



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN**

**Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje en
niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación

AUTORA:

Fernandez Guia, Danila Sofia (orcid.org/0000-0002-5319-334x)

ASESORAS:

Dra. Flores Mejia, Gisella Socorro (orcid.org/0000-0002-1558-7022)

Dra. Rivera Zamudio, July Blanca (orcid.org/0000-0003-1528-4360)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedicada a Dios Todopoderoso, a mi familia, a mi esposo, en especial a mis hijos Ariana Sofia y Jorge Arturo, por ser mi fortaleza en cada uno de los retos que asumo y me impulsan a continuar avanzando como profesional.

AGRADECIMIENTO

A la universidad que abrió sus puertas para brindar oportunidades de formación y desarrollo profesional. A los maestros por impartir enseñanzas sólidas que fortalecen y motivan la culminación exitosa de mis estudios de Maestría.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, FLORES MEJIA GISELLA SOCORRO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa – 2023", cuyo autor es FERNANDEZ GUIA DANILA SOFIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 28 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
FLORES MEJIA GISELLA SOCORRO DNI: 06093118 ORCID: 0000-0002-1558-7022	Firmado electrónicamente por: GFLORESME el 01- 08-2023 14:12:22

Código documento Trilce: TRI - 0625646



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LA AUTORA



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, FERNANDEZ GUIA DANILA SOFIA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa – 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombre y Apellidos	Firma
DANILA SOFIA FERNANDEZ GUIA DNI: 30415882 ORCID: 0000-0002-5319-334X	Firmado electrónicamente por: DFERNANDEZGU70 el 30-07-2023 20:28:10

Código documento Trilce: TRI - 0627064



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LA AUTORA.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS.....	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	15
3.2 Variables y Operacionalización.....	16
3.3 Población, muestra, muestreo y unidad de análisis	17
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	19
3.6 Método de análisis de los datos.....	21
3.7 Aspectos éticos	21
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN	33
VI. CONCLUSIONES	41
VII. RECOMENDACIONES.....	43
REFERENCIAS	44
ANEXOS.....	

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.	
Tabla 1	Distribución de la población	17
Tabla 2	Distribución de la muestra	17
Tabla 3	Baremos de calificación para niños de 5 años	19
Tabla 4	Gráfica de barras del desarrollo del lenguaje en la fase de pretest y postest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023	22
Tabla 5	Distribución de frecuencias de la dimensión forma en la fase de pretest y postest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023.	23
Tabla 6	Distribución de frecuencias de la dimensión contenido en la fase de pretest y postest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023.	25
Tabla 7	Distribución de frecuencias de la dimensión uso en la fase de pretest y postest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023.	26
Tabla 8	Prueba de normalidad en la fase de pretest y postest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023	27
Tabla 9	Contraste estadístico para desarrollo del lenguaje	28
Tabla 10	Contraste estadístico para dimensión forma	29
Tabla 11	Contraste estadístico para contenido	30
Tabla 12	Contraste estadístico para uso	31

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Esquema de un diseño cuasiexperimental	15
Gráfica de barras del desarrollo del lenguaje en la fase de	
Figura 2. pretest y postest en niños de 5 años de una institución	22
educativa, Arequipa 2023	
Gráfica de barras de la dimensión forma en la fase de	
Figura 3. pretest y postest en niños de 5 años de una institución	24
educativa, Arequipa 2023	
Gráfica de barras de la dimensión contenido en la fase de	
Figura 4. pretest y postest en niños de 5 años de una institución	25
educativa, Arequipa 2023	
Gráfica de barras de la dimensión uso en la fase de	
Figura 5. pretest y postest en niños de 5 años de una institución	26
educativa, Arequipa 2023	

RESUMEN

El objetivo del estudio fue investigar cómo los juegos verbales influyen en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años. Para ello, se adoptó un enfoque cuantitativo y se llevó a cabo un tipo de estudio aplicado con un diseño cuasiexperimental. La muestra consistió en 40 niños, distribuidos equitativamente en dos grupos de estudio. Para recolectar los datos, se utilizó el PLON-R 5 años (Aguinaga et al., 2004), debidamente validado y sometido a prueba de confiabilidad. Los resultados obtenidos en la fase de análisis mostraron que el 95% de los estudiantes del grupo experimental (GE) alcanzaron el nivel normal en comparación con solo el 5% del grupo de control (GC). Esta diferencia significativa ($p = 0$) se atribuye a la implementación de actividades mediante los juegos verbales, lo que generó una razón de cambio positiva en los niños evaluados. Estos hallazgos sugieren que los juegos verbales desempeñan un papel importante en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años y pueden ser una estrategia efectiva para mejorar sus habilidades lingüísticas. Los resultados respaldan la idea de que actividades lúdicas y participativas pueden tener un impacto positivo en el aprendizaje del lenguaje en esta etapa temprana de la infancia.

Palabras clave: Juegos verbales, desarrollo del lenguaje, forma, contenido, uso.

ABSTRACT

The objective of this study was to investigate the influence of verbal games on language development in 5-year-old children. A quantitative approach was adopted, and an applied quasi-experimental design was conducted with a sample of 40 children evenly distributed into two study groups. Data collection employed the PLON-R 5 years (Aguinaga et al., 2004), a validated and reliable instrument. Results from the analysis revealed that 95% of students in the experimental group (EG) achieved a normal level of language development, in contrast to only 5% in the control group (CG). This significant difference ($p = 0$) was attributed to the implementation of activities using verbal games, resulting in a positive change in the language skills of the evaluated children. These findings suggest that verbal games play a crucial role in the language development of 5-year-old children and can be an effective strategy to enhance their linguistic abilities. The results support the notion that playful and interactive activities can have a positive impact on language learning during this early childhood stage.

Keywords: Verbal games, language development, form, content, use.

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo del lenguaje (DL) y sus relaciones con el pensamiento, la emoción, la sociedad y su cultura intervienen en el proceso evolutivo de la primera infancia. Además, son importantes áreas de estudio en la ciencia cognitiva, ya que la comunicación es una capacidad humana fundamental para interrelacionarse con los demás.

A escala mundial, UNICEF, informó sobre el estado de la niñez en el mundo, publicó que aproximadamente el 50% de los infantes presentan atraso para desarrollar el lenguaje, debido a diversos factores, tanto por la falta de estimulación temprana por parte del medio socio-educativo, como de carácter estructural, por lo cual se requiere procesos de pronto accionar para un abordaje funcional y oportuno. A pesar de ello, las distintas naciones en promedio solo invierten el 2% del ingreso monetario en actividades dirigidas a promover el desarrollo del lenguaje en la infancia, convirtiéndose en una problemática global de urgencia (UNICEF, 2021).

A nivel nacional, el INEI, en el documento: Indicadores de Educación según Departamentos, 2010-2020, advierte que la tasa de escolarización en educación inicial en el país fue del 86,3%, esto representa un aumento en comparación con años anteriores. Sin embargo, persiste un porcentaje de alumnos que no asisten al nivel inicial (INEI, 2021). Por otro lado, el 14,8% de estudiantes del nivel inicial asisten a colegios privados frente al 85,2% que asisten a colegios públicos (MINEDU, 2021). Sin embargo, (PISA, 2019), reveló que Perú se encontraba por debajo de la mitad promedio de OCDE en resultados de ciencia, lectura y matemáticas (INEI, 2020).

En el contexto local, En un centro educativo se ha observado una problemática en estudiantes Arequipeños de 5 años, el cual está referido a un bajo desarrollo del lenguaje. Esto implica falta de destrezas lingüísticas y de comunicación adecuada para su edad, lo que puede dificultar su aprendizaje y su integración social. Es decir, pueden tener un vocabulario limitado y dificultades para estructurar oraciones gramaticalmente correctas. Por lo tanto, hablar y comprender el lenguaje puede resultar extremadamente difícil para los infantes que presentan barreras para el desarrollo del lenguaje.

Así mismo, en el análisis de competencias realizado en la evaluación diagnóstica a los estudiantes de 5 años en un centro educativo; señala que el 16,80% de alumnos puntuaron en el grado de logro en el área de comunicación, seguidos por el 55,90% en proceso y el 27,3% en fase de inicio. En otras palabras, el 83,2% de los alumnos no adquirió el nivel de competencia requerido. No obstante, los juegos verbales son instrumentos importantes para desarrollar el lenguaje, fomentar su exploración y la creatividad en la comunicación. Adicionalmente, implican el uso de palabras y la manipulación de la estructura del lenguaje de manera lúdica, permitiendo así, una forma divertida de aprender y mejorar sus habilidades lingüísticas.

Coherente con lo señalado, El estudio se centró en estudiantes de 5 años para el desarrollo del lenguaje, esencial para su crecimiento académico y social. Un adecuado desarrollo del lenguaje en esta etapa puede tener un impacto significativo en su capacidad para comunicarse, expresar sus ideas y comprender el mundo que les rodea. Al utilizar juegos verbales como estrategia, motivo por el cual este estudio busca identificar una forma lúdica y efectiva de fomentar el desarrollo del lenguaje para beneficiar sus interacciones sociales y rendimiento académico.

En cuanto a la relevancia profesional, la investigación se abocó a fomentar la pedagogía y la educación, al explorar una estrategia específica en el DL para los infantes en 5 años. En consecuencia, las conclusiones y recomendaciones de este estudio pueden ser beneficiosas para quienes trabajan en el campo de la educación, ya que les proporcionan otra herramienta para fomentar el DL en niños de inicial. El estudio podría inspirar nuevas investigaciones y enfoques en el campo educacional de la infancia y el desarrollo del lenguaje.

A partir de lo señalado, se planteó la siguiente interrogante: ¿De qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años? De igual manera, se plantearon los siguientes problemas específicos: ¿De qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje en su dimensión forma, dimensión contenido y en su dimensión uso en niños de 5 años?

De acuerdo con la justificación teórica del estudio reveló el grado de DL en niños de 5 años mediante la evaluación de las dimensiones forma, contenido y uso, las características formales y los elementos funcionales del lenguaje (Aguinaga 2004). Asimismo, aplicar juegos verbales como enfoque de DL fue el fundamento para la justificación práctica. Mientras que, la justificación metodológica concluyó señalando la utilización del proceso científico y el uso de herramientas confiables en un diseño de investigación cuasiexperimental con un GC y GE.

De manera que, se considera como objetivo general de este estudio: Determinar de qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años. De igual forma, los objetivos específicos que se plantean son: Determinar de qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje en su dimensión forma, dimensión contenido y en su dimensión uso en niños de 5 años.

Por último, la hipótesis general es como sigue: Juegos verbales influyen significativamente en desarrollo del lenguaje en niños de 5 años. Asimismo, las hipótesis específicas: Juegos verbales influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje en su dimensión forma, dimensión contenido y su dimensión uso en niños de 5 años.

II. MARCO TEÓRICO

El capítulo inicia con la revisión de los antecedentes encontrados; a nivel nacional destacan Pacheco y Gonzales (2021) demostraron el valor de la iniciativa "Comunicándonos". En la metodología utilizaron un diseño cuasiexperimental. Para ello, consideraron una muestra de 28 niños. Las pruebas obtenidas mostraron ser superiores para el GE que, para el GC, al desarrollar el vocabulario expresivo de los estudiantes con respecto a su edad mental. Al comparar los sexos, los niños superaron a las niñas porque habían desarrollado amplia gama de capacidades lingüísticas. Por último, el 50% del GE obtuvo puntuaciones superiores a la media, mientras que el 88% del GC seguía rindiendo a un nivel deficiente. Se determinó que la estrategia comunicándonos beneficia significativamente la expresión verbal y las habilidades comunicativas para el desarrollo del lenguaje.

Según Valdiviezo et al. (2021), comprobó la mejora de la enseñanza de la conciencia fonológica mediante actividades lúdicas de base verbal en el nivel inicial. Para ello, concibió un diseño cuasiexperimental. La muestra estuvo compuesta por 56 alumnos. Como resultado encontraron que el 59.65% estaba en el nivel medio en el pretest y, posteriormente, obtuvieron en el postest para el GC 55.36% en el nivel alto y el GE en un porcentaje mayor, esto es, 91.23% en nivel alto. La conclusión del estudio fue que el programa de actividades lúdicas verbales logró una mejora considerable en la enseñanza de la conciencia fonológica, incluyendo las dimensiones silábicas, intrasilábica y fonémica.

Paredes (2022) realizó un estudio con respecto a los juegos verbales. La muestra fue constituida por 20 niños de 5 años. El diseño fue cuasiexperimental. El programa fue aplicado al GE utilizando la metodología lúdica, permitiendo incrementar significativamente el uso del lenguaje, mientras que en el GC se mantuvieron bajos los niveles de lenguaje. Como resultado, cuando se compararon los dos grupos, hubo diferencias significativas, presentando la muestra experimental un mayor nivel de desarrollo del lenguaje. Es decir, se demostró el rol activo de los juegos de carácter verbal en el estímulo y enriquecimiento de la expresión oral.

De otra parte, con la finalidad de evaluar el efecto de un programa centrado en habilidades grafomotoras para potenciar la expresión oral en un entorno rural, Maquera y Maquera (2021) realizaron un estudio. Los 53 niños puneños de 5 años que conformaron la muestra fueron parte de una metodología cuasiexperimental. Como resultado, se descubrió que el programa permite fomentar el lenguaje en los niños que conformaron el GE, con un incremento desde el nivel inicio hasta el nivel de logro, mientras que el GC se mantuvo en los niveles de inicio y proceso, demostrándose diferencias entre los grupos, teniendo en el GE un mayor nivel de lenguaje. Por tanto, se determinó que un programa de ejercicios grafomotores permite de forma lúdica desarrollar el lenguaje entre los estudiantes.

Romero (2019) analizó la efectividad de un programa basada en la técnica de la canción como estrategia lúdica para desarrollar el lenguaje durante la niñez. La muestra fue 20 niños limeños, la metodología fue cuasiexperimental, La evidencia indica, los niños que participaron en todas las sesiones de canto lograron un nivel satisfactorio en el DL, en tanto los niños que no participaron del programa reportó un nivel en inicio, asimismo, al comparar los grupos de estudios demuestra diferencias en las puntuaciones, con un lenguaje más desarrollado en el grupo experimental. Se concluyó que las canciones infantiles son una técnica que impulsa significativamente el desarrollo del lenguaje en la niñez.

A continuación, se descubrieron investigaciones en el contexto internacional, como el estudio de Morocho y Cabrera (2022), utilizó pictogramas para fomentar el DL oral en infantes de entre 3 y 4 años. Su muestra consistió en 21 niños ecuatorianos, y la metodología fue cuasiexperimental. Como resultado, en el nivel inicial se sugieren actividades basadas en cuentos pictográficos para fortalecer el aprendizaje. Según evidencias las herramientas empleadas permitieron confirmar que los pictogramas son recursos didácticos que ayuda al DL. Los pictogramas han demostrado validez en el espacio educativo, siendo su principal ventaja favorecer el DL oral en los alumnos.

Por otro lado, Delorenzi et al. (2019), investigaron los posibles efectos del uso de la música como procedimientos estratégicos para el DL. La muestra para este estudio cuasi-experimental estuvo conformada por infantes mexicanos de 4 a

5 años, divididos en: GE que recibieron la estrategia pedagógica y un GC, que no recibió ninguna estrategia. Los resultados obtenidos indican que el GE había avanzado más que el grupo de control al final del estudio, debido a que los niños se centraron en escuchar varias piezas musicales para expresar sus ideas. Se concluyó que el empleo de la didáctica musical ayuda en la mejora de capacidades comunicativas y lingüísticas de los infantes, considerando la necesidad de desarrollar dichas técnicas.

Palacio et al. (2021) determinaron el impacto de un programa centrado en potenciar el lenguaje hablado en niños de Colombia a los 3 años. La metodología fue cuasiexperimental, consideraron una muestra de 58 estudiantes entre 3 y 3,5 años, con base en dos categorías diagnósticas: retraso y desarrollo normal. Los efectos del programa de estimulación desarrollado y puesto en práctica en la investigación contribuyeron a mejorar las habilidades lingüísticas de los niños. Se concluyó que la estimulación desempeña un papel clave tanto en el desarrollo lingüístico como en el cognitivo; así mismo la estimulación a temprana edad permite el favorable desarrollo del lenguaje dentro de los parámetros de maduración física.

En un estudio publicado Soto y Quispe (2019), determinaron como el uso de estrategias para el desarrollo fonológico del lenguaje en los alumnos podía repercutir en su habilidad de leer y escribir. 35 niños españoles de 5 años sirvieron como grupo de estudio en este diseño cuasiexperimental. La evidencia refiere que el programa ejecutado en el GE, mediante la metodología lúdica indicaron que tiene un impacto favorable y considerable en la lectura de los niños, pero los bajos niveles de lenguaje se mantuvieron en el grupo control. Se concluyó que el lenguaje, las habilidades metalingüísticas y los procesos cognitivos básicos están significativamente influenciados por la metodología de desarrollo fonológico.

Batista et al. (2018) construyeron una estrategia educativa para la producción de oportunidades comunicativas durante el DL en preescolares de localidades rurales. El diseño fue cuasi experimental, Participaron 45 preescolares de Granma, Cuba, quienes conformaron la muestra. Lo determinante de aplicar el planteamiento estratégico en la zona rural se demostró en las conclusiones de las

pruebas aplicadas al principio y final de los GE y GC, que inicialmente no mostraron diferencias considerables, pero al final fueron altamente relevantes a favor del GE. De igual modo, se determinó que la técnica favorece el crecimiento del lenguaje oral y se potencia con las interacciones entre las dinámicas de la escuela, familia y comunidad.

A continuación, se revisaron los conceptos y modelos teóricos de las variables de estudio, la variable dependiente corresponde al DL, se asume la dimensionalidad según el modelo teórico pautado por los autores Aguinaga et al. (2004) quienes establecen un total de tres dimensiones para el desarrollo del lenguaje, primero se posiciona la forma, en segundo lugar el uso y por último se encuentra el contenido, para la evaluación del proceso de adquisición del lenguaje, como eje que tiene un inicio desde la primera niñez, en lo que respecta a la forma hace referencia a la descripción, así como al análisis de la respuesta verbal, en cuanto a la estructura que se presenta, en relación al planteamiento..

El DL es uno de los instrumentos más empleados por las personas para relacionarse entre sí, es, que permite a las personas reflexionar, desarrollar y compartir experiencias, así como adaptarse a los cambios de su entorno. Así mismo, una estrategia lúdica educativa es una metodología pedagógica que utiliza actividades lúdicas para fomentar nuevas experiencias de aprendizaje sostenidas en las habilidades sociales y en la mejora de los aspectos cognitivos, comunicativos y emocionales, los cuales abarca diferentes dimensiones que se interrelacionan y contribuyen al dominio y la adquisición de habilidades lingüísticas. Estas dimensiones incluyen forma, uso y contenido del lenguaje (Aguinaga et al. 2004).

El desarrollo del lenguaje, definido como el proceso normativo que experimenta el ser humano en el proceso del crecimiento, propio del ciclo vital, lo cual permite la dinámica de intercambio de información, que genera un proceso de socialización y aprendizaje funcional (Pereira y Conti, 2019). En esta perspectiva, permite la interiorización de conocimientos que facilita el desarrollo de otras particularidades, las cuales representan aspectos relevantes para el ajuste del individuo al contexto, por tanto, el DL caracteriza una capacidad de

importancia para la socialización y aprendizaje, a la vez que tiene implicancias en el desarrollo de otras competencias (Weideman, 2019).

Otro concepto reciente refiere, que el lenguaje es un rasgo que requiere la presencia predisponente de atributos orgánicos en estado de conservación, y a la vez en proceso de desarrollo normativo, para que la adquisición de una determinada lengua se genere, debido que estados desfavorables en la estructura cerebral, o dentro de los órganos de articulación (nariz, boca, lengua, cuerdas vocales, laringe, entre otros), dificultarían la adquisición de un lenguaje funcional, por lo cual se requiere la presencia de un organismos fisiológico de adecuación adaptativa, para que el desarrollo del lenguaje se genere favorablemente (Rinaldi et al. 2023).

De esta manera, la dimensión forma, representa un proceso de manifestación según un determinado esquema de respuesta verbal, que caracteriza una sintaxis establecida según el criterio de adecuación para la comprensión social, además de un orden semántico que represente coherencia, así como relevancia para el entorno donde se manifiesta, y finalmente, un expresión de articulación que permite evidenciar una forma de planteamiento del lenguaje adecuada para la actividad de la comunicación, por tanto la forma es una particularidad que se aprende mediante la instrucción ejercida por un educador competente (Chen et al. 2021; Dosi y Papadopoulou, 2020).

En la segunda dimensión representa el contenido, caracteriza principalmente el significado de las palabras, las cuales al ser manifestadas deben contener una determinada representación, en términos del propósito comunicativo, por tanto, corresponde a un eje que caracteriza el uso de otros procesos cognitivos, como la racionalización, la lógica, la memoria, la comprensión, entre otras particularidades que permitan un pertinente ajuste del lenguaje a un contenido que sea culturalmente comprensible, debido que una caracterización basada en la incoherencia evidencia un retraso en el desarrollo del lenguaje (Aguinaga et al, 2004).

Por consiguiente, el contenido dentro del desarrollo de la capacidad del lenguaje contempla un planteamiento donde el emisor debe elaborar a nivel cognitivo una estructura gramatical que tenga el significado que se desea

transmitir, para tales fines, se requiere un estado de funcionamiento cognitivo óptimo, para lograr la interacción de letras, palabras, y finalmente la comprensión del mensaje planteado en el contenido (Najatbekovna, 2022). En esta perspectiva la expresión del contenido se vincula en gran medida a la estimulación que recibe el sujeto desde el exterior, la cual genera un aprendizaje de formas comunicativas que delimitan la modalidad del contenido que se trazará en la comunicación (James, 2022).

En la última dimensión del desarrollo de lenguaje se tiene al uso, que representa el grado de funcionalidad del lenguaje según la edad del niño, según la edad de la adquisición del lenguaje, así como la caracterización de significados, y en general de utilidad que acontece en la manifestación lingüística, en esta perspectiva se connota el tipo de uso que se ejerce sobre la propia lengua, sea en aspectos de comunicación, aprendizaje, o cualquier otro fin, donde el lenguaje se encuentre presente, en un accionar que representa concordancia con la edad del niño (Aguinaga et al. 2004).

En este sentido, el uso que el niño ejerce sobre el lenguaje se encuentra relacionado en gran medida a la etapa del desarrollo que se posiciona, debido que acorde a la edad cronológica, se espera un tipo de manifestación según el nivel de maduración en el área del lenguaje (Rowe et al. 2023); por lo cual toda implicancia que tenga el uso del lenguaje debe responder al propio desarrollo del individuo, sin caracterizar aspectos de implicancias desfavorables, sino que responda al ajuste del niño a la exigencia presentada en el entorno, el mismo que también estimula y presenta una caracterización específica para el uso del lenguaje (Walker et al. 2020).

En consecuencia, el modelo teórico de la variable, el cual corresponde a la teoría del desarrollo cognitivo, planteado por Piaget, al respecto se debe considerar un total de cuatro etapas características, la primera se denomina etapa sensorio motriz, la cual caracteriza el inicio de la adaptación del ser humano dentro del ambiente, lo cual se logra a través de un proceso de comunicación, que caracteriza atributos de respuesta acorde a los estímulos del entorno, donde el ser humano progresivamente se adapta, principalmente a través de las funciones

sensorial ocurrida en los sentido, seguida por la motora de ejecución física, comprende el nacimiento a los dos años (Kilag et al. 2022).

En la siguiente etapa, se tiene el aspecto operacional, el cual representa un ejercicio del sistema de presentaciones, lo cual permite promover significados dentro del contexto, en esta perspectiva el entorno donde se desenvuelve el sujeto es sumamente relevante, debido a la influencia de las personas, los lugares y los propios eventos, para adquirir un conocimiento operacional, que responda directamente a la exigencia del medio, además de lograr delimitar las bases de las competencias que se desplegaran a continuación, en lo referente al desarrollo humano, establece una presencia de los 2 a los 7 años (Babakr et al. 2019).

En la tercera etapa se tiene a las operaciones concretas, tipificada entre los 7 a 11 años, caracteriza la capacidad de poder resolver problemas de forma lógica, de tal manera que el individuo es capaz de ejecutar procedimientos oportunos para hallar soluciones ante eventos adversos, utilizando recursos personales, a la vez de cualidad que provienen del ambiente, para adaptarse sin dificultad a las exigencias del ambiente, lo cual refuerza el planteamiento de concretar competencias de utilidad dentro del desarrollo humano, en un accionar que tiene implicancias continuas en situaciones similares (Sidik, 2020).

En la última etapa del modelo teórico se posiciona las operaciones formales, comprendida como el estadio desde los 11 años hasta la adultez, dentro de esta caracterización el individuo es capaz de resolver problemas presentados de forma abstracta, es decir de forma hipotética, e incluso planear situaciones bajo una probabilidad de ocurrencia, en este sentido se desarrolla la capacidad cognitiva para establecer hipótesis hipotéticas, sobre situaciones problemáticas, para plantear soluciones (Oogarah-Pratap et al. 2020).

La siguiente variable corresponde a los juegos verbales, definidos como la metodología que conlleva a la estimulación del lenguaje oral a través de actividades realizadas en un proceso lúdico progresivo, que a pesar de su realización en plataforma de juego, aun así tiene implicancias importantes en la adquisición del lenguaje, debido a la frecuencia de su utilización, además de la

evaluación continua que se realiza para verificar una realización apropiada, la cual contribuye al lenguaje (Iwamura, 2022).

Otro concepto señala, que los juegos verbales comprenden un conjunto de actividades desarrolladas de manera aparentemente recreativas, según la percepción de los niños, más sin embargo su realización comprende un accionar que aporte importante para el desarrollo de un lenguaje no solo oral, también escrito (Dubreil, 2020). De esta manera, el juego verbal permite mejorar la expresión oral, al unisonó del DL en la modalidad de la escritura, acorde a un proceso de repetición repetitiva y a la vez prolongada de la lúdica orientada al lenguaje, que permite desarrollar la articulación, comprensión y expresión de la lengua (Hashemi, 2021).

A posterior es importante revisar la dimensionalidad de la variable juegos verbales, la cual se asume desde el planteamiento de Espinoza (2016), que plantea seis juegos verbales, en primer lugar, se tiene al trabalenguas, definida a una articulación de palabras realizada de manera rápida, coherente, con claridad y que además tiene un significado lúdico. De tal manera que se ejecuta un conjunto de palabras a través de una expresión organizada, que mantiene la velocidad de pronunciación, que permite promover la articulación en el lenguaje, además de la memoria (Gussow et al. 2023).

La segunda dimensión son las rimas, definidas como la pronunciación rítmica de un conjunto de palabras que presentan concordancia entre sí, para una expresión secuencial, que genera un sonido concordante al finalizar el texto (Espinoza, 2016). Por tanto, las rimas es una metodología utilizada para desarrollar la comprensión de sonidos, en cuanto a la similitud y los procesos de diferenciación, como particularidad que durante la niñez se encuentra en progreso, por lo cual, las rimas facilitan una comprensión oportuna de la entonación de los sonetos en relación a la estructura (Long y Mustafa, 2020).

En la tercera dimensión se describe a las adivinanzas, que representa un proceso donde el educador plantea un escenario narrativo y a la vez visual, que concluye en una interrogante, la cual, debe ser resuelta por el grupo de niños, que permite estimular la comprensión del lenguaje, además del proceso de

racionalización (Espinoza, 2016). Por consiguiente, el planteamiento de las adivinanzas debe estar en concordancia a la edad cronológica y madurativa de los niños a los cuales se dirige la actividad, debido, que los procesos cognitivos se desarrollan en orden jerárquico, por tanto, las actividades también deben estar en esta correspondencia (Tursunovich, 2022).

A continuación, se presenta la dimensión narración de cuentos, la cual comprende un proceso donde el alumno si bien se mantiene en una posición de recepción de la información, al ser realizado de manera lúdica, permitirá que el niño promueve la capacidad de comprensión sobre el cuento, la asimilación de la información de interés, y el generar un significado a la narrativa, que aporta al desarrollo del lenguaje (Espinoza, 2016). En este sentido, los cuentos deben estar acorde a los intereses del grupo de niños, sean si se segmenta según edad, según sexos o según tendencia de perfiles narrativos vigentes y atractivos para el grupo infantil (Mutmainnah et al. 2021)

En sucesivo, se tiene a la dimensión canciones, que se define como el uso de palabras con un sentido coherente, rítmico y melodioso, que tiene un impacto importante en el deseo de aprender, con la finalidad de ser repetido, debido que además suscita bienestar, al ser repetido por el niño, lo cual hace que sea una técnica favorable (Espinoza, 2016). De esta manera, los usos de las canciones deben estar acorde a la edad de comprensión del niño, y enfocado a interés propios a su desarrollo para que tenga un impacto importante en el propio desarrollo del interés por la interiorización de la canción (Torppa y Huotilainen, 2019).

En la última dimensión se tiene a las Retahílas, definidas como el uso de palabras de manera lúdica, las cuales se expresan con distintas entonaciones, para generar interés en el grupo infantil, además del reconocimiento de la fluidez verbal, lo cual indudablemente favorece a la expresión de la oralidad, caracterizada por la comprensión de las letras, en una integración en palabras, que posteriormente se enlazan para conformar frases que tengan un significado (Espinoza, 2016). Al respecto, comprende una modalidad de juego verbal que el propio especialista elabora para el grupo infantil, debido a una caracterización de mayor personalización (Quevedo et al. 2023).

En esta perspectiva de información, es importante revisar el modelo teórico que sustenta a los juegos verbales como estrategia, la cual corresponde a la teoría sociocultural del constructivismo, acorde a esta vertiente, el sujeto construye el conocimiento a partir de la propia experiencia dentro del medio cultural, el cual genera las interacciones sociales de aprendizaje (García, 2020). Como aspectos que al ser interiorizados de manera favorable en la medida que estos sean significativos, es decir útiles para un determinado propósito, es entonces que se consolida el saber aprendizaje (Guerra, 2020).

De esta manera, el ambiente cultural es el principal determinante en la construcción de los saberes del individuo, lo cual sucede desde la primera niñez, por tanto, un espacio de interacción social que genere experiencias favorables, suscita en el ser humano la adquisición de habilidades, así como de competencias indispensables para responder a la exigencia del medio, en tanto, un entorno desfavorable, enmarcado por vivencias de impacto a la salud, sin utilidad, y que ocasionen un desajuste a la exigencia cultural, conlleva a no adquirir las suficientes destrezas para la adaptación social, o interiorizar atributos que no tienen utilidad (Suhend et al. 2021; Tytler et al. 2020).

En esta perspectiva teórica, el educador se posiciona como un ente que provee el conocimiento al grupo de niños, de tal manera que estimula el aprendizaje de los saberes, en este sentido, la adquisición del lenguaje es un proceso construido dentro de una actividad continua entre el educador y el educando, el primero suscita los saberes, y el segundo los adquiere, para luego consolidarlos como parte de un repertorio de utilidad para la adaptación prolongada al entorno, que responda a las exigencias (Merve, 2019; Behrens, 2021).

De otro lado, el enfoque comunicativo planteado MINEDU (2016), sustenta el desarrollo de la comunicación desde el acto mismo de la socialización en el medio cultural. Los niños se comunican y expresan sus necesidades a través de balbuceos, gorjeos, gestos y miradas en sus primeros años. Pasado un tiempo, los individuos pasan gradualmente de la comunicación no verbal a la verbal, momento en el que se acercan a los textos escritos que encuentran en su entorno y en diversas circunstancias. En ese sentido el enfoque del área se fundamenta

en la utilización del lenguaje para la comunicación interpersonal. De este modo, se ha desarrollado a partir de la práctica y el uso social del lenguaje en diversos contextos. Los niños aprenden los fundamentos de la comunicación a través de la competencia "Se comunica oralmente en la lengua materna", que sirve de soporte para las demás competencias del área de comunicación (MINEDU, 2016).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

La investigación fue tipo aplicada, centrada en soluciones prácticas de problemas reales. En este sentido, pretende resolver un fenómeno previamente definido como problema, con el fin de producir soluciones viables que luego puedan reproducirse. Supone el uso de conocimientos, teorías y métodos existentes para abordar cuestiones concretas de una profesión o empresa determinada (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Del mismo modo la metodología de investigación es cuantitativa, basada en la recopilación y análisis estadístico de datos numéricos para confirmar o negar teorías. Dicho de otra manera, se sustenta en la realización de mediciones como en el analizar los informes recolectados utilizando herramientas estadísticas con el propósito de identificar características e inferir en torno a la muestra y luego generalizarlas (Vila y Grana, 2020). En este sentido, la variable juegos verbales sería de carácter interventivo, teniendo un impacto tanto antes como posterior a la intervención de la estrategia en el DL de la variable dependiente.

3.1.2 Diseño de investigación

Conforme el diseño cuasiexperimental, inicia definiendo dos grupos de estudio, el primero se denomina de control, en el que sólo se recogerá la información con el pretest y postest, es longitudinal, lo que implica recopilar datos y analizar información en dos momentos. El segundo grupo se denomina experimental, entre el pretest y el postest se llevan a cabo varias sesiones de aproximación, cada una de ellas creada con un objetivo específico. A continuación, se comparan las conclusiones del test preliminar como del posterior en los distintos grupos, así como las puntuaciones entre grupos, para mostrar la importancia del estudio realizado (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

El diseño experimental longitudinal es una metodología de investigación que permite medir el cambio en una variable a lo largo del tiempo y evaluar el

efecto de una intervención (Hernández et al.2014). En este diseño se busca realizar mediciones en una fase de entrada a los grupos seleccionados y luego se realiza la intervención a uno de ellos y, nuevamente, se vuelve a evaluar en la fase de salida, y proceder a realizar las comparaciones para determinar el impacto de dicha intervención (Fraenkel y Wallen, 2015).

Figura 1

Esquema de un diseño cuasiexperimental

Grupo experimental	O1	X	O2
Grupo control	O1	-	O2

Leyenda:

O1: Pre test

O2: Post test

X: Intervención

3.2 Variables y Operacionalización

Variable independiente: Juegos verbales

Definición conceptual: Metodología pedagógica que utiliza actividades lúdicas para potenciar el desarrollo y aprendizaje de competencias lingüísticas, emocionales, sociales, así como cognitivas en los estudiantes. Estas actividades lúdicas pueden incluir juegos, experimentos, proyectos de arte, entre otras (Tomasello, 2003).

Definición operacional: Se trata de una variable de intervención que fue medida mediante la aplicación de estrategias didácticas basadas en juegos verbales, en base a doce sesiones programadas y aplicadas con alumnos de 5 años.

Variable dependiente: Desarrollo del lenguaje

Definición conceptual: Referido al método por el cual los estudiantes se preparan para usar y comprender el lenguaje en todas sus variedades y contextos. El desarrollo de habilidades fonológicas, sintácticas, semánticas, pragmáticas y de comprensión del lenguaje en una variedad de situaciones es

necesario para esta estrategia, que se fundamenta en la dimensionalidad de la forma, el uso y el contenido (Aguinaga et al. 2004).

Definición operacional: Se empleó como instrumento el PLON R, Prueba Oral de Navarra Revisado, de acuerdo a sus dimensiones de forma, uso y contenido utilizando una escala ordinal tipo Likert para medir la variable dependiente. Su importancia proviene de la capacidad de evaluar rápidamente el grado de DL en niños e identificar aquellos que requieren atención especializada (Aguinaga et al. 2004).

Indicadores: De acuerdo a Aguinaga cada dimensión tiene sus indicadores, en la dimensión forma: Nombra las imágenes de acuerdo al fonema, repite las frases que escucha, expresión verbal espontánea a partir de estimulación visual. En la dimensionalidad contenido: Agrupa por categorías, identifica partes del cuerpo, nombra acciones sencillas, comprende ordenes simples. Da a conocer las partes y funciones del cuerpo y en cuanto al uso: Se comunica espontáneamente ante una imagen y durante una actividad de manipulación (rompecabezas).

Escala de medición: Ordinal

3.3 Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

3.3.1 Población: Se conceptúa como el total de unidades (objetos, personas o eventos), que comparten una característica común y son de interés para el estudio (Vila y Grana, 2020). En este sentido, la población de estudio se representó por 92 niños de una institución educativa inicial, Arequipa, 2023.

Criterios de inclusión: Se tomaron en consideración a niños que cumplieron 5 años de un centro educativo inicial de Arequipa, que registran matrícula en el SIAGIE para el año 2023.

Criterios de exclusión: No se consideró a estudiantes de otras instituciones que no forman parte de la muestra, niños y niñas de otras edades, niños que no estén matriculados.

Tabla 1*Distribución de la población*

Grado	Niños
3 años	27
4 años	25
5 años	40
Total	92

3.3.2 Muestra: Se trata de una selección segmentada de la población, implica procedimientos metodológicos aplicados para realizar la investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Para los objetivos de este estudio, se tuvieron en cuenta 20 alumnos de 5 años de la sección A, de los cuales 12 niños y 8 niñas representaban al GE, y otros 20 alumnos de 5 años de la sección B, de los cuales 11 niños y 9 niñas representaban al GC.

El tamaño de la muestra se determina con la formula siguiente:

$$n = \frac{Z^2 * N * p * q}{(N - 1) * e^2 + Z^2 * p * q}$$

$$n = \frac{2.706025 * 92 * 0.5 * 0.5}{(91 - 1) * 0.010 + 2.706025 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = 39.2 \Rightarrow n = 40$$

Tabla 2*Distribución de la muestra*

Sección	Género		Total
	masculino	femenino	
Sección A	12	8	20
Sección B	11	9	20
Total	23	17	40

3.3.3 Muestreo: Para el estudio se aplicó la muestra no probabilística por conveniencia; técnica en la cual el análisis de datos antecede a una selección

de participantes a partir de los criterios de conveniencia, que responda a los objetivos de estudio establecido por el investigador (Meneses, Rodríguez y Valero, 2020).

3.3.4 Unidad de análisis: Alumno con 5 años de un centro educativo.

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica: Se aplicó la encuesta. El método encuesta es una forma de recabar información de una muestra de personas sobre un tema determinado (Groves et al. 2009).

3.4.2 Instrumento: Se empleó como instrumento el test psicométrico, empleando una serie de interrogantes dirigidas a los participantes y que se utilizan para recopilar información sobre sus actitudes, comportamientos o características (Dillman et al. 2014).

En este caso, para evaluar la variable dependiente se empleará el instrumento PLON-R, cuyo autor es Aguinaga et al. (2004), incluye 11 ítems distribuidos dimensiones de forma, contenido y uso. En la forma describe y analiza aspectos de la morfología, sintaxis, así como de la fonología; en el Contenido se consideran las acciones básicas que se relacionan con la significatividad de las palabras y en el uso corresponde al ámbito de la pragmática.

El PLON-R utiliza una escala de 0 a 2 en cada ítem para precisar el grado de DL en niños con 5 años. El logro o insuficiencia en el DL viene determinado por la puntuación de cada dimensión. Por último, el PLON-R utiliza los términos Retraso, Necesita mejorar y Normal para describir tres niveles.

En Perú, Suybate Jáuregui, M. E. (2019) realizó adaptación de la prueba PLON-R. Nivel de DL en alumnos de 5 años en un centro educativo de Ventanilla. Universidad San Ignacio de Loyola

Se adjunta ficha técnica del instrumento (ver anexo 2)

Baremos de calificación: A continuación, presentamos lo baremos de calificación correspondientes a las dimensiones de la variable DL para niños de la edad correspondiente.

Tabla 3*Baremos de calificación para niños de 5 años*

Variable	Retraso N (%)	Necesita mejorar N (%)	Normal N (%)
Desarrollo del lenguaje	0-9	10-12	13-14
Componente forma	0-2	3-4	5
Componente contenido	0-3	4	5-6
Componente uso	0-1	2	3

Validez: Mediante el uso de la validez es posible establecer la exactitud e idoneidad de la variable científica, así como la precisión con la que un instrumento puede verificar la medición de cualquier variable que se estudie. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

La validez también permite verificar la relación que debe encontrarse entre las dimensiones con su variable para lograr asertividad en el instrumento.

Por esta razón, el instrumento PLONR (Aguinaga et al.2004), exhibe una validez de criterio concurrente: 0,72 (72% de correlación con una medida similar existente), y una validez de contenido: 0,85 (85% de acuerdo entre expertos en que el contenido del examen es relevante y completo).

Confiabilidad: Para Hernández et al. (2014), la confiabilidad es esencial para determinar la estabilidad o confianza mediante la cual se reconocen y aceptan los resultados alcanzados. La fiabilidad o confiabilidad demuestra la eficacia que tendrán los resultados en el desarrollo de la investigación.

Así mismo (Aguinaga et al. 2004), concluye que el PLON R cuenta con la Confiabilidad: 0.89 (89% de acuerdo a los resultados de la prueba realizada con un grupo de niños). De otro parte en la prueba piloto que se efectuó entre un grupo de niños y niñas (n = 20), el coeficiente de fiabilidad de Alfa de Cronbach fue de 0.869, el cual es tipificado como aceptable.

3.5 Procedimientos

Se llevará a cabo el envío de la carta de presentación al centro educativo, a fin de contar con la venia de la autoridad académica y administrativa. Antes

de implementar la intervención basada en juegos verbales, se realizarán pruebas de evaluación del lenguaje a los participantes de 5 años correspondiente al GE y GC, para establecer su nivel de habilidad lingüística inicial. Se implementarán los juegos verbales en las sesiones de clase, registrando las interacciones verbales de los niños mediante fotos o video.

Al finalizar la intervención, se aplicarán nuevamente las pruebas de evaluación del lenguaje a ambos grupos y se realizarán entrevistas a los profesores y padres para conocer su percepción sobre las ventajas de aplicar juegos verbales. Los datos serán analizados con técnicas estadísticas para determinar si hubo efecto representativo en el DL para los niños.

3.6 Método de análisis de los datos

Los datos de la investigación se evaluarán utilizando técnicas estadísticas y de análisis de contenido. Se realizarán análisis descriptivos para examinar la particularidad de la muestra como también de las variables del estudio. Además, se aplicarán pruebas estadísticas, como la de U Mann Whitney, a fin de evaluar la diferencia entre el grado de habilidad lingüística inicial y después de la intervención.

Asimismo, realizará un análisis de las sesiones aplicadas con el fin de identificar los patrones de comunicación de los niños y valorar la efectividad de los juegos verbales en el DL. Finalmente, resultados de los análisis estadísticos determinarán si hubo un impacto significativo del DL en los participantes.

3.7 Aspectos éticos

Se consideraron características morales. En primer lugar, se consiguió el consentimiento informado por escrito de la dirección de la institución, de los PPF o tutores de los niños participantes antes de incluirlos al estudio, garantizando que la información recopilada se mantenga en estricta reserva y confiabilidad.

Además, se garantizó que los juegos verbales sean seguros y apropiados para los niños de 5 años y que no causen daño físico o psicológico. También se respetaron las normas éticas al digitalizar las interacciones verbales de los

niños. Por último, la investigación se realizó de acuerdo con las normas legales de la Universidad Cesar Vallejo.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Desarrollo del lenguaje y dimensiones

Tabla 4

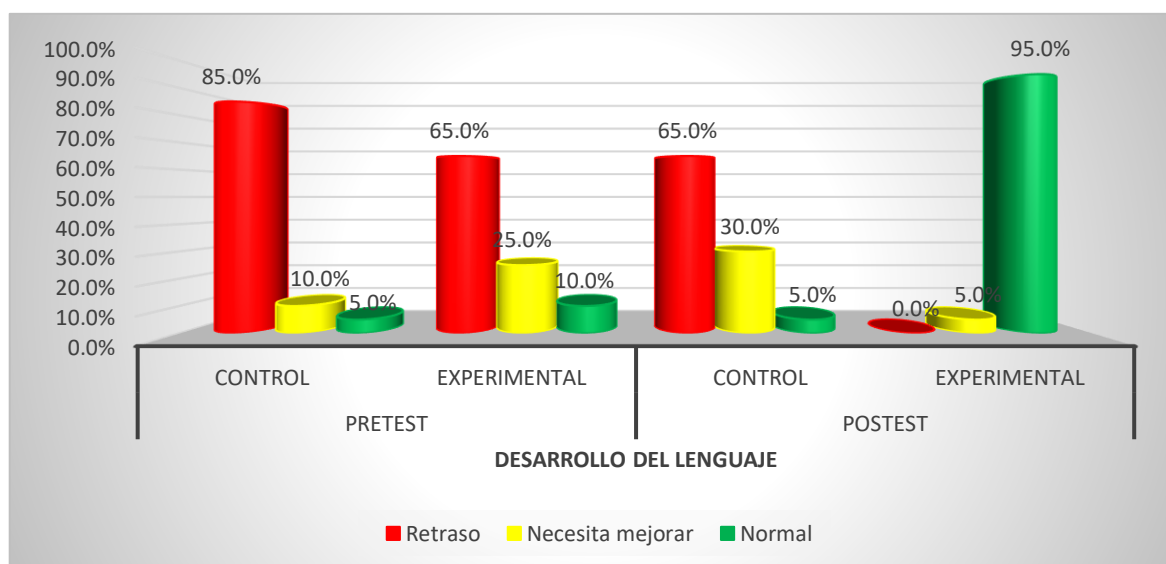
Distribución de frecuencias del DL de los alumnos de 5 años de una institución educativa en la fase de pretest y postest, Arequipa 2023

Niveles	Desarrollo del lenguaje							
	Pretest				Postest			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Retraso	17	85.0%	13	65.0%	13	65.0%	2	0.0%
Necesita mejorar	2	10.0%	5	25.0%	6	30.0%	6	5.0%
Normal	1	5.0%	2	10.0%	1	5.0%	12	95.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%

Nota. Matriz de datos en fase de pretest y postest

Figura 2

Gráfica de barras del DL en la fase de pretest y postest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023



En la tabla y figura adjunta se evidencia, las categorías en cuanto al DL durante la etapa de pretest. Siendo que, el GC logró un 85.0% en el nivel retraso. Mientras que, el 10.0% se ubicaron en el nivel de necesita mejorar. En cambio, un 5.0% se identificó con el nivel normal. Por otro lado, del GE se halló a un 65.0% de alumnos situados en el nivel retraso. Aunque, otro 25.0% se ubicó en el nivel necesita mejorar. No obstante, un 10.0% estimó en el nivel normal.

Luego, en la fase posterior a la intervención, se descubrió que el 65,0% de los niños del GC estaban retrasados y otro 30,0% se encontraba en el nivel necesita mejorar. Sin embargo, se comprobó que el 5.0% se identificó en el nivel normal. Sin embargo, distintos fueron los resultados para el GE, donde el 95% se situaron en el nivel normal y un 5.0% en el nivel necesita mejorar.

En consecuencia, las modificaciones percibidas en el estudio solo pueden ser explicados en base del estímulo proporcionado a los niños del GE con los Juegos verbales como estrategia para mejorar el DL entre estudiantes.

Dimensión forma

Tabla 5

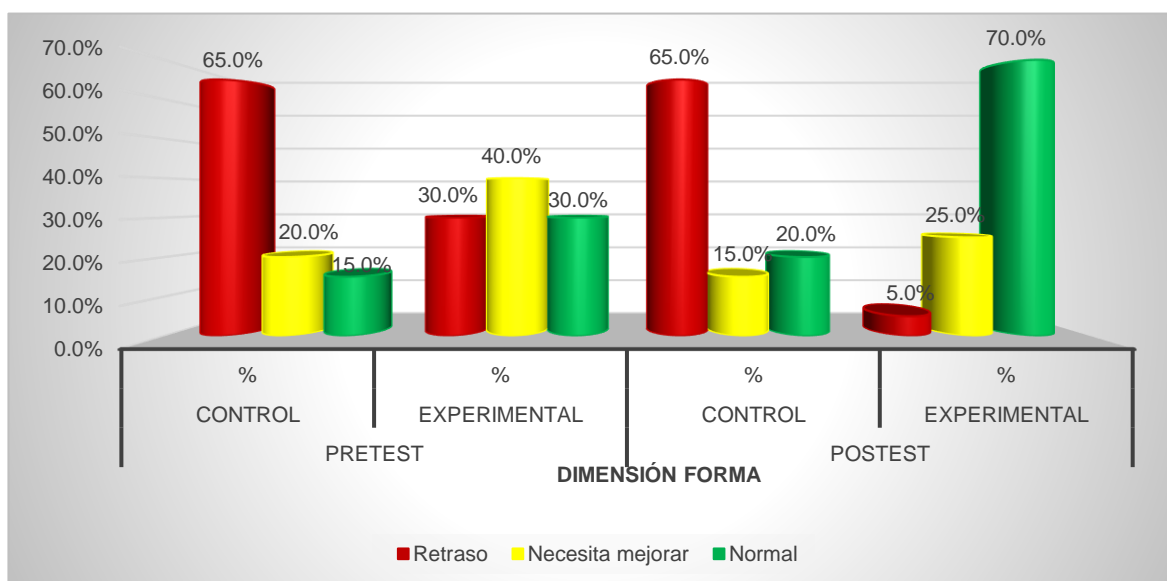
Distribución de frecuencias de la dimensión forma en la fase de pretest y posttest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023.

Niveles	Forma							
	Pretest				Posttest			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Retraso	13	65.0%	6	30.0%	13	65.0%	1	5.0%
Necesita mejorar	4	20.0%	8	40.0%	3	15.0%	5	25.0%
Normal	3	15.0%	6	30.0%	4	20.0%	14	70.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%

Nota. Matriz de datos en fase de pretest y posttest

Figura 3

Gráfica de barras de la dimensión forma en la fase de pretest y postest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023



La tabla y figura adjunta, presenta un análisis de los niveles de rendimiento de dos grupos de estudiantes, Grupo de Control (GC) y Grupo Experimental (GE), para la dimensión forma. En la fase de entrada, se observó que el 65% de los estudiantes del GC se ubicaban en la categoría de retraso, mientras que el 20.0% requería optimizar su desempeño. Un 15.0% de los estudiantes del GC fue clasificado en la categoría de normal. Por otro lado, en el GE, el 40.0% necesitaba mejorar, en comparación con el 30.0% que se ubicó en las categorías de retraso y normal, respectivamente. Aunque existieron algunas variaciones en las puntuaciones categóricas entre los dos grupos, no fueron estadísticamente significativas.

En la fase de salida, en el GC, el 65.0% de los estudiantes se ubicaron en la categoría de retraso, mientras que el 15.0% necesitaba mejorar y el 20.0% logró alcanzar la categoría de normal. En el GE, se identificó a un 70.0% de los estudiantes en la categoría de normal, mientras que el 25.0% todavía necesitaba mejorar y solo un 5.0% permaneció en la categoría de retraso. Estas diferencias en las estructuras de las puntuaciones entre los grupos indican un cambio significativo en las puntuaciones logradas por los estudiantes del GE.

Tabla 6

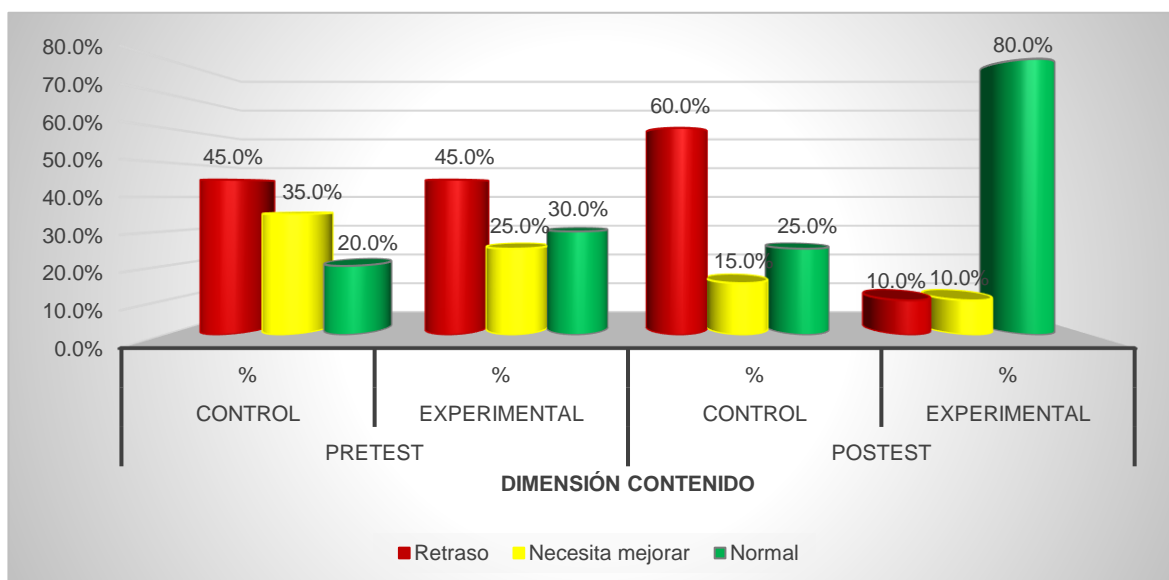
Distribución de frecuencias de la dimensión contenido en la fase de pretest y postest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023.

Niveles	Contenido							
	Pretest				Postest			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Retraso	9	45.0%	9	45.0%	12	60.0%	2	10.0%
Necesita mejorar	7	35.0%	5	25.0%	3	15.0%	2	10.0%
Normal	4	20.0%	6	30.0%	5	25.0%	16	80.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%

Nota. Matriz de datos en fase de pretest y postest

Figura 4

Gráfica de barras de la dimensión contenido en la fase de pretest y postest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023



Como puede verse, en la tabla y figura añadida, se halló que tanto la estructura del GC como la del GE se mostraron similares, en relación a los niveles. Así, para el GC un 45.0% de los estudiantes se ubicaron en retraso, mientras que, otro 35.0% necesitaban mejorar. Empero, un 20.0% se posicionaron en el nivel normal. En esa misma línea, los del GE un 45.0% de los estudiantes se ubicaron en retraso. En tanto que, otro 25.0% estuvieron en necesita mejorar. Al contrario,

un 30.0% se estuvieron en el normal. Después de realizarse la aplicación de las actividades de juegos verbales, se procedió a evaluar.

En la fase de salida, un 60.0% del GC se ubicó en el nivel de retraso, cuando, un 15.0% se emplazaron en necesita mejorar. Finalmente, un 25.0% se instalaron en el nivel normal. En cambio, en el GE un 80.0% se acomodaron en el normal. En tanto que, otro 20.0% se localizaron tanto en el nivel de retraso como necesita mejorar, respectivamente. Luego, se comprobó que después de producida la intervención se produjeron diferencias significativas en las puntuaciones.

Tabla 7

Distribución de frecuencias de la dimensión uso en la fase de pretest y posttest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023.

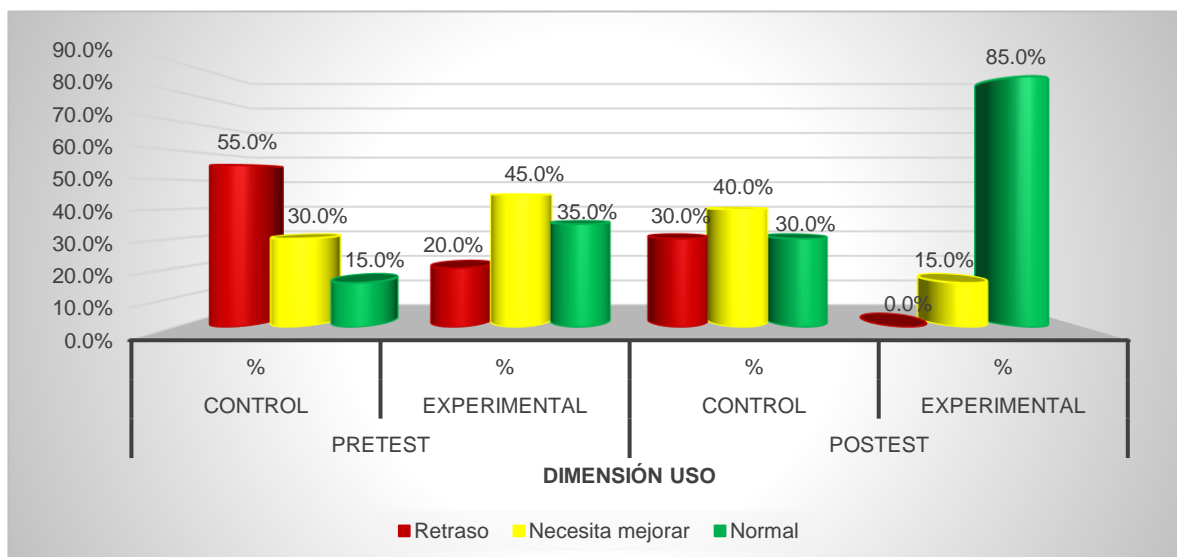
Niveles	Uso							
	Pretest				Posttest			
	Control		Experimental		Control		Experimental	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Retraso	11	55.0%	4	20.0%	6	30.0%	0	0.0%
Necesita mejorar	6	30.0%	9	45.0%	8	40.0%	3	15.0%
Normal	3	15.0%	7	35.0%	6	30.0%	17	85.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%

Nota. Matriz de datos en fase de pretest y posttest

Figura 5

Gráfica de barras de la dimensión uso en la fase de pretest y posttest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023

La tabla y figura adjunta correspondiente a la dimensión "uso", se analizó el



rendimiento de dos grupos de estudiantes, GC y GE. En la fase de entrada, se observó que tanto la estructura del GC como la del GE fueron similares en relación con los niveles de rendimiento. En el GC, el 55.0% de los estudiantes se ubicaron en la categoría de retraso, mientras que el 30.0% necesitaba mejorar y el 15.0% se encontraba en el nivel normal. Asimismo, en el GE, se encontró que el 45.0% de los infantes estaban en retraso, otro 20.0% necesitaba mejorar y el 35.0% se ubicó en el nivel normal.

Luego de la ejecución de las actividades de juegos verbales, se pasó a evaluar el rendimiento en la fase de salida. Según el GC, se encontró que el 40.0% de los estudiantes se ubicaron en la categoría necesita mejorar, en tanto que, un 30.0% se categorizaron tanto en retraso como en normal. Por otro lado, en el GE, el 85.0% de los estudiantes se situaron en el nivel normal, entretanto, otro 15.0% se asignó en la categoría de necesita mejorar.

Tabla 8

Prueba de normalidad en la fase de pretest y postest en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023

Variable	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Desarrollo del Lenguaje Pretest	,436	40	,000
Desarrollo del Lenguaje Postest	,784	40	,000

En la tabla 8, se advierte que la muestra es ($n = 40 < 50$), razón por el cual se consideró la prueba Shapiro-Wilk. Así, en la fase de pretest para desarrollo de lenguaje se obtuvo un estadístico (0.436) asociado a un $p = .000 < .05$. De igual forma, en la fase de postest se encontró otro estadístico (0.784) con un $p = .000 < .05$. En ambos casos, la obtención de un valor $p = .000$ contraviene el supuesto de normalidad ($p > .05$). Por tanto, se rechaza dicha hipótesis. Y, al tratarse de un diseño cuasiexperimental, se eligió como estadístico de prueba: U Mann Whitney para muestra independientes.

Análisis inferencial

Hipótesis general:

H₀: Los Juegos verbales no influyen significativamente en desarrollo del lenguaje en niños de 5 años.

H_i: Los Juegos verbales influyen significativamente en desarrollo del lenguaje en niños de 5 años.

Tabla 9

Contraste estadístico para desarrollo del lenguaje

Prueba U Mann Whitney				
Grupos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Desarrollo del Lenguaje Pretest	Control	20	20.43	408.50
	Experimental	20	20.58	411.50
	Total	40		
Desarrollo del Lenguaje Postest	Control	20	13.35	267.00
	Experimental	20	27.65	553.00
	Total	40		
U de Mann-Whitney			Desarrollo del Lenguaje Pretest	Desarrollo del Lenguaje Postest
W de Wilcoxon			198.500	57.000
Z			408.500	267.000
Sig. asin. (bilateral)			-0.065	-4.108
			0.948	0.000

En la tabla se aprecia para desarrollo del lenguaje, en la fase de entrada, para el caso del GC, el hallazgo de un promedio de 20.43, mientras que, el GE obtuvo un 20.58. Estos resultados al ser comparados mediante la prueba estadística advirtieron el descubrimiento de un valor $Z = -0.065$ asociado con un $p = 0.948 > 0.05$. Razón por el cual, no existen diferencias significativas entre sí. Sin embargo, en la fase de salida, se encontró para el GC, un promedio de 13.25 en comparación a lo alcanzado por el GE cuyo valor fue de 27.65. De manera que, estos resultados, al ser nuevamente evaluados, arrojaron un valor $Z = -4.108$ vinculado con un $p = .000 < 0.05$. Comprobándose, en esta ocasión, se produjeron diferencias. Por tanto, se produjo una mejora por parte del GE, que solo pudo deberse a la aplicación de los juegos verbales.

Hipótesis específicas:

Hipótesis específica 1:

H₀: Los juegos verbales no influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje en su dimensión forma en niños de 5 años.

H_{e1}: Los juegos verbales influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje en su dimensión forma en niños de 5 años.

Tabla 10

Contraste estadístico para dimensión forma

Prueba U Mann Whitney				
Grupos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Forma Pretest	Control	20	20.33	406.50
	Experimental	20	20.68	413.50
	Total	40		
Forma Postest	Control	20	15.95	319.00
	Experimental	20	25.05	501.00
	Total	40		
			Forma Pretest	Forma Postest
U de Mann-Whitney			196.500	109.000
W de Wilcoxon			406.500	319.000
Z			-0.112	-2.692
Sig. asin. (bilateral)			0.911	0.007

En la tabla se observa en relación con la dimensión forma, en la fase de entrada, con respecto al GC, el descubrimiento de un promedio de 20.33, mientras que, el GE logró un 20.68. Estos resultados después de ser comparados mediante la prueba estadística arrojaron un valor $Z = -0.112$ asociado con un $p = 0.911 > 0.05$. Con este hallazgo, no existen diferencias significativas entre sí. Sin embargo, en la fase de salida, se encontró para el GC, un promedio de 15.95 en comparación a lo alcanzado por el GE cuyo valor fue de 25.05. De manera que, estos resultados, al ser nuevamente evaluados, arrojaron un valor $Z = -2.692$ ligado con un $p = .000 < 0.05$. Verificándose, en esta ocasión, la existencia de diferencias. Por tanto, se produjo una mejora por parte del GE, que solo pudo explicarse en virtud de la aplicación de los juegos verbales.

Hipótesis específica 2:

H₀: Los juegos verbales no influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje en su dimensión contenido en niños de 5 años.

H_{e2}: Los juegos verbales influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje en su dimensión contenido en niños de 5 años.

Tabla 11

Contraste estadístico para contenido

Prueba U Mann Whitney				
Grupos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Contenido Pretest	Control	20	21.43	428.50
	Experimental	20	19.58	391.50
	Total	40		
Contenido Postest	Control	20	15.30	306.00
	Experimental	20	25.70	514.00
	Total	40		
			Contenido Pretest	Contenido Postest
U de Mann-Whitney			181.500	96.000
W de Wilcoxon			391.500	306.000
Z			-0.550	-3.130
Sig. asin. (bilateral)			0.583	0.002

En la tabla se visualiza en atención a la dimensión contenido, en la fase de entrada, con relación al GC, el cálculo de un promedio de 21.43, mientras que, el GE logró un 19.58. Estos resultados después de ser comparados mediante la prueba estadística, proyectaron un valor $Z = -0.550$ asociado con un $p = 0.583 > 0.05$. Con este hallazgo, no existen diferencias significativas entre sí. Sin embargo, en la fase de salida, se encontró para el GC, un promedio de 15.30 en comparación a lo alcanzado por el GE cuyo valor fue de 25.70. De manera que, estos resultados, al ser nuevamente evaluados, arrojaron un valor $Z = -3.130$ atado a un $p = .000 < 0.05$. Comprobándose, en esta ocasión, la existencia de diferencias. Por tanto, se produjo una mejora por parte del GE, que solo pudo explicarse en virtud de la aplicación de los juegos verbales.

Hipótesis específica 3:

H₀: Los juegos verbales no influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje en dimensión uso en niños de 5 años.

H_{e3}: Juegos verbales influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje en dimensión uso en niños de 5 años.

Tabla 12

Contraste estadístico para uso

Prueba U Mann Whitney				
Grupos		N	Rango promedio	Suma de rangos
Uso Pretest	Control	20	17.70	354.00
	Experimental	20	23.30	466.00
	Total	40		
Uso Posttest	Control	20	16.18	323.50
	Experimental	20	24.83	496.50
	Total	40		
			Uso Pretest	Uso Posttest
U de Mann-Whitney			144.000	113.500
W de Wilcoxon			354.000	323.500
Z			-1.624	-2.670
Sig. asin. (bilateral)			0.104	0.008

En la tabla se refleja en atención a la dimensión uso, en la fase de entrada, con respecto al GC, se estimó un promedio de 17.70, mientras que, el GE logró un 23.30. Estos resultados, después de ser comparados mediante la prueba estadística, proyectaron un valor $Z = -1.624$ asociado con un $p = 0.104 > 0.05$. Con este hallazgo, no existen diferencias significativas entre sí. Sin embargo, en la fase de salida, se encontró para el GC, un promedio de 16.18 en comparación a lo alcanzado por el GE cuyo valor fue de 24.83. De manera que, estos resultados, al ser nuevamente evaluados, proyectaron un valor $Z = -2.670$ anclado a un $p = .000 < 0.05$. Patentizándose, en esta ocasión, la existencia de diferencias. Por tanto, se produjo una mejora por parte del GE, esto solo pudo explicarse en virtud de la aplicación de los juegos verbales.

V. DISCUSIÓN

En este apartado se hizo necesario recordar que el propósito de la investigación fue investigar cómo los juegos verbales afectan el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años. Para ello, se utilizó como puente entre la teoría y la práctica las hipótesis.

Con respecto al objetivo general, a partir de lo evaluado, se describió como principal hallazgo en la fase de salida, La presencia de disparidades significativas en las calificaciones categóricas. Así, el GE=27.85 y GC=13.35, lo que se traduce en una diferencia significativa de 14.5 puntos, al comprobarse con la prueba estadística de contraste el hallazgo de un $Z = -4.108$, asociado a un $p = .000 < .01$, lo que permite inferir que dichas variaciones no se deben al azar, sino a la intervención que se practicó entre los estudiantes del GE, para el cual se concibieron juegos verbales cuyo contenido lúdico, colaborativo e interactivo permitieron estimular a los estudiantes para que se apropiaran de nuevos vocablos. De modo que, el programa concebido logró el impacto deseado, porque enfocó desde una perspectiva lúdica la adquisición de nuevas palabras en el marco del contexto creado por la intervención.

Este resultado hallado al compararse con estudios previos, se encontró que coincide con el trabajo de Pacheco y Gonzales (2021) al aplicar un programa “comunicándonos” y optimizar el desarrollo del vocabulario expresivo de los estudiantes en relación con la edad mental. Sin embargo, al comparar los sexos, los niños superaron a las niñas porque habían desarrollado amplia gama de capacidades lingüísticas. Por último, el 50% del GE obtuvo puntuaciones superiores a la media, mientras que el 88% del GC seguía rindiendo a un nivel deficiente. Se determinó que la estrategia comunicándonos beneficia significativamente la expresión verbal y las habilidades comunicativas para el DL. Asimismo, en otro estudio de las mismas características, Valdiviezo et al. (2021) comprobó la mejora de la enseñanza de la conciencia fonológica también a través de actividades lúdicas con una base verbal. Siguiendo la ruta cuasiexperimental y trabajando con 56 alumnos, encontraron que el 59.65% estaba en el nivel medio en el pretest y, posteriormente, obtuvieron en el postest para el GC 55.36% en el nivel alto. En tanto que, para el GE logró un 91.23% en el nivel alto. Esto permite

colegir que la mejora se sustentó en la aplicación de actividades lúdicas verbales en donde se privilegió la enseñanza de la conciencia fonológica, incluyendo sus dimensiones silábicas, intrasilábica y fonémica, permitiendo mejorar en sus expresiones verbales. En el mismo sentido cabe destacar el estudio de Morocho y Cabrera (2022), quienes utilizaron imágenes para respaldar el DL hablado en niños de 3, como de 4 años. Trabajaron con 21 niños ecuatorianos, y optaron por un diseño cuasiexperimental. Como resultado, en el nivel inicial sugirieron actividades basadas en cuentos pictográficos en el contexto del proceso educativo. Estas evidencias sugieren que los instrumentos utilizados permitieron verificar que los pictogramas son un método didáctico que apoya el DL. Se comprueba que los pictogramas son bastante beneficiosos en el ámbito educativo, y uno de sus principales beneficios es que ayudan al DL verbal de los niños.

Estos hallazgos se ven confirmados con la literatura científica relevante, la cual afirma que el vehículo que permite a las personas relacionarse entre sí es el lenguaje, cuyo desarrollo necesita de estímulo de carácter lúdico entre los niños, estimulándolos para el aprendizaje con las interacciones, pero, al mismo tiempo despertando sus capacidades reflexivas, que al ir acompañadas de experiencias y de dinámicas adaptativas al entorno cambiante, ayuda al niño a valorar la expresión oral y adquirir nuevos aprendizajes. Asimismo, las experiencias lúdicas compartidas por los beneficiarios dejan entrever que es una metodología de enseñanza que estimula las habilidades sociales, además de fortalecer la comunicación y la emocionalidad. En suma, abarca diferentes dimensiones que se interrelacionan y contribuyen al dominio y la adquisición de habilidades lingüísticas. Estas dimensiones incluyen forma, uso y contenido del lenguaje (Aguinaga et al. 2004).

A renglón seguido, con respecto al objetivo específico 1, cuyo enunciado consistió en determinar de qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje en su dimensión forma en niños de 5 años, se encontró evidencia empírica, el cual corroboró el impacto del programa de juegos verbales, al obtenerse un promedio para el GE = 25.05 y GC = 15.95, cuya diferencia se expresó en 9.1 puntos. Hallazgo que se corroboró con el cálculo de un valor $Z = -$

2.692, $p = .007 < .01$. De manera que, este hallazgo se fundamenta en el estímulo recibido por los estudiantes en relación con los aspectos fonológicos, morfológicos y sintácticos y se expresan en acciones concretas como nombrar las imágenes de acuerdo al fonema, repetir las frases que escucha y construir expresiones verbales espontáneas a partir de plantearle un estímulo visual. Coherente con lo señalado, cabe destacar la coincidencia con Paredes (2022) cuyo estudio tomó como base los juegos verbales y se inclinó por una estrategia cuasiexperimental. Aunque consiguió trabajar con una muestra de 20 niños de 5 años, se constató que el programa fue aplicado al GE utilizando la metodología lúdica, permitiendo incrementar significativamente el uso del lenguaje, mientras que en el GC se mantuvieron bajos los niveles de lenguaje. Como resultado, cuando se compararon los dos grupos, hubo diferencias significativas, presentando la muestra experimental un mayor nivel de desarrollo del lenguaje. Es decir, se demostró el rol activo de los juegos de carácter verbal en el estímulo y enriquecimiento de la expresión oral. Además, este hallazgo corroboró la base teórica en relación al aspecto forma. Otro estudio de similares características es el de Romero (2019) quien analizó la efectividad de un programa basada en la técnica de la canción con una estrategia lúdica para el desarrollo del lenguaje durante la niñez, siguiendo una estrategia cuasiexperimental con una muestra de 20 niños. De manera que, la evidencia indica que los niños participaron en todas las sesiones de canto desarrollaron un nivel de logro en el lenguaje, en tanto el grupo de niños que no participó en el programa reportó un nivel en inicio, asimismo, la comparación entre grupos de estudios demuestra diferencias en las puntuaciones, con un lenguaje más desarrollado en el grupo experimental. Se concluyó que la canción infantil es una técnica que impulsa significativamente el desarrollo de la dimensión forma, al respaldarse en los sonidos rítmicos y armónicos, permitiéndoles tener una mejor respuesta. Esto quiere decir, que la dimensión forma, representa un proceso de manifestación según un determinado esquema de respuesta verbal, que caracteriza una sintaxis establecida según el criterio de adecuación para la comprensión social, además de un orden semántico que represente coherencia, así como relevancia para el entorno donde se manifiesta, y finalmente, una expresión de articulación que permite evidenciar una forma de planteamiento del lenguaje adecuada para la actividad de la

comunicación, por tanto la forma es una particularidad que se aprende mediante la instrucción ejercida por un educador competente (Chen et al. 2021; Dosi y Papadopoulou, 2020).

Continuando con el objetivo específico 2, se encontró a partir del enunciado que consistió en determinar de qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje en su dimensión contenido en niños. La evidencia empírica encontrada corroboró el impacto del programa de juegos verbales, al obtenerse un promedio para el GE = 25.70 y GC = 15.30, diferencia que se expresó en 10.4 puntos. Este hallazgo se corroboró con el cálculo de un valor $Z = -3.130$, $p = .002 < .01$. Un estudio que coincide con las características abordadas En efecto, Soto y Quispe (2019), determinaron como el uso de estrategias para el desarrollo fonológico en el lenguaje de los niños podía repercutir en su capacidad de leer y escribir. 35 niños españoles de 5 años sirvieron como grupo de estudio en este diseño cuasiexperimental. La evidencia refiere que el programa ejecutado en el GE, mediante la metodología lúdica indicaron que tiene un impacto favorable y considerable en la lectura de los niños, pero los bajos niveles de lenguaje se mantuvieron en el grupo control. Se concluyó que el lenguaje, las habilidades metalingüísticas y los procesos cognitivos básicos están significativamente influenciados por la metodología de desarrollo fonológico. Por lo tanto, la contribución de la dimensión "Contenido" del desarrollo del lenguaje oral es de gran relevancia en el proceso de adquisición y expresión del lenguaje en los niños. Esta dimensión se refiere a la significatividad y pertinencia de los mensajes que los niños transmiten a través del lenguaje hablado. Implica la capacidad de utilizar palabras y oraciones para expresar ideas, pensamientos, deseos y emociones de manera clara y coherente. De manera que, la dimensión "Contenido" representa una forma de adquirir y expresar el lenguaje en los niños. Esta dimensión se refiere a la significatividad y pertinencia de los mensajes que los niños transmiten a través del lenguaje hablado. Implica la capacidad de utilizar palabras y oraciones para expresar ideas, pensamientos, deseos y emociones de manera clara y coherente. Como afirma Najatbekovna (2022), se requiere un estado de funcionamiento cognitivo óptimo, para lograr la interacción de letras, palabras, y finalmente la comprensión del mensaje planteado en el contenido. Coherente con ello, James (2022) afirma que la expresión del contenido se

vincula en gran medida a la estimulación que recibe el sujeto desde el exterior, la cual genera un aprendizaje de formas comunicativas que delimitan la modalidad del contenido que se trazará en la comunicación. Por ello que, en el plano práctico, se confirmó con el hallazgo de Soto y Quispe (2019), determinaron como el uso de estrategias para el desarrollo fonológico en el lenguaje de los niños podía repercutir en su capacidad de leer y escribir. 35 niños españoles de 5 años sirvieron como grupo de estudio en este diseño cuasiexperimental. La evidencia refiere que, a medida que el programa se implemente, utilizándose una metodología lúdica, tiene mayores posibilidades de un impacto favorable y considerable en la lectura de los niños, pero los bajos niveles de lenguaje se mantuvieron en el grupo control. Se concluyó que el lenguaje, las habilidades metalingüísticas y los procesos cognitivos básicos están significativamente influenciados por la metodología de desarrollo fonológico.

Los resultados evidenciaron que el programa de estimulación desarrollado y puesto en práctica contribuyó a mejorar las habilidades lingüísticas de los niños. Se concluyó que la estimulación desempeña un papel clave tanto en el desarrollo lingüístico como en el cognitivo; así mismo la estimulación a temprana edad permite el desarrollo favorable del lenguaje dentro de los parámetros de maduración física. En efecto, los contenidos de trabalenguas, rimas, adivinanzas, canciones y retahílas, representan los medios objetivos para que los niños puedan agrupar por categorías, las diversas expresiones, nombrar acciones sencillas, identificar partes del cuerpo, comprender y ejecutar ordenes sencillas. Y, en otro nivel, reconocer objetos por su uso (nivel comprensivo), así como saber expresar las funciones de las partes del cuerpo (nivel expresivo). Permitiéndoles de esta forma, familiarizarse con los contenidos y comunicarse sin contratiempos, siendo indispensable el vocabulario. Es decir, a medida que los niños desarrollan su lenguaje oral, adquieren nuevas palabras y conceptos que les permiten comunicarse de manera más precisa y rica. Un amplio vocabulario les permite describir su entorno, compartir experiencias y entender mejor el mundo que los rodea.

En lo que respecta al objetivo específico 3, se encontró a partir del enunciado que consistió en determinar de qué manera influyen los juegos

verbales en el desarrollo del lenguaje en su dimensión uso en niños de 5 años, la evidencia empírica hallada corroboró el impacto del programa de juegos verbales, al obtenerse un promedio para el GE = 24.83 y GC = 16.18, cuya diferencia se expresó en 8.7 puntos. Este hallazgo se corroboró con el cálculo de un valor $Z = -2.670$, $p = .008 < .01$. Este resultado expuesto coincide con Delorenzi et al. (2019), Se indagó sobre el posible impacto del uso de la música como estrategia didáctica en el desarrollo del lenguaje. La metodología utilizada fue cuasiexperimental, la muestra fue conformada por niños mexicanos de entre 4 y 5 años, divididos en dos GE que recibieron la estrategia pedagógica y un GC, que no recibió ninguna estrategia. Los resultados obtenidos indican que los GE habían avanzado más que el grupo de control al final del estudio, debido a que los niños se centraron en escuchar varias piezas musicales para expresar sus ideas. Se concluyó que el empleo de la didáctica musical ayuda en el desarrollo de las habilidades lingüísticas comunicativas de los niños, teniendo en cuenta la necesidad de desarrollar dichas técnicas. En esta misma línea, cabe destacar el estudio de Batista et al. (2018) quienes construyeron una estrategia educativa para la producción de oportunidades comunicativas para el fomento del lenguaje oral en niños preescolares de localidades rurales. Participaron 45 preescolares de Granma, Cuba, quienes conformaron la muestra. La metodología fue cuasi experimental. La relevancia de implementar la estrategia en la zona rural se demostró en los hallazgos de las evaluaciones inicial y final de los grupos experimental (GE) y de control (GC), que inicialmente no mostraron diferencias considerables, pero al final fueron altamente relevantes a favor del GE. De igual modo, se determinó que la técnica favorece el crecimiento del lenguaje oral y se potencia con las Interacciones familiares, comunitarias y escolares. De esta forma, a través de estos trabajos, se impulsó la expresión espontánea de los niños ante una lámina y en actividades de manipulación (rompecabezas). Este hallazgo coincide con lo encontrado por Palacio et al. (2021) al constatar el impacto de un programa orientado a fomentar la expresión oral en niños de 3 años. Este estudio confirmó la importancia de las interacciones entre los niños por medio del juego, toda vez que les permitió incrementar su bagaje oral. De manera que, al enfocarse en las interacciones, los niños aprenden a usar el lenguaje oral y, particularmente, contextualizar la comunicación, permitiéndoles apropiarse de

forma consciente, a la par que solidifica vínculos emocionales con los sus pares en diversos entornos. En suma, los efectos del programa de estimulación desarrollado y puesto en práctica en la investigación contribuyeron a mejorar las habilidades lingüísticas de los niños. Esto permite colegir, que la estimulación desempeña un papel clave tanto en el desarrollo lingüístico como en el cognitivo; así mismo la estimulación a temprana edad faculta el desarrollo del lenguaje dentro de los parámetros de maduración física.

Los hallazgos señalados y su comparación con otros estudios pone de relieve, el papel del uso del lenguaje, dado que representa el nivel de funcionalidad del lenguaje según la edad de los niños, según la edad de la adquisición del lenguaje, así como la caracterización de significados, y en general de utilidad que acaece en la manifestación lingüística, en esta perspectiva se connota el tipo de uso que se ejerce sobre la propia lengua, sea en aspectos de comunicación, aprendizaje, o cualquier otro fin, donde el lenguaje se encuentre presente, en un accionar que representa concordancia con la edad del niño (Aguinaga et al.2004).

En este sentido, el uso que el niño ejerce sobre el lenguaje se encuentra relacionado en gran medida a la etapa del desarrollo que se posiciona, debido que acorde a la edad cronológica, se espera un tipo de manifestación según el nivel de maduración en el área del lenguaje (Rowe et al. 2023); por lo cual toda implicancia que tenga el uso del lenguaje debe responder al propio desarrollo del individuo, sin caracterizar aspectos de implicancias desfavorables, sino que responda al ajuste del niño a la exigencia presentada en el entorno, el mismo que también estimula y presenta una caracterización específica para el uso del lenguaje (Walker et al. 2020).

Por último, la discusión reflexiva en torno a la temática tiene relevancia porque permite entender el mundo de los niños y como utilizan el lenguaje para comunicarse. De modo que las dimensiones indicadas, se consideran fundamentales para la investigación del desarrollo del lenguaje y su progreso a lo largo del tiempo. A continuación, se presentan algunas reflexiones sobre cada una de las dimensiones: a) La dimensión forma se refiere a los aspectos gramaticales y estructurales del mismo. Esto abarca la comprensión y la

aplicación adecuada de las reglas fonológicas, morfológicas y sintácticas que rigen el idioma. Durante el desarrollo del lenguaje, los niños van adquiriendo gradualmente estas habilidades y van perfeccionando su capacidad para formar oraciones complejas y expresar ideas de manera coherente. En suma, El desarrollo de la forma del lenguaje es esencial para la comunicación efectiva. A medida que los niños aprenden y practican las reglas gramaticales, adquieren la capacidad de Comunicar sus ideas y emociones de forma más precisa y transparente. Es interesante observar cómo los niños se enfrentan a desafíos lingüísticos a medida que adquieren nuevas estructuras gramaticales y cómo, con el tiempo, se vuelven más competentes en el uso del lenguaje.

b) Dimensión contenido del lenguaje, significa que, durante el desarrollo del lenguaje, los niños van adquiriendo gradualmente estas habilidades y van perfeccionando su capacidad para formar oraciones complejas y expresar ideas de manera coherente. En resumen, el desarrollo de la forma del lenguaje es esencial para la comunicación efectiva. A medida que los niños aprenden y practican las reglas gramaticales, adquieren la capacidad de comunicar sus ideas y emociones con mayor precisión y claridad. Es interesante observar cómo los niños se enfrentan a desafíos lingüísticos a medida que adquieren nuevas estructuras gramaticales y cómo, con el tiempo, se vuelven más competentes en el uso del lenguaje.

c) El uso del lenguaje: La dimensión de uso del lenguaje hace referencia a la forma en que los niños emplean el lenguaje en contextos de comunicación. Esto incluye la capacidad de iniciar y mantener conversaciones, ajustar el discurso según el interlocutor y el contexto, y utilizar el lenguaje para persuadir, informar o expresar sus necesidades. En esencia, el uso del lenguaje es un aspecto social y pragmático del desarrollo lingüístico. Observar cómo los niños interactúan con otros y cómo utilizan el lenguaje de manera efectiva para lograr sus objetivos proporciona una visión clara de sus habilidades sociales y su capacidad para adaptarse a diferentes situaciones de comunicación.

VI. CONCLUSIONES

Primera:

El análisis de la evidencia empírica encontrada, se determinó que los juegos verbales al ser concebidos como estrategia produjeron una influencia positiva. Tras llevar a cabo el postest, se observó que el 95% de estudiantes del grupo experimental (GE) se ubicaron en el nivel normal en comparación con solo el 5% del grupo de control (GC). Estos resultados demostraron una diferencia significativa ($p = 0$), la cual se atribuye a la implementación de actividades a través de los juegos verbales, generando una razón de cambio positiva entre los niños evaluados.

Segunda:

El hallazgo de la evidencia empírica, determinó que los juegos verbales al ser concebidos como estrategia lograron influencia positiva en la dimensión forma. Después de realizado el postest, se observó que el 70% de estudiantes del grupo experimental (GE) se ubicaron en el nivel normal en comparación con el 20% del grupo de control (GC). Estos hallazgos demostraron una diferencia significativa ($p = 0$), la cual se atribuye a la implementación de actividades a través de los juegos verbales, generando una razón de cambio positiva entre los niños evaluados.

Tercera:

El análisis de la evidencia empírica encontrada, se determinó que los juegos verbales al ser concebidos como estrategia produjeron una influencia positiva en la dimensión contenido. Tras llevar a cabo el postest, se observó que el 80% de estudiantes del grupo experimental (GE) se ubicaron en el nivel normal en comparación con el 25% del grupo de control (GC). Estos resultados demostraron una diferencia significativa ($p = 0$), la cual se atribuye a la implementación de actividades a través de los juegos verbales, generando una razón de cambio positiva entre los niños evaluados.

Cuarta:

El análisis de la evidencia empírica encontrada, determinó que los juegos verbales al ser concebidos como estrategia produjeron una influencia positiva en

la dimensión uso. Tras llevar a cabo el posttest, se observó que el 85% de estudiantes del grupo experimental (GE) se ubicaron en el nivel normal en comparación con solo el 30% del grupo de control (GC). Estos resultados demostraron una diferencia significativa, la cual se atribuye a la implementación de actividades a través de los juegos verbales, generando una razón de cambio positiva entre los niños evaluados.

VII. RECOMENDACIONES

Primera:

Se sugiere una mayor integración y participación activa de la directora, docentes y padres en la implementación de actividades lúdicas basadas en juegos verbales a fin de implementar de manera continua y sistemática actividades significativas en el proceso de enseñanza del lenguaje en niños de 5 años. Además, estas actividades pueden incluir juegos de roles, cuentos interactivos y actividades lúdicas que fomenten la comunicación y la expresión verbal.

Segunda:

Fortalecer y ampliar la utilización de juegos verbales con la finalidad de optimizar la dimensión "Forma". Por ello, se recomienda involucrar a los docentes y padres en el diseño de actividades creativas y estimulantes que enriquezcan el desarrollo de habilidades lingüísticas relacionadas con la forma de las palabras y su estructura gramatical.

Tercera:

Promover la dimensión "Contenido" mediante la incorporación de juegos verbales que promuevan el enriquecimiento del vocabulario y el conocimiento de contenidos temáticos relevantes para niños de 5 años. Se sugiere diseñar actividades que combinen diversión y aprendizaje en torno a temas de interés para los niños.

Cuarta:

Potenciar la dimensión "Uso" para niños de 5 años mediante el uso de juegos verbales que fomenten la práctica comunicativa en situaciones cotidianas, con la finalidad de aplicar el lenguaje en contextos reales y significativos para mejorar su habilidad comunicativa.

REFERENCIAS

Aguinaga, G. L., Armentia, M. A., Fraile, A., Olangua, P., & Uriz, N. (2004). Prueba de lenguaje oral de Navarra-Revisada (PLON-R).

<https://web.teaediciones.com/plon-r-prueba-de-lenguaje-oral-navarra-revisada.aspx>

Babakr, Z., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019). Piaget's cognitive developmental theory: Critical review. *Education Quarterly Reviews*, 2(3), 1-10.

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3437574

Batista, X. S., Aguilar, Y. R., Reytor, T. Z., & Tamayo, V. M. B. (2018). El desarrollo del lenguaje oral de los niños del grado preescolar de la zona rural. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.

<https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/888/1104>

Behrens, H. (2021). Constructivist approaches to first language acquisition. *Journal of Child Language*, 48(5), 959-983.

<https://www.cambridge.org/core/journals/journal-of-child-language/article/constructivist-approaches-to-first-language-acquisition/9859E93FA9AA8D32F269DE38E721EEA6>

Chen, L., An, S., & He, X. (2021). A comparative analysis of the production of aspect markers by Mandarin-speaking children with developmental language disorders and by their typically developing peers. *Journal of Child Language Acquisition and Development-JCLAD*, (1), 189-208.

<https://www.science-res.com/index.php/jclad/article/view/24>

Delorenzi, M., Hernández, M., & Magallanes, N. (2019). La influencia de la música en el desarrollo del lenguaje y comunicación de niños preescolares en Mérida Yucatán. *Revista Conisen investigar para formar*, 1-11.

<https://docplayer.es/183644269-La-influencia-de-la-musica-en-el-desarrollo-del-lenguaje-y-comunicacion-de-ninos-preescolares-en-merida->

[yucatan.html](#)

Dillman, D. A., Smyth, J. D., & Christian, L. M (2014). *Internet, phone, mail, and mixed-mode surveys: The tailored design method*. John Wiley & Sons.

<https://www.ingentaconnect.com/contentone/cis/reis/2016/00000154/00000001/art00009?crawler=true&mimetype=application/pdf>

Dosi, I., & Papadopoulou, D. (2020). The role of educational setting in the development of verbal aspect and executive functions: Evidence from Greek-German bilingual children. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 23(8), 964-980.

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13670050.2018.1539465>

Dubreil, S. (2020). Using games for language learning in the age of social distancing. *Foreign language annals*, 53(2), 250-259.

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/flan.12465>

Espinoza, T. (2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad. *Horizonte de la Ciencia*, 6(11), 191-204.

<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/345>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2020). COVID-19 y educación primaria y secundaria: repercusiones de la crisis e implicaciones de política pública para América Latina y el Caribe. *UNICEF*.

<https://www.unicef.org/lac/media/16851/file/CD19-PDS-Number19-UNICEF-Educacion-ES.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2022). Estado Mundial de la Infancia 2021. *UNICEF*.

<https://www.unicef.org/es/informes/estado-mundial-de-la-infancia-2021>

Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E (2015). *How to design and evaluate research in*

education (9th ed.). McGraw-Hill Education.

http://www.johnlpryor.com/JP_Digital_Portfolio/EDU_7901_files/EDU%207901%20Data%20Definitions.pdf

García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1(1), 1-10.
<https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033>

Gussow, A., Weiss, D. & MacDonald, M. (2023). Repetition parallels in language and motor action: Evidence from tongue twisters and finger fumlbers. *Journal of Experimental Psychology: General*, 1(1), 1-10.
<https://psycnet.apa.org/record/2023-66912-001>

Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2), 1-10.
<https://dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>

Groves, R. M., Fowler, F. J., Jr., Couper, M. P., Lepkowski, J. M., Singer, E., & Tourangeau, R (2009). *Survey methodology*. John Wiley & Sons.
https://alraziuni.edu.ye/book1/nursing/ebooksclub.org_Survey_Methodology_Wiley_Series_in_Survey_Methodology_.pdf

Hashemi, A. (2021). The effects of using games on teaching vocabulary in reading comprehension: a case of gifted students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 9(2), 151-160.
<https://dergipark.org.tr/en/pub/jegys/issue/60655/846480>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P (2014). *Metodología de la investigación (6th ed.)*. McGraw Hill.

<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez.%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education. *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta by Hernández-Sampieri, R. Mendoza, C (z-lib. org). pdf.*

<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2019). *Tasa de Asistencia Escolar*. INEI.

https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1150/cap02.pdf

Iwamura, S. (2022). *The verbal games of pre-school children*. Taylor & Francis.

<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781003327929/verbal-games-pre-school-children-susan-grohs-iwamura>

James, A. (2022). Talking of children and youth: Language, socialization and culture. In *Youth Cultures*, 1(1), 43-62.

<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003333487-3/talking-children-youth-allison-james>

Kilag, O. K. T., Ignacio, R., Lumando, E. B., Alvez, G. U., Abendan, C. F. K., Quiñanola, N. M. P., & Sasan, J. M. (2022). *ICT Integration in Primary Classrooms in the Light of Jean Piaget's Cognitive Development Theory*.

<https://www.researchgate.net/publication/365851514>

Long, G. & Mustafa, M. (2020). Early childhood teachers' perspectives on the effectiveness of teaching vocabulary through nursery rhymes. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 9(1), 9-17.

<https://ojs.upsi.edu.my/index.php/JPAK/article/view/4533>

- Maquera, Y., & Maquera, Y. (2021). "Maestra Delivery" y el desarrollo de la grafomotricidad en niños, llave-(Perú) 2021. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(20), 23-34.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000400023&script=sci_arttext
- Meneses, J., Rodríguez, D, Valero, S. (2020). *Investigación educativa*. Palestra.
<https://femrecerca.cat/meneses/publication/investigacion-educativa-competencia-profesional-intervencion/investigacion-educativa-competencia-profesional-intervencion.pdf>
- Merino, E. S. V., & Gil, I. G. (2020). *Investigación educativa y cambio social*. Ediciones Octaedro.
<https://octaedro.com/wp-content/uploads/2020/10/16192.pdf>
- Merve, K. (2019). A systematic literature review: Constructivism in multidisciplinary learning environments. *International Journal of Academic Research in Education*, 4(1), 19-26.
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/722343>
- Ministerio de Educación (2016). Programa curricular de Educación Inicial. MINEDU
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Morocho Zumba, A. D. R., & Cabrera Berrezueta, L. B. (2022). Desarrollo del lenguaje oral a través de pictogramas: una experiencia con niños de 3 y 4 años de edad. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 7(34).
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9016501.pdf>
- Mutmainnah, M., Nessa, R., Bukhari, B., Radzif, N. & Kurniawati, R. (2021). Development of Learning Media for Acehese Culture Picture Books to Get

to Know Local Culture in Early Childhood. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 53-72.

<https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal/article/view/2021.71-05/2162>

Najatbekovna, Q. (2022). Formation of innovative thinking skills in preschool children on the basis of personally education. *World Bulletin of Social Sciences*, 7(1), 70-72.

<https://www.scholarexpress.net/index.php/wbss/article/view/581/533>

Oogarah-Pratap, B., Bhoola, A., & Ramma, Y. (2020). Stage theory of cognitive development—Jean Piaget. *Science Education in Theory and Practice: An Introductory Guide to Learning Theory*, 1(1), 133-148.

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-43620-9_10

Pacheco, P. M. T., & Gonzáles, A. M. T. S. (2021). El Programa “Comunicándonos” para mejorar el vocabulario expresivo de los niños. *Espíritu Emprendedor TES*, 5(1), 110-129.

<https://doi.org/10.33970/eetes.v5.n1.2021.248>

<https://www.espirituemprendedort.es/index.php/revista/article/view/248/309>

Palacio, M., Álvarez, Y., Gómez, A., Hernández, M. & Blanco, P. (2019). Influencia de un programa de estimulación temprana en el desarrollo lingüístico de niños de Sincelejo. *Artículo de revista*, 1(1), 1-14.

<https://doi.org/10.30788/RevColReh.v18.n1.2019.68>.

<https://repositorio.unisucre.edu.co/bitstream/handle/001/940/Influencia%20de%20un%20programa%20de%20estimulaci%20c3%b3n%20temprana%20en%20el%20desarrollo%20ling%20c3%bc%20c3%adstico%20de%20ni%20c3%b1os%20de%20Sincelejo..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Paredes Crisostomo, J. (2022). Juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de la Ugel 01, 2022.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94514>

- Pereira, M. & Conti, G. (2019). Language development and social interaction in blind children. Routledge.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KlrCDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=+language+development+importance&ots=7iSC13kpnf&sig=Tnxv5pMZIfQxDKM6ad8ZXAH6V5k#v=onepage&q=language%20development%20importance&f=false>
- Quevedo, L. Cueva, L. & Cárdenas, T. (2023). Los títeres en el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje en los niños de cuatro a cinco años. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1(1), 1-10.
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3617>
- Rinaldi, P., Pasqualetti, P., Volterra, V., & Caselli, M. (2023). Gender differences in early stages of language development. Some evidence and possible explanations. *Journal of Neuroscience Research*, 101(5), 643-653.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/jnr.24914>
- Romero, E. (2019). Efecto de la canción infantil en el desarrollo del lenguaje en los niños de tres años de edad del Hogar Comunitario Elsa Gmeiner, Lima. [Tesis de post grado, Universidad Mayor de San Marcos].
https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/11046/Romero_ae.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rowe, M., Kirby, A., Dahbi, M., & Luk, G. (2023). Promoting language and literacy skills through music in early childhood classrooms. *The Reading Teacher*, 76(4), 487-496.
<https://ila.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/trtr.2155>
- Sidik, F. (2020). Actualizing Jean Piaget's theory of cognitive development in learning. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(6), 1106-1111.

<https://pdfs.semanticscholar.org/f9a2/1b7a7a3963fce8bcf5500c411ad678580435.pdf>

Soto, L. & Quispe, G. (2019). Programa de desarrollo fonológico en las habilidades para el aprendizaje de la lectura en niños de cinco años. *ConCiencia EPG*, 4(2), 11-23.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7304986>

Suhendi, A., Purwarno, P., & Chairani, S. (2021). Constructivism-based teaching and learning in Indonesian education. *KnE Social Sciences*, 1(1), 76-89.

<https://knepublishing.com/index.php/KnE-Social/article/view/8668>

Suybate Jáuregui, M. E. (2019). Nivel de lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de una institución educativa del distrito de Ventanilla.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d4b5c021-bcd8-45d5-9ef2-da627b3b19b7/content>

Tomasello, M (2003). *Constructing a Language: A Usage-Based Theory of Language Acquisition*. Harvard University Press.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=K-b5DI3MJR4C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Tomasello,+M+\(2003\).+Constructing+a+Language:+A+Usage-Based+Theory+of+Language+Acquisition.+Harvard+University+Press.+&ots=W_CfcS2Tpf&sig=n2oekKKFqrhmLNrgvi0EOS6epVY#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=K-b5DI3MJR4C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Tomasello,+M+(2003).+Constructing+a+Language:+A+Usage-Based+Theory+of+Language+Acquisition.+Harvard+University+Press.+&ots=W_CfcS2Tpf&sig=n2oekKKFqrhmLNrgvi0EOS6epVY#v=onepage&q&f=false)

Torppa, R., & Huotilainen, M. (2019). Why and how music can be used to rehabilitate and develop speech and language skills in hearing-impaired children. *Hearing research*, 380(1), 108-122.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0378595518301783>

Tursunovich, R. (2022). Methodology of teaching riddles and teaching foreign languages through them. *Journal of new century innovations*, 8(1), 570-573.

<http://newjournal.org/index.php/new/article/download/1322/1172>

- Tytler, R., Ferguson, J., & White, P. (2020). Constructivist and sociocultural theories of learning. In *The Art of Teaching Science*, 1(1), 35-49. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003117896-4/constructivist-sociocultural-theories-learning-russell-tytler-joseph-ferguson-peta-white>
- Valdiviezo Palacios, J. S., Salinas La Torre, E. R., & Cruz Cisneros, V. F. Mejoramiento de la enseñanza de la conciencia fonológica a través de juegos verbales. <http://sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/download/349/887/1883>
- Walker, D., Sepulveda, S., Hoff, E., Rowe, M., Schwartz, I., Dale, P. & Bigelow, K. (2020). Language intervention research in early childhood care and education: A systematic survey of the literature. *Early Childhood Research Quarterly*, 50(1), 68-85. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0885200619300304>
- Weideman, A. (2019). Definition and design: Aligning language interventions in education. *Stellenbosch Papers in Linguistics Plus*, 56(1), 31-46. <https://www.ajol.info/index.php/splp/article/view/232505>

Anexo 1. Tabla de Operacionalización de la variable desarrollo del lenguaje

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Desarrollo del lenguaje	Referido al método por el cual los estudiantes se preparan para usar y comprender el lenguaje en todas sus variedades y contextos. El desarrollo de habilidades fonológicas, sintácticas, semánticas, pragmáticas y de comprensión del lenguaje en una variedad de situaciones es necesario para esta estrategia, que se fundamenta en la dimensionalidad de la forma, el uso y el contenido (Aguinaga et al. 2004).	Se empleó como instrumento el PLON-R, Prueba Oral de Navarra Revisado, de acuerdo a sus dimensiones de forma, uso y contenido utilizando una escala ordinal tipo Likert para medir la variable dependiente. Su importancia proviene de la capacidad de evaluar rápidamente el grado de DL en niños e identificar aquellos que requieren atención especializada (Aguinaga et al. 2004).	<p>Forma (fonología, morfología sintaxis)</p> <p>Contenido (semántica)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nombra las imágenes de acuerdo al fonema. • Repite las frases que escucha. • Expresión verbal espontanea a partir de un estímulo visual. • Agrupa por categorías. • Nombra acciones sencillas. • Identifica partes del cuerpo. • Comprende y ejecuta ordenes sencillas. • Reconoce objetos por su uso (nivel comprensivo). • Expresa las funciones de las partes del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Retraso • Necesita mejorar • Normal

(nivel expresivo).

Uso
(pragmática)

- Se expresa espontáneamente ante una lamina
 - Se expresa espontáneamente durante una actividad de manipulación (rompecabezas).
-

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

PLON-R

5 años

Cuadernillo de anotación



Apellidos: _____ Nombre: _____
Sexo: _____ Fecha de nacimiento: _____ Edad: _____
Centro: _____ Curso: _____
Fecha de aplicación: _____ Examinador: _____



Resumen de puntuaciones

	PD	PT
Forma		
Puntuación total (Máx: 5)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fonología	<input type="text"/>	
Morfología-Sintaxis	<input type="text"/>	
Repetición de frases	<input type="text"/>	
Expresión verbal espontánea	<input type="text"/>	
Contenido		
Puntuación total (Máx: 6)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Categorías	<input type="text"/>	
Acciones	<input type="text"/>	
Partes del cuerpo	<input type="text"/>	
Órdenes sencillas	<input type="text"/>	
Definición por el uso	<input type="text"/>	
Nivel comprensivo	<input type="text"/>	
Nivel expresivo	<input type="text"/>	
Uso		
Puntuación total (Máx: 3)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Expresión espontánea ante una lámina	<input type="text"/>	
Expresión espontánea rompecabezas	<input type="text"/>	
PUNTUACIÓN TOTAL PLON-R (MÁX: 14)	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Forma

I. Fonología

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

3 años

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

4 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
d	dedo	_____
	nido	_____
f	foca	_____
	café	_____
g	gato	_____
	bigote	_____
l	luna	_____
	pala	_____
z	sol	_____
	zapato	_____
ia	taza	_____
	lápiz	_____
j	piano	_____
	jaula	_____
ll	tijera	_____
	llave	_____
r	pollo	_____
	pera	_____
s	silla	_____
	vaso	_____
ñ	manos	_____
	niño	_____
y	payaso	_____

5 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
r	rana	_____
	gorro	_____
	collar	_____
j	reloj	_____
	plato	_____
kl	clavo	_____
	tabla	_____
tr	tren	_____
	letras	_____
kr	chromo	_____
	brazo	_____
br	libro	_____

PUNTUACIÓN

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



Forma

II. Morfología-Sintaxis

1. Repetición de frases

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

EJEMPLO: Los niños juegan en el patio.

FRASES:

A. Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho.

Producción verbal:

Número de elementos repetidos

B. Tarzán y la mona Chita corrian mucho porque les perseguía un león.

Producción verbal:

Número de elementos repetidos

PUNTUACIÓN

- 2 puntos:** 8 o más elementos repetidos de cada frase.
- 1 punto:** 8 o más elementos repetidos sólo de una frase.
- 0 puntos:** 7 o menos elementos repetidos de cada frase.

2. Expresión verbal espontánea

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

Producción verbal:

Número de frases producidas

PUNTUACIÓN

- 2 puntos:** 5 o más frases producidas.
- 1 punto:** 3 ó 4 frases producidas.
- 0 puntos:** 2 o menos frases producidas.



Contenido

I. Categorías

INSTRUCCIONES: Vamos a jugar con esta lámina (Mostrar LÁMINA 2). Señala los...

alimentos	+	-
ropas	+	-
juguetes	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: todas las categorías señaladas correctamente.
- 0 puntos: 2 o menos categorías señaladas correctamente.

II. Acciones

INSTRUCCIONES: ¿Qué hace ella niña? (Mostrar LÁMINAS)

Lámina 3: recorta	+	-
Lámina 4: salta	+	-
Lámina 5: pinta	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: todas las respuestas correctas.
- 0 puntos: 2 o menos respuestas correctas.

III. Partes del cuerpo

INSTRUCCIONES: Señala tu...

codo	+	-
rodilla	+	-
cuello	+	-
pie	+	-
tobillo	+	-
talón	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: 4 o más partes del cuerpo señaladas correctamente.
- 0 puntos: 3 o menos partes del cuerpo señaladas correctamente.

IV. Órdenes sencillas

INSTRUCCIONES: Ahora vas a hacer lo que te diga, ¿vale? (Colocar una silla al lado del niño, una pintura retirada de él y el coche encima de la mesa). Pon el cochecito en esta silla (Señalar), luego enciende la luz y después trae aquella pintura (Señalar).

orden 1 (coche)	+	-
orden 2 (luz)	+	-
orden 3 (pintura)	+	-
secuencia	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: realiza las 3 órdenes y la secuencia correctamente.
- 0 puntos: la secuencia no es la solicitada o realiza 2 o menos órdenes.



Ficha técnica de desarrollo del lenguaje (PLON-R)

Dominio	Descripción
Nombre del instrumento	Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R)
Autores	Gloria Aguinaga Ayerra, María Luisa Armentia López de Suso, Nicolás Uriz Bidegain, Pedro Olangua Baquedano
Descripción	Instrumento que tiene por objetivo detectar precozmente niños en los que el nivel de desarrollo lingüístico no es el esperado según su edad cronológica y para incidir en aquellas áreas del lenguaje que a nivel grupal necesitan algún tipo de intervención.
Año de publicación	2004
Procedencia asesoreamiento técnico y científico	Madrid - España María José del Río, profesora del departamento de psicología evolutiva y de la educación de la universidad de Barcelona.
Objetivo	Detección rápida o screening' del desarrollo de lenguaje oral.
Adaptación en Lima Metropolitana	Suybate Jáuregui, M. E. (2019), Nivel de lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de una institución educativa del distrito de Ventanilla. Universidad San Ignacio de Loyola.
Finalidad	Detección rápida del desarrollo del lenguaje oral.
Rango de aplicación	Niños de 3,4,5 y 6 años
Forma de aplicación	Individual
Duración	10 a 12 minutos aprox.
Baremación	Puntuaciones típicas transformadas (S) y criterios de desarrollo en los apartados de Forma, Contenido, Uso y Total en cada nivel de edad.

Anexo 3. Confiabilidad del instrumento: prueba piloto

Prueba piloto Danila.xlsx - Excel (Error de activación de productos)

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda ¿Qué desea hacer?

Calibri 11 Fuente Alineación Ajustar texto Combinar y centrar General Número Formato condicional

N33

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1													
2		Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	PD
3	a1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	14
4	a2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	0	12
5	a3	0	1	2	1	0	0	1	0	0	0	0	5
6	a4	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	13
7	a5	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	14
8	a6	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	14
9	a7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	a8	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	4
11	a9	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	14
12	a10	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	14
13	a11	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	6
14	a12	1	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
15	a13	0	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	12
16	a14	1	1	2	1	0	1	1	1	1	1	1	11
17	a15	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	6
18	a16	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	14
19	a17	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5
20	a18	1	2	2	1	1	1	1	1	0	2	1	13
21	a19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	a20	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	14
23		0.20	0.37	0.37	0.05	0.13	0.17	0.09	0.17	0.20	0.75	0.22	12.91
24													2.71
25												1.1	0.7899674
26												Alfa Cronbac	0.869

Anexo 4. Constancia de autorización



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Lima, 11 de julio de 2023
Carta P. 0319-2023-UCV-VA-EPG-R01/1

"Lic."
LENY VERONICA MEDINA DIAZ
DIRECTORA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SANTA LUZMILA

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a FERNÁNDEZ GUIA, DANILA SOFIA; identificada con DNI N° 30415662 y con código de matrícula N° 7002838426; estudiante del programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023

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

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

Atentamente,



Helga R. Majo Marrúfo

Dra. Helga R. Majo Marrúfo
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe



I.E.I. "SANTA LUZMILA" - CAMANA

CREADO EL 01 DE ABRIL DE 1982 CON R.M. 0041
Jirón Agustín Gamarra N° 536 – Cercado Camana

Constancia de autorización 2023

La directora de la Institución Educativa Inicial Santa Luzmila, quien suscribe.

Hace constar:

Que, tomando como referencia la carta P. 0319-2023-UCV-VA-EPG-F01/J a la Lic. Fernández Guía, Danila Sofia identificada con DNI 30415662, se le otorga permiso para que pueda obtener información en la Institución Educativa Inicial Santa Luzmila, con la finalidad de desarrollar su trabajo de investigación.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para fines convenientes.

Camaná, mayo del 2023

Atentamente,




Lic. Leny Verónica Medina Díaz
DIRECTORA

Anexo 5. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El presente documento tiene la intención de informar a los padres de familia, sobre la investigación titulada "Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023", teniendo como finalidad de determinar de qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje. Se desarrollará 12 sesiones, con un intervalo de un día, la duración de cada sesión será de 45 minutos, aplicado en las instalaciones de la institución educativa, dentro del horario escolar.

A través de la investigación se pretende contribuir en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas con la aplicación del programa.

Durante el desarrollo de la investigación, se resguardará la información personal de los participantes como indica la ley de protección de datos personales (Ley N° 29733). Los estudiantes son libres de retirarse en el momento que lo decidan sin que haya ninguna presión sobre ellos.

Yo, NAOMI NICOLE ZAMBRANO PERALTA

(nombres y apellidos) padre / madre o apoderado de familia, he sido informado/a de la naturaleza de la investigación y acepto la participación de mi menor hijo(a) en ella, que será conducida por la Lic. Danila Sofía Fernández Guía.

Firma : 
DNI : 74658009
Fecha: : 26 de mayo del 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO


El presente documento tiene la intención de informar a los padres de familia, sobre la investigación titulada "Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023", teniendo como finalidad, determinar de qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje. Se desarrollará 12 sesiones, con un intervalo de un día, la duración de cada sesión será de 45 minutos, aplicado en las instalaciones de la institución educativa, dentro del horario escolar.

A través de la investigación se pretende contribuir en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas con la aplicación del programa.

Durante el desarrollo de la investigación, se resguardará la información personal de los participantes como indica la ley de protección de datos personales (Ley N° 29733). Los estudiantes son libres de retirarse en el momento que lo decidan sin que haya ninguna presión sobre ellos.

Yo, SANDRA DENOS MANRIQUE

(nombres y apellidos) padre / madre o apoderado de familia, he sido informado/a de la naturaleza de la investigación y acepto la participación de mi menor hijo(a) en ella, que será conducida por la Lic. Danila Sofía Fernández Guía.

Firma : 
DNI : 90431505
Fecha: : 26 de mayo del 2023

Anexo6. Evidencia de trabajo estadístico

data 1 Fernandez.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 16 de 16 variables

	DLCPRE TEST	DLEPRE TEST	FORMCP RETEST	FORMEP RETEST	CONTCP RETEST	CONTEP RETEST	USOCPR ETEST	USOEPR ETEST	DLCPOS TEST	DLEPOS TEST	FORMCP OSTEST	FORMEP OSTEST	CONTCP OSTEST	CONTEP OSTEST	USOCPO STEST	U
1	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	
2	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00	1,00	
3	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	1,00	3,00	1,00	
4	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	1,00	3,00	1,00	
5	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	
6	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	
7	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	2,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	
8	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	
9	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	
10	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	
11	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	
12	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	
13	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	3,00	
14	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	1,00	3,00	
15	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	
16	1,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	
17	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	1,00	
18	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	2,00	
19	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	
20	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	2,00	
21																
22																

Vista de datos Vista de variables

data 1 Fernandez.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 16 de 16 variables

	FORMCP RETEST	FORMEP RETEST	CONTCP RETEST	CONTEP RETEST	USOCPR ETEST	USOEPR ETEST	DLCPOS TEST	DLEPOS TEST	FORMCP OSTEST	FORMEP OSTEST	CONTCP OSTEST	CONTEP OSTEST	USOCPO STEST	USOEPO STEST	var	va
1	1,00	1,00	2,00	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00		
2	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00		
3	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00		
4	3,00	3,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00		
5	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00		
6	1,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00		
7	1,00	1,00	3,00	3,00	2,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00		
8	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	1,00		
9	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00		
10	1,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00		
11	1,00	3,00	1,00	1,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	3,00		
12	1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00		
13	1,00	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	3,00	3,00		
14	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	1,00	3,00	3,00		
15	3,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	1,00		
16	2,00	3,00	2,00	2,00	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	1,00		
17	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00		
18	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	2,00	3,00		
19	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00		
20	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	2,00	3,00		
21																
22																

Vista de datos Vista de variables

Data 2 Fernandez.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 9 de 9 variables

Grupos	Desarrollo Lenguaje .Pretest	Desarrollo Lenguaje .Postest	Forma.Pr etest	Forma.Po stest	Contenido .Pretest	Contenido .Postest	Uso.Prete st	Uso.Post est	var	var	var	var	var	var	var
21	1,00	1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00						
22	1,00	1,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00						
23	1,00	1,00	3,00	2,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00						
24	1,00	1,00	3,00	2,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00						
25	1,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00						
26	1,00	1,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00						
27	1,00	1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00						
28	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	1,00	1,00						
29	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00						
30	1,00	1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00						
31	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	3,00						
32	1,00	1,00	3,00	1,00	3,00	1,00	3,00	3,00	3,00						
33	1,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	3,00	3,00						
34	1,00	1,00	2,00	1,00	3,00	1,00	1,00	3,00	3,00						
35	1,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	1,00						
36	1,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	1,00						
37	1,00	1,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00	1,00	3,00						
38	1,00	1,00	3,00	1,00	2,00	1,00	3,00	2,00	3,00						
39	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00						
40	1,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	2,00	3,00						
41															

Vista de datos Vista de variables

Data 2 Fernandez.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 9 de 9 variables

Grupos	Desarrollo Lenguaje .Pretest	Desarrollo Lenguaje .Postest	Forma.Pr etest	Forma.Po stest	Contenido .Pretest	Contenido .Postest	Uso.Prete st	Uso.Post est	var	var	var	var	var	var	var
1	,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	1,00	2,00						
2	,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00						
3	,00	1,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00						
4	,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	1,00	2,00						
5	,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00						
6	,00	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00						
7	,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	2,00	2,00						
8	,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00						
9	,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00						
10	,00	1,00	2,00	1,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00						
11	,00	1,00	1,00	1,00	3,00	1,00	1,00	2,00	3,00						
12	,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	3,00	3,00						
13	,00	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00						
14	,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00						
15	,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	1,00	3,00						
16	,00	1,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	1,00	3,00						
17	,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	1,00	2,00						
18	,00	1,00	1,00	2,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00						
19	,00	1,00	1,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	2,00						
20	,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	2,00	2,00						
21	1,00	1,00	3,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00						

Vista de datos Vista de variables

Anexo 7.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

**“Juegos verbales como estrategia
en el desarrollo del lenguaje en
niños de 5 años de una institución
educativa, Arequipa 2023”**



PROGRAMA PROPUESTO

1. DENOMINACIÓN

Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa 2023

2. DATOS INFORMATIVOS

- 2.1. Institución Educativa : Arequipa
- 2.2. Dirección : Arequipa
- 2.3. Tipo de gestión : Pública
- 2.4. Modalidad : Educación Básica Regular
- 2.5. Nivel educativo : Inicial
- 2.6. Turno : Mañana
- 2.7. Número de participantes : 20 niños
- 2.8. Fecha : junio 2023

3. FUNDAMENTACIÓN

En la Institución educativa Inicial, los niños de 5 años enfrentan diversas dificultades en el desarrollo del lenguaje, falta de vocabulario tienen poca capacidad expresiva, muestran complejidad en la pronunciación de las palabras que retrasan el normal desarrollo del lenguaje. Además, se ha observado en los infantes dificultades fonológicas, es decir aquellos que carecen de algunos fonemas en su vocabulario, al interactuar con otros niños se expresan en voz baja y muestran cierta dificultad describir elementos.

En este sentido, el enfoque comunicativo ha evolucionado a partir del uso y práctica social del lenguaje en diferentes contextos socioculturales: es comunicativo porque su punto de partida es el uso del lenguaje para comunicarse con los demás. De la misma manera valora las prácticas sociales del lenguaje, porque el acto comunicativo no es un atributo de desarrollo individual, sino que sucede en una dinámica interactiva, de intercambio de información y de una vivencia comunicativa, ya que estos usos y prácticas del lenguaje se encuentran en contextos sociales y culturales específicos. (MINEDU, 2016).

Por lo tanto, este programa de Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años, se organiza en doce sesiones con diversas estrategias que sean de soporte y motivación en la mejora e incremento de su vocabulario, de la expresión y comprensión oral; es decir que los niños desarrollen el lenguaje y lo utilicen comunicarse con los demás.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Determinar de qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años de una institución educativa de Arequipa 2023.

4.2. Objetivos Específicos

- Determinar de qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje en su dimensión forma en niños de 5 años de una institución educativa de Arequipa 2023.
- Determinar de qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje en dimensión uso en niños de 5 años de una institución educativa de Arequipa 2023.
- Determinar de qué manera influyen los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje en su dimensión contenido en niños de 5 años de una institución educativa de Arequipa 2023.

5. METODOLOGÍA

La metodología es aplicada, basada en la teoría de Aguinaga referida a las dimensiones de forma, contenido y uso. Por lo tanto, el programa Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje, se organiza en doce sesiones, cada una de ellas con sus competencias, capacidades desempeños y criterio de evaluación que nos darán cuenta el avance del desarrollo del lenguaje de los niños de 5 años, mediante la aplicación de estrategias lúdicas como: Trabalenguas, rimas, cuentos, canciones y retahílas. Estas estrategias sirven de soporte y motivación en la mejora e incremento de su vocabulario, de la expresión

y comprensión oral; en esta perspectiva los niños aprenden a utilizar el lenguaje para comunicarse con los demás.

6. RECURSOS

6.1 Recursos humanos

- Directivo de la Institución educativa
- Docentes que laboran en la Institución Educativa
- Niños y niñas de 5 años de la institución educativa

6.2 Servicios

- Luz
- Internet
- Impresiones
- Fotocopias
- Refrigerio
- Pasajes

6.3 Materiales

- Test PLON R.
- Útiles de oficina
- Papel bond
- Cartulina de colores
- Papel de colores
- Imágenes
- Tarjetas

El financiamiento se da con los recursos propios de la investigadora del programa Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

TITULO : Bienvenida y aplicación del pretest

I.E.I. : Arequipa

FECHA : junio 2023

AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	Participa en diálogos, escucha y comprende las indicaciones, espera su turno para intervenir expresando sus emociones.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO : Creamos rimas a partir de imágenes

I.E.I. : Arequipa

FECHA : junio 2023

AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none">- Obtiene información del texto oral.- Infiere e interpreta información del texto oral.- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto	<ul style="list-style-type: none">- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.- Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	<ul style="list-style-type: none">- Comenta la rima que escucha, identifica que las palabras tienen el mismo sonido final y crean nuevas rimas orales a partir de imágenes, para luego compartir sus creaciones con sus compañeros.

DESARROLLO

MOMENTOS	ESTRATEGIA O ACTIVIDAD	RECURSOS /MATERIALES	TIEMPO APROX.
Rutina y entrada	Actividades permanentes de entrada: - Saludo y bienvenida a los niños y niñas. Establecemos acuerdos de convivencia.	Carteles	5'
INICIO	Se invita a los niños a participar de la asamblea ubicándose en semicírculo para una mejor comunicación, mostramos a los niños una cartilla conteniendo una rima. Preguntamos ¿Alguien sabe de qué trata? a pedido de ellos damos lectura. La lectura que les he leído ¿saben qué es?, ¿de qué se trata?, ¿será un poema?; le damos lectura nuevamente.	- Papelógrafo - Goma - Siluetas de papel - Plumones	40'
DESARROLLO	Presentamos a los niños el propósito de hoy: “creamos rimas”, iniciamos la lectura con la debida entonación, dándole énfasis en las palabras de los versos que riman y los acompañamos con mímicas.		

Conversamos del significado de alguna palabra desconocida o que no comprendan.

Identificamos las palabras que riman (La **rima** es la repetición de los sonidos finales de dos o más versos en un poema) cuando se repiten todos los sonidos (vocales y consonantes) a partir de la última vocal acentuada, se llama **rima** consonante.)

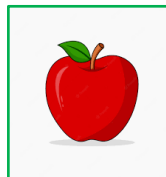
Repetimos junto con los niños de dos a tres veces.

Observan el poema que está escrito en la ficha, damos lectura junto con ellos.

LA SEÑORA **ANA**

ABRE SU **VENTANA**

Y COME SU **MANZANA**



Les repartimos a los niños un sobre conteniendo diversas siluetas, pedimos que se junten en parejas y en base a ella

creamos una rima y lo comparte con sus compañeros.

YO SOY EL **UNO**
ME LLAMO **BRUNO**
Y TOMO MI **DESAYUNO**



Pedimos a los niños que dibujen su rima creada

CIERRE

Hacemos un recuento sobre lo escuchado, exponen sus trabajos ¿Cómo te sentiste el día de hoy?, ¿Qué aprendimos?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿podemos crear rimas con los objetos que tenemos en casa?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO : Rimando con mi nombre

I.E.I. : Arequipa

FECHA : junio del 2023

AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none">- Obtiene información del texto oral.- Infiere e interpreta información del texto oral.- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto.	<ul style="list-style-type: none">- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	<ul style="list-style-type: none">- Identifica el sonido final de las palabras en un texto para crear rimas con su nombre y con los nombres de su familia luego comparte sus creaciones con sus compañeros.

DESARROLLO

Momentos	Estrategias	Recursos / Materiales	Tiempo Aprox.
Rutina y entrada	Actividades permanentes de entrada: - Saludo y bienvenida a los niños y niñas. - Establecemos acuerdos de convivencia.	- carteles	5'
INICIO:	<p>Se invita a los niños a participar de la asamblea para promover buena comunicación con el grupo, mostramos a los niños tarjetas de cartón o papel con el nombre de niños.</p> <p>Preguntamos ¿Alguien sabe qué dice en las tarjetas?</p> <p>Se lee las tarjetas sin hacer pausa y al mismo tiempo se va señalando con el dedo.</p> <p>Continuamos preguntando ¿saben qué dice?, ¿de qué se trata?, le damos lectura nuevamente. Los niños identifican el nombre de sus compañeros.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; text-align: center;">JUANA</div> <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; text-align: center;">MARINA</div> <div style="border: 2px solid blue; padding: 5px; text-align: center;">MILTON</div> </div>	- Papelógrafo - Goma - Siluetas de papel - Plumones	40'

DESARROLLO:

Presentamos a los niños el propósito de hoy: “Jugamos a rimar con nuestros nombres”, volvemos a realizar la lectura de los nombres con la debida entonación, dándole énfasis en el sonido final de los nombres.

Invitamos a las niñas y los niños, para que, libremente, creen rimas con sus nombres. La maestra inicia con su nombre para que ellas y ellos se den cuenta en qué consiste el juego.

JUANA



A JUANA LE GUSTA LA MANZANA.

MARINA



MARINA COME MANDARINA

MILTON



MILTON CORTA LIMÓN

Identificamos las palabras que riman (La **rima** es la repetición de los sonidos finales)

Les repartimos a cada niño un sobre que contiene el cartel con su nombre y diversas siluetas, pedimos que se junten en parejas y en base a ella creamos una rima para luego compartirlo con sus compañeros.



CIERRE:

¿Cómo te sentiste el día de hoy?, ¿Qué aprendimos?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿podemos crear rimas con los objetos que tenemos en casa?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

TITULO : Jugamos con el bingo de sonidos

I.E.I. : Arequipa

FECHA : Julio 2023

AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. <ul style="list-style-type: none">- Infiere e interpreta información del texto oral.- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none">- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	Identifica el sonido final de las palabras en un texto para crear rimas con diferentes objetos que encuentra en la tarjeta de bingo comparte sus creaciones con sus compañeros.

DESARROLLO

Momentos	Estrategias	Recursos / Materiales	Tiempo Aprox.
Rutinas	Actividades permanentes de entrada: <ul style="list-style-type: none">- Saludo y bienvenida a los niños y niñas.- Establecemos acuerdos de convivencia.	- carteles	5'
INICIO	<p>Se invita a los niños a participar de la asamblea, interactúan y dialogan con sus pares para promover buena comunicación con el grupo. mostramos a los niños tarjetas de bingo con imágenes diferentes.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observan en las tarjetas? ¿Cómo se llaman las imágenes que observan?</p> <p>leen las imágenes de cada tarjeta y al mismo tiempo se va señalando con el dedo. Continuamos preguntando señalando una a una el nombre de la imagen ¿saben qué dice?, ¿de qué se trata?</p> <p>Los niños identifican el sonido final de una palabra en los bolos y busca otra que tenga el mismo sonido en la tarjeta.</p> <p>Presentamos a los niños el propósito de hoy: “Jugamos con el bingo de sonidos”, volvemos a realizar la lectura de los nombres de las imágenes de los bolos, enfatizando el sonido final de los nombres de las imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Tarjetas- Tapas- Polietileno- Stikers	40'
DESARROLLO	<p>Invitamos a las niñas y los niños, a explorar libremente, comprenden que dos palabras que tienen igual sonido final se llaman rimas.</p>		

CIERRE

La maestra inicia con el juego: De una cajita saca al azahar una imagen, la muestra e invita a los niños pronunciar correctamente la palabra seleccionada.

Los niños leen la imagen e identifican el sonido final de la palabra.

Buscan en las tarjetas otra imagen que tenga el mismo sonido final y lo marcan, continúan con la misma didáctica hasta completar toda la tarjeta.

Pedimos a los niños que socialicen sus tarjetas de bingo con sus compañeros ¿Cómo te sentiste el día de hoy?, ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿podemos buscar pares de objetos que tenemos en casa para formar rimas?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

TITULO : Creamos cuentos usando el Símbolmix

I.E.I. : Arequipa

FECHA : Julio 2023

AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <ul style="list-style-type: none">- Infiere e interpreta información del texto oral.- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none">- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	Participa en la creación de cuentos utilizando conectores, se organiza y es creativo al dar a conocer sus ideas, comparte con sus compañeros los textos creados.

Momentos	Estrategias	Recursos / Materiales	Tiempo Aprox.
Rutinas	Actividades permanentes de entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Saludo y bienvenida a los niños y niñas. - Establecemos acuerdos de convivencia. 	carteles	5'
Inicio Desarrollo	<p>Se invita a los niños a participar de la asamblea para promover el dialogo y buena comunicación con el grupo. mostramos a los niños tarjetas con textos de conectores, imágenes para cada conector, tarjetas con puntos y un dado grande.</p> <p>Preguntamos ¿Qué observan en las tarjetas?, ¿Cómo se llaman las imágenes que observan?, ¿Qué creen que dice en los carteles?, ¿De qué se tratará?</p> <p>Se lee los conectores, las imágenes de cada tarjeta, al mismo tiempo que se va señalando con el dedo.</p> <p>Se comunica el propósito “Creamos cuentos usando el Símbolmix” y se explica el juego haciendo un modelado: Lanzamos el dado, se cuenta los puntos que toco y nos ubicamos en esa fila, luego señalando con un puntero se lee el conector se nombra la imagen para describirla y así se continua con los demás conectores e imágenes hasta terminar la fila para crear una historia increíble.</p> <p>Los niños organizados en equipos continúan la secuencia del juego, comprenden la importancia de usar conectores y describir la imagen que</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas - Tapas - Polietileno - Stikers - Dado con puntos 	40'

Cierre

observan.

Los niños crean los cuentos en forma oral y la maestra escribe en un papelógrafo.

Los niños participan activamente con sus creaciones verbales y las comparten con sus compañeros.

Pedimos que los niños que dibujen sus creaciones y lo socialicen en el aula para que sus compañeros lo escuchen.

Reflexionamos nuestro aprendizaje ¿Cómo te sentiste el día de hoy?, ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿los conectores son útiles para crear cuentos?, ¿Podemos crear más cuentos?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

TÍTULO : Creamos cuentos a partir de una secuencia de imágenes.

I.E.I. : Arequipa

FECHA : Julio 2023

AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	Observa las escenas del cuento, comprende y opina sobre la historia, organiza y comunica sus ideas con creatividad, muestra coherencia y es capaz de contar la historia para compartir con sus compañeros.

Cierre

Reflexionamos nuestro aprendizaje ¿Cómo te sentiste el día de hoy?, ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿Podemos ordenar secuencias para crear más cuentos?



5'

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

TITULO : Armo mi rompecabezas y reconozco los sonidos de la palabras

I.E.I. : Arequipa

FECHA : Julio 2023

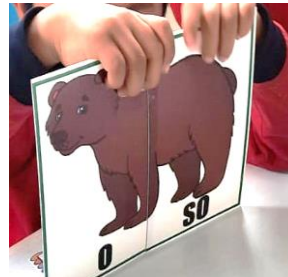
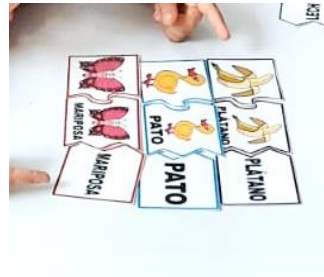
AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	Identifica las partes de una imagen para organizarla en un todo, describe y comunica sus ideas con creatividad y las comparte con sus compañeros.

Cierre

Reflexionamos nuestro aprendizaje ¿Cómo te sentiste el día de hoy?, ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿Podemos ordenar piezas para armar rompecabezas?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

TITULO : Pensamos para adivinar

I.E.I. : Arequipa

FECHA : Junio 2023

AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	Describe las características de las frutas para formular adivinanzas, escucha con atención, organiza sus ideas para responder y compartirlas con sus compañeros.

Cierre

¿Cómo te sentiste hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿En qué tuviste dificultad?

Reflexionamos nuestro aprendizaje ¿Cómo te sentiste el día de hoy?, ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿Podemos crear adivinanzas con tus juguetes favoritos?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

TITULO : Vamos a cantar con alegría.

I.E.I. : Arequipa

FECHA : Julio 2023

AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	Reconoce el significado de los pictogramas presentados en el texto, expresando con claridad y entonación la letra de las canciones para compartirlas con sus compañeros.

aprendiste hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?,¿Será importante cantar? ¿Podemos cantar con apoyo de pictogramas?

EL GALLO BARTOLITO

Coro



CUA

¡CUA, CUA...!!!!

✗



NO, BARTOLITO, ESO ES UN PATO.

MIAU

¡MIAU...!!!!

✗



NO, BARTOLITO, ESO ES UN GATO.

BEEE

¡BEEE...!!!!

✗



NO, BARTOLITO, ESO ES UNA OVEJA.

AUUU

¡AUUU...!!!!

✗



NO, BARTOLITO, ESO ES UN LOBO.

QUIQUIRIQUI

¡QUIQUIRIQUI...!!!!

✓



BIEN, BARTOLITO, ESO ES UN GALLO.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

TITULO : Nos divertimos con las retahílas

I.E.I. : Arequipa

FECHA : Julio 2023

AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	Observa la secuencia de imágenes, comprende el significado del cuento acumulado, opina, muestra creatividad y coherencia y es capaz de contar la historia para compartir con sus compañeros.

Momentos	Estrategias	Recursos / Materiales	Tiempo Aprox.
Rutinas	Actividades permanentes de entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Saludo y bienvenida a los niños y niñas. - Establecemos acuerdos de convivencia. 	carteles	5'
Inicio Desarrollo	<p>Los niños participan en asamblea para establecer acuerdos y promover el dialogo con los compañeros.</p> <p>Presentamos las retahílas en una secuencia de imágenes</p> <p>Preguntamos ¿Qué observan?, ¿Reconocen el significado de las imágenes?, ¿Qué creen que dice?, ¿De qué se tratará?, ¿Creen que podemos cantar este texto?</p> <p>Se da lectura a la retahíla, para modelar la estrategia de cuento acumulado</p> <p>Se comunica el propósito “Nos divertimos con las retahílas”</p> <p>Se vuelve a leer el texto, cantando en forma pausada y vocalizando correctamente las palabras.</p> <p>Los niños nombran los la retahíla, comprenden que deben leer la primera imagen, luego la segunda y nuevamente la primera y así hasta terminar la retahíla; avanza una y regresa al inicio.</p> <p>La maestra invita a los niños a leer con entonación la retahíla.</p>	Papelógrafos pictogramas Stikers Papel bond Colores plumones	40

Cierre

Reflexionamos nuestro aprendizaje ¿Cómo te sentiste el día de hoy?, ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿Será importante cantar? ¿Podemos cantar con apoyo de pictogramas?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

TITULO : Disfrutamos cuentos rimados

I.E.I. : Arequipa

FECHA : Julio 2023

AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información 	<p>Observa las escenas del cuento, comprende y opina sobre la historia, organiza y comunica sus ideas con creatividad, muestra coherencia y es capaz de contar la historia para compartir con sus compañeros.</p>

Cierre

Expresan en forma oral el cuento, ordenan las secuencias de acuerdo a su creatividad y las comparten con sus compañeros.

Al finalizar el cuento se plantearán algunas preguntas: ¿Qué personajes había en el cuento? ¿Qué le pasaba al pato Renato? ¿Cómo le ayudaron sus amigos?,¿Qué hicieron sus padres?, ¿Cómo eran los personajes?, ¿Qué ocurrió al final del cuento?

Pedimos que los niños que dibujen sus creaciones y lo socialicen en el aula para que sus compañeros lo escuchen.

Reflexionamos nuestro aprendizaje ¿Cómo te sentiste el día de hoy?, ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿Podemos crear más cuentos?



Junto a sus amiguitos, el pato Renato quería cantar, pero por más que intentaba no lograba afinar: "cuc, cuoc, cuic", solo podía decir y eso muy triste lo hacía sentir. ¿Por qué los otros pueden cantar? El patito preguntó. La profesora gallina respondió: "vamos Renato no te puedes rendir, sigue intentando y no pares de reír".



Renato sonrió y nuevamente lo intento, pero otro “cuc, cuoc “al cantar soltó y entonces triste el patito a su casa volvió. La mamá del patito le quiso ayudar. No te preocupes yo te voy a enseñar, pero antes la comida debo ir a preparar. El patito espero, pero pronto se aburrió; desesperado a su amigo el conejo Alejo buscó. El conejito le dijo: ¿para qué quieres cantar? Come una zanahoria y ya deja de chillar.



El perro Bobi que estaba cerca se acercó sin dudar: si lo que quieres es cantar solo debes entrenar” dijo cantando Bobi: ¡ánimate lo vas a lograr. El patito respondió “tal vez me debo rendir, si me olvido de cantar dejare de sufrir”, y triste se fue sin sonreír.



El pollito Lito lo escucho y le dijo: si yo tengo un problema hablar con mamá elijo, Mamá está ocupada el patito respondió, búscala insistió Lito tal vez ya terminó. El pato Renato volvió a su casa dudando, al ver a su mamá descubrió que, con su papá, ella lo estaba esperando.



El papá pato saco una guitarra y se puso a cantar, entonces mamá se puso a bailar y el papá pato le dijo a Renato: tu linda voz le hace falta al trio familiar. Renato respondió: yo no sé cantar, nunca me sale el cuac les dijo, los voy a decepcionar. El papá pato insistió:” vuelve a intentarlo si lo sigues haciendo vas a lograrlo”. Mamá pata lo abrazo y papá pato sonrió muy feliz, ambos le dijeron eres un buen aprendiz. El pato Renato se sorprendió de esta reacción entonces nuevamente probó cantar su canción.



Renato lo intentó y esta vez si lo logró. En su canto solo “cuac, cuac, cuac” soltó, acompañado de sus papás, feliz el pato Renato celebró

Canción

El pato Renato no sabe cantar
y todos los días se pone a ensayar.

Cua cua cua cua cua

Cua cua cua cua cua

cua cua cua cua cua

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

TITULO : Despedida y aplicación del postest

I.E.I. : Arequipa

FECHA : Julio 2023

AULA : 5 años

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterio
C O M U N I C A C I Ó N	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	- Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	Participa en diálogos, escucha y comprende las indicaciones, espera su turno para intervenir expresando sus emociones.

ANEXO 9. Fotos de evidencia de la aplicación del programa

“Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje”





LISTA DE COTEJO DESARROLLO DEL LENGUAJE NIÑOS DE 5 AÑOS



NOMBRES Y APELLIDOS:

APRENDIZAJES ESPERADOS	AVECES	NUNCA	SIEMPRE
Expresa su opinión, respeta las ideas de los demás para establecer acuerdos de convivencia dentro y fuera del aula.			
Analiza e identifica las características existentes en personajes, objetos, acciones a partir de los textos orales que escucha: cuentos, canciones, rimas, retahílas.			
Menciona con facilidad el propósito del texto e infiere que sigue a partir de indicios como el título o imágenes que observa o logra escuchar antes o durante la lectura, que realiza solo o con ayuda externa.			
Expresa su opinión con coherencia del texto narrado o escuchado, sustentando su opinión a partir de algún aspecto del texto, según sus intereses.			
Formula preguntas sobre lo que desea o necesita saber, reconociendo palabras de uso cotidiano e incrementando su vocabulario.			
Participa activamente y con iniciativa propia, en actividades que impliquen narrar, cantar, adivinar, además comparte sus creaciones con sus compañeros.			
Disfruta participar en diálogos conversaciones que implique hablar, escuchar, compartir actividades de juego que tienen un fin común.			
Explica las actividades realizadas en las experiencias concretas, así como de eventos o sucesos.			
Expresa las emociones que le genera el texto que escucha.			
Crea personal y colectivamente cuentos, rimas, disfruta de las melodías que se le presenta en las diferentes canciones y retahílas.			



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, FLORES MEJIA GISELLA SOCORRO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos verbales como estrategia en el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años de una institución educativa, Arequipa – 2023", cuyo autor es FERNANDEZ GUIA DANILA SOFIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 28 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
FLORES MEJIA GISELLA SOCORRO DNI: 06093118 ORCID: 0000-0002-1558-7022	Firmado electrónicamente por: GFLORESME el 01- 08-2023 14:12:22

Código documento Trilce: TRI - 0625646