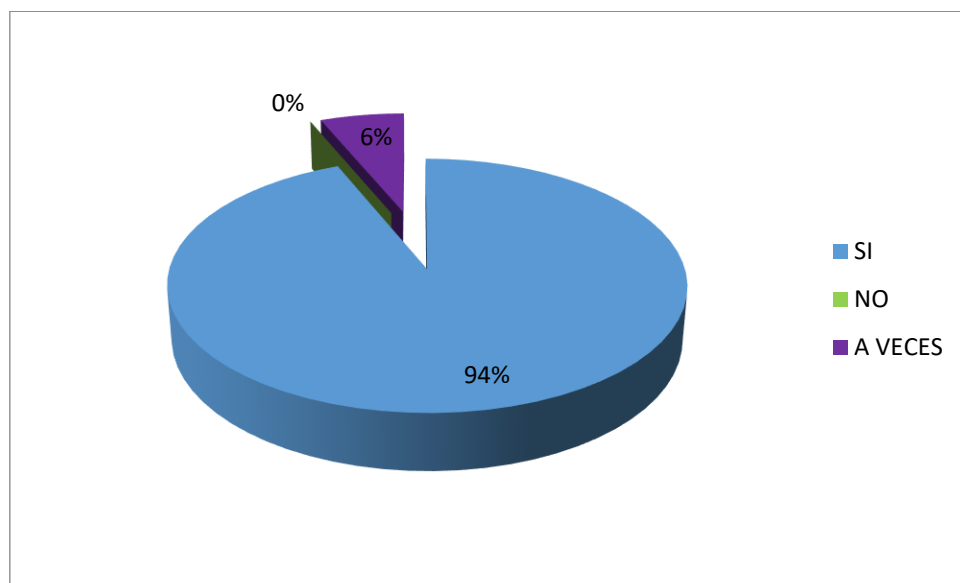
Tabla 8

Juega libremente usando su imaginación.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	15	94	94	94
No	0	0	0	94
A veces	1	6	6	100
Total	16	100	100	

Figura 8

Juega libremente usando su imaginación.



Interpretación: Al observar a la población objeto de estudio en relación a Juega libremente usando su imaginación, se puede apreciar en el gráfico que un: El 94% Sí, A veces el 6%, y ninguno No.

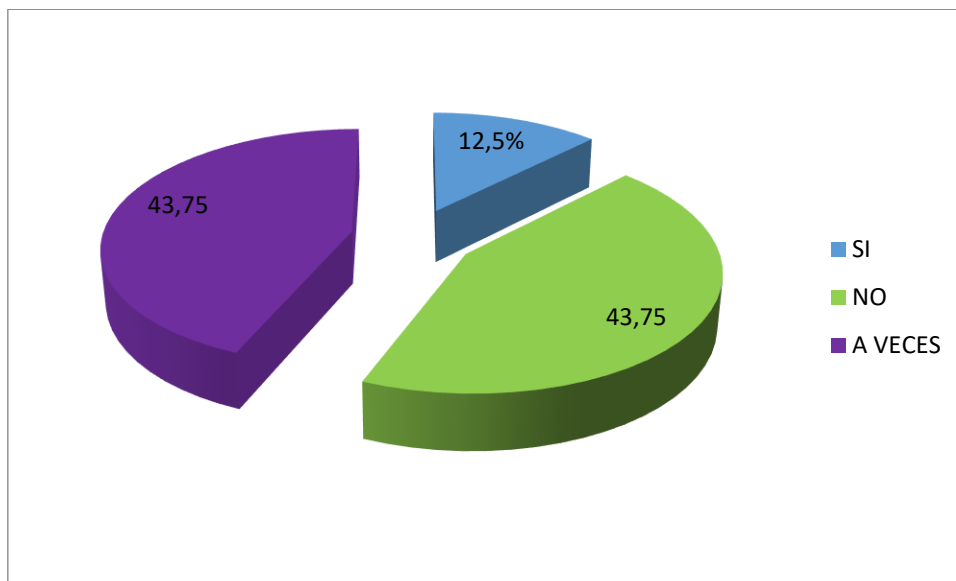
Tabla 9

Dialoga con sus compañeros cuando juega.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	2	12,5	12,5	12,5
No	7	43,75	43,75	56,25
A veces	7	43,75	43,75	100
Total	16	100	100	

Figura 9

Dialoga con sus compañeros cuando juega.



Interpretación: Al observar a la población objeto de estudio en relación a dialoga con sus compañeros cuando juega, se puede apreciar en el gráfico que: El 43,75% No, otro 43,75% A veces y Sí 12,5%.

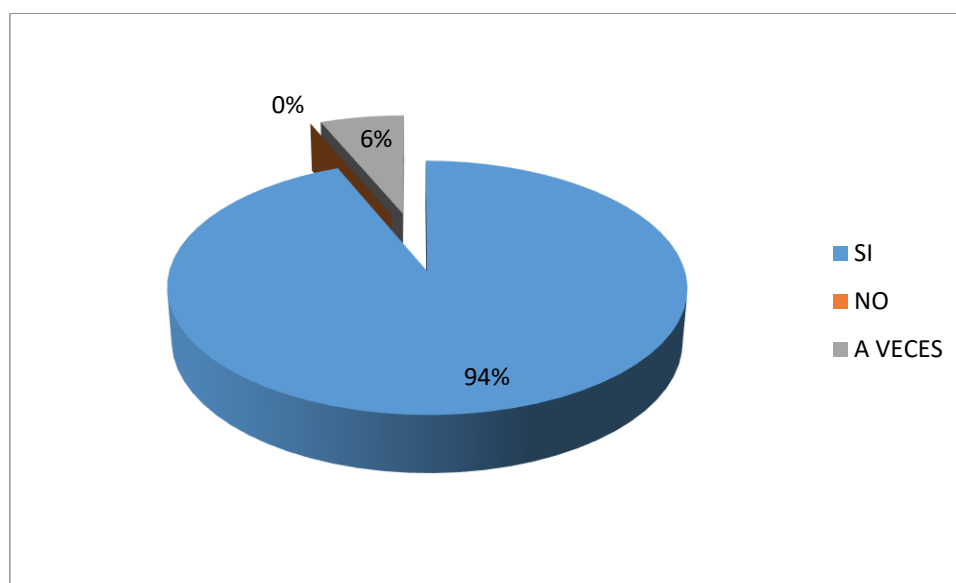
Tabla 10

Uso adecuado de los fonemas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	15	94	94	94
No	0	0	0	94
A veces	1	6	6	100
Total	16	100	100	

Figura 10

Uso adecuado de los fonemas



Interpretación: Se visualiza en el gráfico que a la población objeto de estudio, la cual fue observada en relación a uso adecuado de los fonemas, se obtuvo los siguientes resultados: El 94% Sí, No 0% y A veces 6%.

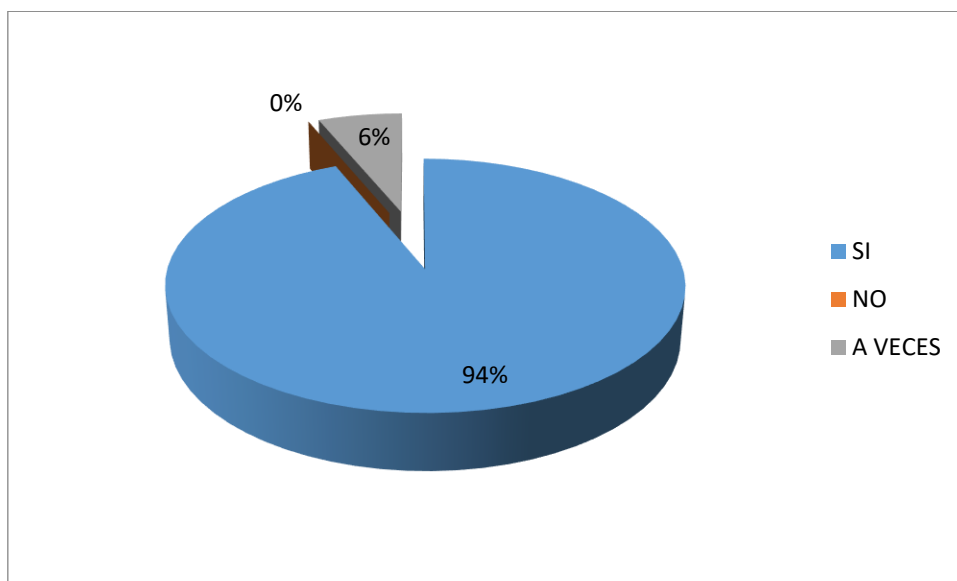
Tabla11

Pronunciación correcta de fonemas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	15	94	94	94
No	0	0	0	94
A veces	1	6	6	100
Total	16	100	100	

Figura 11

Pronunciación correcta de fonemas.



Interpretación: Se observa en el gráfico que a la población objeto de estudio en cuando a pronunciación correcta de fonemas mostró los siguientes resultados: En un 94% fue Sí, No en 0% y A veces 6%.

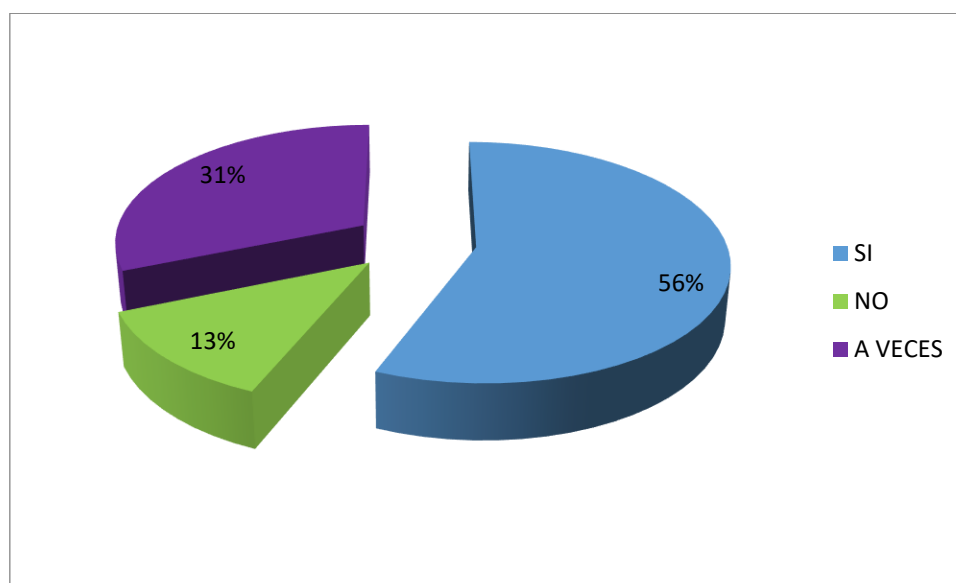
Tabla 12

Discrimina el sonido de diferentes fonemas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	9	56	56	56
No	2	13	13	69
A veces	5	31	31	100
Total	16	100	100	

Figura 12

Discrimina el sonido de diferentes fonemas.



Interpretación: De acuerdo a los resultados se aprecia en el gráfico que a la población objeto del presente estudio en relación a discrimina el sonido de diferentes fonemas se obtuvo los siguientes resultados: El 56% fue Sí, No en un 13% y A veces con 31%.

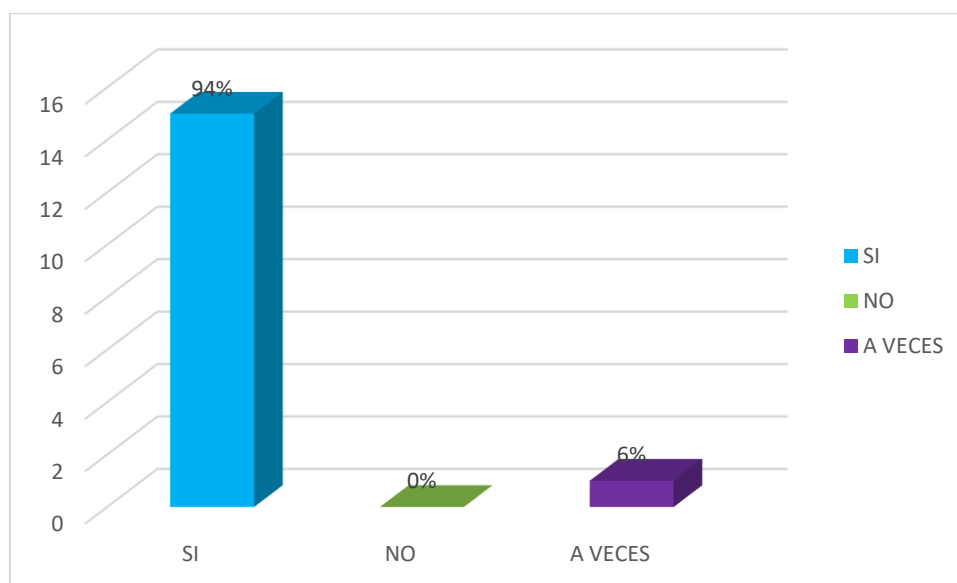
Tabla 13

Identifica sonido inicial de cada palabra

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	15	94	94	94
No	0	0	0	94
A veces	1	6	6	100
Total	16	100	100	

Figura 13

Identifica sonido inicial de cada palabra



Interpretación: Se aprecia en el gráfico que a la población observada se le evaluó en relación a: identifica sonido inicial de cada palabra, se obtuvo los siguientes resultados: Sí 94%, No con 0% y A veces 6%.

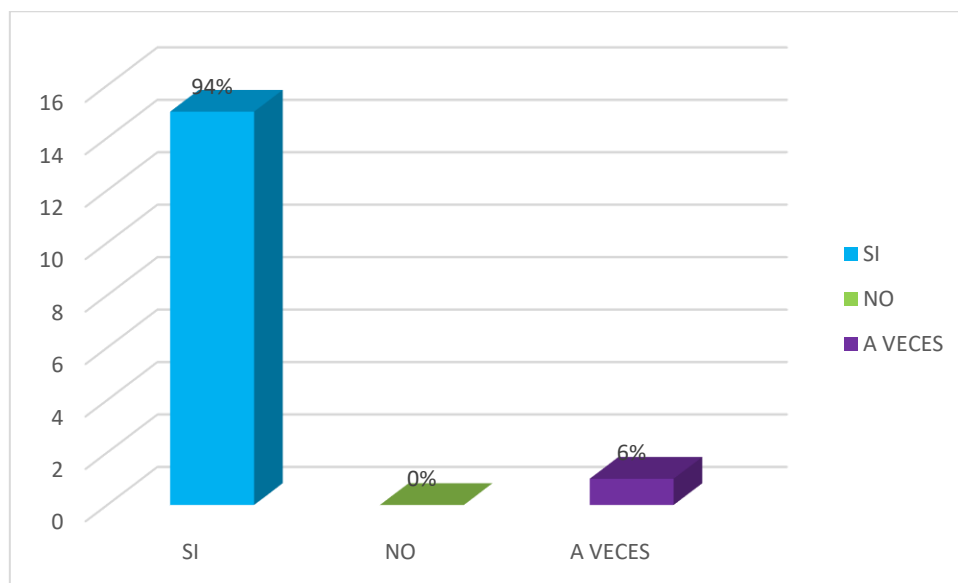
Tabla 14

Identifica sonido final de cada palabra.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	15	94	94	94
No	0	0	0	94
A veces	1	6	6	100
Total	16	100	100	

Figura 14

Identifica sonido final de cada palabra.



Interpretación: Se visualiza en el gráfico los resultados de la población observada en relación a: identifica sonido final de cada palabra, los cuales fueron los siguientes: Sí con 94%, No con 0% y A veces 6%.

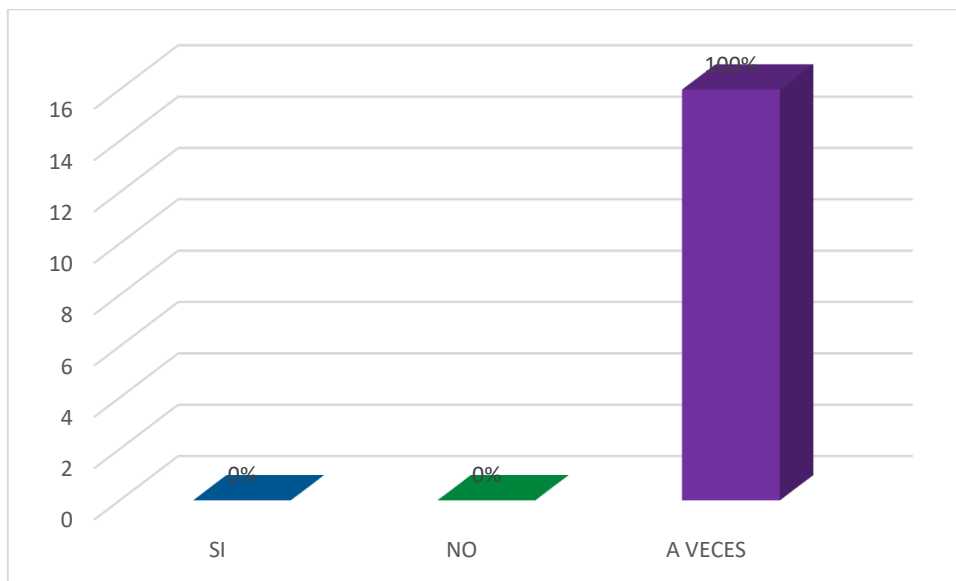
Tabla 15

Emite o produce los sonidos correctamente.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	0	0	0	0
No	0	0	0	0
A veces	16	100	100	100
Total	16	100	100	

Figura 15

Emite o produce los sonidos correctamente.



Interpretación: De acuerdo a los resultados de la observación aplicada a la población objeto de estudio y tal como se evidencia en el gráfico, al evaluar sí emite o produce los sonidos correctamente, el 100% lo hace A veces, 0% Sí y 0% No lo hace respectivamente.

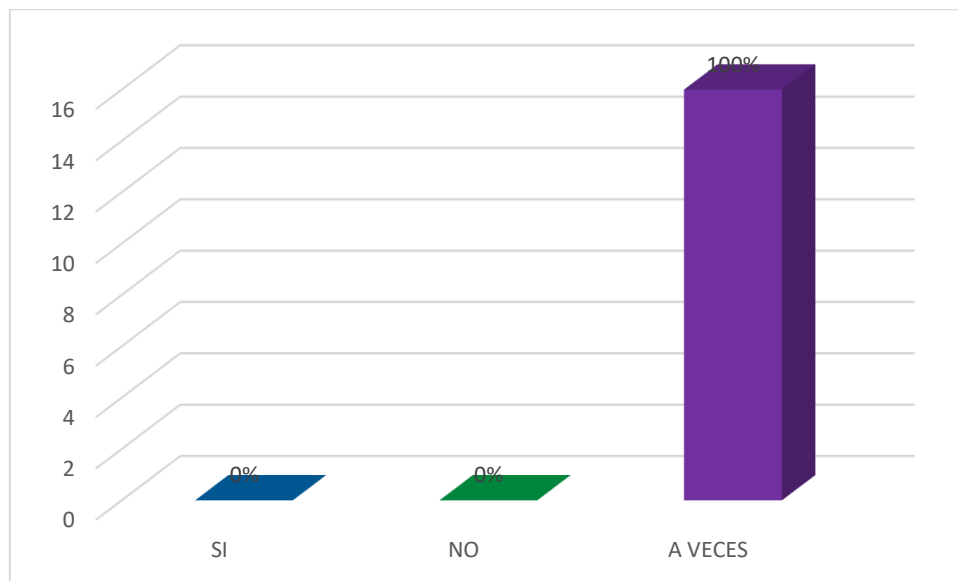
Tabla 16

Arma una frase con la palabra que se le brinda.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	0	0	0	0
No	0	0	0	0
A veces	16	100	100	100
Total	16	100	100	

Figura 16

Arma una frase con la palabra que se le brinda.



Interpretación: De acuerdo al gráfico se evidencian los resultados de la observación aplicada a la población objeto de estudio de la presente investigación en relación a, arma una frase con la palabra que se le brinda, donde los cuales fueron los siguientes el 100% A veces, Sí 0% y No 0% respectivamente.

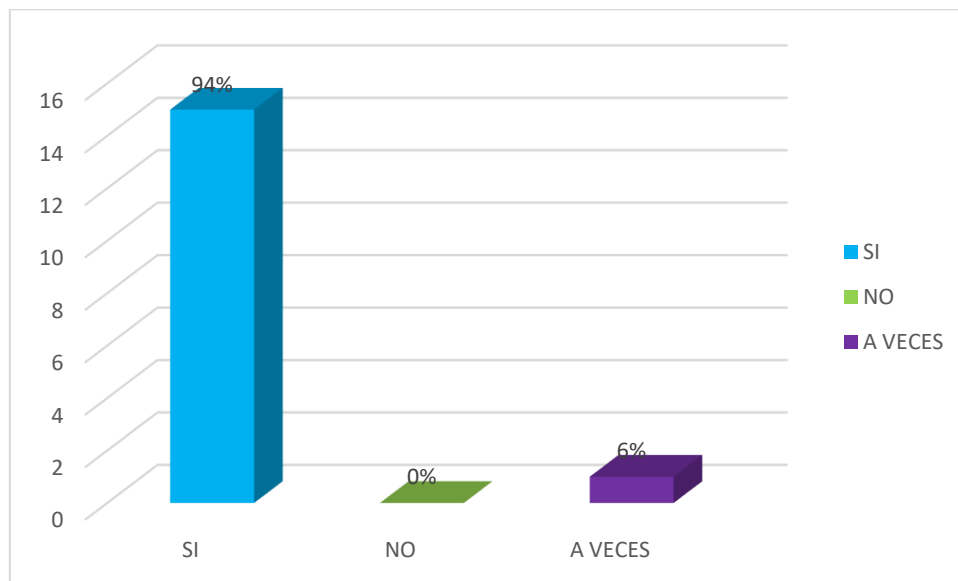
Tabla 17

Repite las frases que se le nombra

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Sí	15	94	94	94
No	0	0	0	94
A veces	1	6	6	100
Total	16	100	100	

Figura 17

Repite las frases que se le nombra



Interpretación: Al observar a la población objeto de estudio en relación a en cuanto a repite las frases que se le nombra, se puede apreciar en el gráfico que: el 94% Sí, A veces con 6% y No 0%.

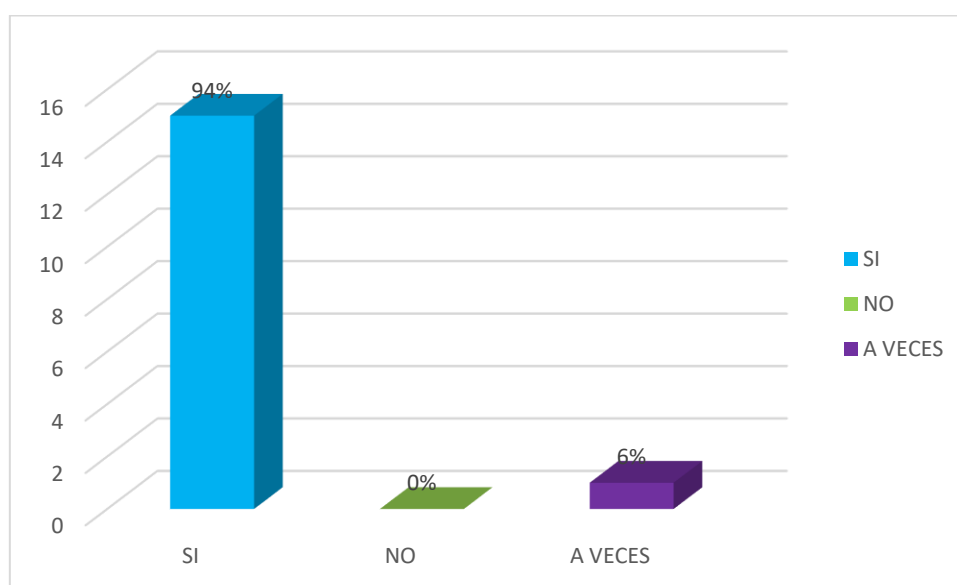
Tabla 18

Describe la imagen mostrada en una frase u oración

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje Acumulado
Sí	15	94	94	94
No	0	0	0	94
A veces	1	6	6	100
Total	16	100	100	

Figura 18

Describe la imagen mostrada en una frase u oración.



Interpretación: Al observar a la población objeto de estudio en relación a en, describe la imagen mostrada en una frase u oración, donde los cuales fueron los siguientes el 94% Sí, No 0% y A veces 6% respectivamente.

5.2. Contrastación de Hipótesis

Hipótesis General

Existe influencia significativa en el juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

Tabla 19

Correlaciones de la variable en el juego libre influye significativamente y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

		El juego libre	Desarrollo del lenguaje
El juego libre	Correlación de Pearson	1	0.692**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	16	16
Desarrollo del lenguaje	Correlación de Pearson	0.692**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	16	16

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Planteamiento hipotético

Ho. El juego libre NO influye significativamente y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

H1. El juego libre SI influye significativamente al desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

Conclusión

Mediante el software estadístico IBM SPSS STATISTICS 25 y el método R de Pearson, se aplicaron para buscar la correlación de las variables, al respecto se obtuvo como resultados

un valor positivo medio de 0.692 con una Significancia Bilateral de ,000 (Destacando que los parámetros aceptables son de ,000 a ,0005). Los resultados arrojaron que existe influencia positiva y significativa, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que determino: El juego libre influye significativamente al desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

Hipótesis Específica primera

Existe influencia significativa entre la planificación del juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

Tabla 20

Correlaciones entre la planificación del juego libre influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020

		Planificación	Desarrollo del lenguaje
Planificación	Correlación de Pearson	1	0.334**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	16	16
Desarrollo del lenguaje	Correlación de Pearson	0.334**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	16	16

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Planteamiento hipotético

Ho. La planificación del juego libre NO influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

H1. La planificación del juego libre SI influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

Conclusión

Mediante el software estadístico IBM SPSS STATISTICS 25 y el método R de Pearson, se aplicaron para buscar la correlación de las variables, al respecto se obtuvo como resultados un valor positivo bajo de 0.334 con una Significancia Bilateral de ,000 (Destacando que los parámetros aceptables son de ,000 a ,0005). Los resultados arrojaron que existe influencia positiva y significativa, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que determino: La planificación del juego libre influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

Hipótesis Específica segunda

Existe influencia significativa entre la organización del juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao.

Tabla 21

Correlaciones entre la organización del juego libre influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020

		Organización	Desarrollo del lenguaje
Organización	Correlación de Pearson	1	0.982**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	16	16
Desarrollo del lenguaje	Correlación de Pearson	0.982**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	16	16

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Planteamiento hipotético

Ho. La organización del juego libre NO influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020.

H1. La organización del juego libre SI influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020.

Conclusión

Mediante el software estadístico IBM SPSS STATISTICS 25 y el método R de Pearson, se aplicaron para buscar la correlación de las variables, al respecto se obtuvo como resultados un valor positivo alto de 0.982 con una Significancia Bilateral de ,000 (Destacando que los parámetros aceptables son de ,000 a ,0005). Los resultados arrojaron que existe influencia positiva y significativa, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que determino: La organización del juego libre influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

Hipótesis Específica tercera

Existe influencia significativa entre la ejecución del juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

Tabla 22

Correlaciones entre la ejecución del juego libre influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020

		Ejecución	Desarrollo del lenguaje
Ejecución	Correlación de Pearson	1	0.666**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	16	16
Desarrollo del lenguaje	Correlación de Pearson	0.666**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	16	16

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Planteamiento hipotético

Ho. La ejecución del juego libre NO influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

H1. La ejecución del juego libre SI influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

Conclusión

Mediante el software estadístico IBM SPSS STATISTICS 25 y el método R de Pearson, se aplicaron para buscar la correlación de las variables, al respecto se obtuvo como resultados un valor positivo medio de 0.666 con una Significancia Bilateral de ,000 (Destacando que los parámetros aceptables son de ,000 a ,0005). Los resultados arrojaron que existe influencia positiva y significativa, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que determino: La ejecución del juego libre influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

La hipótesis general de la investigación buscó determinar cómo el juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020. De acuerdo con los resultados se establece que el juego libre influye positiva y significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020. En tal sentido la R de Pearson alcanzó un valor positivo alto de 0.692. En concordancia se observa que el 56% de los niños evaluados se expresan con espontaneidad y son capaces de generar ideas en diálogos con los compañeros y el docente. De conformidad con los antes planteado Muñoz (2009), sostiene:

Juego libre es la actividad realizada de manera espontánea de los niños con sus demás compañeros, donde él no debe intervenir, diferenciándolo al juego dirigido, donde sí

interviene el adulto. Le da un gran valor a este juego ya que favorece el desarrollo del niño, así como también considera que tiene un gran valor educativo.

Por otro lado, la hipótesis específica uno buscó Identificar como la planificación del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020. La planificación del juego libre influye positiva y significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020. Sin embargo, la R de Pearson alcanzó un valor positivo por debajo de la media de 0.334, mientras que el análisis descriptivo en la tabla 4 muestra que un 81 % de los niños tiene capacidad de decisión para escoger el lugar para los juegos, evidenciando que existe entre ellos una planificación aceptable. Acerca de, Minedu (2015), menciona que: “Esta actividad permite realizar ciertos planes, organizar adecuadamente las actividades y decidir estrategias de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros niños, dentro de estos es importante considerar las aptitudes, necesidades, sus contextos y diferencias”.

Asimismo, la hipótesis específica segunda se enfocó en Conocer cómo la organización del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools- Callao 2020. Los resultados demuestran que la organización del juego libre influye positiva y significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020. De conformidad la R de Pearson logró un valor positivo y alto de 0.982. De igual manera el análisis descriptivo permitió conocer según, tabla 6 que el 75 % de los evaluados dialogan y establecen acuerdos entre compañeros. De acuerdo con los resultados plantea Minedu 2015 que la:

Refiere a la capacidad de “disponer y relacionar de acuerdo a una finalidad los diferentes elementos de una realidad para conseguir un mejor funcionamiento”. De igual manera hace señalamiento a la manera que tienen los niños de socializar e

interactuar coordinadamente mediante normas previamente establecidas para cumplir los objetivos planificados.

Por último, la hipótesis específica tercera buscó determinar cómo la ejecución del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools-Callao 2020. Los resultados arrojaron que la ejecución del juego libre influye positiva y significativamente en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao - 2020. Al respecto la R de Pearson alcanzó un valor positivo y alto de 0.666, asimismo, la tabla 8 del análisis descriptivo muestra que un 94 % de los niños juegan libremente usando su imaginación, se considera que existe en la mencionada institución educativa docentes con conocimientos pedagógicos sobre el juego, y la forma como lo ejecutan a beneficio de conseguir un mejor dominio y desarrollo del lenguaje. Acerca de, Minedu (2015), explica que la:

Hace referencia a la acción ejercida por las personas en este caso estudiantes en el lugar donde van a desarrollar su juego. En tal sentido los niños escogen las formas y maneras de agruparse por sectores hasta lograr organizarse e iniciar el juego, el desarrollo de habilidades viene dados por los emprendimientos y en los resultados.

CONCLUSIONES

Después de haber estudiado y analizado el problema, realizado el análisis estadístico en correlación con los instrumentos aplicados se concluye lo siguiente:

- La I.E Innova Schools a nivel de red se ha ido adaptando progresivamente a la currícula del Ministerio de Educación, al implementar el juego libre como espacio de aprendizaje y desarrollo para los estudiantes; de la misma manera que se da en los colegios públicos, sin embargo, en este caso con mucho más énfasis, gracias al grupo humano que se encuentra

en constante capacitación detrás del escenario, investigando y presentando nuevas propuestas educativas en pro de los niños y niñas del Perú.

- Por lo cual se logró determinar que a través del juego libre los estudiantes van desarrollando su capacidad de comprensión y expresión del lenguaje en situaciones cotidianas que le permitirán aprender a desenvolverse de forma adecuada con sus pares y personas que le rodean.
- Se logró determinar que cada espacio que se da durante el juego libre es planificado y diseñado de acuerdo al tema de investigación que se trabaja en la unidad, va de la mano; es por ello, que representa un medio de aprendizaje y desarrollo donde el estudiante es el eje principal entorno a la elaboración y ejecución de actividades que se da dentro de este ámbito.
- En otro orden de idea, el juego libre es desarrollado íntegramente por los estudiantes en la mencionada institución educativa de manera espontánea e individual, al permitir que el estudiante lo realice desde el interior, sirve de autoayuda al comprometerlos a una creación propia en donde ejecute actividades imprescindibles, flexibles y placentera, esto influye a que el estudiante pueda desarrollar su lenguaje de manera abierta y espontáneamente.
- En tal sentido, la esencia ante lo estudiado radicará en las acciones que pretende tomar la actual pedagogía, en adaptar los lineamientos educativos a las características, peculiaridades y necesidades de cada estudiante, para lo cual el docente podrá encontrar las pistas y obtener los datos necesarios, preparar a sus niños (educandos) dentro del marco del juego libre y espontáneo.
- Por otro lado, se aprecia en el gráfico 1, que la población en estudio en cuanto a sí expresa con espontaneidad sus ideas, se observó que un 56% respondió que Sí, 31% que A veces y 13% que No. Estos resultados señalan que sí existe por parte de la institución educativa

preocupación por implementar estrategias basadas en juego libre que estimulen el lenguaje de los niños y niñas.

- De igual manera se visualiza en el gráfico 2, en cuanto a sí los niños y niñas proponen ideas nuevas en situaciones de diálogo arrojando los siguientes resultados: Un 56% respondió que Sí, A veces con un 25% y el restante 19% expresó que No. Según lo señala la correlación entre el gráfico 1 y 2, el porcentaje mayor se repite lo que permite concluir que la mayoría de los niños y niñas demuestran ciertas destrezas en cuanto a su desarrollo intelectual, pero un porcentaje significativo (44%) si se suman las opciones A Veces y No debe ser considerado.
- En el gráfico 3, se evidencia que la población respondió de la siguiente forma cuando en relación a sí los niños y niñas expresan oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales: El 94% de los consultados expresó que Sí, mientras que el restante 6% expresó que No. Estos resultados permiten inferir que los niños y niñas han interiorizado y reconocido los acuerdos que se predeterminaron en las sesiones virtuales.
- De la misma manera se puede apreciar en el gráfico 8, que a la población objeto de observación en relación a sí los niños y niñas juegan libremente usando su imaginación, se obtuvo los siguientes resultados: El 94% Sí, A veces el 6%, y ninguno No. Lo que quiere decir que los niños y niñas desarrollan efectivamente su inteligencia lo que promueve su capacidad ante ciertos juegos que se dan durante las sesiones virtuales.
- Sin embargo, según información reflejada en el gráfico 9, se puede observar que los niños y niñas demuestran algunas dificultades para estrechar diálogos cuando juegan, se obtuvo los siguientes resultados: El 43,75% No, otro 43,75% A veces y Sí 12,5%.
- No obstante, se puede apreciar en el gráfico 11, que a la población objeto de estudio se consultó sí los niños y niñas pronuncian de forma correcta los fonemas, mostró los siguientes resultados: En un 94% fue Sí, No en 0% y A veces 6%. Este resultado concuerda

con el criterio aplicado sobre las habilidades que tienen estos niños ante escenarios diversos en las sesiones virtuales.

- De acuerdo a los resultados se puede apreciar en el gráfico 12, que a la población objeto del presente estudio se le preguntó si los niños y niñas discriminan el sonido de diferentes fonemas se obtuvo los siguientes resultados: El 56% fue Sí, No en un 13% y A veces con 31%. Estos resultados están dentro de los criterios del gráfico anterior, lo que permite acotar que la institución cuenta con un talento humano capacitado para formar niños y niñas capaces de afrontar retos y competencias, sin embargo, aún se aprecia un porcentaje significativo que aún no están logrando la competencia referida.

RECOMENDACIONES

Al realizar las conclusiones a que dio lugar el estudio se recomienda lo siguiente:

- La mencionada Institución Educativa debe seguir orientando a los docentes a continuar aplicando estrategias (como el juego libre) que permitan elevar la motivación e interés en los niños y niñas por trabajar y jugar en equipo bajo un clima de amistad y compañerismo. Las relaciones interpersonales son un elemento clave durante las actividades desarrolladas en las aulas y en las sesiones virtuales (como se ha venido dando el presente año) con la finalidad de alcanzar una comunicación efectiva.
- Es necesario que las docentes de las aulas de inicial demuestren toda su creatividad ante esta nueva situación, e implementar ese núcleo que despierte y active esa creatividad en los niños y niñas, que es parte innata de sus procesos de pensamiento e importante para el desarrollo del lenguaje en pro de mejores resultados.
- Seguir proporcionando los materiales y generar ambientes agradables para realización del juego libre que los estimulen a desarrollar sus niveles intelectuales lo que ayudará a mantener su motivación activa.

- El docente debe seguir tratando que el aprendizaje se convierta para estos niños y niñas en algo estimulante y placentero que implique mayor provecho durante el proceso enseñanza y aprendizaje.
- El foco de atención de la docente de inicial debe estar orientado en seguir buscando estrategias que le permitan despertar el interés de los niños y niñas que tienen dificultad para trabajar y jugar en equipos con la finalidad de integrarlos y promover sus capacidades hacia el logro de competencias académicas que necesitan fortalecer.
- Los docentes deben dotarse de mensajes claros cuando se dialoga acerca de los acuerdos previos a la realización del juego libre.
- Los padres de familia deben comprometerse a aplicar escenarios del juego libre en casa para reforzar las actividades relacionadas con el desarrollo del lenguaje y acompañarlos en el proceso.
- Los padres de familia deben esforzarse en construir estos espacios del juego libre ya que estos fortalecen los lazos afectivos y de comunicación que les ayudan a transmitir conocimientos y aprendizajes en esta edad importante para ellos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abad, J. (2008). Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf>.

Asensios & Malvas (2019). Efecto del programa juego libre en el desarrollo de habilidades especiales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicia 258, presentada en la Universidad Católica Sedes Sapientae. [Tesis de pregrado].

Aizencang, N. (2005), Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantia. [Tesis de pregrado]. Argentina.

Álvarez (2018). Percepción sobre la oralidad y el juego como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro de grado preescolar. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. [Tesis de pregrado]. Colombia.

Baquero, et. al. (2019). El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad; para la Universidad Cooperativa de Colombia. [Tesis de pregrado]. Colombia.

Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>

Cooper, R. (1997). Evolución de la Lingüística. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/111/11162111.pdf>

Convención de los Derechos del Niño. Disponible en [https://www.unicef.org/convencion\(5\).pdf](https://www.unicef.org/convencion(5).pdf)

Córdova (2019). Funcionalidad de la hora del juego libre en los sectores de aprendizaje. Universidad Nacional de Tumbé. [Tesis de pregrado]. Perú.

Gómez, J. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf

Guevara (2019) El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución Educativa inicial del Callao, Universidad San Ignacio de Loyola, Tesis recuperada de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2019_Guevara-Zuloeta.pdf

Hernández Sampieri / Metodología de la Investigación / México: McGraw Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V. (2010).

López (2017) Utilización del juego libre en sectores para la socialización de los niños y niñas de 4 años del Pronoei de la Ciudad de cusco para optar el título de segunda especialización en educación inicial, tesis. Recuperado de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9540/L%C3%B3pez_Huillca_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Márquez (2015) El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego. Pontifica Universidad del Ecuador. Tesis recuperada de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/8464/Tesis%20de%20grado-%20Mar%C3%ADa%20Isabel%20M%C3%A1rquez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MINEDU. (2010). La hora del juego libre en los sectores. Recuperado de http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-paraebr/59_hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf

Moreno (2015) *La gestión de recursos naturales en la sierra de santa Marta en Veracruz México.*

Moreno Palos, C. (1992). *Juegos populares y deportes tradicionales.* Editorial Alianza. Madrid.

Muñoz, J. (2009). *Juego dirigido y juego libre en el área de educación física.* Revista digital para profesionales de la enseñanza-

Puaquiza (2017) El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil lemcis plus, de la ciudad de Ambato, Universidad Técnica de Ambato Ecuador. Tesis recuperada de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25679/2/Tesis%20Mayra%20Puaquiza.pdf>

Real academia española (2012) *Definición de juego*

Ruiz (2017) El juego una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil presentada en la Universidad de Cantabria. Tesis recuperada de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9600/Fortalecimiento%20de%20Habilidades%20Comunicativas%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Silva, G. (2010). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Minedu

Velásquez (2018). Programa de juegos infantiles para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de edad de una institución educativa pública de Ancash. Universidad Privada de Antenor Orrego. Tesis recuperada de http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/4052/1/RE_MAEST_EDU_JESSICA_VELASQUEZ_PROGRAMA.JUEGOS.INFANTILES.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

El juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao – 2020

Problema General	Objetivo general	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
¿De qué manera el juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020?	Determinar como el juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020.	Existe influencia significativa entre el juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020.	V1. El juego Libre <ul style="list-style-type: none"> • Planificación • Organización • Ejecución V2. El Desarrollo de lenguaje <ul style="list-style-type: none"> • Discriminación auditiva de fonemas • Aspecto fonológico • Aspecto sintáctico 	Tipo de Investigación Aplicada: Nivel de investigación Descriptivo: Diseño: No experimental Población 2 aulas de 8 alumnos total 16 alumnos Muestra Dos aulas de 8 alumnos, total 16 alumnos Instrumento Juego libre y desarrollo del lenguaje mediante la evaluación en una ficha de observación Estadística IBM SPSS STATISTICS 25
Problema específico	Objetivos específicos.	Hipótesis Específicas		
<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo la planificación del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020? - ¿Cómo la organización del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020? - ¿Cómo la ejecución del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020? 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar como la planificación del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020. - Conocer como la organización del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools- Callao 2020. - Determinar como la ejecución del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools-Callao 2020. 	<ul style="list-style-type: none"> - Existe influencia significativa entre la planificación del juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020. - Existe influencia significativa entre la organización del juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020. - Existe influencia significativa entre la ejecución del juego libre y el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao 2020. 		

Anexo 2: Matriz de la operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores
Juego libre	La actividad es realizada de manera espontánea por los niños con sus demás compañeros, donde el adulto no debe intervenir, diferenciándolo al juego dirigido, donde si hay intervención de un adulto.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Planificación ➤ Organización ➤ Ejecución 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño expresa su intención de realizar el juego libre. • El niño escoge cuál será su juego del día. • El niño realiza actividades acordes con el juego seleccionado.
Desarrollo de lenguaje	Una de las actividades importantes del niño es la adquisición del lenguaje, también considerado como un acontecimiento incomparable a lo largo de la historia.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Discriminación auditiva de fonemas. ➤ Aspecto fonológico. ➤ Aspectos sintácticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce si dos palabras son iguales o diferentes. • Repite las palabras que se le va nombrando. • Repite las frases que se les va diciendo. • Describe las láminas señaladas.

Anexo 3: Matriz de la operacionalización del instrumento

VARIABLE	INDICADORES	ITEMS
<p style="text-align: center;">Variable Independiente (X)</p> <p style="text-align: center;">Juego libre</p>	<p>X.1.1. Planificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa con espontaneidad sus ideas. - Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo. - Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.
	<p>X.2.1. Organización</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar. - Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir. - Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.
	<p>X.3.1. Ejecución</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña. - Juega libremente usando su imaginación. - Dialoga con sus compañeros cuando juega.
<p style="text-align: center;">Variable dependiente (Y)</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo de lenguaje</p>	<p>Y.1.1. Discriminación auditiva de fonemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Uso adecuado de los fonemas. - Pronunciación correcta de fonemas. - Discrimina el sonido de diferentes fonemas.
	<p>Y.1.2. Aspecto fonológico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica sonido inicial de cada palabra. - Identifica sonido final de cada palabra. - Emite o produce los sonidos correctamente.
	<p>Y.1.3. Aspectos sintácticos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Arma una frase con la palabra que se le brinda. - Repite las frases que se le nombra. - Describe la imagen mostrada en una frase u oración.

Anexo 4: Instrumento de investigación y constancia de su aplicación.

Juego libre en los sectores

Sector del hogar:

En este sector el niño recreará la experiencia en casa: la cocina, el comedor, el dormitorio. Los niños harán representaciones de roles del hogar, como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir al bebe, reproducen conversaciones e incluso hasta conflictos vividos en familia. A veces, incorporan otros personajes que estén relacionados con la familia. A través de estas interacciones el niño va a representar su realidad, la va a comprender y expresara sus sentimientos. Jugar al hogar apoya el desarrollo emocional, socialización y el desarrollo del lenguaje.

Materiales:

Este sector debe contar con cajas de diferentes juguetes tales como: muñecas, muñecos, menaje de cocina y comedor, mesita, camitas, ropa para los muñecos, cocinita, accesorios que hay en una casa.

Objetivo:

- Promueve el intercambio de experiencias entre los niños y niñas fomentando la convivencia.
- Crea espacio para conocer la característica de los niños y niñas tomando como partida sus saberes previos.
- Estimula la toma de decisiones, la resolución de problemas, el trabajo en equipo.
- Promueve la capacidad de comunicarse con los demás e interactuar con sus pares fomentando el desarrollo del lenguaje.

El sector del hogar es un espacio lúdico donde el niño va a desarrollar actividades de investigación, interactuar con sus pares, desarrollar su creatividad y en donde realizará la construcción de su lenguaje mediante el juego.

Variable: Juego Libre

Ficha de observación

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.			
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.			
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.			
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.			
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.			
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.			
8	Juega libremente usando su imaginación.			
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.			

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	SI	NO	A VECES
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas			
2	Pronunciación correcta de fonemas.			
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.			
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra			
5	Identifica sonido final de cada palabra			
6	Emite o produce los sonidos correctamente.			
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.			
8	Repite las frases que se le nombra			
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.			

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 1

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
Planificación				
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	x		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	x		
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
Organización				
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
Ejecución o desarrollo				
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.			x
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 2

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
Planificación				
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	x		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			x
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
Organización				
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.			x
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
Ejecución o desarrollo				
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.	x		
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 3

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.			x
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	x		
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.			x
10	Juega libremente usando su imaginación.	x		
11	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 5

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	x		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.		X	
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.			x
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.			x
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 5

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
Planificación				
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	x		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			x
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
Organización				
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
Ejecución o desarrollo				
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.	x		
8	Juega libremente usando su imaginación.			x
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 6

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.			x
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			x
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.			x
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 7

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	x		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			x
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.			x
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.		X	
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 8

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.			x
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.		X	
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.			x
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 9

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	x		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	x		
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.		X	
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 10

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.			x
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	x		
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.			x
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 11

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	x		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	x		
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.		X	
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 12

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.		X	
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.		X	
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.		X	
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.			x
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.			x
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.		X	
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.			x

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 13

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	x		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	x		
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.		X	
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 14

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.			x
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	x		
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.			x
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 15

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	x		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	x		
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.		X	
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Juego Libre

Ficha de observación 16

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.		X	
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	x		
3	Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	x		
	Organización			
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	x		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	x		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	x		
	Ejecución o desarrollo			
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.		X	
8	Juega libremente usando su imaginación.	x		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 1

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas	x		
2	Pronunciación correcta de fonemas.	x		
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.			x
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.	x		
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	x		
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 2

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas	x		
2	Pronunciación correcta de fonemas.		X	
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.		X	
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.		X	
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	x		
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 3

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.	x		
2	Pronunciación correcta de fonemas.	x		
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.			x
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.			x
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	x		
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 4

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.		X	
2	Pronunciación correcta de fonemas.		X	
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.			x
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.			x
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	x		
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 5

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.	x		
2	Pronunciación correcta de fonemas.	x		
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.			x
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.	x		
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	x		
8	Repite las frases que se le nombra.			x
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 6

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.			x
2	Pronunciación correcta de fonemas.			x
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.			x
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.			x
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	x		
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 7

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.	x		
2	Pronunciación correcta de fonemas.	x		
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.			x
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.			x
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.			x
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 8

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.			x
2	Pronunciación correcta de fonemas.			x
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.			x
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.			x
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.		x	
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.			x

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 9

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.	x		
2	Pronunciación correcta de fonemas.	x		
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.	x		
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.	x		
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	x		
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 10

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.	x		
2	Pronunciación correcta de fonemas.			x
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.	x		
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.	x		
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.			x
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 11

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.	x		
2	Pronunciación correcta de fonemas.			x
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.			x
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.			x
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.			x
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 12

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.	x		
2	Pronunciación correcta de fonemas.	x		
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.	x		
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.	x		
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.			x
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 13

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.	x		
2	Pronunciación correcta de fonemas.		x	
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.			x
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.			x
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.			x
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 14

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.	x		
2	Pronunciación correcta de fonemas.	x		
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.	x		
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.	x		
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	x		
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 15

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.			x
2	Pronunciación correcta de fonemas.	x		
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.	x		
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.	x		
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	x		
8	Repite las frases que se le nombra.	x		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	x		

Variable: Desarrollo del lenguaje oral

Ficha de observación 16

Nombre del estudiante:

Nº	Dimensiones/Ítems	Si	No	A veces
	Discriminación auditiva de fonemas			
1	Uso adecuado de los fonemas.			x
2	Pronunciación correcta de fonemas.			x
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.	x		
	Fonológico			
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	x		
5	Identifica sonido final de cada palabra.	x		
6	Emite o produce los sonidos correctamente.			x
	Sintáctico			
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	X		
8	Repite las frases que se le nombra.	X		
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	X		

Anexo 5: Confiabilidad y validez del instrumento

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

VARIABLE INDEPENDIENTE:

JUEGO LIBRE:

La actividad realizada de manera espontánea de los niños con sus demás compañeros, donde el docente no debe intervenir, diferenciándolo al juego dirigido, donde si interviene el adulto.

Dimensión 1: Planificación

Planificar es el acto de anticipar, organizar y decidir caminos variados y flexibles de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros niños, teniendo en cuenta sus aptitudes, necesidades, sus contextos y diferencias, la naturaleza de los aprendizajes expresados en competencias y capacidades por lograr, así como las múltiples exigencias y posibilidades que propone la pedagogía, estrategias didácticas y enfoques en cada caso.

Dimensión 2: Organización

Se define como “disponer y relacionar de acuerdo a una finalidad los diferentes elementos de una realidad para conseguir un mejor funcionamiento” La organización se refiere a un grupo de personas que se socializan e interactúan en forma coordinada mediante normas que han sido establecidas para cumplir su misión o propósitos trazados. Es importante reconocer que la organización tiene una razón de ser, es decir, solo se da cuando existen personas que realicen el proceso de comunicación y que estén dispuestas a relacionarse entre sí y coordinadamente.

Dimensión 3: Ejecución

Este proceso se desarrolla cuando los estudiantes se colocan en el lugar donde van a desarrollar su juego. Los niños se ubican en cada sector de manera libre y de distintas formas: algunos en grupo, otros de tres o cuatro compañeros y otros de manera solitaria. Aquí los estudiantes se distribuyen en cada uno de los sectores según su preferencia, por tipos de juegos o con los compañeros según su afinidad. Luego que los estudiantes se hayan ubicado en su sector, comienzan a desarrollar todo lo que se han planteado jugar teniendo en cuenta los juguetes que van a usar, cómo lo van a usar y con

quien se van a asociar para jugar. Los niños empiezan a negociar con otros niños qué juguetes usará quién y representarán sus roles.

VARIABLE DEPENDIENTE:

DESARROLLO DE LENGUAJE:

Una de las actividades importantes del niño es la adquisición del lenguaje, también considerado como un acontecimiento incomparable a lo largo de la historia.

Dimensión 1: Discriminación auditiva:

Si ejercitamos el oído de los niños y niñas, conseguiremos que también él o ella perciban con más precisión el lenguaje oral de los que lo rodean y en consecuencia, que imite correctamente los sonidos de las palabras que se utilizan en el lenguaje oral. Aquí radican mucho de los trastornos expresivos infantiles. Condemarín (1982)

Dimensión 2: Aspecto fonológico:

La fonología es la disciplina que estudia el sistema de sonidos y las reglas de formación de una lengua. El fonema es la unidad mínima del sistema de sonidos. La fonología actual se interesa sólo por esta unidad distintiva de los sonidos de una determinada lengua; mientras que la fonética, cuya unidad de análisis es el fono (y no el fonema), se interesa por otros rasgos acústicos. Los fonemas se diferencian en vocales, semivocales y consonantes. Condemarín (1982).

Dimensión 3: Aspectos sintácticos:

Estudia las combinaciones de las unidades lingüísticas con el fin de que estas desempeñen una función y formen oraciones. La función sintáctica es el papel que desempeña un elemento dentro de un contexto, cada función está referida a las funciones de los otros elementos. Condemarín (1982).

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE
JUEGO LIBRE

VARIABLE	INDICADORES	ITEMS	RESPUESTAS
Variable Independiente Juego libre	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con espontaneidad sus ideas. • Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo. • Expresa los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales. 	<p>Si</p> <p>No</p> <p>A veces</p>
	Organización:	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar. • Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir. • Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos. 	<p>Si</p> <p>No</p> <p>A veces</p>
	Ejecución:	<ul style="list-style-type: none"> • Solicita ayuda del docente o adulto que lo acompaña. • Juega libremente usando su imaginación. • Dialoga con sus compañeros cuando juega. 	<p>Si</p> <p>No</p> <p>A veces</p>

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE
DESARROLLO DEL LENGUAJE

VARIABLE	INDICADORES	ITEMS	RESPUESTAS
Variable dependiente Desarrollo del lenguaje	Discriminación auditiva de fonemas	<ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de los fonemas. • Pronunciación correcta de fonemas. • Discrimina el sonido de diferentes fonemas. 	<p>Si</p> <p>No</p> <p>A veces</p>
	Aspecto fonológico	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sonido inicial de cada palabra. • Identifica sonido final de cada palabra. • Emite o produce los sonidos correctamente. 	<p>Si</p> <p>No</p> <p>A veces</p>
	Aspectos sintácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Arma una frase con la palabra que se le brinda. • Repite las frases que se le nombra. • Describe la imagen mostrada en una frase u oración. 	<p>Si</p> <p>No</p> <p>A veces</p>

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE INDEPENDIENTE
JUEGO LIBRE**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	PERTENENCIA ¹		RELEVANCIA ²		CLARIDAD ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSION 1: Planificación							
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	X		X		X		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	X		X		X		
3	Expresa los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	X		X		X		
	DIMENSION 2: Organización	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	X		X		X		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	X		X		X		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	X		X		X		
	DIMENSION 3: Ejecución	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
7	Solicita ayuda del docente o adulto que lo acompaña.	X		X		X		
8	Juega libremente usando su imaginación.	X		X		X		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.							

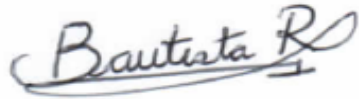
Observaciones (precisar si hay suficiencia⁴): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellido y nombre del juez validador:

Especialidad del validador: MAGISTER EN EDUCACIÓN - DOCENTE UNIVERSITARIA

Jesús María, 09 de diciembre del 2020.



.....
Mg. Elva Bautista Rodríguez

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DEPENDIENTE
DESARROLLO DEL LENGUAJE**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	PERTENENCIA ¹		RELEVANCIA ²		CLARIDAD ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSION 1: Discriminación auditiva de fonemas							
1	Uso adecuado de los fonemas.	X		X		X		
2	Pronunciación correcta de fonemas.	X		X		X		
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.							
	DIMENSION 2: Aspecto fonológico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	X		X		X		
5	Identifica sonido final de cada palabra.							
6	Emite o produce los sonidos correctamente.	X		X		X		
	DIMENSION 3: Aspecto sintáctico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	X		X		X		
8	Repite las frases que se le nombra.							
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia⁴): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellido y nombre del juez validador:

Especialidad del validador: MAGISTER EN EDUCACIÓN - DOCENTE UNIVERSITARIA

Jesús María, 09 de diciembre del 2020.



.....

Mg. Elva Bautista Rodríguez

Validación del instrumento mediante Alpha de Cronbach

Teniendo en cuenta que todo instrumento de recolección de datos debe reunir tres requisitos esenciales, que son la confiabilidad, viabilidad y fiabilidad, en este punto a través del cálculo de una muestra de nuestro instrumento aplicado a nuestro estudio: Método de confiabilidad, viabilidad y fiabilidad del instrumento a través del Alpha de Cronbach, (Instrumento - juego libre y desarrollo del lenguaje). Para este nivel se midió el instrumento estadístico y se aplicó una prueba piloto, de 10 preguntas, mediante el Alfa de Cronbach en el software IBM SPSS STATISTICS 25, y se obtuvo los siguientes resultados:

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	08	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	08	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.989	08

Coefficiente de correlación intraclase

	Correlación intraclase ^b	95% de intervalo de confianza		Prueba F con valor verdadero 0			
		Límite inferior	Límite superior	Valor	gl1	gl2	Sig
Medidas únicas	,300 ^a	,084	,692	4,433	7	49	,001
Medidas promedio	,774 ^c	,423	,989	4,433	7	49	,001

Modelo de dos factores de efectos mixtos donde los efectos de personas son aleatorios y los efectos de medidas son fijos.

a. El estimador es el mismo, esté presente o no el efecto de interacción.

b. Coeficientes de correlaciones entre clases del tipo C que utilizan una definición de coherencia. La varianza de medida intermedia se excluye de la varianza del denominador.

c. Esta estimación se calcula suponiendo que el efecto de interacción está ausente, porque de lo contrario no se puede estimar.

Interpretación: El índice obtenido para esta variable es de .774 mediante Alfa de Cronbach, evaluando 10 ítems a 20 individuos, el resultado evidencia que el puntaje obtenido corresponde a un instrumento muy bueno para su aplicación.

CARTA DE PRESENTACIÓN

SEÑORA MG.: Doris Rosario Sulca Campos

Presente.-

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO EXPERTO

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis cordiales saludos y a la vez hacer de su conocimiento que en mi calidad de Bachiller de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas, Escuela Profesional de Educación Inicial se ha elaborado el presente proyecto de tesis titulado: *Influencia del Juego Libre en el Desarrollo del Lenguaje en Niños de 05 Años en la I.E Innova Schools – Callao*. Que el desarrollo del mismo me permitirá optar el título profesional de Educación Inicial.

En tal sentido, es imprescindible validar el instrumento con el cual es necesario contar con la aprobación de especialistas y llevar a cabo la aplicación del instrumento en mención.

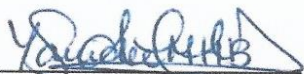
Conocedor de su connotada experiencia en temas de investigación educativa y su gran espíritu colaborador, se ha considerado conveniente recurrir a su persona a fin de solicitarle que realice la validación de los instrumentos a través de juicio experto.

Por lo que, se remite a usted el expediente de validación, el cual contiene los siguientes documentos:

- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de variables.
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



Yanidee Milagros Herrera Barrientos
DNI. 45990590



Pamela Fernández Lévano
DNI. 42722308

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

VARIABLE INDEPENDIENTE:

JUEGO LIBRE:

La actividad realizada de manera espontánea de los niños con sus demás compañeros, donde el adulto no debe intervenir, diferenciándolo al juego dirigido, donde si interviene.

Dimensión 1: Planificación

Planificar es el acto de anticipar, organizar y decidir caminos variados y flexibles de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros niños, teniendo en cuenta sus aptitudes, necesidades, sus contextos y diferencias, la naturaleza de los aprendizajes expresados en competencias y capacidades por lograr, así como las múltiples exigencias y posibilidades que propone la pedagogía, estrategias didácticas y enfoques en cada caso.

Dimensión 2: Organización:

Se define como “disponer y relacionar de acuerdo a una finalidad los diferentes elementos de una realidad para conseguir un mejor funcionamiento” La organización se refiere a un grupo de personas que se socializan e interactúan en forma coordinada mediante normas que han sido establecidas para cumplir su misión o propósitos trazados. Es importante reconocer que la organización tiene una razón de ser, es decir, solo se da cuando existen personas que realicen el proceso de comunicación y que estén dispuestas a relacionarse entre sí y coordinadamente.

Dimensión 3: Ejecución:

Este proceso se desarrolla cuando los estudiantes se colocan en el lugar donde van a desarrollar su juego. Los niños se ubican en cada sector de manera libre y de distintas formas: algunos en grupo, otros de tres o cuatro compañeros y otros de manera solitaria. Aquí los estudiantes se distribuyen en cada uno de los sectores según su preferencia, por tipos de juegos o con los compañeros según su afinidad. Luego que los estudiantes se hayan ubicado en su sector, comienzan a desarrollar todo lo que se han planteado jugar teniendo en cuenta los juguetes que van a usar, cómo lo van a usar y con

quien se van a asociar para jugar. Los niños empiezan a negociar con otros niños qué juguetes usará quién y representarán sus roles.

VARIABLE DEPENDIENTE:

DESARROLLO DE LENGUAJE:

Una de las actividades importantes del niño es la adquisición del lenguaje, también considerado como un acontecimiento incomparable a lo largo de la historia.

Dimensión 1: Discriminación auditiva:

Si ejercitamos el oído de los niños y niñas, conseguiremos que también él o ella perciban con más precisión el lenguaje oral de los que lo rodean y en consecuencia, que imite correctamente los sonidos de las palabras que se utilizan en el lenguaje oral. Aquí radican mucho de los trastornos expresivos infantiles. Condemarín (1982)

Dimensión 2: Aspecto fonológico:

La fonología es la disciplina que estudia el sistema de sonidos y las reglas de formación de una lengua. El fonema es la unidad mínima del sistema de sonidos. La fonología actual se interesa sólo por esta unidad distintiva de los sonidos de una determinada lengua, mientras que la fonética, cuya unidad de análisis es el fono (y no el fonema), se interesa por otros rasgos acústicos. Los fonemas se diferencian en vocales, semivocales y consonantes. Condemarín (1982).

Dimensión 3: Aspectos sintácticos:

Estudia las combinaciones de las unidades lingüísticas con el fin de que estas desempeñen una función y formen oraciones. La función sintáctica es el papel que desempeña un elemento dentro de un contexto, cada función está referida a las funciones de los otros elementos. Condemarín (1982).

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE
JUEGO LIBRE

VARIABLE	INDICADORES	ITEMS	RESPUESTAS
Variable Independiente Juego libre	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con espontaneidad sus ideas. • Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo. • Expresa oralmente los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales. 	Si No A veces
	Organización:	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar. • Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir. • Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos. 	Si No A veces
	Ejecución:	<ul style="list-style-type: none"> • Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña. • Juega libremente usando su imaginación. • Dialoga con sus compañeros cuando juega. 	Si No A veces

**OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE
DESARROLLO DEL LENGUAJE**

VARIABLE	INDICADORES	ITEMS	RESPUESTAS
Variable dependiente Desarrollo del lenguaje	Discriminación auditiva de fonemas	<ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de los fonemas. • Pronunciación correcta de fonemas. • Discrimina el sonido de diferentes fonemas. 	<p style="text-align: center;">Si</p> <p style="text-align: center;">No</p> <p style="text-align: center;">A veces</p>
	Aspecto fonológico	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sonido inicial de cada palabra. • Identifica sonido final de cada palabra. • Emite o produce los sonidos correctamente. 	<p style="text-align: center;">Si</p> <p style="text-align: center;">No</p> <p style="text-align: center;">A veces</p>
	Aspectos sintácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Arma una frase con la palabra que se le brinda. • Repite las frases que se le nombra • Describe la imagen mostrada en una frase u oración. 	<p style="text-align: center;">Si</p> <p style="text-align: center;">No</p> <p style="text-align: center;">A veces</p>

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE INDEPENDIENTE
JUEGO LIBRE**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	PERTENENCIA ¹		RELEVANCIA ²		CLARIDAD ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSION 1: Planificación							
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	X		X		X		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	X		X		X		
3	Expresa los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	X		X		X		
	DIMENSION 2: Organización	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	X		X		X		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	X		X		X		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	X		X		X		
	DIMENSION 3: Ejecución	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
7	Solicita ayuda del docente o adulto que le acompaña.	X		X		X		
8	Juega libremente usando su imaginación.	X		X		X		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.							

Observaciones (precisar si hay suficiencia⁴): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellido y nombre del juez validador:

Especialidad del validador: MAGISTER EN EDUCACIÓN - DOCENTE UNIVERSITARIA

Jesús María, 09 de diciembre de 2020.


.....
Mg. *DORIS ROSALVO SULCA CAMPOS*

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DEPENDIENTE
DESARROLLO DEL LENGUAJE**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	PERTENENCIA ¹		RELEVANCIA ²		CLARIDAD ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSION 1: Discriminación auditiva de fonemas							
1	Uso adecuado de los fonemas	X		X		X		
2	Pronunciación correcta de fonemas.	X		X		X		
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.							
	DIMENSION 2: Aspecto fonológico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	X		X		X		
5	Identifica sonido final de cada palabra.							
6	Emite o produce los sonidos correctamente.	X		X		X		
	DIMENSION 3: Aspecto sintáctico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda.	X		X		X		
8	Repite las frases que se le nombra.							
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia⁴): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellido y nombre del juez validador:

Especialidad del validador: MAGISTER EN EDUCACIÓN - DOCENTE UNIVERSITARIA

Jesús María, 09 de diciembre de 2020.


.....
Mg. Doris Rosario Sulca Campos

Validación del instrumento mediante Alpha de Cronbach

Teniendo en cuenta que todo instrumento de recolección de datos debe reunir tres requisitos esenciales, que son la confiabilidad, viabilidad y fiabilidad, en este punto a través del cálculo de una muestra de nuestro instrumento aplicado a nuestro estudio: Método de confiabilidad, viabilidad y fiabilidad del instrumento a través del Alpha de Cronbach, (Instrumento - juego libre y desarrollo del lenguaje). Para este nivel se midió el instrumento estadístico y se aplicó una prueba piloto, de 10 preguntas, mediante el Alfa de Cronbach en el software IBM SPSS STATISTICS 25, y se obtuvo los siguientes resultados:

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	08	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	08	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,774	08

Coefficiente de correlación intraclase

	Correlación intraclase ^b	95% de intervalo de confianza		Prueba F con valor verdadero 0			
		Límite inferior	Límite superior	Valor	gl1	gl2	Sig
Medidas únicas	,300 ^a	,084	,692	4,433	7	49	,001
Medidas promedio	,774 ^c	,423	,947	4,433	7	49	,001

Modelo de dos factores de efectos mixtos donde los efectos de personas son aleatorios y los efectos de medidas son fijos.

a. El estimador es el mismo, esté presente o no el efecto de interacción.

b. Coeficientes de correlaciones entre clases del tipo C que utilizan una definición de coherencia. La varianza de medida intermedia se excluye de la varianza del denominador.

c. Esta estimación se calcula suponiendo que el efecto de interacción está ausente, porque de lo contrario no se puede estimar.

Interpretación: El índice obtenido para esta variable es de .774 mediante Alfa de Cronbach, evaluando 10 ítems a 20 individuos, el resultado evidencia que el puntaje obtenido corresponde a un instrumento muy bueno para su aplicación.

CARTA DE PRESENTACIÓN

SEÑOR MG.: AMILCAR ELEUTERIO VILLEGAS MONTEZA

Presente.-

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO EXPERTO

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis cordiales saludos y a la vez hacer de su conocimiento que en mi calidad de Bachiller de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas, Escuela Profesional de Educación Inicial se ha elaborado el presente proyecto de tesis titulado: *Influencia del Juego Libre en el Desarrollo del Lenguaje en Niños de 5 Años en la I.E Innova Schools – Callao*. Que el desarrollo del mismo me permitirá optar el título profesional de Educación Inicial.

En tal sentido, es imprescindible validar el instrumento con el cual es necesario contar con la aprobación de especialistas y llevar a cabo la aplicación del instrumento en mención.

Conocedor de su connotada experiencia en temas de investigación educativa y su gran espíritu colaborador, se ha considerado conveniente recurrir a su persona a fin de solicitarle que realice la validación de los instrumentos a través de juicio experto.

Por lo que, se remite a usted el expediente de validación, el cual contiene los siguientes documentos:

- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de variables.
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



Yanidee Milagros Herrera Barrientos
DNI. 45990590



Pamela Fernández Lévano
DNI. 42722308

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

VARIABLE INDEPENDIENTE:

JUEGO LIBRE:

La actividad realizada de manera espontánea de los niños con sus demás compañeros, donde él no debe intervenir, diferenciándolo al juego dirigido, donde si interviene el adulto.

Dimensión 1: Planificación:

Planificar es el acto de anticipar, organizar y decidir caminos variados y flexibles de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros niños, teniendo en cuenta sus aptitudes, necesidades, sus contextos y diferencias, la naturaleza de los aprendizajes expresados en competencias y capacidades por lograr, así como las múltiples exigencias y posibilidades que propone la pedagogía, estrategias didácticas y enfoques en cada caso.

Dimensión 2: Organización:

Se define como “disponer y relacionar de acuerdo a una finalidad los diferentes elementos de una realidad para conseguir un mejor funcionamiento” La organización se refiere a un grupo de personas que se socializan e interactúan en forma coordinada mediante normas que han sido establecidas para cumplir su misión o propósitos trazados. Es importante reconocer que la organización tiene una razón de ser, es decir, solo se da cuando existen personas que realicen el proceso de comunicación y que estén dispuestas a relacionarse entre sí y coordinadamente.

Dimensión 3: Ejecución:

Este proceso se desarrolla cuando los estudiantes se colocan en el lugar donde van a desarrollar su juego. Los niños se ubican en cada sector de manera libre y de distintas formas: algunos en grupo, otros de tres o cuatro compañeros y otros de manera solitaria. Aquí los estudiantes se distribuyen en cada uno de los sectores según su preferencia, por tipos de juegos o con los compañeros según su afinidad. Luego que los estudiantes se hayan ubicado en su sector, comienzan a desarrollar todo lo que se han planteado jugar teniendo en cuenta los juguetes que van a usar, cómo lo van a usar y con

quien se van a asociar para jugar. Los niños empiezan a negociar con otros niños qué juguetes usará quién y representarán sus roles.

VARIABLE DEPENDIENTE:

DESARROLLO DE LENGUAJE:

Una de las actividades importantes del niño es la adquisición del lenguaje, también considerado como un acontecimiento incomparable a lo largo de la historia.

Dimensión 1: Discriminación auditiva:

Si ejercitamos el oído de los niños y niñas, conseguiremos que también él o ella perciban con más precisión el lenguaje oral de los que lo rodean y en consecuencia, que imite correctamente los sonidos de las palabras que se utilizan en el lenguaje oral. Aquí radican mucho de los trastornos expresivos infantiles. Condemarín (1982)

Dimensión 2: Aspecto fonológico:

La fonología es la disciplina que estudia el sistema de sonidos y las reglas de formación de una lengua. El fonema es la unidad mínima del sistema de sonidos. La fonología actual se interesa sólo por esta unidad distintiva de los sonidos de una determinada lengua, mientras que la fonética, cuya unidad de análisis es el fono (y no el fonema), se interesa por otros rasgos acústicos. Los fonemas se diferencian en vocales, semivocales y consonantes. Condemarín (1982).

Dimensión 3: Aspectos sintácticos:

Estudia las combinaciones de las unidades lingüísticas con el fin de que estas desempeñen una función y formen oraciones. La función sintáctica es el papel que desempeña un elemento dentro de un contexto, cada función está referida a las funciones de los otros elementos. Condemarín (1982).

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE
JUEGO LIBRE

VARIABLE	INDICADORES	ITEMS	RESPUESTAS
<p style="text-align: center;">Variable Independiente Juego libre</p>	<p>Planificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con espontaneidad sus ideas. • Propone ideas nuevas en situaciones de dialogo. • Expresa los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales. 	<p style="text-align: center;">Si No A veces</p>
	<p>Organización:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar. • Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir. • Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos. 	<p style="text-align: center;">Si No A veces</p>
	<p>Ejecución:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Solicita ayuda del docente o adulto que lo acompaña. • Juega libremente usando su imaginación. • Dialoga con sus compañeros cuando juega. 	<p style="text-align: center;">Si No A veces</p>

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE
DESARROLLO DEL LENGUAJE

VARIABLE	INDICADORES	ITEMS	RESPUESTAS
Variable dependiente Desarrollo del lenguaje	Discriminación auditiva de fonemas	<ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de los fonemas. • Pronunciación correcta de fonemas. • Discrimina el sonido de diferentes fonemas. 	Si No A veces
	Aspecto fonológico	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica sonido inicial de cada palabra. • Identifica sonido final de cada palabra. • Emite o produce los sonidos correctamente. 	Si No A veces
	Aspectos sintácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Arma una frase con la palabra que se le brinda. • Repite las frases que se le nombra. • Describe la imagen mostrada en una frase u oración. 	Si No A veces

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE INDEPENDIENTE
JUEGO LIBRE**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	PERTENENCIA ¹		RELEVANCIA ²		CLARIDAD ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSION 1: Planificación							
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.	X		X		X		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	X		X		X		
3	Expresa los acuerdos propuestos para las sesiones virtuales.	X		X		X		
	DIMENSION 2: Organización	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
4	Expresa porque eligió el sector en el que va a jugar.	X		X		X		
5	Dialoga con sus compañeros sobre que roles van a asumir.	X		X		X		
6	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	X		X		X		
	DIMENSION 3: Ejecución	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
7	Solicita ayuda del docente o adulto que lo acompaña.	X		X		X		
8	Juega libremente usando su imaginación.	X		X		X		
9	Dialoga con sus compañeros cuando juega.							

Observaciones (precisar si hay suficiencia⁴): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellido y nombre del juez validador: VILLEGAS MONTEZA, AMILCAR ELEUTERIO

Especialidad del validador: MAGISTER-ABOGADO-DOCENTE UNIVERSITARIO

Jesús María, 09 de diciembre del 2020.



.....
Mg. AMILCAR ELEUTERIO VILLEGAS MONTEZA

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE DEPENDIENTE
DESARROLLO DEL LENGUAJE**

N°	DIMENSIONES/ITEMS	PERTENENCIA ¹		RELEVANCIA ²		CLARIDAD ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSION 1: Discriminación auditiva de fonemas							
1	Uso adecuado de los fonemas.	X		X		X		
2	Pronunciación correcta de fonemas.	X		X		X		
3	Discrimina el sonido de diferentes fonemas.							
	DIMENSION 2: Aspecto fonológico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
4	Identifica sonido inicial de cada palabra.	X		X		X		
5	Identifica sonido final de cada palabra							
6	Emite o produce los sonidos correctamente.	X		X		X		
	DIMENSION 3: Aspecto sintáctico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
7	Arma una frase con la palabra que se le brinda	X		X		X		
8	Repite las frases que se le nombra							
9	Describe la imagen mostrada en una frase u oración.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia⁴): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellido y nombre del juez validador: VILLEGAS MONTEZA, AMILCAR ELEUTERIO

Especialidad del validador: MAGISTER- ABOGADO- DOCENTE UNIVERSITARIO

Jesús María, 09 de diciembre del 2020.



.....
Mg. AMILCAR ELEUTERIO VILLEGAS MONTEZA

Validación del instrumento mediante Alpha de Cronbach

Teniendo en cuenta que todo instrumento de recolección de datos debe reunir tres requisitos esenciales, que son la confiabilidad, viabilidad y fiabilidad, en este punto a través del cálculo de una muestra de nuestro instrumento aplicado a nuestro estudio: Método de confiabilidad, viabilidad y fiabilidad del instrumento a través del Alpha de Cronbach, (Instrumento - juego libre y desarrollo del lenguaje). Para este nivel se midió el instrumento estadístico y se aplicó una prueba piloto, de 10 preguntas, mediante el Alfa de Cronbach en el software IBM SPSS STATISTICS 25, y se obtuvo los siguientes resultados:

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	08	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	08	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,774	08

Coefficiente de correlación intraclase

	Correlación intraclase ^b	95% de intervalo de confianza		Prueba F con valor verdadero 0			
		Límite inferior	Límite superior	Valor	gl1	gl2	Sig
Medidas únicas	,300 ^a	,084	,692	4,433	7	49	,001
Medidas promedio	,774 ^c	,423	,947	4,433	7	49	,001

Modelo de dos factores de efectos mixtos donde los efectos de personas son aleatorios y los efectos de medidas son fijos.

- El estimador es el mismo, esté presente o no el efecto de interacción.
- Coefficientes de correlaciones entre clases del tipo C que utilizan una definición de coherencia. La varianza de medida intermedia se excluye de la varianza del denominador.
- Esta estimación se calcula suponiendo que el efecto de interacción está ausente, porque de lo contrario no se puede estimar.

Interpretación: El índice obtenido para esta variable es de .774 mediante Alfa de Cronbach, evaluando 10 ítems a 20 individuos, el resultado evidencia que el puntaje obtenido corresponde a un instrumento muy bueno para su aplicación.

Anexo 6: La data de procesamiento de datos

Base de Datos Vidal.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 20 de 20 variables

	c1	c2	c3	c4	c5	c6	c7	c8	c9	c10	r1	r2	r3	r4	r5	r6	r7	r8	r9	r10	var	var	var
1	4	5	4	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	3	5	3	3	3	4	5			
2	4	5	5	4	5	4	5	5	2	5	4	5	4	3	2	2	4	4	5	2			
3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	2	4	2	4	2	4	2			
4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	3	4	2	4	2			
5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	2	5	5	5	2			
6	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	2	4	2	5	3			
7	5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3			
8	4	5	4	1	2	1	1	2	4	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1			
9	5	5	5	1	2	2	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
10	4	5	5	5	2	1	1	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			
11	4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
12	4	5	5	2	2	1	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2			
13	5	4	4	4	4	5	5	5	2	5	4	5	5	3	5	3	3	3	4	3			
14	5	4	4	4	4	4	5	5	2	5	4	5	5	3	5	3	3	3	5	2			
15	5	4	4	5	4	5	5	5	2	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	4			
16	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4			
17	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5			
18	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3			
19	4	4	4	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	2	5	1	1	1	4	3			
20	5	4	4	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	1	5	1	2	1	4	2			
21																							
22																							
23																							
24																							
25																							
26																							
27																							
28																							
29																							

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode: ON

ES 02:40 p.m. 29/08/2020

*Sin título1 [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 1 de 1 variables

VAR00001 var var var var var var var var var var var

1 Encuentra el valor del cuento

2 Logra identificar las formas que s

3 Se expresa con libertad

4 Utiliza los materiales que tiene

5 Recuerda lo que escucha y cant

6 Reconoce ideas principales

7 Interpreta, mediaty y opina

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

*Resultado1 [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado Registro

Su periodo de uso temporal para IBM SPSS Statistics caducará en 5506 días.

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode: ON

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode: ON

ES 06:22 p.m. 03/12/2020

Anexo 7: Consentimiento Informado

"Año de la Universalización de la Salud"

Callao, 03 de septiembre del 2020

CARTA DE CONSENTIMIENTO

Señor:
Dr. Luis Poma Lagos
Decano Facultad Derecho y Ciencias Políticas
UPLA.-

Por medio de la presente, yo, **OLGA DEL CARMEN COSSÍO MORALES, DNI 09330211**, con domicilio en Calle 4 Mz. O lote 18 Los Pilares Aduaneros, Bellavista Callao, otorgo la presente carta de consentimiento a **PAMELA FERNÁNDEZ LÉVANO**, identificada con **DNI 42722308** y **CÓDIGO H07188B**, con domicilio en Jr. Maracaibo 1675 – distrito de San Martín de Porres y **YANIDEE MILAGROS HERRERA BARRIENTOS**, identificada con **DNI 45990590** y **CÓDIGO G08190D**, con domicilio Calle 61 A Mz. S4 lt. 9 Ciudad del Pescador – Bellavista Callao, Bachilleres de la Facultad de Educación de la Universidad Peruana los Andes, para el uso de los datos obtenidos en la investigación para el desarrollo del tema de tesis: **"Influencia del juego libre en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E Innova Schools – Callao"** así como los videos, audios y material escrito para fines de la investigación que ustedes se encuentran realizando.

Este tipo de datos únicamente serán utilizados para los fines de la investigación de tesis que se encuentran desarrollando, no pudiendo así, usarlos para fines publicitarios, de divulgación en medios de comunicación o cualquier otra actividad.

Todos los datos que fueron vertidos a través del desarrollo de la investigación, tendrán mi consentimiento para ser usados únicamente a partir de la fecha de la presente carta y con una vigencia de 12 (doce) meses posteriores a la misma.

Sin más por el momento, agradezco la atención prestada a la presente carta, quedando a la espera ante cualquier requerimiento, duda, aclaración o comentario que pudiese surgir de la información aquí presentada.

Reciba un cordial saludo,

Atentamente,



Olga del Carmen Cossío Morales
DIRECTORA

“Año de la universalización de la salud”

Lima, 03 de Setiembre de 2020

Señora OLGA DEL CARMEN COSSIO MORALES
Directora Innova Schools
Calle Conde de Lemos 327 Urb. La Colonial, Callao.

Asunto: Apoyo para realizar Tesis de Investigación Universitaria

De nuestra especial consideración.

Es grato dirigirnos a usted para solicitarle lo siguiente:

Las suscritas, Pamela Fernández Lévano, identificada con DNI 42722308, con domicilio Jr. Maracaibo 1675 – distrito de San Martín de Porres y Yanidee Milagros Herrera Barrientos, identificada con DNI 45990590, con domicilio Mz. S4 Lt. 9 Ciudad del Pescador – Bellavista Callao, Bachiller de la Facultad de Educación de la Universidad Peruana los Andes, que actualmente venimos desarrollando nuestra tesis titulada: “Influencia del juego libre en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años en la I.E. Innova Schools – Callao”.

Es por ello que acudimos a usted, para que nos permita tener facilidad para nuestra investigación y realización de ficha de observación mediante las clases zoom a los niños del aula de 5 años y cuyos resultados solo tendrán el uso estadístico según lo establece el protocolo de Investigación de nuestra Universidad de origen.

Agradeceremos a usted nos brinde la oportunidad, y nos permita aportar esta investigación a vuestra Institución, que una vez culminada se lo haremos llegar para la Biblioteca Institucional.

Reiterándole nuestro aprecio personal, quedamos de usted.

Atentamente,



Pamela Fernández Lévano
DNI 42722308



Yanidee Milagros Herrera Barrientos
DNI 45990590

Anexo 8: Fotos de la aplicación del instrumento



Foto 1: Tesistas

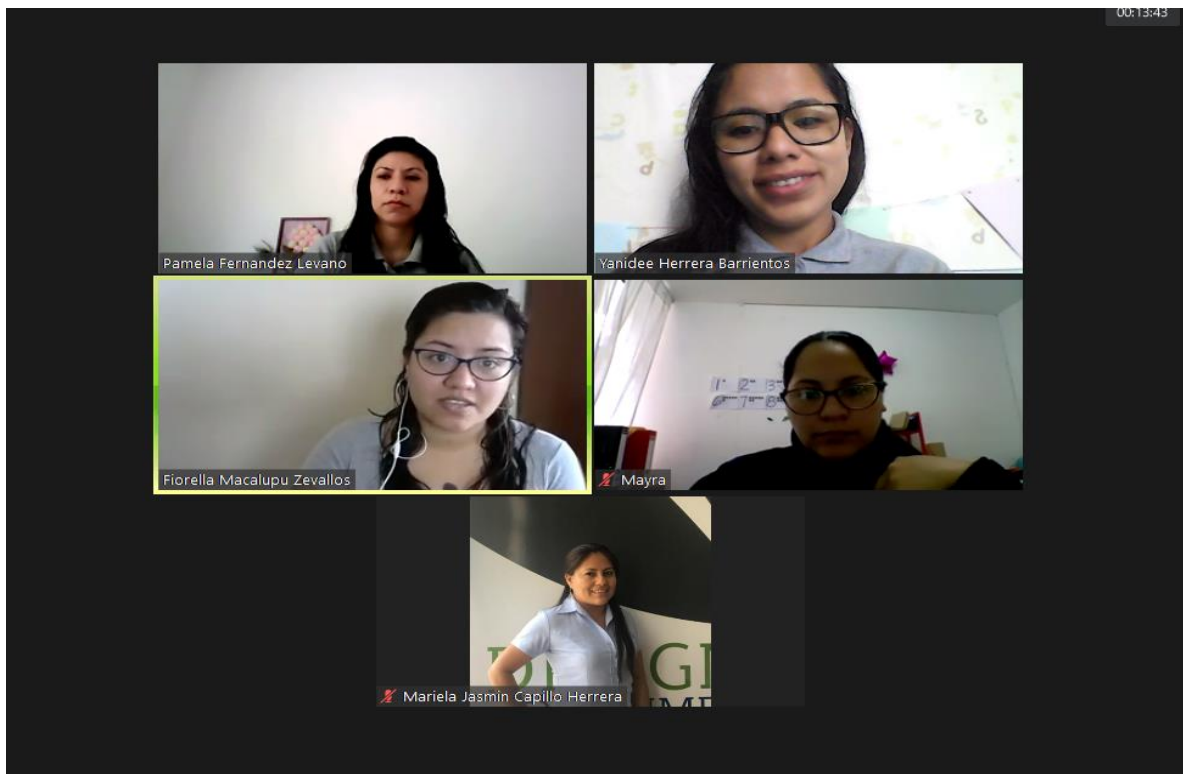


Foto 2: Entrevista Virtual



Foto 3: Instrumento virtual



Foto 4: Población objeto de estudio



Foto 5: Población objeto de estudio



Foto 6: Población objeto de estudio



Foto 7: Niños objetos de estudio



Foto 8: Población objeto de estudio

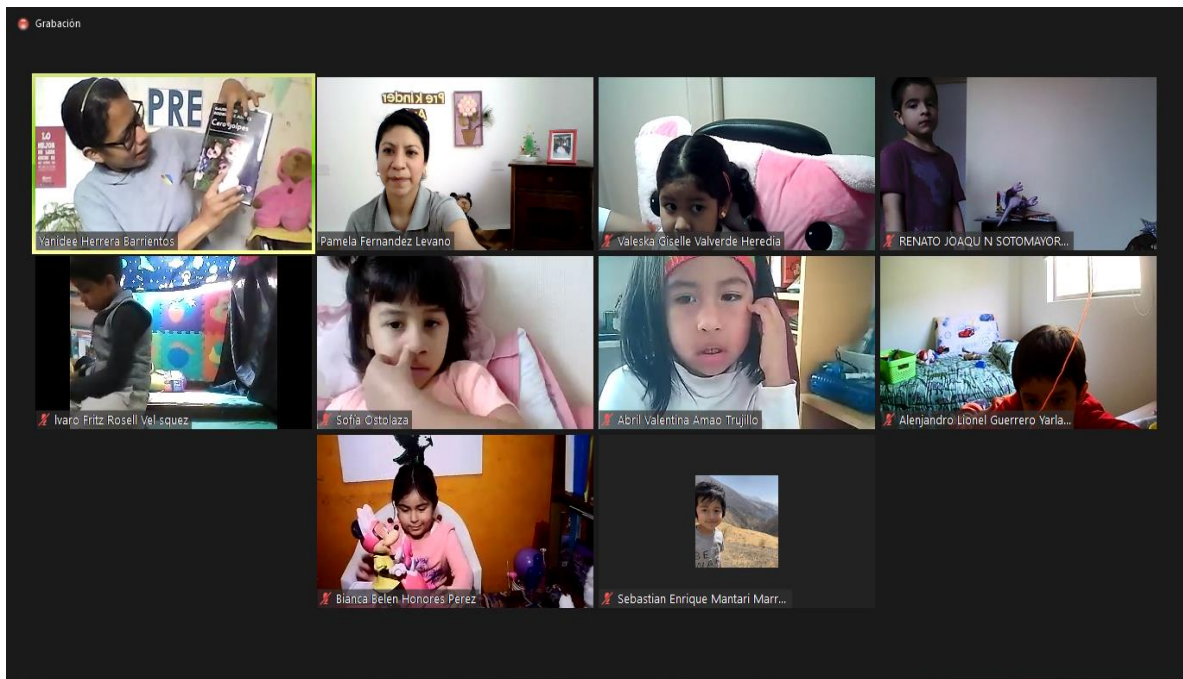


Foto 9: Población objeto de estudio

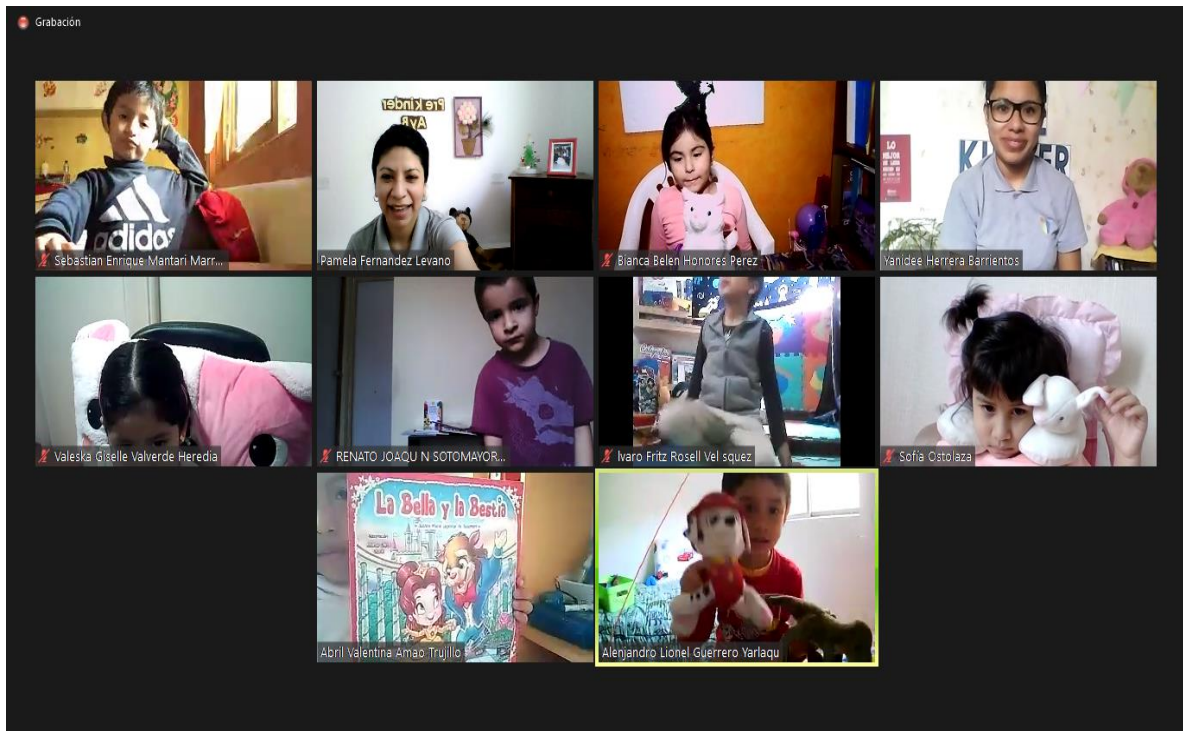


Foto 10: Población objeto de estudio

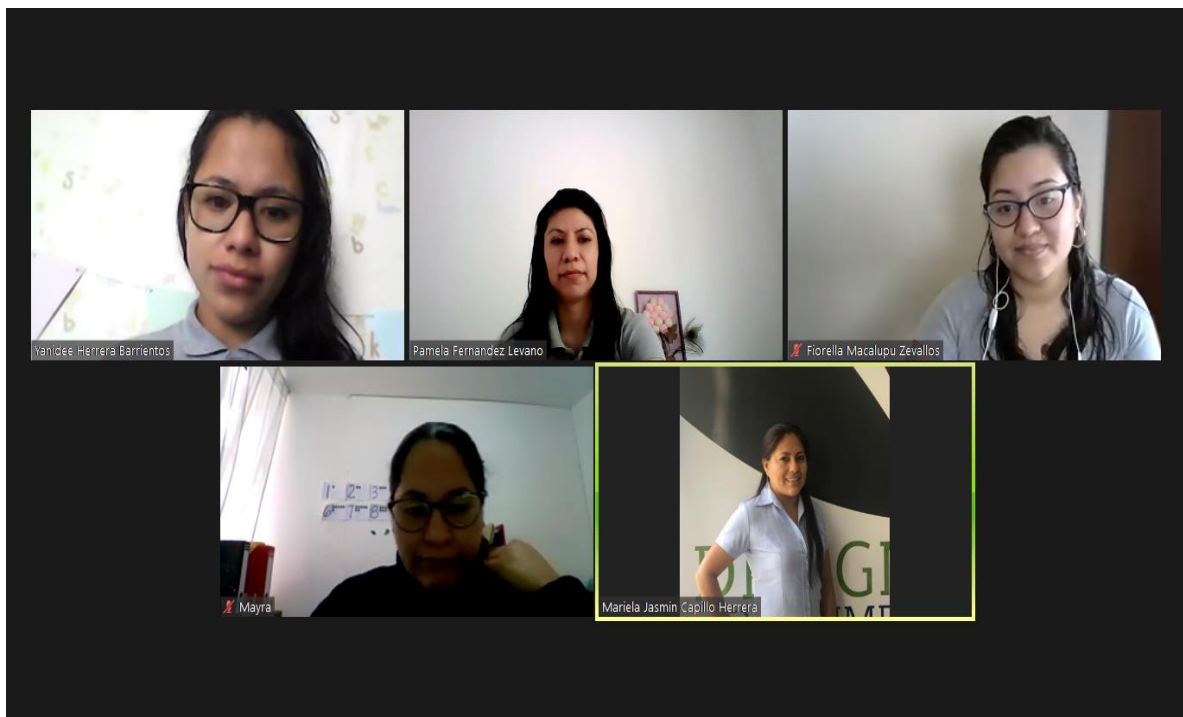


Foto 11: Tesistas



Foto 12: Fachada de la Institución y Tesistas

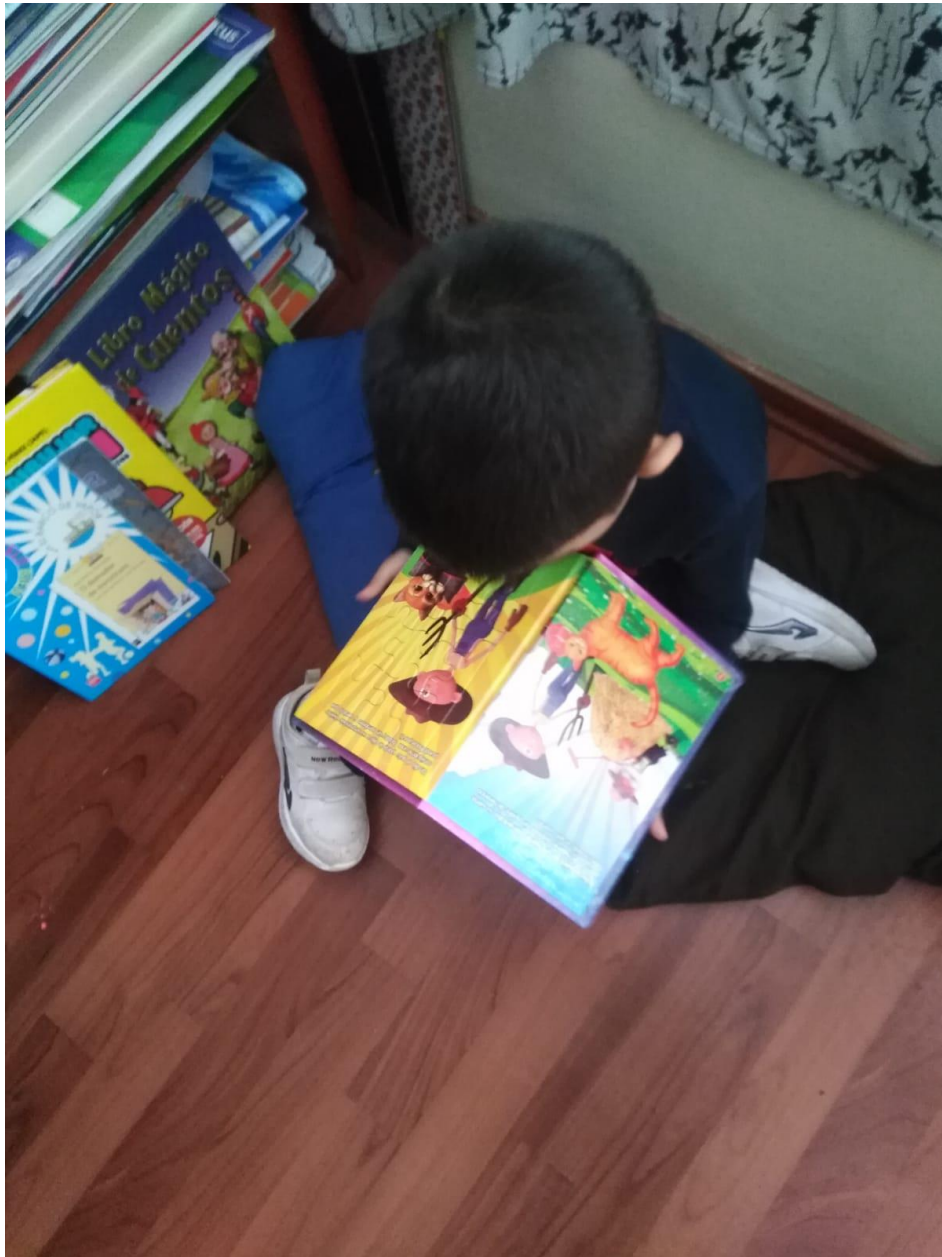


Foto 13: Población objeto de estudio



Foto 14: Población objeto de estudio



Foto 15: Población objeto de estudio