

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE
ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA TRUJILLO 2024**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORAS

Br. Berger Silva, Lizet Del Rocío
<https://orcid.org/0009-0007-0297-7308>
Br. Ruiz Salinas, Dania Leticia
<https://orcid.org/0009-0003-8254-2478>

ASESORA

Mg. Chacón Briceño, Lizzet Janet
<https://orcid.org/0000-0001-5674-8323>

LINEA DE INVESTIGACIÓN
Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO – PERÚ

2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. Chacon Briceño Lizzet Janet con DNI N° 42768247, como asesora del trabajo de investigación titulado “JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRUJILLO 2024”, desarrollado por las egresadas Br. Berger Silva, Lizet Del Rocío con DNI N° 46192712; y Br. Ruiz Salinas, Dania Leticia identificado con DNI N° 74493209 del Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizamos la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada Facultad.



Mg. Chacon Briceño, Lizzet Janet
DNI 42768247

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXEMO MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, SJ

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DIAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

A Dios, nuestro padre bendito, por
iluminar cada día de mi vida.

A mis queridos padres
Juan y Blanca por guiar mis pasos
en el logro de mis ideales y por
mostrarme el camino hacia la superación.

A mi hermana Geraldine por alentarme
a seguir adelante siempre, por
ayudarme en lo que necesito.
Por protegerme siempre y brindarme
toda su confianza.

A mi bella hijo Joe Mathias,
la razón de mi vida y mi motivo
de sobresalir cada día.
A mi esposo Rodolfo,
por llegar en el momento preciso
de mi vida y por apoyarme
en todo.

Lizet Del Rocio Berger Silva

DEDICATORIA

A Dios, nuestro padre celestial,
que guía e ilumina mi camino cada
día.

A mis padres Juan y Rosmery por
brindarme todo su apoyo, por confiar
en mí y por ayudarme siempre en mi
carrera, que gracias a sus esfuerzos
estoy logrando mis sueños
de ser educadora.

A mi hermano Daniel por alentarme
a seguir adelante siempre.
Por protegerme siempre y brindarme
toda su confianza.

A la razón de mi vida mi hijo Renso Fabrizio,
la razón por la cual lucho día a día para poder
sacarlo adelante y darle un buen ejemplo.

Dania Leticia Ruiz Salinas

AGRADECIMIENTO

A la Institución Educativa Educativa 1579 “Corazón del Niño Jesús”, por habernos permitido la aplicación de la presente investigación

A la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO, FACULTAD DE HUMANIDADES – EDUCACIÓN INICIAL por habernos abierto las puertas de su prestigiosa y respetable Institución cuna de grandes profesionales.

A nuestra asesora, Mg. Lizzet Chacón Briceño, por su gentil labor, brindándonos la dedicación y paciencia para elaborar nuestro construir informe de tesis.

Las Autoras

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, los bachilleres Berger Silva, Lizet Del Rocío con DNI N° 46192712 y Ruiz Salinas, Dania Leticia identificado con DNI N° 74493209, egresadas del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que se ha seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE ORAL EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TRUJILLO 2024”, el cual consta de un total de 129 páginas, en las que se incluye 6 tablas, 4 figuras, más un total de 72 páginas en anexos. Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Las autoras



Berger Silva, Lizet Del Rocío
DNI. 46192712



Ruiz Salinas, Dania Leticia
DNI. 74493209

INDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	vi
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	14
II. METODOLOGÍA.....	24
2.1 Enfoque y tipo.....	24
2.2 Diseño de investigación.....	24
2.3 Población, muestra y muestreo.....	25
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	26
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	27
2.6 Aspectos éticos de la investigación.....	27
III. RESULTADOS.....	29
IV. DISCUSIÓN.....	40
V. CONCLUSIONES.....	48
VI. RECOMENDACIONES.....	49
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
ANEXOS.....	56
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	56
Anexo 2. Instrumentos de recojo de información.....	58
Anexo 3: Ficha técnica.....	60
Anexo 4: Operacionalización de variables.....	61
Anexo 5: Validación de juicios de expertos.....	65
Anexo 6: Carta de presentación.....	77
Anexo 7: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos ...	78
Anexo 8: Consentimiento informado.....	79
Anexo 9: Asentimiento informado.....	80

Anexo 10: Sesiones/ Actividades de aprendizaje	81
Anexo 11: Captura de similitud de Turnitin	129

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Niveles de la variable juegos verbales en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (pre test)</i>	29
Tabla 2. <i>Niveles de la variable lenguaje oral en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (pre test)</i>	31
Tabla 3. <i>Niveles de la variable juegos verbales en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (post test)</i>	33
Tabla 4. <i>Niveles de la variable lenguaje oral en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (post test)</i>	35
Tabla 5. <i>Aplicación de diez sesiones de juegos verbales en niños cinco años</i>	37
Tabla 6. <i>Aplicación de la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas, para el rechazo o aceptación de la hipótesis de la investigación</i>	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Niveles de la variable juegos verbales en niños de cinco años de una institución educativa, Trujillo, 2024 (pre test)</i>	30
Figura 2. <i>Niveles de la variable lenguaje oral en niños de cinco años de una institución educativa, Trujillo, 2024 (pre test)</i>	32
Figura 3. <i>Niveles de la variable juegos verbales en niños de cinco años de una institución educativa, Trujillo, 2024 (post test)</i>	34
Figura 4. <i>Niveles de la variable lenguaje oral en niños de cinco años de una institución educativa, Trujillo, 2024 (post test)</i>	36

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar si los juegos verbales influyen en el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa en Trujillo, 2024. Se trabajó con una muestra de 21 niños y niñas, seleccionados bajo criterios de inclusión y exclusión previamente establecidos. El estudio se enmarcó dentro de la investigación aplicada, con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental transversal, aplicando pre y post test en la intervención. Para la recolección de datos, se emplearon dos instrumentos: la Guía de Observación para juegos verbales y la Guía de Observación para el lenguaje oral, evaluando sus dimensiones fonológica, semántica y sintáctica. En la variable dependiente se analizaron aspectos fundamentales como la claridad, fluidez y coherencia del lenguaje oral, con el propósito de determinar la influencia de los juegos verbales en su desarrollo. El procesamiento y análisis de datos se llevó a cabo mediante los programas Excel 2016 y Jamovi (versión 2.5.3). Los resultados indicaron una influencia significativa de los juegos verbales en la mejora del lenguaje oral, observándose avances en la competencia lingüística: un 52% de los niños en proceso de adquisición y un 15% con logro alcanzado después de diez sesiones de intervención. La prueba de Wilcoxon arrojó valores p de 0.002 y 0.003, confirmando diferencias estadísticamente significativas entre la evaluación inicial y final.

Palabras clave: juegos verbales, lenguaje oral, educación infantil.

ABSTRACT

The research aimed to determine whether verbal games influence the development of oral language in 5-year-old students from an educational institution in Trujillo, 2024. A sample of 21 boys and girls was selected based on previously established inclusion and exclusion criteria. The study was framed within applied research, with a quantitative approach and a cross-sectional pre-experimental design, applying pre- and post-tests during the intervention. For data collection, two instruments were used: the Observation Guide for Verbal Games and the Observation Guide for Oral Language, evaluating its phonological, semantic, and syntactic dimensions. In the dependent variable, fundamental aspects such as clarity, fluency, and coherence of oral language were analyzed to determine the influence of verbal games on its development. Data processing and analysis were carried out using Excel 2016 and Jamovi (version 2.5.3). The results indicated a significant influence of verbal games on improving oral language, with advances observed in linguistic competence: 52% of children were in the acquisition process, and 15% achieved proficiency after ten intervention sessions. The Wilcoxon test yielded p-values of 0.002 and 0.003, confirming statistically significant differences between the initial and final evaluations.

Keywords: verbal games, oral language, early childhood education.

I. INTRODUCCIÓN

Es ampliamente reconocido que el aprendizaje y el progreso de la comunicación oral de los niños en edad preescolar es un indicador clave que afecta directamente su desarrollo cognitivo y social (Nasution & Tambunan, 2022). Esta preocupación traspasa fronteras y se manifiesta en diferentes niveles, desde el campo internacional hasta el campo nacional y local (Acosta-Rodríguez, Ramírez-Santana, & Hernández-Expósito, 2021).

Los seres humanos necesitan del lenguaje para poder expresarse, comunicando ideas, emociones y necesidades, al desear una correcta comunicación se debe utilizar las palabras de manera clara y precisa para poder entender, es por ello que se dice que el lenguaje es un medio de comunicación que sirve para el avance de la sociedad. El lenguaje oral es una forma multifacética de comunicación que se extiende más allá del discurso, dicha afirmación resalta la complejidad y riqueza del lenguaje humano (De Stefani & De Marco, 2019).

Indudablemente, la comunicación es esencial para el desarrollo de las comunidades, ya que permite una interacción efectiva y armoniosa entre las personas, la habilidad de comunicarse oralmente permite la comprensión mutua y el fortalecimiento de los lazos sociales. La integración de diversas formas de lenguaje en la comunicación diaria refleja la adaptabilidad y creatividad humanas para superar barreras y construir relaciones significativas en diferentes contextos sociales y culturales (De Stefani & De Marco, 2019).

La evolución del lenguaje está profundamente arraigada en la integración de los actos motores con los elementos vocales, lo que sugiere una conexión entre los gestos y las palabras habladas, dicho vínculo destaca el papel del mecanismo del espejo humano en la comprensión y percepción del lenguaje, los mecanismos de espejo son neuronas que se activan tanto cuando una persona realiza una acción como cuando observa a otra persona realizar la misma acción, facilitando así la imitación y el aprendizaje (Ferrara & Hodge, 2018).

Este concepto sugiere que el desarrollo del lenguaje oral se basa en la capacidad de producir sonidos articulados, desde esa perspectiva, la evolución humana propone que nuestros antepasados utilizaron gestos manuales antes de desarrollar la capacidad de

comunicación vocal compleja, y que estos gestos fueron gradualmente integrados con sonidos vocales para formar el lenguaje hablado que conocemos hoy (Ralli, y otros, 2021).

La integración de gestos y vocalizaciones en la evolución del lenguaje resalta la importancia de las interacciones sociales en el desarrollo de las habilidades comunicativas, ya que los gestos no solo complementan las palabras, sino que también pueden reforzar y clarificar el significado, mejorando la eficacia de la comunicación, esta interrelación sugiere que la comprensión del lenguaje es un proceso multimodal, involucrando tanto la percepción visual de los gestos como la auditiva de los sonidos (Ferrara & Hodge, 2018).

La adecuada y oportuna estimulación lingüística en los niños es decisiva para el desarrollo de su lenguaje oral y la correcta pronunciación, lo que les permitirá desenvolverse en la vida cotidiana, especialmente al interactuar para comunicarse a través del lenguaje oral (Weadman, Serry, & Snow, 2022).

Los juegos verbales desempeñan un papel crucial en el desarrollo del lenguaje de los niños al mejorar las habilidades del lenguaje oral, la comprensión, la expansión del vocabulario, la discriminación del sonido y facilitar la pronunciación y la fluidez adecuadas, además de estas habilidades fundamentales, los juegos verbales proporcionan un entorno rico en estímulos que promueve la creatividad y el pensamiento crítico en los niños (Iwamura, 2022). Los juegos verbales crean un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo, que fomenta la participación activa y la interacción entre los niños y, en última instancia, conduce a una comprensión y un dominio más profundos de los conceptos del lenguaje (Ho, 2022).

Se destaca que la incorporación de juegos verbales en el aprendizaje de idiomas no solo aumenta la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también mejora sus logros académicos y su dominio general del idioma, este enfoque interactivo permite que los niños experimenten y exploren el lenguaje de una manera lúdica, lo que facilita una comprensión más natural y efectiva de las estructuras gramaticales y el uso del vocabulario (Upadhyay, 2022).

Al participar en juegos verbales, los niños no solo aprenden gramática y estructura, sino que también descubren las reglas del uso del lenguaje a través de la comunicación y la invención, este proceso fomenta un enfoque holístico de la adquisición del lenguaje, donde los niños pueden aplicar lo que han aprendido en contextos reales y significativos, además,

la aplicación de juegos verbales tiene un impacto en la mejora del aprendizaje de los estudiantes (Kenanoglu & Duran, 2021).

Los niños de 5 años de la I.E. 1579 "CORAZON DEL NIÑO JESUS" del Distrito El Porvenir de la provincia de Trujillo de la Región La libertad, presentan poco desarrollo de su lenguaje oral, y por ende escasa comunicación oral, ya que durante el transcurso del trabajo pedagógico, los niños se muestran limitados, evidenciándose al hacer preguntas a cada momento para saber qué es lo que piensan y sienten, así mismo, presentan dificultades para pronunciar, escasa fluidez en los diálogos que se entablan durante el quehacer pedagógico.

El problema general de la investigación estuvo enfocado en la siguiente pregunta: ¿En qué medida los juegos verbales desarrollan el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo 2024? Los problemas específicos planteados son: ¿Cuál es el nivel de lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024 (pre test) ?; ¿Qué mejoras se presentan en el lenguaje oral tras aplicar los juegos verbales en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024?; ¿Cuál es el nivel de lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024 (post test)?

El objetivo general de la investigación se planteó de la siguiente manera: determinar si la aplicación de los juegos verbales influye en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024. Los objetivos específicos planteados son: identificar el nivel de lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024 (pre test); aplicar los juegos verbales para mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024; evaluar el nivel de lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024 (post test).

La hipótesis general fue planteada de la siguiente manera: la aplicación de los juegos verbales influye significativamente el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024. Las hipótesis específicas fueron: el nivel de lenguaje oral presenta variaciones significativas en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024; la aplicación de juegos verbales mejora significativamente el nivel de lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024; el nivel de lenguaje oral muestra una mejora significativa después

de la aplicación de sesiones en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.

La investigación se realiza con la finalidad de fundamentar la gran importancia que tiene desarrollar el lenguaje oral, la que corresponde al área de comunicación, competencia que promueve el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes, ante ello se empleará y aplicará un conjunto de juegos verbales como las rimas, las adivinanzas y los trabalenguas para que los estudiantes desarrollen el lenguaje oral y cumplir la competencia de: se comunica oralmente en su lengua materna, del área de comunicación, del Programa Curricular de Educación Inicial, documento normativo del ministerio de educación.

A nivel teórico esta investigación proporcionará un marco conceptual sólido que explique cómo los juegos verbales pueden ser una herramienta efectiva para el desarrollo del lenguaje oral en infantes, contribuirá a enriquecer la literatura existente sobre estrategias pedagógicas para la educación infantil, ofreciendo nuevos conocimientos sobre la relación entre el juego y el desarrollo del lenguaje. A nivel metodológico, esta investigación ofrecerá un diseño robusto que puede servir como modelo para futuros estudios en el área, permitiendo una evaluación exhaustiva del impacto de los juegos verbales, los resultados obtenidos proporcionarán datos empíricos detallados sobre cómo y por qué funciona, ayudando a otros investigadores y educadores a replicar y adaptar estas técnicas en diferentes contextos educativos. A nivel práctico, la investigación abordará una necesidad crucial, ya que los niños de 5 años de una institución educativa presentan dificultades en el desarrollo del lenguaje oral, al implementar juegos verbales como parte de las estrategias, los docentes podrán disponer de una metodología concreta y accesible para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

Los antecedentes de la investigación se dieron en base al análisis y búsqueda de información en fuentes confiables como Google académico, entre otros; de los cuales se extrajeron los siguientes antecedentes internacionales. (Ruiz-Guanuchi, Caizaluisa-Barros, & Ríos-López, 2022) llevaron a cabo una investigación en Ecuador, centrada en analizar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje de niños de 5 años y en evaluar el conocimiento que las docentes tienen sobre esta metodología. Para lograr este objetivo, realizaron un estudio con un enfoque cuantitativo, involucrando a una población de 52 docentes del nivel de educación inicial en la ciudad de Quito. Se aplicó un cuestionario validado a las docentes, el cual evaluaba el uso de los juegos verbales para el desarrollo del

lenguaje en los niños. Los resultados mostraron que las docentes efectivamente utilizan los juegos verbales como herramienta para fomentar el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años. No obstante, se observó que los niños se encuentran en un nivel intermedio tanto en participación como en el desarrollo del lenguaje.

(Hurtado-Yáñez, 2023) investiga la relación entre las variables de juegos verbales y la conciencia fonológica en los niños de 4 y 5 años. El objetivo es ver cómo influyen los juegos verbales en el desarrollo de la conciencia fonológica, para ello se trabajó bajo un enfoque mixto, con un diseño descriptivo; en la recolección de datos se hizo mediante entrevistas a los docentes y fichas de observación para los niños. Se concluye que los juegos verbales si ayudan al desarrollo de la conciencia fonológica en los infantes de 4 y 5 años, los juegos verbales son importantes para desarrollar un correcto vocabulario y tener la adquisición de la lectura.

(García, 2023) determina la influencia de los juegos verbales en el lenguaje oral en preescolares, puesto a que estas variables son fundamentales para el desarrollo integral de los pequeños. Se toma al juego como un medio para que el niño adquiriera conocimientos y por otro lado mejore su forma de expresión oral, dado a que es la base de un sistema comunicativo. Concluye que los juegos verbales tienen una influencia sustancial, dado a que le exigen al alumno un desenvolvimiento del lenguaje, en donde también toma importancia su contexto. Finalmente, los juegos verbales sí ayudan al desarrollo de la oralidad en diferentes dimensiones, donde los infantes se expresan con mayor fluidez, entonación y amplían su vocabulario.

Entre los antecedentes nacionales tenemos a: (Santacruz, 2021) realizó una tesis cuyo objetivo fue diseñar actividades lúdicas de expresión oral para niños de 3 años de educación preescolar en Chiclayo. Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo propositivo, y la muestra utilizada estuvo conformada por 22 niños de 3 años, a los que se les aplicó un test de PLON R para la obtención de datos determinantes para el logro del objetivo de la investigación. Los resultados revelaron que el 54.5% de los niños presentaban un retraso en el desarrollo de su expresión oral en la dimensión de forma, el 18.2% necesitaban mejorar y el 27.3% tenían un nivel normal acorde a su edad. En la dimensión de contenido, el 31.8% presentaban un retraso, otro 31.8% necesitaban mejorar y el 36.4% estaban en un nivel normal. En la dimensión de uso, el 27.3% tenían un grado deficiente, el 27.3% necesitaban mejorar y el 45.5% se encontraban en un nivel normal. Se concluyó que la mayoría de los niños enfrentaban dificultades en la expresión oral, por lo que se

propusieron actividades lúdicas que podrían ser una estrategia efectiva para abordar estas dificultades.

(Briones, 2021), tuvo como objetivo determinar si la aplicación de un programa de juegos verbales mejoraba la expresión oral en niños y niñas de 5 años. La investigación, de enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, trabajó con una población de 20 estudiantes. Tras el análisis de datos, se encontraron diferencias en la expresión oral antes y después de la aplicación del programa, dichos resultados fueron respaldados por la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, la cual arrojó diferencias significativas ($p < 0.05$; $z = -3.929$). concluyendo que los juegos verbales contribuyeron significativamente a la mejora de la expresión oral en los niños y niñas participantes.

(Condori & Larico, 2022) se centraron en determinar la influencia de los juegos verbales en el lenguaje oral de los niños. Este estudio se desarrolló utilizando el método deductivo-hipotético, descriptivo y no experimental. Concluyeron que los juegos verbales influyeron de manera positiva en el lenguaje oral de los niños, abarcando el desarrollo fonológico, morfosintáctico, semántico y pragmático. Para lograr estos beneficios, fue necesario planificar, organizar y ejecutar correctamente las actividades dirigidas a los niños. Se mantuvo una comunicación constante y una escucha activa, y se fomentó la participación grupal de los niños. Se utilizaron trabalenguas, rimas y adivinanzas como herramientas principales en estas actividades.

(Quispe, 2022) determinó la influencia de los juegos verbales en el lenguaje de los infantes. La investigación fue de tipo cuantitativo y de nivel explicativo, utilizando la táctica de observación mediante una ficha de observación validada por expertos. En el test inicial, se observó que más del 60% de los niños estaban en un punto de inicio. Tras realizar un post test, se encontró que poco más del 50% de los niños lograron mejorar mediante los juegos verbales.

Entre los antecedentes locales, (Armas & Llico, 2024) buscaron la relación entre el uso del cuento y la expresión oral en niños de 4 años. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo y descriptivo, con el objetivo de mostrar la asociación entre estas variables. La recolección de información se realizó mediante la técnica de observación, utilizando una lista de cotejo para los docentes y una rúbrica de evaluación para los estudiantes. Los resultados mostraron una relación directa entre el uso del cuento y la mejora en la expresión oral. Se emplearon herramientas como títeres para captar la atención de los estudiantes, y se recomendó que los

docentes incluyeran estrategias basadas en cuentos dentro de sus planes de enseñanza para fortalecer la expresión oral. Además, se sugirió realizar un monitoreo permanente para asegurar el cumplimiento del plan de actividades.

La teoría fundamenta que el lenguaje oral es un medio que se manifiesta a través del uso de sonidos y palabras articuladas que permite a los individuos expresar pensamientos, emociones, deseos e ideas de manera estructurada y comprensible para los demás, a través de este las personas pueden interactuar, compartir información, narrar experiencias y construir relaciones sociales (Pinargote & Hipatia, 2022).

Piaget sostiene que las operaciones mentales no se encuentran en el lenguaje directamente, sino que primero debe haber un desarrollo cognitivo relacionado con esquemas motor-sensoriales, los cuales organizan la experiencia (Samaiya, 2022). Existe una interrelación entre la inteligencia y el lenguaje: el lenguaje está condicionado por la inteligencia, y esta es necesaria para que el lenguaje sea posible, la adquisición del mismo se produce a medida que se observan cambios en la inteligencia (Rhamandaty, 2023).

El lenguaje es el punto de inicio de la representación, y estos cambios se manifiestan como una esquematización representativa (conceptos) a diferencia de la esquematización sensorio-motriz, que afecta a las acciones y formas perceptivas, además, junto al lenguaje, se desarrollan los "símbolos", un sistema que se forma de manera individual y motivada (Babakr, Mohamedamin, & Kakamad, 2019).

El lenguaje emerge solo cuando la inteligencia y otras condiciones psicológicas están listas, siendo una rama del desarrollo que ocurre paralelamente a las etapas del desarrollo cognitivo descritas anteriormente, Piaget no considera al lenguaje como una condición suficiente para la construcción de operaciones mentales, sino como un elemento periférico del desarrollo cognitivo (Hanum & Saragih, 2022).

El lenguaje juega un papel crucial en el desarrollo y formación de los procesos mentales, Vygotsky se centra en investigar cómo se reorganizan los procesos mentales bajo la influencia del lenguaje, al igual que Piaget, coinciden en estudiar cómo la comunicación influye en el desarrollo del pensamiento, las curvas del desarrollo, pensamiento y del habla se desarrollan de manera paralela, y el lenguaje cumple con dos funciones: comunicación externa y manipulación interna, por lo que ambos sistemas tienen un código lingüístico (Yu-Chia, 2021)

El lenguaje y el pensamiento son actividades distintas que se desarrollan de manera independiente pero que coinciden en ciertos puntos, Vygotsky observa que el pensamiento surge de manera independiente del lenguaje; los balbuceos y gritos de los infantes no tienen que ver con el desarrollo del pensamiento, ya que solo buscan atraer atención y provocar placer en los adultos (Alharbi, 2022).

A partir de los 2 años, el pensamiento y el lenguaje se juntan para luego separarse nuevamente, contribuyendo al comportamiento, este proceso hace que el pensamiento se vuelva más verbal y el habla más racional, el habla comienza a estar ligada a la inteligencia, y surgen dos síntomas: el infante siente curiosidad sobre las palabras y comienza a hacer preguntas sobre todo lo que ve, lo que conduce a un rápido incremento del vocabulario (Vasileva & Balyasnikova, 2019).

El lenguaje oral utiliza símbolos para transmitir significado, las personas se expresan a través de experiencias y se comunican con otros mediante símbolos, señales y sonidos emitidos por los sentidos, afectando el comportamiento social de una persona y la relación entre ella y sus pares (Metsala, Sparks, David, Conrad, & Deacon, 2021).

Los infantes viven en entornos donde el lenguaje está restringido, usando frases cortas y simples, esto lleva al infante a un lenguaje de significaciones implícitas, conocido como código restringido, por otro lado, el código elaborado se da cuando el infante se familiariza desde el inicio con un vocabulario diversificado, favoreciendo su expresión explícita, la escuela familiariza a los infantes con el código elaborado, proporcionando medios y estímulos para acceder a una variedad de códigos (Snowling & Hulme, 2020).

Para mejorar el lenguaje del niño, el docente debe comprender y aceptar el nivel en que está cada infante, considerando la adquisición verbal y la capacidad de cada niño, es necesario pasar de un lenguaje implícito a uno explícito, cuidar la pronunciación y modular la voz para trabajar el aspecto fonológico de la lengua (Massonié, Llauro, Summer, & Dockrell, 2022).

El desarrollo del lenguaje oral se basa en habilidades como obtener información del texto, inferir e interpretar datos, adecuar y organizar el texto de manera coherente y cohesionada, emplear recursos no verbales y paraverbales, interactuar estratégicamente con diversos interlocutores, y reflexionar y evaluar el formato, contenido y contexto del texto oral (Burke, Barnes, & Hwang, 2021).

Se define a los juegos verbales como actividades lúdicas que utilizan el lenguaje de forma creativa e ingeniosa. Estas actividades permiten a los niños interactuar con el lenguaje de manera dinámica y entretenida, fomentando el desarrollo lingüístico, así como habilidades cognitivas y sociales (Gomez, Gómez , & Huayta-Franco, 2021).

Los juegos verbales incluyen modalidades como trabalenguas, rimas, adivinanzas y cuentos interactivos, estos juegos no solo son herramientas educativas, sino también medios para fortalecer el vínculo entre los niños y sus educadores o compañeros, creando un entorno de aprendizaje positivo y motivador (Zwitserslood, Harmsel, Schulting, Wiefferink, & Gerrits, 2022).

Las adivinanzas, trabalenguas y rimas son importantes para el desarrollo del vocabulario, la dicción y el habla en los estudiantes, estos juegos pueden combinarse con actividades grupales y pedagógicas individuales, creando situaciones naturales para el uso de la palabra, corrigiendo expresiones incorrectas y estructurando oraciones de manera adecuada (Tzuchen, 2023).

Los niños participan activamente en juegos de comunicación en los que descubren tanto las reglas de uso como las gramaticales, destacando el papel del lenguaje en sus vidas, además, el estudio de los juegos lingüísticos ha aportado información sobre la gramática, los análisis fonológicos y morfológicos y cuestiones teóricas más amplias relacionadas con las representaciones fonológicas y prosódicas al describir la formación de los juegos lingüísticos, este enfoque multidimensional de los juegos verbales abarca dimensiones fonológicas, semánticas y sintácticas, lo que lo convierte en un recurso valioso para comprender el desarrollo y el uso del lenguaje en los niños (Brodi & Renblad, 2020).

La dimensión fonológica se enfoca en la habilidad de una persona para procesar y producir los sonidos del lenguaje. La discriminación de sonidos es fundamental, ya que implica la capacidad de distinguir entre sonidos similares, identificar y diferenciar fonemas, reconocer rimas y aliteraciones, así como identificar sonidos iniciales, medios y finales en palabras. La producción de sonidos es igualmente crucial, requiriendo una articulación clara y correcta de los fonemas, la capacidad para reproducir sonidos específicos del idioma, y el uso adecuado de estos sonidos en diferentes contextos lingüísticos. Además, el ritmo y la entonación son componentes esenciales de la fonología. Una persona debe ser capaz de seguir patrones de ritmo en el habla, utilizar la entonación adecuada para expresar emociones

y preguntas, identificar y reproducir patrones de acentuación, y emplear pausas y cadencias apropiadas en su discurso (Lu & Zellou, 2019).

La dimensión semántica abarca la comprensión y el uso del significado de las palabras y frases. La expansión de vocabulario es un aspecto clave, ya que implica incrementar la cantidad de palabras conocidas y utilizadas, incorporar activamente palabras nuevas en el habla y la escritura, y diversificar el vocabulario en diferentes contextos y temas. La comprensión de significados es también esencial, ya que requiere la capacidad de entender el significado de palabras y frases, interpretar el sentido de textos y discursos, y comprender metáforas, modismos y expresiones idiomáticas, así como reconocer los significados múltiples de las palabras. El uso contextual de vocabulario se refiere a la habilidad de emplear el vocabulario adecuado según el contexto social y situacional, adaptando el lenguaje según el interlocutor y la situación, utilizando términos técnicos o especializados en contextos apropiados, y eligiendo palabras que mejor expresen una idea o sentimiento en un contexto dado (Brown, Smith, Samara, & Wonnacott, 2021).

La dimensión sintáctica se centra en la estructura y el orden de las palabras en las oraciones. La construcción de oraciones es fundamental, implicando la habilidad de formar oraciones completas y coherentes, utilizar estructuras sintácticas variadas y complejas, combinar oraciones simples en compuestas y complejas, y formar correctamente oraciones interrogativas, negativas y afirmativas. El uso correcto de la gramática es otro aspecto crucial, que requiere la aplicación adecuada de las reglas gramaticales, el uso correcto de tiempos verbales, la concordancia de género y número, la correcta utilización de preposiciones, conjunciones y artículos, así como la identificación y corrección de errores gramaticales en el habla y la escritura. Finalmente, la secuenciación de palabras se refiere a la habilidad de ordenar palabras de manera lógica y gramatical en una oración, utilizar correctamente el orden de palabras en diferentes tipos de oraciones, reorganizar palabras y frases para cambiar el énfasis o significado, y comprender y producir estructuras sintácticas inversas o menos comunes (Ferreira & Qiu, 2021).

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque y tipo

El presente estudio es de enfoque cuantitativo, este se caracteriza por emplear métodos y técnicas que permiten la recolección y el análisis de datos numéricos, ya que pretende medir variables e identificar patrones y relaciones entre ellas mediante el uso de herramientas estadísticas, basándose en la objetividad y reducir sesgos en la información (Sánchez, 2019).

Así mismo, el tipo de investigación es aplicada, ya que tiene como finalidad el plantear una solución a una problemática en particular, tomando en cuenta aspectos y fundamentos teóricos que amparen su aplicabilidad (Abeysekera, 2019).

2.2 Diseño de investigación

El diseño de la investigación es preexperimental transversal, ya que se analizó una situación en un momento específico del tiempo manipulando la variable independiente, para la observación de sus efectos en la variable dependiente, permitiendo así el establecer relaciones causales en un ambiente controlado y midiendo los resultados tras la intervención (Spector, 2019).

GE: O1 X O2

GE: estudiantes de cinco años; O1: pretest; X: intervención (juegos verbales); O2: postest.

2.3 Población, muestra y muestreo

La población finita se define como aquel conjunto limitado de participantes que poseen ciertas características en común y que son objeto de estudio (Robles, 2019). La población del presente estudio son veinte y uno estudiantes de cinco años de la I.E No. 1579 “Corazón del Niño Jesús” del distrito El Porvenir.

Criterios de inclusión:

- Estudiantes de cinco años cero meses a cinco años once meses de la I.E No. 1579 “Corazón del Niño Jesús” del distrito El Porvenir.
- Estudiantes que mantienen una asistencia regular a clases.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes que no participan de todas las sesiones de intervención.
- Estudiantes que denegaron el asentimiento informado.

La muestra fue de tipo censal, ya que se posee la información de cada participante del estudio, lo que garantiza que los resultados sean representativos del total de la población, eliminando los errores muestrales (Mucha-Hospinal, Chamorro-Mejía, Oseda-Lazo, & Alania-Contreras, 2021). La muestra estuvo conformada por un total de veinte y uno niños, de los cuales, catorce eran de sexo masculino y siete de sexo femenino.

El tipo de muestreo empleado fue no probabilístico por conveniencia, ya que se seleccionó a la muestra accesible para la investigación y que cumplen con los requisitos de la misma (Batanero, Begué, Gea, & Roa, 2019).

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La técnica empleada fue la encuesta, esta se emplea como un método estructurado para recolectar información de un grupo específico, lo que implica el diseño y la administración de un cuestionario que contiene una serie de ítems formulados para obtener datos relevantes sobre el tema de investigación (Feria, Matilla, & Mantecón, 2020).

Así mismo, se empleó la técnica de la observación, la cual permite recolectar datos de manera directa y objetiva, mediante la percepción y el registro de los comportamientos y fenómenos tal como ocurren en el entorno (Marcelo, 2022).

Como instrumento de recojo de datos se emplearon las guías de observación las cuales son herramientas estructuradas que permiten al observador registrar la presencia o ausencia de determinados comportamientos de manera precisa y organizada (Protogerou & Hagger, 2020).

La presente investigación empleó la Guía de Observación para juegos verbales, la cual consta de quince ítems distribuidos en tres dimensiones: fonológica, semántica y sintáctica; la dimensión fonológica se enfoca en la precisión y claridad en la producción de sonidos y palabras; la dimensión semántica evalúa la comprensión y el uso adecuado del vocabulario; y la dimensión sintáctica examina la estructura gramatical de las oraciones utilizadas durante los juegos verbales.

A su vez, se empleó la Guía de Observación para el lenguaje oral, conformada por quince ítems, distribuidos en tres dimensiones: claridad, fluidez y coherencia; la dimensión de claridad se refiere a la articulación y comprensibilidad del habla; la dimensión de fluidez evalúa la capacidad de los estudiantes para hablar sin pausas excesivas ni interrupciones; y la dimensión de coherencia analiza la capacidad para organizar ideas y expresarlas de manera lógica y consistente.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Como técnicas de procesamiento y para el análisis de la información se tiene el empleo de la estadística descriptiva, la cual permitió la recolección, organización y presentación de los datos con la finalidad de describir las características principales de los mismos, para ello, se emplean las medidas de tendencia central y medidas de dispersión. Para la presentación de estas, se hace uso de tablas y figuras estadísticas, donde de manera visual se organizan los resultados y estos deben interpretarse (Mayorga-Ponce, Sillis-Palma, Martínez-Alamilla, Salazar-Valdez, & Mota-Velázquez, 2020).

En primer lugar, se realizó la aplicación de las guías de observación previo a la aplicación de la intervención, es decir, el pre test, donde se presentará cada ítem de manera obligatoria para la obtención de respuestas, así como la presentación del asentimiento informado. En segundo lugar, se llevó a cabo la intervención con los niños de cinco años de la I.E No. 1579 “Corazón del Niño Jesús” del distrito El Porvenir. En tercer lugar, se realizó la aplicación del post test.

Posteriormente, los datos obtenidos fueron tabulados en el programa Excel 2016, obteniendo así la sábana de datos del pre y post test. La realización de la estadística descriptiva, así como la comparación de los resultados se realizaron en el programa estadístico JAMOVI.

2.6 Aspectos éticos de la investigación

La ética en la investigación es aquella aplicación de principios morales y normas profesionales para garantizar el respeto, la integridad y el bienestar de los participantes, así como la confiabilidad y calidad de los resultados (Inguillay, Tercero, & López, 2020)

En el marco de preservar la rigurosidad científica, el presente estudio respeta las normas propuestas por la (American Psychological Association, 2019), la cual propone obtener el consentimiento voluntario e informado de los participantes antes de su participación en el estudio, además, se destaca la relevancia de la confidencialidad y el anonimato, protegiendo la privacidad de los participantes, a su vez se consideró los principios de beneficencia y no maleficencia. Así mismo, salvaguardar la integridad

científica, evitando el plagio, el fraude, la manipulación de datos u otro comportamiento que atente contra la ética.

III. RESULTADOS

Tabla 1.

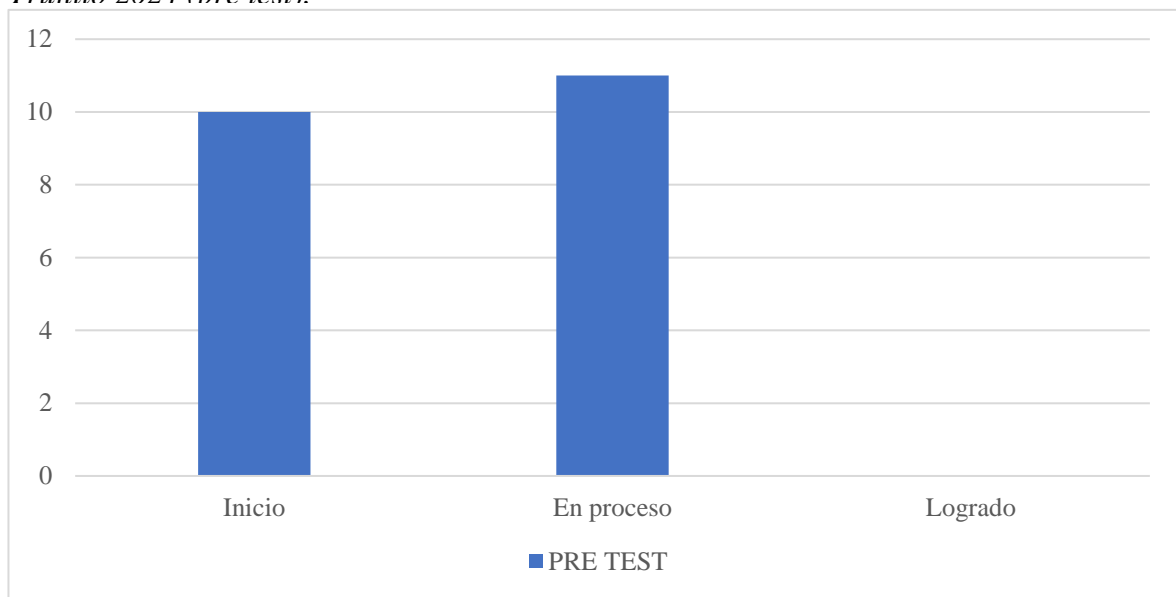
Niveles de la variable juegos verbales en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (pre test)

Niveles	Pre test	
	f	%
Inicio	10	48%
En proceso	11	52%
Logrado	0	0%
Total	21	100%

Nota: Software estadístico Jamovi 2.5.3

Figura 1.

Niveles de la variable juegos verbales en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (pre test).



Nota: Microsoft Excel 2024.

En la Tabla 1 y Figura 1, se evidencian los resultados de la aplicación del pre test de la variable juegos verbales, dando como resultados que el 48% de los niños se encontraba en la etapa inicial de desarrollo de las habilidades relacionadas con los juegos verbales, mientras que el 51% estaba en proceso de adquisición de estas habilidades. Ningún niño había logrado completamente las competencias esperadas en esta etapa inicial del estudio.

Tabla 2.

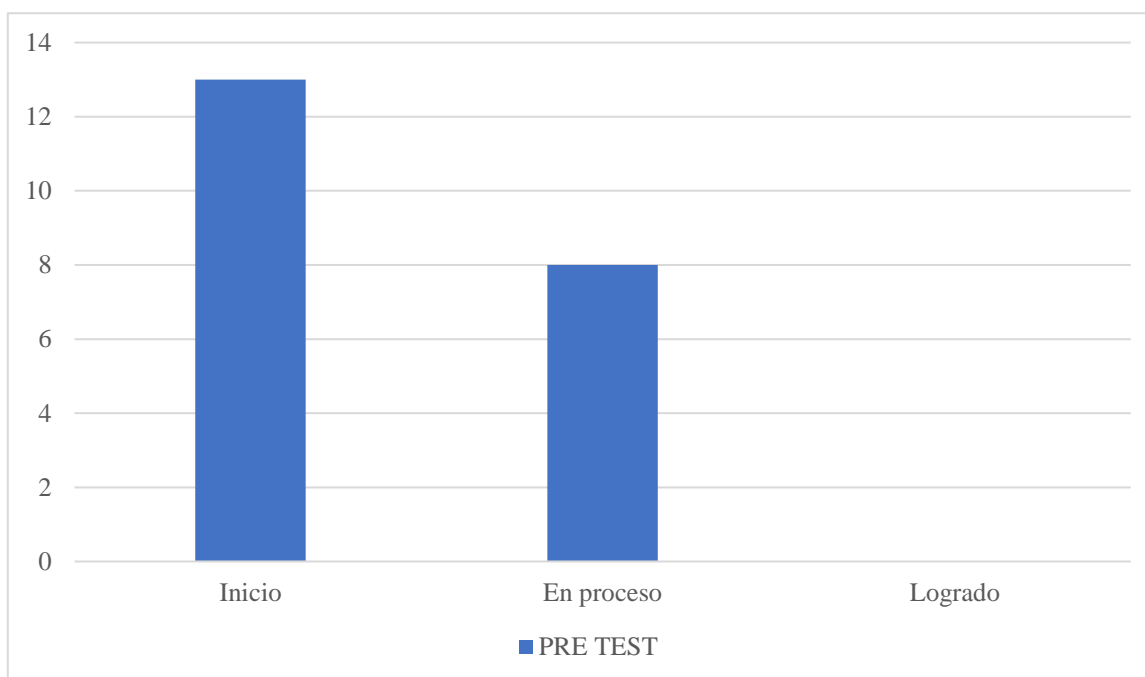
Niveles de la variable lenguaje oral en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (pre test)

Niveles	Pre test	
	f	%
Inicio	13	62%
En proceso	8	38%
Logrado	0	0%
Total	21	100%

Nota: Software estadístico Jamovi 2.5.3

Figura 2.

Niveles de la variable lenguaje oral en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (pre test).



Nota: Microsoft Excel 2024.

En la Tabla 2 y Figura 2, se evidencian los resultados de la aplicación del pre test de la variable lenguaje oral, dando como resultados que, el 62% de los niños se encontraba en la etapa inicial del desarrollo del lenguaje oral, mientras que el 38% estaba en proceso de adquisición de estas habilidades. Ningún niño había logrado completamente las competencias esperadas en esta etapa inicial del estudio.

Tabla 3.

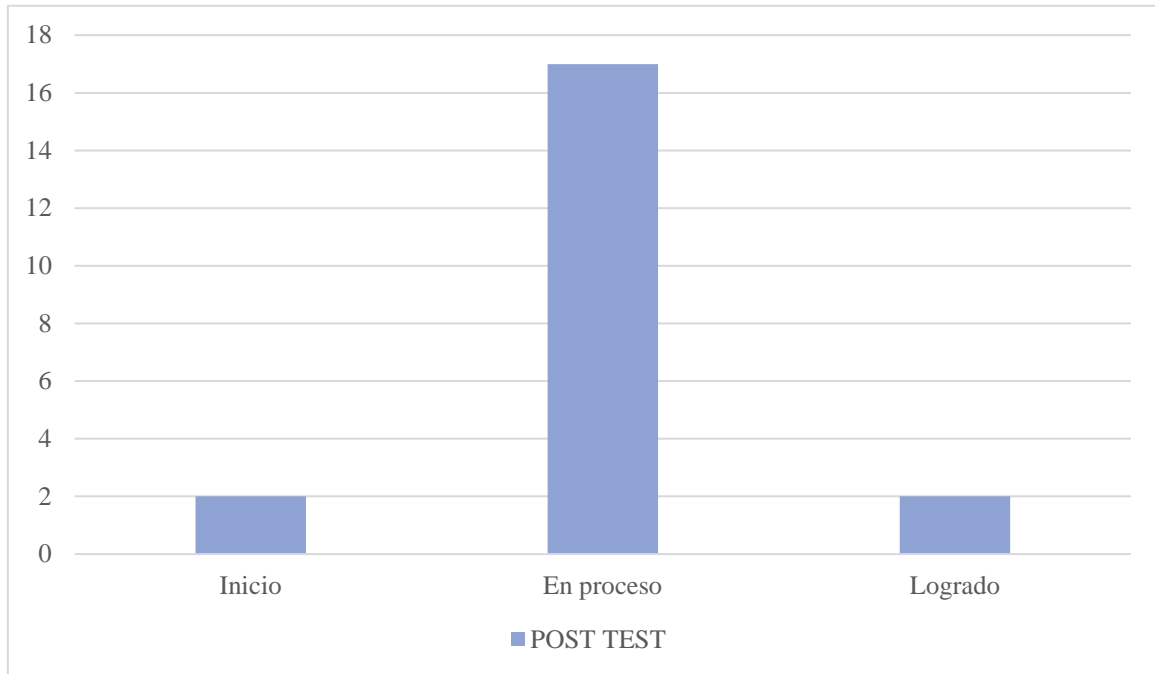
Niveles de la variable juegos verbales en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (post test).

Niveles	Post test	
	f	%
Inicio	2	10%
En proceso	17	80%
Logrado	2	10%
Total	21	100%

Nota: Software estadístico Jamovi 2.5.3

Figura 3.

Niveles de la variable juegos verbales en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (post test).



Nota: Microsoft Excel 2024.

En la Tabla y figura 3, se evidencian los resultados de la aplicación del post test de la variable juegos verbales, dando como resultados que después de la intervención los estudiantes mostraron una mejora notable en la distribución de los niveles de competencia: el porcentaje de niños en la etapa inicial se redujo significativamente al 10%, lo que indica que muchos niños avanzaron en el desarrollo de habilidades asociadas con los juegos verbales. El 80% de los niños demostró estar en proceso de adquisición de estas habilidades, reflejando un progreso sustancial gracias a la intervención. Además, el 10% de los niños logró completamente las competencias esperadas, lo cual representa un logro significativo en el desarrollo de las habilidades evaluadas.

Tabla 4.

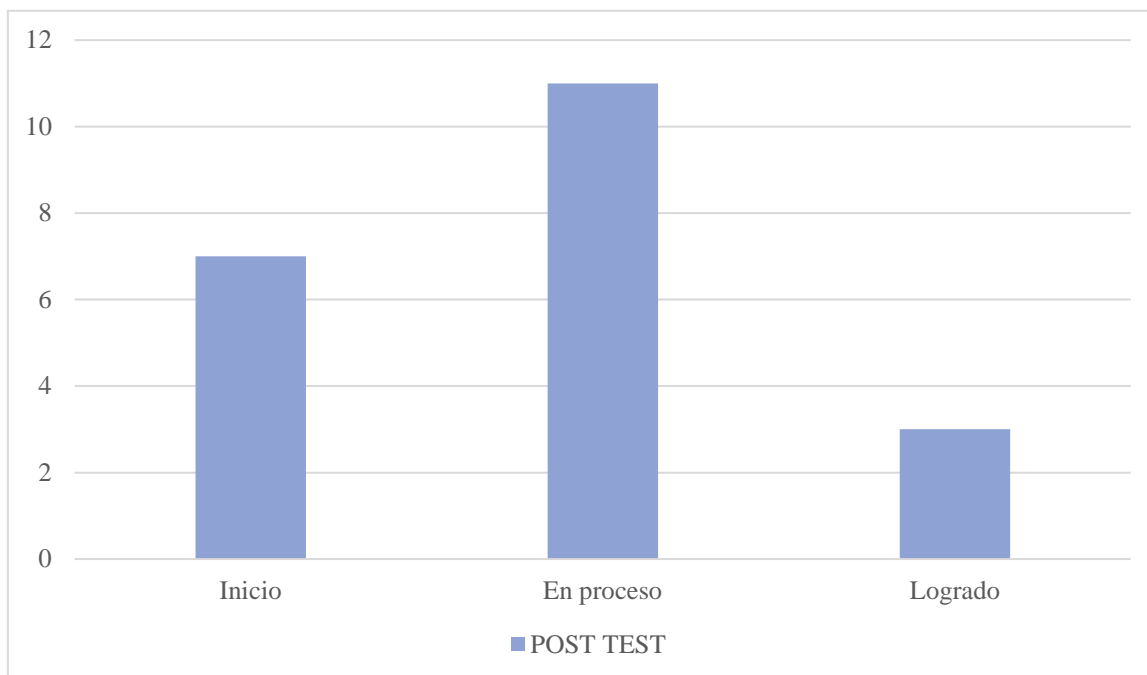
Niveles de la variable lenguaje oral en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (post test).

Niveles	Post test	
	f	%
Inicio	7	33%
En proceso	11	52%
Logrado	3	15%
Total	21	100%

Nota: Software estadístico Jamovi 2.5.3

Figura 4.

Niveles de la variable lenguaje oral en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (post test)



Nota: Microsoft Excel 2024.

En la Tabla y figura 4, se evidencian los resultados de la aplicación del post test de la variable juegos verbales, dando como resultados que, tras la intervención, se observaron cambios significativos en la distribución de los niveles de competencia: el porcentaje de niños en la etapa inicial disminuyó considerablemente al 7%, indicando un avance notable en el desarrollo del lenguaje oral. El 52% de los niños demostró estar en proceso de adquisición de estas habilidades, reflejando un progreso continuo. Además, el 15% de los niños logró completamente las competencias esperadas en lenguaje oral, lo que marca un logro significativo después de la intervención.

Tabla 5.

Niveles de la variable lenguaje oral en niños de cinco años una institución educativa, Trujillo 2024 (post test)

Sesiones	Progreso entre sesiones – aplicación de juegos verbales																							
	Fonológico								Semántica								Sintáctica							
	Inicio		Proceso		Logrado		Total		Inicio		Proceso		Logrado		Total		Inicio		Proceso		Logrado		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Sesion 1	10	48%	11	52%	0	0%	21	100%	12	57%	8	38%	1	5%	21	100%	7	33%	14	67%	0	0%	21	100%
Sesion 2	9	43%	12	57%	0	0%	21	100%	12	57%	8	38%	1	5%	21	100%	7	33%	14	67%	0	0%	21	100%
Sesion 3	9	43%	12	57%	0	0%	21	100%	11	52%	9	43%	1	5%	21	100%	6	29%	15	71%	0	0%	21	100%
Sesion 4	9	43%	12	57%	0	0%	21	100%	10	48%	10	47%	1	5%	21	100%	6	29%	15	71%	0	0%	21	100%
Sesion 5	9	43%	12	57%	0	0%	21	100%	8	38%	12	57%	1	5%	21	100%	5	24%	16	76%	0	0%	21	100%
Sesion 6	7	33%	14	67%	0	0%	21	100%	8	38%	12	57%	1	5%	21	100%	4	19%	17	81%	0	0%	21	100%
Sesion 7	7	33%	14	67%	0	0%	21	100%	7	33%	13	62%	1	5%	21	100%	3	14%	18	56%	0	0%	21	100%
Sesion 8	4	19%	17	81%	0	0%	21	100%	6	29%	14	66%	1	5%	21	100%	2	10%	19	90%	0	0%	21	100%
Sesion 9	3	14%	18	86%	0	0%	21	100%	6	29%	14	66%	1	5%	21	100%	2	10%	19	90%	0	0%	21	100%
Sesion 10	3	14%	18	86%	0	0%	21	100%	4	19%	16	76%	1	5%	21	100%	0	0%	21	100%	0	0%	21	100%

Nota: Software estadístico Jamovi 2.5.

En la Tabla 5, se evidencia el progreso significativo a lo largo de 10 sesiones a través de la aplicación de juegos verbales. Al inicio del programa, en la primera sesión, se observó que, en el aspecto fonológico, el 48% de los estudiantes se encontraba en la fase inicial, mientras que el 52% estaba en proceso, y ninguno había logrado completamente las habilidades. En el ámbito semántico, el 57% de los niños estaba en la fase inicial, el 38% en proceso y solo el 5% había logrado las habilidades. En cuanto al desarrollo sintáctico, el 33% estaba en la fase inicial y el 67% en proceso, sin estudiantes que hubieran logrado completamente las habilidades.

A medida que avanzaban las sesiones, se observó un progreso constante. En la sesión 5, el porcentaje de estudiantes en la fase inicial para las habilidades fonológicas se mantuvo en 43%, pero todos los niños ya se encontraban al menos en proceso, con ninguno habiendo alcanzado todavía la etapa de logro. Sin embargo, en el área semántica, se notó un cambio positivo con solo el 38% en la fase inicial, el 57% en proceso, y el 5% logrando las habilidades. En el aspecto sintáctico, hubo un progreso notable con solo el 24% en la fase inicial y el 76% en proceso.

Hacia las últimas sesiones, el desarrollo fue más evidente. Para la sesión 10, solo el 14% de los niños permanecía en la fase inicial en habilidades fonológicas, con un 86% en proceso. En el ámbito semántico, un 19% se encontraba en la fase inicial, el 76% en proceso, y el 5% había logrado las habilidades. En cuanto a las habilidades sintácticas, todos los niños estaban al menos en proceso, con un 90% en proceso y el 10% que aún se encontraba en la fase inicial.

Estos resultados indican que los juegos verbales aplicados tuvieron un impacto positivo en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años, demostrando un avance significativo en sus habilidades fonológicas, semánticas y sintácticas a lo largo de las 10 sesiones del estudio.

Tabla 6.

Aplicación de la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas, para el rechazo o aceptación de la hipótesis de la investigación.

	Estadístico	p
Juegos verbales pre test y pos test	26 ^a	0.002
Lenguaje oral pre test y pos test	20.5 ^a	0.003

Nota: Software estadístico Jamovi 2.5.3

La Tabla 5, evaluó la hipótesis de que la aplicación de los juegos verbales desarrolla significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de cinco años, para su comprobación, se aplicó la prueba de Wilcoxon a los datos obtenidos antes y después de la intervención con juegos verbales. Para la variable juegos verbales, los resultados del pre test y pos test dieron un valor p de 0.002, siendo menor a 0.05, indicó que había una diferencia significativa entre los puntajes obtenidos antes y después de la intervención, sugiriendo que los juegos verbales tuvieron un impacto positivo y significativo en los estudiantes. De manera similar, para la variable lenguaje oral, los resultados del pre test y pos test arrojaron un valor p de 0.003, lo que confirmó una diferencia significativa entre los puntajes del lenguaje oral antes y después de la intervención.

IV. DISCUSIÓN

El objetivo general fue determinar si la aplicación de los juegos verbales influye en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024, los resultados mostraron que tras la intervención hubo mejoras significativas en los niveles de competencia del lenguaje oral, con un 52% de los niños en proceso de adquisición de estas habilidades, reflejando un progreso continuo. Para evaluar esta hipótesis, se utilizó la prueba de Wilcoxon, comparando los datos obtenidos antes y después de la intervención con juegos verbales. Los resultados demostraron que, tanto para la variable juegos verbales como para la variable lenguaje oral, los valores p obtenidos (0.002 y 0.003 respectivamente) fueron menores a 0.05. Esto indicó que había diferencias significativas entre los puntajes obtenidos antes y después de la intervención, confirmando que los juegos verbales tuvieron un impacto positivo y significativo en los estudiantes.

Es importante contextualizar estos hallazgos dentro de las investigaciones previas y las teorías sobre el desarrollo del lenguaje, (Ruiz-Guanuchi, Caizaluisa-Barros, & Ríos-López, 2022), también evidenciaron la efectividad de los juegos verbales en el fomento del desarrollo del lenguaje en niños de 5 años, aunque sus resultados mostraron que los niños se encontraban en un nivel intermedio en cuanto a participación y desarrollo del lenguaje. Este resultado, comparado con el 52% obtenido en esta investigación, resalta la importancia de los juegos verbales como herramienta educativa, aunque también subraya la necesidad de un diseño adecuado y una implementación consistente de estas actividades para maximizar su impacto.

Por otro lado, (Briones, 2021) encontró una relación significativa entre los juegos verbales y la expresión oral en niños de 5 años. Este estudio destacó la necesidad de que los docentes aplicaran nuevas actividades de aprendizaje que captaran la atención de los niños y permitieran un desarrollo óptimo de la expresión oral. Los resultados de este estudio observaron hallazgos similares, donde se observó un progreso continuo en la adquisición de habilidades lingüísticas, apoyando la conclusión y sugiriendo que la innovación en actividades educativas es crucial para mantener el interés de los niños y promover su desarrollo lingüístico.

Desde una perspectiva teórica, los hallazgos pueden ser entendidos a través de la teoría de Piaget, quien sostenía que la adquisición del lenguaje está ligada a cambios en la inteligencia y la esquematización representativa, el lenguaje es el punto de inicio de la representación simbólica, lo cual es coherente con la observación de que los juegos verbales, que involucran el uso de símbolos y representaciones, son efectivos para desarrollar el lenguaje en niños (Samaiya, 2022), por lo tanto se sugiere que a medida que los niños interactúan con el lenguaje a través de los juegos verbales aplicados, desarrollaron no solo sus habilidades lingüísticas, sino también sus capacidades cognitivas.

(Metsala, Sparks, David, Conrad, & Deacon, 2021) también apoyan esta visión al afirmar que el lenguaje oral utiliza símbolos para transmitir significado y que afecta el comportamiento social de una persona y su relación con los demás. En este sentido, los juegos verbales no solo fomentan el desarrollo del lenguaje, sino que también mejoran las habilidades sociales de los niños, lo que es crucial durante la etapa preescolar. La socialización que ocurre a través de estos juegos prepara a los niños para interactuar de manera efectiva en diversos contextos sociales.

(Brodi & Renblad, 2020) abordan los juegos verbales desde una perspectiva multidimensional, abarcando dimensiones fonológicas, semánticas y sintácticas. Esto los convierte en un recurso valioso para comprender el desarrollo y uso del lenguaje en los niños. Los resultados obtenidos en el presente estudio, donde se observó un progreso significativo en la adquisición de habilidades lingüísticas, corroboran la efectividad de los juegos verbales como una herramienta integral para el desarrollo del lenguaje.

En cuanto al primer objetivo específico, identificar el nivel de lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024 (pre test), los resultados revelaron que el 62% de los niños se encontraba en la etapa inicial del desarrollo del lenguaje oral, mientras que el 38% estaba en proceso de adquisición de estas habilidades. Ningún niño había alcanzado completamente las competencias esperadas en esta etapa inicial del estudio.

Estos resultados pueden ser contrastados con diversas investigaciones previas que han explorado la influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral. (García, 2023) determinó que los juegos verbales tienen una influencia sustancial en el desarrollo del lenguaje de los niños, al exigirles un desenvolvimiento significativo en su expresión oral,

señaló que los juegos verbales no solo fomentan la fluidez y la entonación, sino que también amplían el vocabulario de los infantes. Esta afirmación resuena con los resultados de esta investigación, donde la mayoría de los niños se encontraba en etapas iniciales del desarrollo del lenguaje, sugiriendo que la implementación de juegos verbales podría potencialmente mejorar estos indicadores iniciales.

Así mismo, (Hurtado-Yáñez, 2023) también concluyó que los juegos verbales son cruciales para el desarrollo de la conciencia fonológica en infantes de 4 y 5 años. La conciencia fonológica es una habilidad esencial para el desarrollo del vocabulario y la adquisición de la lectura, elementos fundamentales en la competencia lingüística general. Los resultados del pre test en este estudio con un 62% de niños en la etapa inicial del desarrollo del lenguaje oral, sugieren que la falta de conciencia fonológica adecuada podría ser un factor contribuyente a este bajo nivel inicial.

Por otro lado, (Santacruz, 2021) encontró que una mayoría significativa de niños presentaban retrasos en su expresión oral en diversas dimensiones: forma, contenido y uso, mostrando que el 54.5% de los niños presentaban un retraso en la dimensión de forma, el 31.8% en contenido, y el 27.3% en uso. Estos resultados son paralelos a los hallazgos iniciales en esta investigación, donde ningún niño había logrado las competencias completas esperadas. La propuesta de Santacruz de utilizar actividades lúdicas, como los juegos verbales, se alinea con la necesidad identificada en el pre test de este estudio de implementar estrategias efectivas para abordar las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral.

Desde una perspectiva teórica, estos resultados pueden entenderse mejor a través de las ideas de (Rhamandaty, 2023), quien afirma que el lenguaje oral utiliza símbolos para transmitir significado y que este proceso afecta tanto el comportamiento social de una persona como su relación con los demás. El lenguaje, como medio de expresión y comunicación, es fundamental desde la niñez. Los resultados de esta investigación que muestran un bajo nivel inicial de competencia lingüística, subrayan la necesidad de mejorar la capacidad de los niños para usar símbolos y señales de manera efectiva, se enfatiza la importancia de la socialización en el desarrollo del lenguaje, y los juegos verbales, al ser actividades interactivas y sociales, pueden proporcionar el contexto necesario para esta mejora.

Además, (Babakr, Mohamedamin, & Kakamad, 2019) proporcionan aspectos teóricos que ayudan a contextualizar estos resultados, sugiriendo que el desarrollo del lenguaje está ligado a cambios en la inteligencia y la esquematización representativa, en el caso de este estudio, los niños se encontraban principalmente en etapas iniciales, lo que indica que aún están en fases tempranas de esta esquematización. La implementación de juegos verbales puede acelerar este proceso al proporcionar experiencias ricas en lenguaje que fomenten la representación simbólica.

Respecto al segundo objetivo específico, aplicar los juegos verbales para mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024, se obtuvieron como resultados un progreso significativo a lo largo de 10 sesiones. Al inicio del programa, los datos mostraron que, en la primera sesión, el 48% de los estudiantes se encontraba en la fase inicial de habilidades fonológicas, mientras que el 52% estaba en proceso y ninguno había logrado completamente las habilidades. En el ámbito semántico, el 57% de los niños estaba en la fase inicial, el 38% en proceso y solo el 5% había logrado las habilidades. En cuanto al desarrollo sintáctico, el 33% estaba en la fase inicial y el 67% en proceso, sin estudiantes que hubieran logrado completamente las habilidades. A medida que avanzaban las sesiones, se observó un progreso constante. En la sesión 5, el porcentaje de estudiantes en la fase inicial para las habilidades fonológicas se mantuvo en 43%, pero todos los niños ya se encontraban al menos en proceso. En el área semántica, solo el 38% de los niños estaba en la fase inicial, el 57% en proceso y el 5% había logrado las habilidades. En el aspecto sintáctico, hubo un progreso notable con solo el 24% en la fase inicial y el 76% en proceso. Estos cambios intermedios indicaron una tendencia positiva en el desarrollo de las competencias lingüísticas de los estudiantes.

Hacia las últimas sesiones, el desarrollo fue más evidente. Para la sesión 10, solo el 14% de los niños permanecía en la fase inicial en habilidades fonológicas, con un 86% en proceso. En el ámbito semántico, un 19% se encontraba en la fase inicial, el 76% en proceso y el 5% había logrado las habilidades. En cuanto a las habilidades sintácticas, todos los niños estaban al menos en proceso, con un 90% en proceso y el 10% en la fase inicial. Estos resultados indican que los juegos verbales aplicados tuvieron un impacto positivo en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes de 5 años, demostrando un avance significativo en sus habilidades fonológicas, semánticas y sintácticas a lo largo de las 10 sesiones del estudio.

Estos hallazgos se pueden contrastar con diversas investigaciones previas. (Briones, 2021) encontró que, tras la implementación de juegos verbales, el nivel de lenguaje de los niños mejoró significativamente, similar al progreso observado en esta investigación, donde una disminución significativa en la fase inicial y un aumento en el número de estudiantes en proceso y logro indican mejoras en las habilidades lingüísticas.

Desde una perspectiva teórica, (Snowling & Hulme, 2020) sostienen que el lenguaje oral utiliza símbolos para transmitir significado y que este proceso de comunicación afecta el comportamiento social y las relaciones entre las personas. La aplicación de juegos verbales en el presente estudio, permitió a los niños expresarse a través de experiencias y símbolos, mejorando su capacidad de comunicación y socialización. La interacción lúdica mediante juegos verbales como trabalenguas, rimas y adivinanzas no solo fomentó el desarrollo lingüístico, sino que también fortaleció el vínculo entre los niños y sus educadores, creando un entorno de aprendizaje positivo y motivador.

(Gomez, Gómez , & Huayta-Franco, 2021) afirman que los juegos verbales son actividades lúdicas que utilizan el lenguaje de forma creativa e ingeniosa, permitiendo a los niños interactuar con el lenguaje de manera dinámica y entretenida. Este enfoque multidimensional de los juegos verbales abarca dimensiones fonológicas, semánticas y sintácticas, proporcionando un recurso valioso para comprender y mejorar el desarrollo y uso del lenguaje en los niños. Los resultados en esta investigación, mostraron un progreso significativo en todas las dimensiones del lenguaje, refuerzan la importancia de los juegos verbales como herramientas educativas efectivas.

Finalmente, el tercer objetivo específico, evaluar el nivel de lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024 (post test). Los resultados del post test revelaron cambios significativos: el porcentaje de niños en la etapa inicial disminuyó considerablemente al 7%, mientras que el 52% de los niños se encontraba en proceso de adquisición de habilidades lingüísticas, y el 15% había logrado completamente las competencias esperadas en lenguaje oral. Este avance notable en el desarrollo del lenguaje oral tras la intervención con juegos verbales subraya la efectividad de esta metodología.

Estos hallazgos son consistentes con diversas investigaciones previas que han explorado la influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje. (Condori & Larico, 2022) concluyeron que los juegos verbales influyeron positivamente en el lenguaje oral de los niños, abarcando aspectos fonológicos, morfosintácticos, semánticos y pragmáticos. Este estudio destacó la importancia de planificar, organizar y ejecutar correctamente las actividades dirigidas a los niños, manteniendo una comunicación constante y fomentando la participación grupal. Los resultados del post test en esta investigación muestran un avance significativo en el desarrollo del lenguaje, reflejan la importancia de estas prácticas pedagógicas y la efectividad de herramientas como trabalenguas, rimas y adivinanzas.

(Quispe, 2022) también encontró que, tras la intervención con juegos verbales, poco más del 50% de los niños mejoraron su expresión oral. Al igual que en el desarrollo del presente estudio donde el 52% de los niños estaba en proceso de adquisición de habilidades lingüísticas, este estudio subraya la efectividad de los juegos verbales en la mejora del lenguaje oral. Las estrategias de trabajo en equipo y la representación de juegos resultaron ser efectivas, lo cual se refleja en el progreso continuo observado en los estudiantes.

Desde una perspectiva teórica, los resultados pueden entenderse mejor a través de las ideas de (Snowling & Hulme, 2020) quienes explican que, los niños viven en entornos con un código lingüístico restringido, caracterizado por frases cortas y simples. Este código restringido limita las capacidades expresivas de los niños. Sin embargo, la escuela puede familiarizarlos con un código elaborado, proporcionando un vocabulario diversificado y favoreciendo una expresión más explícita. La disminución del porcentaje de niños en la etapa inicial del desarrollo del lenguaje en este estudio sugiere que la intervención con juegos verbales ayudó a familiarizar a los niños con un código más elaborado, mejorando así sus habilidades lingüísticas.

Así mismo, (Tzuchen, 2023) destacan la importancia de las adivinanzas, trabalenguas y rimas para el desarrollo del vocabulario, la dicción y el habla en los estudiantes. Estos juegos, combinados con actividades grupales y pedagógicas individuales, crean situaciones naturales para el uso de la palabra, corrigiendo expresiones incorrectas y estructurando oraciones adecuadamente. Los resultados en esta investigación denotan un avance significativo en el desarrollo del lenguaje, son coherentes con esta perspectiva

teórica, indicando que los juegos verbales son herramientas efectivas para mejorar la competencia lingüística de los niños.

(Brodi & Renblad, 2020) realizan un análisis profundo sobre las teorías de los juegos verbales, destacando que los niños participan activamente en juegos de comunicación donde descubren tanto las reglas de uso como las gramaticales. Este enfoque multidimensional abarca dimensiones fonológicas, semánticas y sintácticas, haciendo de los juegos verbales un recurso valioso para comprender el desarrollo y uso del lenguaje en los niños. Los resultados del post test en la presente investigación, mostraron un progreso notable en la adquisición de habilidades lingüísticas, reflejando la efectividad de estos juegos en proporcionar un entorno enriquecedor y estimulante para el desarrollo del lenguaje.

Los hallazgos obtenidos a lo largo del estudio proporcionaron una comprensión profunda sobre cómo los juegos verbales pueden influir en el desarrollo del lenguaje oral en niños de niños años, la investigación tuvo implicancias significativas a nivel teórico, práctico y metodológico.

A nivel teórico, esta investigación reafirmó y amplió las teorías existentes sobre el desarrollo del lenguaje infantil, puesto que los resultados amparan las teorías expuestas, quienes sostienen que el lenguaje está vinculado a cambios en la inteligencia y la función simbólica, así mismo la importancia del lenguaje como herramienta de mediación en el desarrollo cognitivo. Los juegos verbales, como se evidenció en este estudio, proporcionaron un contexto amplio, al participar en juegos de palabras, trabalenguas, rimas y adivinanzas, los niños no solo mejoraron su vocabulario y habilidades fonológicas, sino que también desarrollaron capacidades cognitivas y sociales esenciales para su crecimiento integral.

A nivel práctico, la implementación de juegos verbales en el aula tuvo un impacto positivo y tangible en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes, la investigación demostró que, tras diez sesiones de intervención, hubo un progreso significativo en las habilidades fonológicas, semánticas y sintácticas de los niños. Esto se reflejó en la disminución del porcentaje de estudiantes en la fase inicial de desarrollo y en el aumento de aquellos que estaban en proceso de adquisición o que habían logrado las habilidades esperadas. Estos resultados son consistentes con estudios previos, como los de (Condori & Larico, 2022), quienes también encontraron mejoras en el desarrollo lingüístico mediante el uso de juegos verbales.

A nivel metodológico, el estudio presentó un enfoque sistemático para evaluar el impacto de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje. La utilización de la prueba de Wilcoxon para comparar los datos del pretest y posttest permitió validar estadísticamente los efectos de la intervención. Los valores p obtenidos (0.002 y 0.003) confirmaron que las diferencias observadas en los puntajes de lenguaje oral antes y después de la intervención eran significativas, proporcionando evidencia cuantitativa del éxito de los juegos verbales como herramienta educativa, por lo tanto, este enfoque puede servir como modelo para futuras investigaciones en el campo de la educación infantil, destacando la importancia de utilizar métodos estadísticos rigurosos para evaluar las intervenciones pedagógicas.

V. CONCLUSIONES

El estudio concluye que existe una influencia significativa de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en la muestra del estudio, existiendo mejoras en los niveles de competencia del lenguaje oral, con un 52% de los niños en proceso de adquisición de estas habilidades, reflejando un progreso continuo. La prueba de Wilcoxon corroboró estas mejoras, mostrando valores p (0.002 y 0.003) que confirmaron diferencias significativas antes y después de la intervención, subrayando el impacto positivo y significativo de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes.

Se concluyó que, al inicio del estudio, el nivel de lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de una institución educativa en Trujillo estaba en gran parte en la etapa inicial. El pre test reveló que el 62% de los niños se encontraban en esta etapa, mientras que el 38% estaba en proceso de adquisición de habilidades lingüísticas.

Se concluyó que, a través de la intervención con juegos verbales, se buscó mejorar el nivel de lenguaje oral en los estudiantes, evidenciando mejoras significativas a lo largo de diez sesiones, donde solo el 14% de los niños permanecía en inicio, en habilidades fonológicas, con un 86% en proceso. En el ámbito semántico, un 19% se encontraba en la fase inicial, el 76% en proceso, y el 5% había logrado las habilidades. En cuanto a las habilidades sintácticas, todos los niños estaban al menos en proceso, con un 90% en proceso y el 10% que aún se encontraba en la fase inicial.

Se concluyó que, la evaluación final del nivel de lenguaje oral tras la intervención confirmó la efectividad de los juegos verbales. Los resultados del post test mostraron un progreso significativo, con una disminución al 7% de niños en la etapa inicial y un aumento al 15% de niños que lograron completamente las competencias esperadas.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda a futuros investigadores ampliar el número de sesiones de intervención con juegos verbales por un período más prolongado, puesto que permitiría observar un desarrollo más sostenido y robusto del lenguaje oral, proporcionando a los estudiantes más oportunidades para practicar y consolidar sus habilidades lingüísticas mediante los juegos verbales.

Se recomienda a las instituciones educativas implementar otros métodos de evaluación como entrevistas con los maestros y cuestionarios para los padres, dichas metodologías cualitativas pueden ofrecer una comprensión más holística del impacto de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral de los niños.

Se recomienda a los directivos de las instituciones educativas implementar sesiones de apoyo y formación continuo a los educadores en juegos verbales y otras actividades lúdicas, enfocándose en técnicas para integrar de manera efectiva estos métodos en el currículo diario y en estrategias para adaptarlos a las necesidades individuales de los estudiantes, garantizando así una aplicación más consistente y efectiva.

Se recomienda que futuras investigaciones adopten un enfoque longitudinal, permitiendo el seguimiento de los estudiantes a lo largo de varios años, esto proporcionará datos más detallados sobre el impacto a largo plazo de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral, permitiendo observar la evolución y permanencia de las mejoras obtenidas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abeyssekera, A. (2019).). Basic research and applied research. *Journal of the National Science Foundation of Sri Lanka*, 47(3), 269. doi:<http://dx.doi.org/10.4038/jnsfsr.v47i3.9482>
- Acosta-Rodríguez, V., Ramírez-Santana, G., & Hernández-Expósito, S. (2021). Intervention for oral language comprehension skills in preschoolers with developmental language disorder. *International Journal of Language & Communication Disorders*, 57(1), 90-102. doi:<https://doi.org/10.1111/1460-6984.12676>
- Alharbi, M. (2022). Teachers and Children's Play: Exploring Practices Through an Analysis of Vygotsky and Piaget Theories. *The Educational Review*, 6(11), 668-674. doi:<https://doi.org/10.26855/er.2022.11.001>
- American Psychological Association. (2019). *Publication Manual* ((7th ed.) ed.).
- Armas, S., & Llico, E. (2024). *Estrategia del cuento y la expresión oral en estudiantes de 4 años en una institución educativa inicial, Macabí Bajo 2023*. . Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. : <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/4663>
- Babakr, Z., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019). Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review. *Education Quarterly Reviews*, 2(3), 517-524. doi:<https://doi.org/10.31014/aior.1993.02.03.84>
- Batanero, C., Begué, N., Gea, M., & Roa, R. (2019). El muestreo: una idea estocástica fundamental. *Suma*, 90, 41-47. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Carmen-Batanero/publication/337869513_El_muestreo_Una_idea_estocastica_fundamental/links/5ed3d4154585152945220e44/El-muestreo-Una-idea-estocastica-fundamental.pdf
- Brodi, J., & Renblad, K. (2020). Improvement of preschool children's speech and language skills. *Early Child Development and Care*, 190(14), 2205-2213. doi:<https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1564917>

- Brown, H., Smith, K., Samara, A., & Wonnacott, E. (2021). Semantic cues in language learning: an artificial language study with adult and child learners. *Language, Cognition and Neuroscience*, 37(4), 509-531. doi:<https://doi.org/10.1080/23273798.2021.1995612>
- Burke, E., Barnes, E., & Hwang, H. (2021). Purposes, Places, and Participants: A Systematic Review of Teacher Language Practices and Child Oral Language Outcomes in Early Childhood Classrooms. *Early Education and Development*, 34(4), 862-884. doi:<https://doi.org/10.1080/10409289.2022.2074203>
- Condori, Y., & Larico, M. (2022). *Aplicación de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de la institución educativa Huayruruni 1049, 2021*. . Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad José Carlos Mariátegui. : <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1665>
- De Stefani, E., & De Marco, D. (2019). Language, gesture, and emotional communication: An embodied view of social interaction. *Frontiers in psychology*, 10. doi:<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02063>
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Didáctica y Educación*, 11(3), 62-79. Obtenido de <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/992>
- Ferrara, F., & Hodge, G. (2018). Language as Description, Indication, and Depiction. *Frontiers in Psychology*, 9. doi:<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00716>
- Ferreira, F., & Qiu, Z. (2021). Predicting syntactic structure. *Brain Research*, 1170(1). doi:<https://doi.org/10.1016/j.brainres.2021.147632>
- García, G. (2023). *Influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en alumnos de tercer grado de educación preescolar*. . Obtenido de Repositorio Institucional de las Escuelas Normales del Estado de México. : <https://ade.edugem.gob.mx/handle/acervodigitaledu/65675?show=full>
- Gomez, R., Gómez, S., & Huayta-Franco, Y. (2021). Juegos verbales como estrategia didáctica: una revisión sistemática. *IGOBERNANZA*, 4(15), 189–206. doi:<https://doi.org/10.31876/is.v3i1.10>

- Hanum, F., & Saragih, M. (2022). Theory of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(1). doi:<https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Ho, T. D. (2022).). The impact of using language games on motivating high school students to learning English speaking skills. *ICTE Conference Proceedings*, 1, 1-10. doi:<https://doi.org/10.54855/ictep.11>
- Hurtado-Yáñez, G. (2023). *Los juegos verbales y el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 4 a 5 años de edad*. . Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Ambato. : <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37460>
- Inguillay, L., Tercero, S., & López, J. (2020). Ética en la investigación científica. *Revista Imaginario Social*, 3(1). doi:<https://doi.org/10.31876/is.v3i1.10>
- Iwamura, S. (2022). The verbal games of pre-school children. *Routledge*. doi:<https://doi.org/10.4324/9781003327929>
- Kenanoglu, D., & Duran, M. (2021). The Effect of Traditional Games on the Language Development of Pre-School Children in Pre-School Education. *Asian Journal of Education and Training*, 7(1), 74-81. doi:<https://doi.org/10.20448/journal.522.2021.71.74.81>
- Lu, A., & Zellou, G. (2019). Individual Differences in Language Processing: Phonology. *Annual Review of Linguistics*, 5, 131-150. Obtenido de <https://www.annualreviews.org/content/journals/10.1146/annurev-linguistics-011516-033815>
- Marcelo, B. (2022). Methodological strategies in environmental education. Case study of a Natural Science teacher from a public educational institution. *Educación*, 31(60). doi:<http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202201.010>
- Massonié, J., Llaurodo, A., Summer, E., & Dockrell, J. (2022). Oral language at school entry: dimensionality of speaking and listening skills. *Oxford Review of Education*, 48(6). doi:<https://doi.org/10.1080/03054985.2021.2013189>
- Mayorga-Ponce, R., Sillis-Palma, K., Martínez-Alamilla, A., Salazar-Valdez, D., & Mota-Velázquez, U. (2020). Comparative table "Inferential and descriptive statistics.

Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 8(6), 93-95. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/view/5806>

Metsala, J., Sparks, E., David, M., Conrad, N., & Deacon, H. (2021). What is the best way to characterise the contributions of oral language to reading comprehension: listening comprehension or individual oral language skills? *Journal of Research in Reading*, 44(3), 675-694. doi:<https://doi.org/10.1111/1467-9817.12362>

Mucha-Hospinal, L., Chamorro-Mejía, R., Oseda-Lazo, M., & Alania-Contreras, R. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos*, 12(1), 50–57. doi:<https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>

Nasution, F., & Tambunan, E. (2022). Language and Communication. *International Journal of Community Service*, 1(1), 01-10. doi:<https://doi.org/10.55299/ijcs.v1i1.86>

Pinargote, S., & Hipatia, M. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel preescolar. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa* 2.0, 26, 551–576. doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1676>

Protogerou, C., & Hagger, M. (2020). A checklist to assess the quality of survey studies in psychology. *Methods in Psychology*, 3. doi:<https://doi.org/10.1016/j.metip.2020.100031>

Quispe, K. (2022). *Juegos verbales y la expresión oral en niños de 4 años de la I.E. Privada Peruano Español, Juliaca, Puno, 2022.* . Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. : https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28579/JUEGOS_VERBALES_QUISPE_FLORES_KATERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ralli, A., Kazali, E., Kanellou, M., Mouzaki, A., Antoniou, F., Diamanti, V., & Papaioannou, S. (2021). Oral Language and Story Retelling During Preschool and Primary School Years: Developmental Patterns and Interrelationships. *Journal of Psycholinguistic Research*, 50, 949-965. doi:<https://doi.org/10.1007/s10936-021-09758-3>

- Rhamandaty, T. (2023). Cognitive and Child Language Development and Involvement in Learning. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(2), 58–64. doi:<https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.39>
- Robles, B. (2019). Población y muestra. *Pueblo Continente*, 30(1). Obtenido de <http://journal.upao.edu.pe/PuebloContinente/article/view/1269/0>
- Ruiz-Guanuchi, K., Caizaluisa-Barros, N., & Ríos-López, T. (2022). Empleo de juegos verbales para estimular y desarrollar el lenguaje en infantes con cinco años de edad: Array. *Maestro y Sociedad*, 19(2), 913–925. doi:<https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5589>
- Samaiya, A. (2022). Jean Piaget’s Cognitive Development. *International Journal of Indian Psychology*, 10(1). doi:<https://doi.org/10.25215/1001.155>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación y Docencia Universitaria*, 13(1). doi:<http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Santacruz, E. (2021). *Actividades lúdicas y desarrollo de la expresión oral en niños de tres años*. Obtenido de Repositorio de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo: https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3673/1/TL_SantacruzMontenegroEmeliaJoana.pdf
- Snowling, M., & Hulme, C. (2020). Annual Research Review: Reading disorders revisited – the critical importance of oral language. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 62(5), 635-653. doi:<https://doi.org/10.1111/jcpp.13324>
- Spector, P. (2019). Do Not Cross Me: Optimizing the Use of Cross-Sectional Designs. *Journal of Business and Psychology*, 34, 125-137. Obtenido de <https://link.springer.com/article/10.1007/s10869-018-09613-8>
- Tzuchen, J. (2023). Comparative study of game-based learning on preschoolers’ English vocabulary acquisition in Taiwan. *Interactive Learning Environments*, 31(4), 1958-1973. doi:<https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1865406>

- Upadhayay, B. (2022). Language games in developing speaking skills. *Rupandehi Campus Journal*, 3(1), 15-22. doi:<https://doi.org/10.3126/rej.v3i1.51543>
- Vasileva, O., & Balyasnikova, N. (2019). (Re)Introducing Vygotsky's Thought: From Historical Overview to Contemporary Psychology. *Historical Overview to Contemporary Psychology*, 10. doi:<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01515>
- Weadman, T., Serry, T., & Snow, P. (2022). The oral language and emergent literacy skills of preschoolers: Early childhood teachers' self-reported role, knowledge and confidence. *International Journal of Language & Communication Disorders*, 58(1), 154-168. doi:<https://doi.org/10.1111/1460-6984.12777>
- Yu-Chia, H. (2021). Comparison and Contrast of Piaget and Vygotsky's Theories. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 554, 28-32. doi:<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210519.007>
- Zwitserslood, R., Harmsel, M., Schulting, J., Wiefferink, K., & Gerrits, E. (2022). To Game or Not to Game? Efficacy of Using Tablet Games in Vocabulary Intervention for Children with DLD. *Applied Sciences*, 12(3), 1643. doi:<https://doi.org/10.3390/app12031643>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo 2024.	¿En qué medida los juegos verbales desarrollan el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo 2024?	<p>General: La aplicación de los juegos verbales influye significativamente el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.</p> <p>Específicos: El nivel de lenguaje oral presenta variaciones significativas en los estudiantes de 5 años</p>	<p>General: Determinar si la aplicación de los juegos verbales influye en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.</p> <p>Específicos: Identificar el nivel de lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución</p>	Juegos verbales	Fonológica Semántica Sintáctica	<p>Enfoque: cuantitativo.</p> <p>Tipo: aplicada.</p> <p>Diseño: preexperimental, transversal.</p> <p>Población y muestra: 21 niños de cinco años de una institución educativa, Trujillo.</p>

	de una institución educativa, Trujillo, educativa, Trujillo, 2024 (pre test). 2024.		
	La aplicación de juegos verbales mejora significativamente el nivel de lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.		<p>Técnicas e instrumento de recojo de datos: encuesta, observación y listas de cotejo.</p> <p>Técnicas de procesamiento y análisis de la información: estadística descriptiva,</p>
	El nivel de lenguaje oral muestra una mejora significativa después de la aplicación de sesiones en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.	Lenguaje oral Claridad Fluidez Coherencia	

Anexo 2. Instrumentos de recojo de información

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DE JUEGOS VERBALES

SEXO: Masculino () Femenino ()

INSTRUCCIONES: A continuación, se te brindará una serie de actividades que deberás realizar, para ello escucha atentamente cada enunciado y luego emite tu respuesta.

Nº	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
FONOLOGICA				
1	• Identifica palabras que no comienzan con el mismo sonido.			
2	• Menciona el sonido que escucha al principio de cada palabra.			
3	• Repite palabras que se le pide “pa” / “ta” / “ca”.			
4	• Observa imágenes y menciona en voz alta los nombres de los objetos.			
5	• Escucha y canta con el mismo ritmo y entonación .			
6	• Repite rimas tratando de mantener el mismo ritmo y entonación que escucho.			
SEMANTICA				
7	• Se menciona la palabra “gigante” y la emplea en una oración.			
8	• Observa la imagen de una ambulancia y menciona para que sirve.			
9	• Escucha esta rima: “El mono Ramón es rápido como un león.” Menciona qué significa la palabra “rápido”			
10	• Se menciona la frase “el sol brilla en el cielo” y explica que significa.			
11	• Crea una historia corta con las palabras “columpio”, “árbol” y “amigos”.			
SINTACTICA				
12	• Se le brinda las siguientes palabras en desorden y debe formar la oración correcta: “niño”, “jugó”, “en”, “el,” “parque,”			
13	• Identifica lo incorrecto en la oración “La perro corre rápido”.			
14	• Observa imágenes y forma una oración con cada una de ellas (imagen de un gato, ratón y una casa).			
15	• Se le menciona una oración mal formulada y debe corregirla con la palabra correcta “El niño come una manzana”.			

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL LENGUAJE ORAL

SEXO: Masculino () Femenino ()

INSTRUCCIONES: A continuación, se te brindará una serie de actividades que deberás realizar, para ello escucha atentamente cada enunciado y luego emite tu respuesta.

N°	Items	Siempre	A veces	Nunca
CLARIDAD				
1	• Expresa las rimas con claridad al participar de los juegos verbales.			
2	• Expresa las adivinanzas con claridad al participar de los juegos verbales			
3	• Expresa los trabalenguas con claridad al participar de los juegos verbales.			
4	• Enlaza palabras con los mismos sonidos iniciales al formar rimas en situaciones lúdicas.			
5	• Enlaza palabras con los mismos sonidos finales al formar rimas en situaciones lúdicas.			
6	• Pronuncia claramente los trabalenguas, sin equivocaciones al participar en situaciones de juego.			
FLUIDEZ				
7	• Manifiesta naturalidad al pronunciar las rimas durante situaciones de juego.			
8	• Expresa con facilidad las adivinanzas en situaciones de aprendizaje.			
9	• Pronuncia claramente los trabalenguas al participar de los juegos.			
10	• Enuncia con facilidad las adivinanzas al participar de los juegos.			
COHERENCIA				
11	• Describe las características de los objetos al enunciar las adivinanzas.			
12	• Une palabras características de forma coherente al decir las adivinanzas.			
13	• Enlaza palabras que se relacionan entre sí al pronunciar trabalenguas			
14	• Relaciona las palabras según su sonido inicial al decir rimas			
15	• Relaciona las palabras según su sonido final al decir rimas			

Anexo 3: Ficha técnica.

Nombre original del instrumento	Guía de Observación
Autor y año	Lizet Del Rocío Berger Silva y Dania Leticia Ruz Salinas (2024)
Objetivo del instrumento	Medir el desempeño de los estudiantes en los juegos verbales a nivel fonológico, semántica y sintáctico.
Usuarios	Niños de cinco años.
Forma de Administración o Modo de Aplicación	Se puede administrar de manera individual o grupal.
Validez	Mg. Karin Valverde Araceli Valverde Reyes Mg. Luz Elena Cotrina Vásquez De Vigo Mg. Evelyn Cecilia Serrano López
Confiabilidad	Coefficiente α: 0.845 Coefficiente ω: 0.845

Anexo 4: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Juegos verbales (Variable independiente)	Según Brodin y Renblad (2020) los juegos define como actividades lúdicas que se basan en el uso del lenguaje de forma creativa e ingeniosa. Implican la manipulación de las palabras, sus sonidos, significados y estructuras para generar efectos divertidos, desafiantes o educativos.	Para medir la efectividad de los juegos verbales en estas dimensiones, se puede aplicar un pretest y un postest. La mejora en los indicadores mencionados desde el pretest hasta el postest indicará la influencia positiva de los juegos verbales en el desarrollo fonológico, semántico y	Fonológica	Discriminación de Sonidos Producción de Sonidos Ritmo y Entonación	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica palabras que no comienza con el mismo sonido - Menciona el sonido que escucha al principio de cada palabra - Repite palabras que se le pide “pa” / “ta” / “ca” - Observa imágenes y menciona en voz alta los nombres de los objetos - Escucha y menciona con el mismo ritmo y entonación - Repite rimas tratando de mantener el mismo ritmo y entonación que escucho. 	Guía de observación	Ordinal
			Semántica	Expansión de Vocabulario Comprensión de Significados	<ul style="list-style-type: none"> - Se menciona la palabra “gigante” y la emplea en una oración. - Observa la imagen de una ambulancia y menciona para que sirve. 		

		<p>sintáctico de los niños. Además, se pueden realizar observaciones directas durante los juegos para evaluar la participación y el progreso de los niños en tiempo real.</p>		<p>Uso Contextual de Vocabulario</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha esta rima: “El mono Ramón es rápido como un león.” Menciona qué significa la palabra “rápido. - Se menciona la frase “el sol brilla en el cielo” y explica que significa. - Crea una historia corta con las palabras “columpio”, “árbol” y “amigos”.
			Sintáctica	<p>Construcción de Oraciones</p> <p>Uso Correcto de Gramática</p> <p>Secuenciación de Palabras</p>	<p>Se le brinda las siguientes palabras en desorden y debe formar la oración correcta: “niño”, “jugó”, “en”, “el,” “parque,”.</p> <p>Identifica lo incorrecto en la oración “La perro corre rápido”.</p> <p>Observa imágenes y forma una oración con cada una de ellas (imagen de un gato, ratón y una casa).</p> <p>Se le menciona una oración mal formulada y debe corregirla con la palabra correcta “La niño come una manzana”.</p>
Lenguaje oral	El lenguaje oral es un medio que se	Es en las actividades cotidianas	Claridad	Vocaliza con claridad los sonidos en	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa las rimas con claridad al participar de los juegos verbales.

(variable dependiente)	<p>manifiesta a como el través del uso juego, los de sonidos y momentos de palabras articuladas de alimentación, que permite a ropa, entre los individuos otros que expresar surgen pensamientos diversas , emociones, interacciones deseos e ideas verbales a de manera través de las estructurada y cuales, los comprensible niños van para los desarrollando demás, a su lenguaje través de este oral, dicho las personas lenguaje lo pueden utilizar para interactuar, pedir, compartir, designar, información, expresar sus narrar deseos, experiencias establecer y construir vínculo relaciones afectivo, para</p>	<p>situaciones de juego</p> <p>Articula de manera adecuada los juegos verbales.</p> <hr/> <p>Fluidez</p> <p>Demuestra fluidez en la pronunciación de las palabras</p> <p>Expresa de manera fluida los jugos verbales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa las adivinanzas con claridad al participar de los juegos verbales. - Expresa los trabalenguas con claridad al participar de los juegos verbales. - Enlaza palabras con los mismos sonidos iniciales al formar rimas en situaciones lúdicas. - Enlaza palabras con los mismos sonidos finales al formar rimas en situaciones lúdicas. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Manifiesta naturalidad al pronunciar las rimas durante situaciones de juego. - Expresa con facilidad los trabalenguas en situaciones de aprendizaje. - Pronuncia claramente los trabalenguas al participar de los juegos - Enuncia con facilidad las adivinanzas al participar de los juegos.
-------------------------------	---	--	--

sociales
(Pinagorte y
Hipatia,
2022).

comunicarse
con el adulto
y otros niños
al momento
de
interactuar.

Coherencia

Relaciona de
forma
coherente sus
ideas haciendo
uso de palabras
en situaciones
de juego

- Describe de manera Coherente las características de los objetos al enunciar las adivinanzas
 - Une palabras características de forma coherente al decir las adivinanzas.
 - Enlaza palabras que se relacionan entre sí al pronunciar trabalenguas.
 - Relaciona las palabras según su sonido inicial al decir rimas.
 - Relaciona las palabras según su sonido final al decir rimas.
-

Anexo 5: Validación de juicios de expertos.

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TÍTULO DEL INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACIÓN VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS VERBALES

Nº	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: FONOLÓGICA								
1	• Identifica palabras que no comienzan con el mismo sonido.	X		X		X		
2	• Menciona el sonido que escucha al principio de cada palabra.	X		X		X		
3	• Repite palabras que se le pide “pa” / “ta” / “ca”.	X		X		X		
4	• Observa imágenes y menciona en voz alta los nombres de los objetos.	X		X		X		
5	• Escucha y canta con el mismo ritmo y entonación.	X		X		X		
6	• Repite rimas tratando de mantener el mismo ritmo y entonación que escucho.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: SEMÁNTICA								
7	• Se menciona la palabra “gigante” y la emplea en una oración.	X		X		X		
8	• Observa la imagen de una ambulancia y menciona para que sirve.	X		X		X		
9	• Escucha esta rima: “El mono Ramón es rápido como un león.” Menciona qué significa la palabra “rápido”	X		X		X		
10	• Se menciona la frase “el sol brilla en el cielo” y explica que significa.	X		X		X		
11	• Crea una historia corta con las palabras “columpio”, “árbol” y “amigos”.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: SINTÁCTICA								
12	• Se le brinda las siguientes palabras en desorden y debe formar la oración correcta: “niño”, “jugó”, “en”, “el”, “parque,”	X		X		X		
13	• Identifica lo incorrecto en la oración “La perro corre rápido”.	X		X		X		

14	• Observa imágenes y forma una oración con cada una de ellas (imagen de un gato, ratón y una casa).	X		X		X	
15	• Se le menciona una oración mal formulada y debe corregirla con la palabra correcta “El niño come una manzana”.	X		X		X	

Observaciones:

Aprobado [X] Observado [] Desaprobado []

Apellidos y nombres de la validadora: Mg. Karin Araceli Valverde Reyes

DNI: 46134639

Especialidad de la validadora: Educación inicial

Grado: Maestría en psicología educativa

Institución de trabajo: I.E. N° 81776 “Los Laureles”

Código de colegiatura: CPPe N° 0384354871

01 de junio del 2024

Pertinencia: Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

Relevancia: Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

Claridad: Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.



Firma del Experto

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TÍTULO DEL INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACIÓN VARIABLE DEPENDIENTE: LENGUAJE ORAL

N°	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Claridad	Si	No	Si	No	Si	No	
1	• Expresa las rimas con claridad al participar de los juegos verbales.	X		X		X		
2	• Expresa las adivinanzas con claridad al participar de los juegos verbales	X		X		X		
3	• Expresa los trabalenguas con claridad al participar de los juegos verbales.	X		X		X		
4	• Enlaza palabras con los mismos sonidos iniciales al formar rimas en situaciones lúdicas.	X		X		X		
5	• Enlaza palabras con los mismos sonidos finales al formar rimas en situaciones lúdicas.	X		X		X		
6	• Pronuncia claramente los trabalenguas, sin equivocaciones al participar en situaciones de juego.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: FLUIDEZ	Si	No	Si	No	Si	No	
7	• Manifiesta naturalidad al pronunciar las rimas durante situaciones de juego.	X		X		X		
8	• Expresa con facilidad las adivinanzas en situaciones de aprendizaje.	X		X		X		
9	• Pronuncia claramente los trabalenguas al participar de los juegos.	X		X		X		
10	• Enuncia con facilidad las adivinanzas al participar de los juegos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: COHERENCIA	Si	No	Si	No	Si	No	
11	• Describe las características de los objetos al enunciar las adivinanzas.	X		X		X		
12	• Une palabras características de forma coherente al decir las adivinanzas.	X		X		X		
13	• Enlaza palabras que se relacionan entre sí al pronunciar trabalenguas	X		X		X		
14	• Relaciona las palabras según su sonido inicial al decir rimas	X		X		X		
15	• Relaciona las palabras según su sonido final al decir rimas	X		X		X		

Observaciones:

Aprobado [X] Observado [] Desaprobado []

Apellidos y nombres de la validadora: Mg. Karin Araceli Valverde Reyes
DNI: 46134639
Especialidad de la validadora: Educación inicial
Grado: Maestría en psicología educativa
Institución de trabajo: I.E. N° 81776 “Los Laureles”
Código de colegiatura: CPPe N° 0384354871

Pertinencia: Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.
Relevancia: Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.
Claridad: Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.

01 de junio del 2024



Firma del Experto

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TÍTULO DEL INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACIÓN VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS VERBALES

N°	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: FONOLÓGICA								
1	• Identifica palabras que no comienzan con el mismo sonido.	X		X		X		
2	• Menciona el sonido que escucha al principio de cada palabra.	X		X		X		
3	• Repite palabras que se le pide “pa” / “ta” / “ca”.	X		X		X		
4	• Observa imágenes y menciona en voz alta los nombres de los objetos.	X		X		X		
5	• Escucha y canta con el mismo ritmo y entonación.	X		X		X		
6	• Repite rimas tratando de mantener el mismo ritmo y entonación que escucho.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: SEMÁNTICA								
7	• Se menciona la palabra “gigante” y la emplea en una oración.	X		X		X		
8	• Observa la imagen de una ambulancia y menciona para que sirve.	X		X		X		
9	• Escucha esta rima: “El mono Ramón es rápido como un león.” Menciona qué significa la palabra “rápido”	X		X		X		
10	• Se menciona la frase “el sol brilla en el cielo” y explica que significa.	X		X		X		
11	• Crea una historia corta con las palabras “columpio”, “árbol” y “amigos”.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: SINTÁCTICA								
12	• Se le brinda las siguientes palabras en desorden y debe formar la oración correcta: “niño”, “jugó”, “en”, “el”, “parque,”	X		X		X		
13	• Identifica lo incorrecto en la oración “La perro corre rápido”.	X		X		X		

14	• Observa imágenes y forma una oración con cada una de ellas (imagen de un gato, ratón y una casa).	X		X		X	
15	• Se le menciona una oración mal formulada y debe corregirla con la palabra correcta “El niño come una manzana”.	X		X		X	

Observaciones:

Aprobado [X] Observado [] Desaprobado []

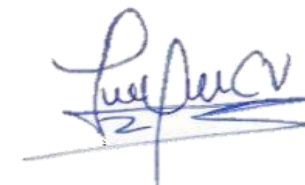
Apellidos y nombres de la validadora: Mg. Luz Elena Cotrina Vásquez de Vigo
DNI: 44377958
Especialidad de la validadora: Educación inicial
Grado: Maestría en Investigación y Docencia Universitaria
Institución de trabajo: I.E. N° 8024
Código de colegiatura: CPPe N° 018758761

Pertinencia: Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

Relevancia: Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

Claridad: Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.

01 de junio del 2024



Firma del Experto

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TÍTULO DEL INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACIÓN VARIABLE DEPENDIENTE: LENGUAJE ORAL

N°	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: CLARIDAD		Si	No	Si	No	Si	No	
1	• Expresa las rimas con claridad al participar de los juegos verbales.	X		X		X		
2	• Expresa las adivinanzas con claridad al participar de los juegos verbales	X		X		X		
3	• Expresa los trabalenguas con claridad al participar de los juegos verbales.	X		X		X		
4	• Enlaza palabras con los mismos sonidos iniciales al formar rimas en situaciones lúdicas.	X		X		X		
5	• Enlaza palabras con los mismos sonidos finales al formar rimas en situaciones lúdicas.	X		X		X		
6	• Pronuncia claramente los trabalenguas, sin equivocaciones al participar en situaciones de juego.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: FLUIDEZ		Si	No	Si	No	Si	No	
7	• Manifiesta naturalidad al pronunciar las rimas durante situaciones de juego.	X		X		X		
8	• Expresa con facilidad las adivinanzas en situaciones de aprendizaje.	X		X		X		
9	• Pronuncia claramente los trabalenguas al participar de los juegos.	X		X		X		
10	• Enuncia con facilidad las adivinanzas al participar de los juegos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: COHERENCIA		Si	No	Si	No	Si	No	
11	• Describe las características de los objetos al enunciar las adivinanzas.	X		X		X		
12	• Une palabras características de forma coherente al decir las adivinanzas.	X		X		X		
13	• Enlaza palabras que se relacionan entre sí al pronunciar trabalenguas	X		X		X		
14	• Relaciona las palabras según su sonido inicial al decir rimas	X		X		X		
15	• Relaciona las palabras según su sonido final al decir rimas	X		X		X		

Observaciones:

Aprobado [X] Observado [] Desaprobado []

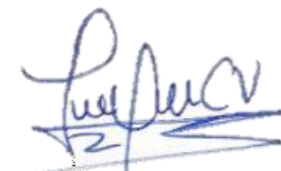
Apellidos y nombres de la validadora: Mg. Luz Elena Cotrina Vásquez de Vigo
DNI: 44377958
Especialidad de la validadora: Educación inicial
Grado: Maestría en Investigación y Docencia Universitaria
Institución de trabajo: I.E. N° 8024
Código de colegiatura: CPPe N° 018758761

01 de junio del 2024

Pertinencia: Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

Relevancia: Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

Claridad: Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.



Firma del Experto

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TÍTULO DEL INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACIÓN VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS VERBALES

N°	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: FONOLÓGICA								
1	• Identifica palabras que no comienzan con el mismo sonido.	X		X		X		
2	• Menciona el sonido que escucha al principio de cada palabra.	X		X		X		
3	• Repite palabras que se le pide “pa” / “ta” / “ca”.	X		X		X		
4	• Observa imágenes y menciona en voz alta los nombres de los objetos.	X		X		X		
5	• Escucha y canta con el mismo ritmo y entonación.	X		X		X		
6	• Repite rimas tratando de mantener el mismo ritmo y entonación que escucho.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: SEMÁNTICA								
7	• Se menciona la palabra “gigante” y la emplea en una oración.	X		X		X		
8	• Observa la imagen de una ambulancia y menciona para que sirve.	X		X		X		
9	• Escucha esta rima: “El mono Ramón es rápido como un león.” Menciona qué significa la palabra “rápido”	X		X		X		
10	• Se menciona la frase “el sol brilla en el cielo” y explica que significa.	X		X		X		
11	• Crea una historia corta con las palabras “columpio”, “árbol” y “amigos”.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: SINTÁCTICA								
12	• Se le brinda las siguientes palabras en desorden y debe formar la oración correcta: “niño”, “jugó”, “en”, “el”, “parque,”	X		X		X		
13	• Identifica lo incorrecto en la oración “La perro corre rápido”.	X		X		X		

14	• Observa imágenes y forma una oración con cada una de ellas (imagen de un gato, ratón y una casa).	X		X		X	
15	• Se le menciona una oración mal formulada y debe corregirla con la palabra correcta “El niño come una manzana”.	X		X		X	

Observaciones:

Aprobado [X] Observado [] Desaprobado []

Apellidos y nombres de la validadora: Mg. Evelyn Serrano López
DNI: 41243493
Especialidad de la validadora: Educación inicial
Grado: Docencia y gestión educativa.
Institución de trabajo: I.E. N° 1579 Corazón del Niño Jesús
Código de colegiatura: CPPe N° 1541243493

Pertinencia: Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

Relevancia: Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

Claridad: Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.

01 de junio del 2024



Firma del Experto

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TÍTULO DEL INSTRUMENTO: GUIA DE OBSERVACIÓN VARIABLE DEPENDIENTE: LENGUAJE ORAL

N°	DIMENSIONES /ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: CLARIDAD		Si	No	Si	No	Si	No	
1	• Expresa las rimas con claridad al participar de los juegos verbales.	X		X		X		
2	• Expresa las adivinanzas con claridad al participar de los juegos verbales	X		X		X		
3	• Expresa los trabalenguas con claridad al participar de los juegos verbales.	X		X		X		
4	• Enlaza palabras con los mismos sonidos iniciales al formar rimas en situaciones lúdicas.	X		X		X		
5	• Enlaza palabras con los mismos sonidos finales al formar rimas en situaciones lúdicas.	X		X		X		
6	• Pronuncia claramente los trabalenguas, sin equivocaciones al participar en situaciones de juego.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: FLUIDEZ		Si	No	Si	No	Si	No	
7	• Manifiesta naturalidad al pronunciar las rimas durante situaciones de juego.	X		X		X		
8	• Expresa con facilidad las adivinanzas en situaciones de aprendizaje.	X		X		X		
9	• Pronuncia claramente los trabalenguas al participar de los juegos.	X		X		X		
10	• Enuncia con facilidad las adivinanzas al participar de los juegos.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: COHERENCIA		Si	No	Si	No	Si	No	
11	• Describe las características de los objetos al enunciar las adivinanzas.	X		X		X		
12	• Une palabras características de forma coherente al decir las adivinanzas.	X		X		X		
13	• Enlaza palabras que se relacionan entre sí al pronunciar trabalenguas	X		X		X		
14	• Relaciona las palabras según su sonido inicial al decir rimas	X		X		X		
15	• Relaciona las palabras según su sonido final al decir rimas	X		X		X		

Observaciones:

Aprobado [X] Observado [] Desaprobado []

Apellidos y nombres de la validadora: Mg. Evelyn Serrano López

DNI: 41243493

Especialidad de la validadora: Educación inicial

Grado: Docencia y gestión educativa.

Institución de trabajo: I.E. N° 1579 Corazón del Niño Jesús

Código de colegiatura: CPPe N°1541243493

01 de junio del 2024

Pertinencia: Las dimensiones, indicadores e ítems tienen sustento teórico – científico.

Relevancia: Las dimensiones, indicadores e ítems abordan todo el contenido de la variable de forma representativa.

Claridad: Las dimensiones, indicadores e ítems son claros, precisos y objetivos.



Firma del Experto

Anexo 6: Carta de presentación


UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Trujillo, 20 de mayo, 2024.

CARTA N°1371-2024/UCT-FH
Director(a): DORA ACUÑA RAZA
I.E.I 1579 "CORAZON DEL NIÑO JESUS" / PORVENIR-RIO SECO / UGEL 01.
LA LIBERTAD. -

Asunto: PRESENTACIÓN DEL (LOS) BACHILLER (ES) PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

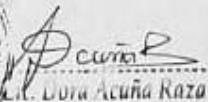
De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Ante usted presento a la(s) bachiller(es) Berger Silva Lizet del Rocío y Ruiz Salinas Dania Leticia, de la Carrera de EDUCACION INICIAL, quien desca realizar su trabajo de investigación denominada "Juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo 2024", en su institución los días 20 al 24 del mes de noviembre del presente año (lunes, martes, miércoles, jueves y viernes), con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.


Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



LIT. DORA ACUÑA RAZA
DIRECTORA

Recibido: 20-05-2024
Hora: 12:10 PM

Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

© Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú www.uct.edu.pe 

Anexo 7: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

	Ministerio de Educación	Administración de Educación Superior	Dirección General de Educación Básica Regular	Dirección de Educación Inicial
---	-------------------------	--------------------------------------	---	--------------------------------

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

La directora de la I.E.I 1579 "CORAZON DEL NIÑO JESUS", ubicado en Jr. Inca Roca 699- Río Seco - El Porvenir, Provincia de Trujillo, Departamento La Libertad.

HACE CONSTAR:

Que las estudiantes, Lizet Del Rocio Berger Silva identificado con DNI 46192712 y Dania Leticia, Ruiz Salinas identificado con DNI 74493209, estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI del programa de estudios de EDUCACION INICIAL SP de la Facultad de Humanidades, quien (es) Realizaron la aplicación de los instrumentos de su trabajo de investigación que lleva como título:

"Juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa Trujillo 2024"

Se expide la presente constancia a petición de la parte interesada para los fines de crea conveniente.

El Porvenir, 19 de junio del 2024

ATENTAMENTE



Anexo 8: Consentimiento informado

UCT
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 20/ 05 / 2024

DORA ACUÑA RAZA
DIRECTORA DE LA I.E
LE.I 1579 "CORAZON DEL NIÑO JESUS" /PORVENIR-LA LIBERTAD
Presente.

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a:
Br. Berger Silva Lizet Del Rocio y Br. Ruiz Salinas Dania Leticia, estudiantes del programa de estudios de EDUCACION INICIAL SP de la Facultad de Humanidades, quien (es) desarrollarán el proyecto de tesis titulado: Juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo 2024 con la asesoría del Dr. (a) ó Mg. Amadeo Amaya Saucedo.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el (los) instrumento (s): Guía de Observación a los participantes de la muestra de estudiantes de 5 años nivel inicial y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL, para el (los) Bachiller (es) presentado (s) líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Lic. Dora Acuña Raza
DIRECTORA

Recibido: 20-05-2024
Hora: 12:10pm


Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú

www.uct.edu.pe

Anexo 9: Asentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "Juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo 2024".

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 20 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.


El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres Berger Silva Lizet y Ruiz Salinas Dania, a cargo de su asesor Dr. Amaya Saucedo Grados de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por mi será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Trujillo, el día 20, del mes Mayo del 2024.

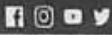
Firma 

Nombre Waly Cristel Castillo Ordoñez

Documento de identificación No. 75175419

Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche · Trujillo · Perú

www.uct.edu.pe



Anexo 10: Sesiones/ Actividades de aprendizaje

SESIÓN N°1				
OBJETIVO	Aplicar mediante repeticiones trabalenguas básicos para la mejora del lenguaje oral a los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.			
FASES	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	RECURSOS
Inicio	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Las facilitadoras se presentan y mencionan el título del programa “Aprendo jugando”. - Se procede a escuchar una canción para la presentación, donde los niños deberán bailar y cantar: https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k 	5 min.	Parlante.
	Dinámica de inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: “La pelota preguntona” <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invita a los niños a sentarse en círculo en el suelo o en sillas, de manera que todos puedan verse y la pelota se pueda pasar fácilmente. 	10 min.	Pelota.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencionar que el juego consiste en decir su nombre y una palabra que comience con la misma letra de su nombre. Por ejemplo, si su nombre es "Ana", podría decir "Ana - Árbol". ➤ Una de las facilitadoras comienza el juego para dar un ejemplo claro: "Hola, me llamo María y mi palabra es Mariposa". ➤ Luego pasa la pelota al niño que esté a su derecha. ➤ El niño que recibe la pelota dice su nombre y una palabra que comience con la misma letra. Después, pasa la pelota a otro niño. ➤ Si un niño tiene dificultades para pensar en una palabra, las facilitadoras pueden ayudar sugiriendo algunas opciones. 		
Desarrollo	Dinámica de desarrollo	<p>- Dinámica: "Repeticiones"</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Asegurarse de que los niños estén sentados cómodamente en un semicírculo o en una disposición donde todos puedan ver a las facilitadoras y la pizarra. 	25 min.	<p>Pizarra.</p> <p>Plumones.</p> <p>Pelota</p>

		<ul style="list-style-type: none">➤ Las facilitadoras se presentan nuevamente y explican que hoy aprenderán sobre trabalenguas, que son frases divertidas y desafiantes para practicar la pronunciación y el lenguaje.➤ Las facilitadoras escriben el trabalenguas en la pizarra: "Tres tristes tigres tragan trigo en un trigal."➤ Las facilitadoras leen el trabalenguas lentamente, señalando cada palabra a medida que la dicen.➤ Una de las facilitadoras repite el trabalenguas varias veces, primero lentamente y luego más rápido, para mostrar cómo se hace.➤ Se anima a los niños a escuchar atentamente y a observar la pronunciación.➤ Las facilitadoras invitan a los niños a repetir los trabalenguas juntos, primero lentamente y luego un poco más rápido.➤ Las facilitadoras pasan la pelota (u otro objeto pequeño) a un niño y le piden que intente decir el trabalenguas solo. Luego, ese niño pasa la		
--	--	--	--	--

		<p>pelota a otro niño, quien también intentará decir el trabalenguas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras brindan apoyo y elogios, y ayudan a los niños que tienen dificultades. ➤ Las facilitadoras dividen a los niños en pequeños grupos y les piden que practiquen el trabalenguas en sus grupos. Luego, cada grupo puede mostrar sus habilidades al resto de la clase. 		
Cierre	Retroalimentación	- Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión, resaltando la importancia de practicar los trabalenguas.	2 min.	-
	Meta cognición	<p>- Se procede a realizar las siguientes preguntas a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?, ¿fácil o difícil?, ¿por qué? ➤ Solicitar a los estudiantes compartir sus experiencias. 	3 min.	-

	Despedida	- Las facilitadoras dan cierre a la sesión, despidiéndose de los estudiantes y anunciando que regresaran con nuevas actividades.	1 min.	-
--	-----------	--	--------	---

SESIÓN N°2				
OBJETIVO	Utilizar canciones infantiles para mejorar la pronunciación en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.			
FASES	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	RECURSOS
Inicio	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Las facilitadoras se presentan y mencionan el título del programa “Aprendo jugando”. - Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión anterior. - Se procede a escuchar una canción para la presentación, donde los niños deberán bailar y cantar: https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k 	5 min.	Parlante.
	Dinámica de inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: “Palmas rítmicas”. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ubicar a los estudiantes en círculo. ➤ Se les explicará que escucharán una canción y deberán seguir el ritmo haciendo palmas con 	5 min.	Parlante.

		<p>ambas manos. Deberán observar a las facilitadoras para guiarse.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=D-xQWEfXaFo</p>		
Desarrollo	Dinámica de desarrollo	<p>- Dinámica: “Cantando”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras escriben o muestran la letra de la canción en una pizarra o papel grande para que todos los niños puedan verla. ➤ Una de las facilitadoras canta la canción una vez, señalando las palabras en la pizarra a medida que las canta. ➤ Las facilitadoras invitan a los niños a cantar la canción juntos. Se empieza cantando lentamente para que todos puedan seguir la letra y la melodía. ➤ Las facilitadoras animan a los niños a seguir la letra en la pizarra con sus ojos mientras cantan. ➤ La canción se repite varias veces, aumentando gradualmente la velocidad a medida que los 	25 min.	<p>Pizarra.</p> <p>Plumones.</p> <p>Parlante.</p>

		<p>niños se sienten más cómodos con la letra y la melodía.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras emplearan gestos o movimientos de las manos para hacer la actividad más interactiva y divertida. ➤ Las facilitadoras pueden invitar a grupos pequeños de niños o a individuos a cantar partes de la canción, fomentando la confianza y la participación individual. 		
Cierre	Retroalimentación	- Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión, resaltando la importancia de aprender nuevas canciones, ya que así se incorporan más palabras al vocabulario.	2 min.	-
	Meta cognición	<p>- Se procede a realizar las siguientes preguntas a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?, ¿fácil o difícil?, ¿por qué? ➤ Las facilitadoras preguntan a los niños qué les gustó más de la canción y cómo se sintieron al cantarla en grupo. 	3 min.	-

		➤ Se anima a los niños a compartir si tienen alguna canción favorita que les gustaría cantar en el futuro.		
	Despedida	- Las facilitadoras dan cierre a la sesión, despidiéndose de los estudiantes y anunciando que regresaran con nuevas actividades.	1 min.	-

SESIÓN N°3				
OBJETIVO	Enseñar rimas, ayudando a reconocer patrones sonoros y a mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.			
FASES	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	RECURSOS
Inicio	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Las facilitadoras se presentan y mencionan el título del programa “Aprendo jugando”. - Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión anterior. - Se procede a escuchar una canción para la presentación, donde los niños deberán bailar y cantar: https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k 	5 min.	Parlante.
	Dinámica de inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: “Juego de palabras rimadas”. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras organizan a los niños para que se sienten en un círculo en el suelo o en sillas, asegurándose de que todos se vean y escuchen bien. 	15 min.	-

		<ul style="list-style-type: none">➤ Una de las facilitadoras explica que comenzarán con una palabra simple y cada niño, en su turno, deberá decir una palabra que rime con la palabra inicial.➤ Las facilitadoras dan un ejemplo para asegurarse de que los niños entiendan. Por ejemplo, si la palabra inicial es "sol", las palabras que riman pueden ser "col", "gol" y "mol".➤ Las facilitadoras inician el juego con una palabra simple. Una facilitadora dice: "Voy a empezar con la palabra 'gato'. Ahora, vamos a decir palabras que rimen con 'gato'."➤ La primera facilitadora dice "gato" y señala al niño a su derecha para que continúe.➤ El niño a la derecha de la facilitadora dice una palabra que rime con "gato", por ejemplo, "pato".➤ El siguiente niño dice otra palabra que rime, como "zapato".		
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ El juego continúa alrededor del círculo hasta que todos los niños hayan participado. ➤ Si los niños tienen dificultades para encontrar palabras que rimen, las facilitadoras pueden proporcionar una lista de palabras de referencia. ➤ Las facilitadoras pueden introducir una nueva palabra para rimar después de cada ronda completa. Por ejemplo, después de "gato", pueden usar "flor", y las palabras rimadas pueden ser "color", "dolor", y "motor". ➤ Las facilitadoras alientan a todos los niños a participar y elogian cada intento, independientemente de si la palabra rima perfectamente. ➤ Si un niño tiene dificultades, las facilitadoras pueden ayudar sugiriendo una palabra o dándole más tiempo para pensar. 		
Desarrollo	Dinámica de desarrollo	- Dinámica: "Creando rimas"	25 min.	Hojas.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras explican que hoy van a crear poemas especiales llamados "poemas con rimas". Les dicen a los niños que van a jugar con palabras que suenan parecido al final. ➤ Una facilitadora explica qué son los poemas con rimas y da ejemplos sencillos: "Los poemas con rimas son como canciones hechas con palabras. Las palabras suenan parecidas al final, como 'sol' con 'col' y 'flor' con 'amor'. ➤ Las facilitadoras muestran las hojas con palabras que riman que han preparado previamente ("sol, col y mol", "casa, masa y taza", "coche, noche y broche", "flor", amor y tambor"). ➤ Las facilitadoras explican que los niños pueden usar estas palabras para crear sus propios poemas con rimas. ➤ Cada niño recibe papel y lápices de colores. Se les anima a pensar en una palabra que les guste y a escribir y/o dibujar en secuencia el poema que rime con esa palabra. 		<p>Lápices de colores.</p>
--	--	---	--	----------------------------

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras caminan por la habitación, ayudando a los niños a pensar en palabras y en cómo escribir poemas. ➤ Tras unos minutos, los niños se reúnen en el círculo nuevamente. Cada niño tiene la oportunidad de leer su poema en voz alta y mostrar su dibujo. ➤ Las facilitadoras elogian a cada niño por su trabajo y les hacen preguntas sobre sus poemas. 		
Cierre	Retroalimentación	- Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión, resaltando la importancia de ser creativos al crear nuestras propias rimas.	2 min.	-
	Meta cognición	<p>- Se procede a realizar las siguientes preguntas a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?, ¿fácil o difícil?, ¿por qué? ➤ Las facilitadoras preguntan a los niños cómo se sintieron al crear sus poemas con rimas y qué fue lo más divertido o desafiante. 	3 min.	-

		➤ Se les anima a compartir si les gustaría escribir más poemas en el futuro.		
	Despedida	- Las facilitadoras dan cierre a la sesión, despidiéndose de los estudiantes y anunciando que regresaran con nuevas actividades.	1 min.	-

SESIÓN N°4				
OBJETIVO	Utilizar cuentos cortos para fomentar el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.			
FASES	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	RECURSOS
Inicio	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Las facilitadoras se presentan y mencionan el título del programa “Aprendo jugando”. - Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión anterior. - Se procede a escuchar una canción para la presentación, donde los niños deberán bailar y cantar: https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k 	5 min.	Parlante.
	Dinámica de inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: “Adivino el cuento”. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras explican que hoy van a jugar con adivinanzas relacionadas con los cuentos que conocen y aman. Les dicen a los niños que van a escuchar pistas divertidas 	15 min.	Tarjetas con adivinanzas.

		<p>para adivinar qué personaje o elemento del cuento se está describiendo.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Una facilitadora explica qué son las adivinanzas y da ejemplos simples: "Las adivinanzas son como acertijos divertidos. Se dan pistas sobre algo y tú tienes que adivinar qué es. Por ejemplo, si digo 'Tiene orejas largas y salta mucho', ¿qué animal es? ¡Es un conejo como el de 'Alicia en el País de las Maravillas!'"➤ Las facilitadoras muestran las tarjetas con las adivinanzas escritas. Cada tarjeta tiene una pista sobre un personaje o elemento de un cuento popular.<ul style="list-style-type: none">○ "Es pequeña y lleva una capa roja. ¿Quién es?"○ "Tiene muchas patas y hace telarañas. ¿Qué animal es?"		
--	--	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ○ "Es verde, tiene grandes orejas y le gusta comer zanahorias. ¿Qué animal es?" ➤ Una facilitadora lee una adivinanza en voz alta y espera a que los niños intenten adivinar la respuesta. Se les da tiempo para pensar y compartir sus respuestas. ➤ Si los niños tienen dificultades para adivinar, las facilitadoras pueden dar pistas adicionales o fomentar la discusión entre los niños para llegar a la respuesta correcta. ➤ Se elogia y se celebra a los niños cuando adivinan correctamente las respuestas. 		
Desarrollo	Dinámica de desarrollo	<p>- Dinámica: "Creando un cuento"</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras explican que hoy van a crear historias fantásticas utilizando imágenes como inspiración. Les dicen a los niños que van a 	25 min.	Imágenes.

		<p>explorar cada imagen y pensar en qué historia podrían contar sobre ella.</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Las facilitadoras muestran varias imágenes una por una, asegurándose de que todos los niños puedan verlas claramente. Las imágenes pueden incluir paisajes, personajes, animales u objetos interesantes y variados.➤ Cada vez que se muestra una imagen, las facilitadoras permiten que los niños la observen durante unos momentos en silencio.➤ Se les anima a mirar los detalles de la imagen y a pensar en qué podría estar pasando o qué historia podría contar sobre esa escena.➤ Después de observar cada imagen, las facilitadoras invitan a los niños a compartir ideas sobre qué podría estar ocurriendo en la imagen y a qué personajes podrían añadir a la historia.➤ Se les anima a usar su imaginación y a ser creativos al crear la trama de la historia basada en la imagen.		
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Uno o varios niños voluntarios pueden contar la historia que han imaginado basándose en la imagen mostrada. ➤ Las facilitadoras escuchan atentamente y hacen preguntas para fomentar la narración, como "¿Qué pasó después?" o "¿Cómo se sintieron los personajes?" 		
Cierre	Retroalimentación	- Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión, resaltando la importancia de crear cuentos y lo divertido que ello es.	2 min.	-
	Meta cognición	<p>- Se procede a realizar las siguientes preguntas a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?, ¿fácil o difícil?, ¿por qué? ➤ Las facilitadoras preguntan a los niños qué les pareció divertido o emocionante sobre la dinámica y cuál fue su historia favorita que crearon. ➤ Se les anima a compartir qué imágenes les inspiraron más y por qué. 	3 min.	-

	Despedida	- Las facilitadoras dan cierre a la sesión, despidiéndose de los estudiantes y anunciando que regresaran con nuevas actividades.	1 min.	-
--	-----------	--	--------	---

SESIÓN N°5				
OBJETIVO	Fomentar el juego de palabras para la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.			
FASES	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	RECURSOS
Inicio	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Las facilitadoras se presentan y mencionan el título del programa “Aprendo jugando”. - Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión anterior. - Se procede a escuchar una canción para la presentación, donde los niños deberán bailar y cantar: https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k 	5 min.	Parlante.
	Dinámica de inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: “Sonidos similares”. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras explican de manera sencilla qué son los juegos de palabras: "Hoy vamos a jugar con las palabras de una manera muy 	15 min.	Imágenes.

		<p>divertida. Vamos a decir palabras que suenan parecido o que tienen letras iguales."</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Para ilustrar el concepto, las facilitadoras muestran imágenes o dibujos de objetos que tienen nombres que suenan parecido. Por ejemplo, una imagen de un "pato" y un "gato". ➤ Luego, proceden a preguntar: “¿son lo mismo?”. Se espera que los estudiantes respondan. ➤ Se procede a que los estudiantes repitan secuencia de palabras similares en repetidas ocasiones: "gato, pato, rato, dato". 		
Desarrollo	Dinámica de desarrollo	<p>- Dinámica: “Encadenando palabras”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras explican qué es el juego de palabras encadenadas: "Vamos a decir palabras una tras otra, pero cada palabra debe empezar con la última letra de la palabra anterior. Por ejemplo, si digo 'sol', el siguiente puede decir 'luna', y así seguimos". 	25 min.	Imágenes.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Para ilustrar el juego, una facilitadora comienza diciendo una palabra simple, como "sol". ➤ El juego continúa en círculo, con cada niño diciendo una palabra que empiece con la última letra de la palabra dicha anteriormente por otro niño. ➤ Las facilitadoras están atentas para ayudar si algún niño tiene dificultades para pensar en una palabra o entender la dinámica del juego. ➤ Durante el juego, las facilitadoras elogian los esfuerzos de los niños y los animan a seguir participando y pensando rápido. 		
Cierre	Retroalimentación	- Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión, resaltando la importancia de reconocer los sonidos de las letras mediante juegos de palabras.	2 min.	-
	Meta cognición	- Se procede a realizar las siguientes preguntas a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?, ¿fácil o difícil?, ¿por qué? 	3 min.	-

		➤ Las facilitadoras preguntan a los niños qué les pareció divertida la dinámica.		
	Despedida	- Las facilitadoras dan cierre a la sesión, despidiéndose de los estudiantes y anunciando que regresaran con nuevas actividades.	1 min.	-

SESIÓN N°6				
OBJETIVO	Aplicar mediante repeticiones trabalenguas intermedios para la mejora del lenguaje oral a los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.			
FASES	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	RECURSOS
Inicio	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Las facilitadoras se presentan y mencionan el título del programa “Aprendo jugando”. - Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión anterior. - Se procede a escuchar una canción para la presentación, donde los niños deberán bailar y cantar: https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k 	5 min.	Parlante.
	Dinámica de inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: “Respiro”. ➤ Las facilitadoras explican manera sencilla el ejercicio de respiración: "Hoy vamos a aprender a usar nuestra respiración para 	15 min.	-

		<p>hablar más claro. Vamos a imaginar que soplamos velitas con nuestra boca".</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se invita a los niños a sentarse cómodamente en el suelo o en sillas, con la espalda recta y los pies apoyados en el suelo. ➤ Se les pide a los niños que respiren profundamente por la nariz, inflando suavemente su barriguita mientras cuentan hasta tres. ➤ Después de inhalar, los niños deben exhalar suavemente por la boca como si estuvieran soplando una velita, sintiendo cómo el aire sale de su boca de manera controlada. ➤ Se repite el ejercicio de respiración varias veces, asegurándose de que los niños respiren profundamente y luego soplen suavemente. 		
Desarrollo	Dinámica de desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dinámica: "Creando un cuento" ➤ Las facilitadoras explican qué son los trabalenguas y por qué son divertidos: "Hoy 	25 min.	Plumones. Pizarra.

		<p>vamos a jugar con frases que tienen palabras difíciles de decir rápido. ¡Será un reto divertido para nuestras lenguas!".</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras escriben el trabalenguas en la pizarra: "Pedro Pablo Pérez Pereira, pintor portugués, pinta paisajes por poca plata, pero para pinta portugueses." ➤ Las facilitadoras leen el trabalenguas lentamente, señalando cada palabra a medida que la dicen. ➤ Una de las facilitadoras repite el trabalenguas varias veces, primero lentamente y luego más rápido, para mostrar cómo se hace. ➤ Se anima a los niños a escuchar atentamente y a observar la pronunciación. ➤ Las facilitadoras invitan a los niños a repetir los trabalenguas juntos, primero lentamente y luego un poco más rápido. ➤ Se procede a realizar la misma secuencia de actividad con otros trabalenguas: "Erre con erre cigarro, erre con erre barril, rápido 		
--	--	--	--	--

		<p>ruedan las ruedas del ferrocarril."; "El cielo está enladrillado, ¿quién lo desenladrillará? El desenladrillador que lo desenladrille, buen desenladrillador será."; "Pepe Pecas pica papas con un pico, con un pico pica papas Pepe Pecas.".</p>		
Cierre	Retroalimentación	- Las facilitadoras proporcionan feedback positivo y animan a los niños a seguir practicando para mejorar su habilidad con los trabalenguas.	2 min.	-
	Meta cognición	- Se procede a realizar las siguientes preguntas a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?, ¿fácil o difícil?, ¿por qué? ➤ Se pregunta a los estudiantes cual fue su trabalenguas favorito. 	3 min.	-
	Despedida	- Las facilitadoras dan cierre a la sesión, despidiéndose de los estudiantes y anunciando que regresaran con nuevas actividades.	1 min.	-

SESIÓN N°7				
OBJETIVO	Fomentar la repetición y la atención auditiva para la mejora del lenguaje oral a los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.			
FASES	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	RECURSOS
Inicio	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Las facilitadoras se presentan y mencionan el título del programa “Aprendo jugando”. - Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión anterior. - Se procede a escuchar una canción para la presentación, donde los niños deberán bailar y cantar: https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k 	5 min.	Parlante.
	Dinámica de inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: “El círculo del eco” <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras piden a los niños que formen un círculo grande en el centro del aula. Se asegura de que todos los niños puedan verse entre sí. 	15 min.	-

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ La facilitadora explica brevemente qué es un eco, mencionando cómo se trata de un sonido que se repite. Usa ejemplos simples para que los niños comprendan el concepto. ➤ La facilitadora dice una palabra sencilla y clara, como "sol". Los niños deben escuchar atentamente. ➤ Los niños repiten la palabra en coro, imitando un eco. La facilitadora los guía para que todos repitan al mismo tiempo y con el mismo tono. ➤ La facilitadora introduce nuevas palabras, una a una, como "luna", "casa", y "perro". Después de decir cada palabra, los niños la repiten en coro. ➤ Para mantener la atención y el interés de los niños, la facilitadora varía el ritmo y el tono de su voz al decir las palabras. Los niños deben imitar estas variaciones al repetir las palabras. 		
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ La facilitadora observa cómo los niños repiten las palabras. Si nota que algunos tienen dificultades, repite la palabra con un ritmo más lento o un tono más claro. 		
Desarrollo	Dinámica de desarrollo	<p>- Dinámica: “El eco creativo”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras explican a los niños que van a jugar a un nuevo tipo de eco, donde repetirán frases completas en lugar de solo palabras. ➤ La facilitadora dice una frase corta y sencilla, como "El perro ladra". Los niños deben escuchar atentamente y luego repetir la frase al unísono, imitando un eco. ➤ La facilitadora introduce frases gradualmente más largas, como "El perro ladra en el parque", asegurándose de que los niños comprendan y repitan cada frase correctamente. ➤ La facilitadora anima a los niños a sugerir sus propias frases para que el grupo las repita, 	25 min.	-

		<p>fomentando así la participación activa y la creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Si los niños tienen dificultades para repetir alguna frase, la facilitadora repite la frase lentamente y en partes más pequeñas, ayudándolos a mejorar su pronunciación y comprensión. ➤ La facilitadora felicita a los niños por su esfuerzo y participación, y hace una breve recapitulación de las frases trabajadas, enfatizando la importancia de escuchar y repetir correctamente. 		
Cierre	Retroalimentación	- Las facilitadoras proporcionan feedback positivo y animan a los niños a seguir practicando las palabras en eco, así mismo resalta aquellos momentos de logro de los niños.	2 min.	-
	Meta cognición	- Se procede a realizar las siguientes preguntas a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntar a los niños qué les gustó más del juego del eco. 	3 min.	-

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pedirles que mencionen una cosa que creen que hicieron bien. ➤ Invitar a que digan una cosa que podrían intentar mejorar la próxima vez. 		
	Despedida	- Las facilitadoras dan cierre a la sesión, despidiéndose de los estudiantes y anunciando que regresaran con nuevas actividades.	1 min.	-

SESIÓN N°8				
OBJETIVO	Desarrollar la precisión verbal para la mejora del lenguaje oral a los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.			
FASES	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	RECURSOS
Inicio	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Las facilitadoras se presentan y mencionan el título del programa “Aprendo jugando”. - Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión anterior. - Se procede a escuchar una canción para la presentación, donde los niños deberán bailar y cantar: https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k 	5 min.	Parlante.
	Dinámica de inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: “Teléfono descompuesto” <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras forman un círculo con los niños. ➤ Explica el juego del teléfono descompuesto: susurra una frase corta y sencilla en el oído 	15 min.	-

		<p>de un niño, y este debe susurrarla al siguiente niño, y así sucesivamente hasta que la frase llegue al último niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La facilitadora empieza con una frase sencilla (ej. "El gato negro corre rápido"). ➤ El último niño dice en voz alta la frase que escuchó. ➤ La facilitadora repite el proceso con diferentes frases, ajustando la complejidad según la capacidad de los niños. 		
Desarrollo	Dinámica de desarrollo	<p>- Dinámica: "Teléfono descompuesto creativo"</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras forman pequeños grupos de niños para que jueguen al teléfono descompuesto de manera simultánea. ➤ En cada grupo, un niño comienza con una frase que la facilitadora le susurra (ej. "La mariposa azul vuela sobre las flores"). ➤ La frase se pasa de niño en niño dentro del grupo, siguiendo el mismo proceso de susurrar al oído. 	25 min.	-

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Una vez que la frase llega al último niño del grupo, este la dice en voz alta. ➤ La facilitadora compara la frase original con la frase final, destacando las diferencias y riéndose con los niños de los cambios divertidos. ➤ Repetir varias veces, cambiando la frase y los roles dentro de los grupos. 		
Cierre	Retroalimentación	- Las facilitadoras proporcionan feedback positivo y animan a los niños a seguir practicando el uso de nuevas palabras de manera divertida.	2 min.	-
	Meta cognición	<p>- Se procede a realizar las siguientes preguntas a los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntar a los niños qué les gustó más del juego del teléfono descompuesto. ➤ Pedirles que mencionen una cosa que creen que hicieron bien durante el juego. ➤ Invitar a que digan una cosa que podrían intentar mejorar la próxima vez. 	3 min.	-

	Despedida	- Las facilitadoras dan cierre a la sesión, despidiéndose de los estudiantes y anunciando que regresaran con nuevas actividades.	1 min.	-
--	-----------	--	--------	---

SESIÓN N°9				
OBJETIVO	Promover la colaboración verbal para la mejora del lenguaje oral a los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.			
FASES	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	RECURSOS
Inicio	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Las facilitadoras se presentan y mencionan el título del programa “Aprendo jugando”. - Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión anterior. - Se procede a escuchar una canción para la presentación, donde los niños deberán bailar y cantar: https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k 	5 min.	Parlante.
	Dinámica de inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: “Cadena de palabras” ➤ Las facilitadoras piden a los niños que formen un círculo grande en el centro del aula. Se aseguran de que todos los niños puedan verse entre sí y a las facilitadoras. ➤ Una de las facilitadoras explica brevemente que van a jugar a un juego llamado "Cadena de 	15 min.	-

		<p>Palabras". Les dice a los niños que cada uno debe decir una palabra relacionada con la palabra anterior que dijo otro niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La primera facilitadora comienza diciendo una palabra sencilla, como "mariposa". La segunda facilitadora continúa con una palabra relacionada, como "flor", para dar un ejemplo claro de cómo funciona el juego. ➤ La primera facilitadora elige a un niño para que diga una palabra relacionada con "flor". Cada niño, en su turno, dice una palabra que se relacione con la palabra anterior. Por ejemplo, si el primer niño dice "abeja", el siguiente podría decir "miel", y así sucesivamente. ➤ Las facilitadoras están atentas para guiar a los niños y ofrecer ayuda si alguno tiene dificultades para pensar, en una palabra. Pueden dar pistas o sugerencias suaves para mantener el flujo del juego. ➤ Las facilitadoras observan cómo los niños participan y ajustan la dificultad de las palabras 		
--	--	--	--	--

		<p>si es necesario, asegurándose de que todos los niños se sientan cómodos y comprendan el juego.</p>		
Desarrollo	Dinámica de desarrollo	<p>- Dinámica: “Cuentos encadenados”</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras explican a los niños que van a crear una historia juntos, donde cada uno agregará una frase para continuar el cuento. ➤ La primera facilitadora comienza el cuento con una frase sencilla y abierta, por ejemplo: "Había una vez un dragón que vivía en un bosque". ➤ La segunda facilitadora señala al primer niño en el círculo para que continúe la historia con una nueva frase. Por ejemplo, el niño podría decir: "El dragón tenía alas de colores brillantes". ➤ La primera facilitadora guía el turno de los niños en el círculo, asegurándose de que cada niño tenga la oportunidad de agregar una frase. La segunda facilitadora presta atención para ayudar a cualquier niño que necesite apoyo o inspiración. 	25 min.	-

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras animan a los niños a ser creativos y a pensar en cómo su frase puede hacer que la historia sea más interesante. Les recuerdan que pueden agregar detalles sobre el dragón, el bosque o cualquier otra cosa que forme parte de la historia. ➤ Las facilitadoras intervienen solo cuando es necesario para mantener el flujo de la historia. Si un niño tiene dificultades para pensar en una frase, una de las facilitadoras puede ofrecer una sugerencia o preguntar algo como: "¿Qué hizo el dragón después de volar con sus alas de colores?". ➤ Después de varias rondas, las facilitadoras guían a los niños hacia una conclusión para la historia. Por ejemplo, la primera facilitadora podría decir: "Finalmente, el dragón encontró un amigo en el bosque y vivieron felices para siempre". Luego, invitan a un niño a agregar la última frase. 		
--	--	--	--	--

Cierre	Retroalimentación	- Las facilitadoras proporcionan feedback positivo y animan a los niños a seguir creando cuentos, fortaleciendo su creatividad y lenguaje oral.	2 min.	-
	Meta cognición	- Se procede a realizar las siguientes preguntas a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntar a los niños cómo se sintieron al crear una historia juntos. ➤ Invitarles a compartir qué parte del proceso les gustó más. ➤ Pedirles que piensen en cómo podrían hacer que sus contribuciones sean aún más interesantes la próxima vez. 	3 min.	-
	Despedida	- Las facilitadoras dan cierre a la sesión, despidiéndose de los estudiantes y anunciando que regresaran con nuevas actividades.	1 min.	-

SESIÓN N°10				
OBJETIVO	Estimular el juego verbal y la invención de palabras para la mejora del lenguaje oral a los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Trujillo, 2024.			
FASES	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	TIEMPO	RECURSOS
Inicio	Presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Las facilitadoras se presentan y mencionan el título del programa “Aprendo jugando”. - Las facilitadoras realizan una recapitulación de la sesión anterior. - Se procede a escuchar una canción para la presentación, donde los niños deberán bailar y cantar: https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k 	5 min.	Parlante.
	Dinámica de inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica: “Palabras locas” <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras piden a los niños que formen un círculo en el centro del aula. Se aseguran de que todos los niños puedan verse entre sí y a las facilitadoras. 	15 min.	-

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Una de las facilitadoras explica a los niños que van a jugar a "Palabras Locas". Les dice que en este juego, una persona dice una palabra real y los demás tienen que inventar una palabra imaginaria que rime con ella. ➤ La primera facilitadora dice una palabra real en voz alta, como "gato". Luego, la segunda facilitadora inventa una palabra imaginaria que rime, como "bato", para mostrar a los niños cómo funciona el juego. ➤ La primera facilitadora dice otra palabra real, como "sol". Señala a un niño para que invente una palabra que rime con "sol". Si el niño tiene dificultades, la segunda facilitadora ofrece apoyo y sugerencias. ➤ Las facilitadoras continúan el juego, señalando a cada niño en el círculo para que participe. Cada vez, una facilitadora dice una nueva palabra real y el niño inventa una palabra imaginaria que rime. Por ejemplo, 		
--	--	---	--	--

		<p>con la palabra "luz", un niño podría decir "ruz".</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras animan a los niños a ser creativos y aseguran que todos tengan la oportunidad de participar. Si un niño no puede pensar en una palabra, las facilitadoras ofrecen ayuda y celebran cualquier intento. 		
Desarrollo	Dinámica de desarrollo	<p>- Dinámica: "Historia con palabras imaginarias"</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras explican a los niños que van a crear una historia juntos, pero con un giro especial: incluirán palabras imaginarias inventadas por ellos. ➤ La primera facilitadora comienza la historia con una frase sencilla que incluya una palabra imaginaria. Por ejemplo: "Había una vez un blop que vivía en una casa muy floop". ➤ La segunda facilitadora invita a un niño a continuar la historia, añadiendo una nueva frase y una palabra imaginaria. Por ejemplo, el niño 	25 min.	-

		<p>podría decir: "El blop tenía un amigo llamado zorp que siempre estaba feliz".</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Las facilitadoras se aseguran de que todos los niños tengan la oportunidad de agregar una frase a la historia. Cada vez que un niño termina su frase, la segunda facilitadora señala al siguiente niño para que continúe. ➤ Las facilitadoras animan a los niños a ser creativos y a pensar en palabras imaginarias divertidas e interesantes. Les recuerdan que pueden inventar cualquier palabra que deseen, siempre que la historia siga teniendo sentido. ➤ Después de varias rondas, las facilitadoras guían a los niños hacia una conclusión para la historia. Por ejemplo, la primera facilitadora podría decir: "Finalmente, el blop y el zorp encontraron un tesoro escondido en el bosque floop". Luego, invitan a un niño a agregar la última frase. 		
Cierre	Retroalimentación	- Las facilitadoras proporcionan feedback positivo y animan a los niños a seguir practicando, felicitándolos por su creatividad durante la sesión.	2 min.	-

	Meta cognición	<ul style="list-style-type: none"> - Se procede a realizar las siguientes preguntas a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntar a los niños qué les gustó más de inventar palabras. ➤ Invitarles a compartir cómo se sintieron usando palabras imaginarias. ➤ Pedirles que piensen en nuevas palabras imaginarias para usar en el futuro. 	3 min.	-
	Despedida	<ul style="list-style-type: none"> - Las facilitadoras dan cierre a la sesión, despidiéndose de los estudiantes y anunciando que es la última sesión, agradecen la participación de cada uno de ellos. - Se les brinda un diploma por su participación. 	1 min.	Diplomas.

Anexo 11: Captura de similitud de Turnitin

TESIS BERGER SILVA Y RUIZ SALINAS

INFORME DE ORIGINALIDAD

5% INDICE DE SIMILITUD	6% FUENTES DE INTERNET	5% PUBLICACIONES	5% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	3%

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 1%
Excluir bibliografía	Activo		