



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Programa de juegos para el desarrollo lingüístico en niños  
menores de 5 años de una escuela de Guayaquil

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Santana Troya, Betsy Maribel ([orcid.org/0009-0008-6444-2509](https://orcid.org/0009-0008-6444-2509))

**ASESORAS:**

Dra. Linares Purisaca, Geovana Elizabeth ([orcid.org/0000-0002-0950-7954](https://orcid.org/0000-0002-0950-7954))

Mg. García Parrilla, Joyce Daniela ([orcid.org/000-0002-0622-8079](https://orcid.org/000-0002-0622-8079))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones Pedagógicas

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**PIURA – PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a mis seres queridos que, con su apoyo y amor incondicional, me han inspirado a perseguir mis sueños académicos. Su confianza en mis capacidades ha sido la luz que guio mi camino en este desafiante viaje de aprendizaje.

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi más sincero agradecimiento a mi asesor, cuya experta guía y valiosos consejos han sido fundamentales para el desarrollo de esta investigación. Agradezco también a mis compañeros y profesores por su colaboración y apoyo durante este proceso académico.

# DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE ASESORAS



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

## **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, LINARES PURISACA GEOVANA ELIZABETH, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "PROGRAMA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO LINGÜÍSTICO EN NIÑOS MENORES DE 5 AÑOS DE UNA ESCUELA DE GUAYAQUIL", cuyo autor es SANTANA TROYA BETSY MARIBEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, 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.

PIURA, 14 de Enero del 2024

Apellidos y Nombre del Asesor:	Firma
GEOVANA ELIZABETH LINARES PURISACA. DNI: 16786660 ORCID: 0000-0002-0950-7954	Firmado electrónicamente por: LPURISACA@ el 17- 01-2024 08:31:44

Código documento Trilce: TRI - 0732711



# DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE AUTOR/AUTORES



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

## **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, SANTANA TROYA BETSY MARIBEL estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "PROGRAMA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO LINGUISTICO EN NIÑOS MENORES DE 5 AÑOS DE UNA ESCUELA DE GUAYAQUIL", 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.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
SANTANA TROYA BETSY MARIBEL PASAPORTE: 1203946585 ORCID: 0009-0008-6444-2509	Firmado electrónicamente por: BMSANTANAS el 06- 12-2023 11:08:13

Código documento Trilce: INV - 1628944

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARATULA.....	i
DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE ASESORAS.....	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL AUTOR/AUTORES .....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	viii
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	5
III. METODOLOGÍA .....	16
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	16
3.2. Variables y operacionalización .....	17
3.3. Población, muestra, muestreo .....	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	19
3.5. Procedimientos .....	20
3.6. Método de análisis de datos .....	21
3.7. Aspectos éticos .....	21
IV. RESULTADOS .....	22
V. DISCUSIÓN.....	30
VI. CONCLUSIONES .....	37
VII. RECOMENDACIONES.....	38
REFERENCIAS .....	39
ANEXOS.....	46

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Nivel de desarrollo lingüístico grupo experimental y grupo control de niños menores de 5 años, antes de aplicar el programa de juegos (PRE TEST).....	22
Tabla 2 <i>Nivel de lenguaje egocéntrico en niños del grupo experimental luego de aplicado el programa de juegos</i> .....	23
Tabla 3 <i>Nivel de lenguaje socializado o comunicativo en niños del grupo experimental luego de aplicado el programa de juegos</i> .....	24
Tabla 4 Nivel de desarrollo lingüístico grupo experimental y grupo control de niños menores de 5 años, después de aplicar el programa de juegos (POST TEST) ....	25
Tabla 5 Nivel de desarrollo lingüístico en niños del grupo experimental, antes de aplicar el programa de juegos .....	26
Tabla 6 Nivel de desarrollo lingüístico en niños del grupo experimental, después de aplicar el programa de juegos .....	27
Tabla 7 <i>Prueba de normalidad de desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años</i>	28
Tabla 8 <i>Estadísticos de prueba desarrollo lingüístico en niños del grupo control y experimental</i> .....	29

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diseño pre-experimental .....	16
Figura 2 Nivel de desarrollo lingüístico en niños del grupo experimental, antes y después de aplicar el programa de juegos.....	27
Figura 3 Nivel de desarrollo lingüístico grupo experimental y grupo control de niños menores de 5 años, antes de aplicar el programa de juegos .....	22
Figura 4 Nivel de lenguaje egocéntrico en niños del grupo experimental en el post test.....	23
Figura 5 Nivel de lenguaje socializado o comunicativo en niños del grupo experimental en el post test .....	24
Figura 6 Nivel de desarrollo lingüístico grupo experimental y grupo control de niños menores de 5 años, después de aplicar el programa de juegos.....	25



## RESUMEN

La investigación, programa de juegos para el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil se planteó como objetivo general, aplicar un programa de juegos para mejorar el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo, de diseño pre experimental. La muestra fue de 50 niños divididos en dos grupos, por una parte, el grupo control con 25 niños y por otra el grupo experimental de igual manera 25 niños. Se aplicó una lista de cotejo con 24 ítems para recolectar información del desarrollo lingüístico. Se implementó la prueba de normalidad, y se determinó utilizar Wilconxon para comprobar la diferencia entre el pre y post test. Los resultados demostraron que el 88% de los niños se ubican en el nivel alto de desarrollo lingüístico luego de aplicado el programa de juegos. El valor de Wilconxon fue de -3,672 y la significancia 0,000 lo cual indica que existen diferencias significativas antes y después de la aplicación del programa de juegos. Se concluye que, el programa de juegos incrementa el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil.

**Palabras clave:** Programa, Juegos, Desarrollo, Lingüístico

## **ABSTRACT**

The research, game program for linguistic development in children under 5 years of age in a school in Guayaquil, had as its general objective, to apply a game program to improve linguistic development in children under 5 years of age in a school in Guayaquil. The research was applied, with a quantitative approach, and a pre-experimental design. The sample was 50 children divided into two groups, on the one hand, the control group with 25 children and on the other hand, the experimental group with 25 children. A checklist with 24 items was applied to collect information on linguistic development. The normality test was implemented, and it was determined to use Wilconxon to check the difference between the pre and post test. The results showed that 88% of the children are located at the high level of linguistic development after applying the game program. The Wilconxon value was -3.672 and the significance was 0.000, which indicates that there are significant differences before and after the application of the game program. It is concluded that the game program increases the linguistic development in children under 5 years of age in a school in Guayaquil.

**Keywords:** Program, Games, Development, Linguistic

## I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo temprano del lenguaje está vinculado con el éxito en la lectura y la escritura, los niños que adquieren un buen vocabulario y comprensión del lenguaje de manera temprana tienen una base sólida para desarrollar habilidades de lectura y escritura durante la época escolar y la vida diaria (Rubio & Valarezo, 2021). Por ello, el lenguaje es esencial para las interacciones sociales, donde los niños tienden a ser más hábiles en establecer relaciones con sus compañeros, comprender las normas sociales y resolver conflictos de manera verbal.

Además, Vázquez (2022) indica que, los juegos diseñados específicamente para niños pequeños a menudo incluyen actividades que fomentan la comunicación verbal. En este sentido, los juegos que incluyen contar, cantar canciones, narrar historias o simplemente hablar mientras ayudan en la interacción verbal y es esencial para el desarrollo del lenguaje.

Lamentablemente, la problemática del desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años es una preocupación que afecta a diversos países alrededor del mundo. En este listado se encuentra Australia, Kenia, Sudáfrica, Granada, donde se estima que un 37% de niños no alcanza el nivel adecuado de desarrollo lingüístico en esta etapa crucial de sus vidas, lo que muestra impactos duraderos en su educación y en su calidad de vida, además, en estos países no cuentan con políticas nacionales básicas que garanticen los derechos de educación en la primera infancia (UNICEF, 2019). A nivel internacional, en naciones de bajos y medios recursos, como la India, el nulo acceso a una educación de nivel y recursos limitados contribuyen a esta problemática, por ello, se estima que alrededor del 60% de los niños no logran un desarrollo adecuado del lenguaje antes de los 5 años, es decir, que no adquieren vocabulario, comprensión del lenguaje y habilidades de comunicación, lo que hipoteca negativamente en su aprendizaje futuro (Organización Mundial de la Salud, 2019).

En países de América Latina, países como Bolivia, Guatemala y Honduras, se estima que alrededor del 30% de los niños presentan retraso en el habla antes de ingresar a la escuela, lo cual les dificulta la comprensión del lenguaje y comunicación, a esto se le suma, que los padres no realizan suficiente estimulación

verbal a los niños, además existen carencias en la enseñanza de pronunciación y lectura. El Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2020) indicó que, en Argentina, entre el 3% y 10% los niños menores a 5 años que no alcanzan el desarrollo lingüístico, presentan dificultades en la comunicación, retraso en el aprendizaje, problemas sociales y emocionales. Es decir que, a esta edad, el niño tendría que poder tener un dialogo con otros niños y entenderse mutuamente, puesto que, no deben tener tantas palabras mal dichas, para que no se limite en la expresión de emociones y bajo autoestima (Sociedad Argentina de Pediatría, 2020).

En Ecuador, en la ciudad de Latacunga, el 40% de los niños presenta dificultad para expresar oralmente la mayoría de palabras, otro 54% de niños, aún no utiliza oraciones cortas, tampoco mantiene el orden de las palabras, puesto que, se presentan dificultades para comprender las instrucciones que los maestros dan en clase, lo que afecta su rendimiento académico. Por ello, el niño encuentra complicado expresar sus pensamientos y emociones, y lo lleva a no ser claro en las relaciones sociales, ocasionando aislamiento y dificultades para hacer amigos, afectando su bienestar emocional (Tobar, 2020).

De igual manera, en Guayaquil, Álvarez (2021) en otro estudio, demuestra que el 20% de niños presentan dificultades para emplear palabras y relatar experiencias, por ello, los niños que presentan problemas en el desarrollo lingüístico, experimentan dificultades en la interacción con su familia y amigos, además, dependen en gran medida de los adultos para satisfacer sus necesidades básicas debido a su poca capacidad para comunicarse de manera independiente. En la Unidad Educativa Guadalupe Larriba, ubicada en la zona noroeste de Guayaquil, considerada de alto riesgo delictivo, se observa que los niños de 5 años tienen dificultades para comunicarse, y no expresan sus necesidades de forma correcta, teniendo que repetir varias veces su pedido para ser entendido. También los niños comprenden pocos textos lo que genera pérdida del interés por el aprendizaje en la mayoría de materias, además, poco participan en clase, y no cumplen los desafíos que los docentes imponen, sufren de estigmatización por parte de sus compañeros, lo que impacta en el clima del aula con tensiones y malos comportamientos. De igual manera, los niños presentan desigualdades educativas

y se limita las oportunidades de utilizar los recursos de apoyo. Para abordar la problemática, se formula el siguiente problema: ¿De qué manera el programa de juegos mejora el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil?

El estudio se justifica porque existe una necesidad crítica de abordar el desarrollo lingüístico en la primera infancia, ya que es un período crucial para el aprendizaje del lenguaje y establece las bases para el éxito educativo a largo plazo. En este sentido, presenta justificación teórica, porque, el desarrollo lingüístico en los niños menores de 5 años es un aspecto crítico en su crecimiento cognitivo y social. Además, el juego es una herramienta pedagógica efectiva para fomentar el aprendizaje, basado en teorías del desarrollo infantil y lingüístico de Piaget y en la teoría del juego como recurso educativo. Tiene implicación práctica, porque la implementación de un programa de juegos centrado en el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años, mejora las habilidades de comunicación y lenguaje de los niños, lo que les da una ventaja en su futuro académico. Además, ayuda a identificar tempranamente posibles retrasos en el desarrollo del lenguaje, permitiendo una intervención oportuna., también, es actividad lúdica que aumenta la motivación y el interés de los niños por aprender. Tiene justificación metodológica porque, se diseñarán actividades que fomenten la interacción verbal, el juego y el uso creativo del lenguaje. El programa será implementado en sesiones estructuradas dentro del horario escolar, y se generarán instrumentos válidos y confiables para conocer el nivel de desarrollo lingüístico de los niños. Finalmente, el estudio se justifica para que, el programa de juegos fomente el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años, esto beneficia directamente a los niños al equiparlos con habilidades lingüísticas sólidas que les serán útiles en su vida cotidiana y académica. Y, tiene justificación social, porque, contribuye a cerrar brechas educativas y sociales al proporcionar a los niños un sólido fundamento lingüístico, lo que podría mejorar sus perspectivas de futuro.

El estudio tiene objetivo general: Aplicar un programa de juegos para mejorar el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil; como objetivos específicos se tiene: (i) Evaluar el nivel de desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil, antes de aplicar el

programa de juegos; (ii) Aplicar el programa de juegos para mejorar el lenguaje egocéntrico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil; (iii) Aplicar el programa de juegos para mejorar el lenguaje socializado o comunicativo en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil; (iv) Evaluar el nivel de desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil, después de aplicar el programa de juegos.

La hipótesis general de investigación es: El programa de juegos incrementa el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil. Como hipótesis nula se tiene que el programa de juegos no incrementa el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil.

## II. MARCO TEÓRICO

Hurtado (2022) tuvo como objetivo investigar la posible correlación entre juegos verbales y el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años. La investigación se centró en un enfoque básico y se ejecutó a través de un diseño no experimental. Utilizó un enfoque cuantitativo que tenía una naturaleza descriptiva y correlacional, siguiendo un diseño de corte transversal. Se utilizó la técnica de observación. La muestra fueron 20 niños de 4 años, se aplicó muestreo no probabilístico para su selección. Los resultados obtenidos mostraron una correlación positiva de gran significación, con un coeficiente de correlación de 0.953. Como conclusión, la implicación en juegos verbales y el progreso de la expresión oral en niños de 4 años presentan una evidente correlación positiva y significancia. Estos resultados indican que a medida que los niños participan más regularmente en juegos verbales, experimentan una mejora en sus habilidades de expresión oral.

Altamirani (2023) planteó como objetivo principal la investigación del vínculo que presentan las actividades recreativas y las destrezas de expresión oral en los estudiantes. Esta investigación se enmarcó en un tipo básico, con un enfoque de diseño no experimental y transversal. La muestra consistió en 30 estudiantes. Cada uno de los participantes respondió a un cuestionario que abordaba diferentes variables relacionadas con el tema en estudio. Los resultados obtenidos revelaron las siguientes correlaciones: El análisis entre la actividad de tipo motora y las destrezas de expresión oral arrojó un p-valor de 0,127 ( $> 0,005$ ) y una correlación Pearson de 0,285. Con relación a la actividad de tipo simbólico y las destrezas de expresión oral, se observó un p-valor de 0,390 ( $> 0,005$ ) y una correlación Pearson de 0,163. En cuanto a la actividad de reglas y las destrezas de expresión oral, se obtuvo un p-valor de 0,006 ( $< 0,005$ ) y una correlación Pearson Rho de 0,491. En relación con la actividad de construcción y las destrezas de expresión oral, se demostró un p-valor de 0,009 ( $< 0,005$ ) y una correlación Pearson de 0,471. Se concluye que existe una correlación de Pearson igual a 0,434 entre las actividades recreativas y las destrezas de expresión oral, lo cual implica una relación positiva y de intensidad moderada.

Quintana (2021) en su tesis se propuso como objetivo principal la formulación de un programa de juegos simbólicos destinado a fomentar el desarrollo de la expresión oral en niños de cinco años. El estudio sigue un enfoque cuantitativo y se catalogó como un estudio descriptivo-propositivo, ya que buscaba proporcionar recomendaciones concretas y medibles. Se optó por un diseño no experimental, lo que significa que los datos recolectados no se manipularon y representan una instantánea en un momento específico del tiempo. La muestra fue de 15 niños. Los resultados obtenidos arrojaron deficiencia de expresión oral en los niños, donde un 50% de los niños se encontraban en un nivel deficiente, seguido de un 43.8% en el nivel regular, y solo un 6.2% alcanzó niveles considerados buenos en expresión oral. En conclusión, se evidenció que los juegos simbólicos representan una valiosa oportunidad para que los niños desarrollen sus habilidades comunicativas, especialmente la expresión oral, de una manera lúdica y atractiva. Durante estas actividades, los niños tienen la oportunidad de practicar la narración, el diálogo y la representación de roles, lo que contribuye de manera efectiva a mejorar sus habilidades de expresión verbal.

Santisteban (2021) en su tesis, se planteó el propósito de proponer actividades verbales dirigidas a abordar las dificultades en el lenguaje oral de niños de cinco años. La investigación fue descriptiva propositiva. La muestra fueron 15 niños, donde se aplicó muestreo no probabilístico. Los resultados subrayan la importancia de la comunicación oral en el proceso de aprendizaje y socialización de los individuos. Según Blau (2023) el lenguaje oral desempeña un papel esencial al permitir a las personas expresar sus pensamientos, recuerdos, conocimientos y deseos. Sin embargo, en la actualidad, la capacidad de comunicación oral de los niños es motivo de preocupación en los entornos familiar y escolar en conjunto, debido a su limitado dominio. En resumen, se concluyó que la implementación de propuestas como la diseñada en este estudio contribuye significativamente a mejorar el desarrollo adecuado de la pronunciación, vocalización y articulación de fonemas y palabras en los niños, lo que fortalece su competencia en el lenguaje oral.

Alvarez (2021) en su tesis presentada en la Universidad Estatal de Guayaquil, se propuso como objetivo investigar el impacto de las actividades



recreativas en el desarrollo del lenguaje en niños del nivel Inicial II. El enfoque de su investigación es de carácter básico, combinando tanto métodos cuantitativos como cualitativos para abordar el tema. Se aplicaron encuestas y entrevistas. Para este estudio, se tomó una muestra compuesta por 10 niños, y a través de esta muestra se pudieron identificar diversas dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en la etapa preescolar. Es importante resaltar que se observó que el 70% de los niños estudiados no empleaba adecuadamente las estructuras verbales relacionadas con el futuro al expresarse. Como conclusión, se enfatiza la gran importancia de estimular el lenguaje en la etapa preescolar, para comprender su entorno y promover el crecimiento de sus habilidades emocionales, cognitivas y sociales. Como siguiente paso, se plantea la aplicación de una guía de estimulación del lenguaje oral con el propósito de evaluar su influencia en el desarrollo del lenguaje y verificar si ayuda a los niños a mejorar el desarrollo lingüístico conforme su edad cronológica. Además, se busca proporcionar orientación a los padres interesados en estimular el lenguaje en sus hijos.

Bermúdez (2021) en su tesis presentada en la Universidad San Gregorio de Portoviejo, se propuso como objetivo examinar el rol de las actividades recreativas en el avance de destrezas y habilidades mediante el uso de herramientas tecnológicas en infantes de 3 a 5 años. El enfoque de esta investigación fue de tipo cualitativo y cuantitativo y se enmarca en la categoría de estudios descriptivos, exploratorios y basados en la revisión bibliográfica. La población fueron 39 docentes. Se aplicó encuesta, mientras que la información secundaria se obtuvo de fuentes académicas confiables. Los resultados obtenidos en este estudio pusieron de manifiesto ciertas limitaciones en la creatividad y el empleo efectivo de actividades lúdicas y herramientas digitales. Se llegó a la conclusión de que, aunque los docentes reconocen la importancia del juego como una estrategia de aprendizaje y un estímulo para los niños, a menudo mantienen enfoques tradicionales y anticuados en su enfoque educativo. Además, se identificó que un porcentaje significativamente bajo de los docentes posee conocimientos y habilidades en el uso de herramientas digitales, especialmente aquellas que podrían beneficiar el aprendizaje en la Educación Inicial.

Carriel (2023) en su investigación presentada en la Universidad César Vallejo, planteó como objetivo central el análisis de la relación entre los estilos de aprendizaje y las destrezas con criterio de desempeño lingüístico. La investigación fue básica, cuantitativa y correlacional causal no experimental. La muestra fueron 60 estudiantes pertenecientes a los grados de sexto y séptimo. La técnica principal utilizada para la recopilación de datos fue la observación, y los instrumentos empleados incluyeron cuestionarios específicos. Los resultados revelaron que un 86,7% se ubicaron en un nivel medio tanto en lo que respecta a sus preferencias de estilos de aprendizaje como en sus destrezas lingüísticas evaluadas mediante criterios de desempeño. Las conclusiones de este estudio sugieren que los estilos de aprendizaje se hallan relacionados con las habilidades lingüísticas evaluadas con criterios de desempeño. Por lo tanto, las preferencias de aprendizaje de un niño tienen influencia en cómo este adquiere y utiliza habilidades lingüísticas, como la comprensión lectora, la escritura y la comunicación verbal.

Saavedra (2022) en su tesis presentada en la Universidad César Vallejo (UCV) se propuso como propósito principal evidenciar la eficiencia del proyecto llamado "Divirtiéndome Aprendo" en la mejora del desarrollo e innovación del lenguaje verbal en infantes entre 3 y 5 años. Este estudio fue desarrollado siguiendo un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño experimental. La población fueron 12 niños que asistían a estas aulas hospitalarias. El proyecto "Divirtiéndome Aprendo" se basó en la aplicación de estrategias didácticas activas, dinámicas y motivadoras. Se empleó una Lista de Cotejo para recolectar información, los criterios y aspectos considerados en esta lista de cotejo fueron validados mediante la revisión de expertos, se empleó el coeficiente de Alfa de Cronbach para definir la confiabilidad. Los hallazgos indican que posterior a la implementación del proyecto "Divirtiéndome Aprendo," se observaron diferencias significativas en el desarrollo del lenguaje verbal de los infantes. Por lo tanto, se llegó a la conclusión de que este programa resultó ser efectivo para que se mejore el lenguaje verbal de los infantes entre 3 y 5 años que asistieron a las aulas hospitalarias en Guayaquil durante el año 2022.

La presente investigación se sustenta en la teoría del Juego Constructivista de Jean Piaget (1974) quien notó que el juego desempeña un papel fundamental

en el desarrollo cognitivo de los niños. Su teoría plantea que el juego constituye una actividad por la cual los niños investigan y adquieren comprensión sobre su entorno. Algunos aspectos clave de la Teoría del Juego Constructivista de Piaget incluyen: Asimilación y acomodación: Los niños utilizan el juego para asimilar nuevas experiencias a sus conocimientos existentes y, al mismo tiempo, acomodan esos esquemas para adaptarse a nuevas situaciones. Estadios de desarrollo: Piaget identificó diferentes etapas de desarrollo cognitivo, y el juego cambia en función de la etapa de desarrollo del niño. Por ejemplo, el juego simbólico, como el juego de roles, es más prominente en la etapa preoperacional. Desarrollo de habilidades: El juego contribuye al desarrollo de aptitudes cognitivas, sociales y emocionales, tales como la capacidad para resolver problemas, la colaboración y la comprensión de las normas. Experimentación y descubrimiento: Piaget veía el juego como una forma de experimentar y descubrir el mundo, permitiendo a los niños probar sus propias ideas y teorías.

La Teoría del Juego Constructivista de Piaget (1974) ha influido en la forma en que se comprende y se fomenta el juego en el contexto educativo, además enfatiza la importancia de proporcionar oportunidades para que los niños jueguen de manera activa y constructiva, lo que les ayuda a desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales a lo largo de su crecimiento y desarrollo.

En la definición del programa de juegos, Gallardo (2018) indica que, el juego representa una actividad fundamental en el desarrollo integral de los niños, participar en él no solo fomenta la asimilación de valores, actitudes y pautas fundamentales para una interacción adecuada, sino que también nos ha capacitado para relacionarnos con nuestro entorno, ya sea este familiar, material, social o cultural.

La conceptualización sobre el programa de juegos subraya la importancia del juego como un componente fundamental en el desarrollo integral de los niños. Esta visión destaca que, lejos de comprender una mera forma de entretenimiento, el juego desempeña un rol crucial en la formación de valores, actitudes y normas conductuales que son imprescindibles para una interacción social adecuada. A través del juego, los niños aprenden a relacionarse con diversos entornos, ya sean familiares, materiales, sociales o culturales, lo que facilita un desarrollo armónico

en diferentes aspectos de su vida. Esta visión integral del juego como herramienta educativa y de desarrollo pone de relieve su capacidad para equipar a los niños con habilidades sociales y cognitivas necesarias para su adaptación y éxito en la sociedad. La importancia asignada al juego en este enfoque ofrece una perspectiva enriquecedora para entender su rol en la educación y el desarrollo infantil.

Este concepto se caracteriza por su riqueza, amplitud, versatilidad, flexibilidad y ambigüedad, lo que dificulta su clasificación. Desde una perspectiva etimológica, los expertos señalan que la palabra "juego" tiene su origen en dos términos en latín, "iocum" y "ludus-ludere", ambos relacionados con la idea de diversión, broma y entretenimiento, y se utilizan de manera intercambiable junto con el término "actividad lúdica" (Parra, 2021).

El análisis sobre la etimología y las características del concepto de juego destaca su naturaleza compleja y multifacética. La riqueza, amplitud, versatilidad, flexibilidad y ambigüedad del término "juego" lo hacen difícil de clasificar en categorías rígidas. Según este enfoque, el origen de la palabra en el latín "iocum" y "ludus-ludere" refleja su asociación con la diversión, la broma y el entretenimiento. Esta conexión etimológica resalta la percepción del juego como una actividad intrínsecamente placentera y recreativa. La utilización intercambiable del término con "actividad lúdica" amplía su alcance, subrayando la importancia del juego como una entidad dinámica en el contexto del desarrollo humano y social. Esta perspectiva etimológica y conceptual proporciona una base sólida para comprender el juego no solo como una actividad, sino como un fenómeno complejo con significados y aplicaciones variados en diferentes campos del saber.

El programa de juego para el desarrollo del lenguaje, es un enfoque estructurado que utiliza actividades lúdicas, juegos y ejercicios diseñados específicamente para fomentar el crecimiento del lenguaje en niños. Estas actividades están diseñadas para mejorar la comunicación, el vocabulario y las habilidades lingüísticas (Tobar, 2020).

El enfoque sobre el programa de juego para el desarrollo del lenguaje resalta su utilidad como herramienta pedagógica estructurada. Este programa incorpora una serie de actividades lúdicas, juegos y ejercicios meticulosamente diseñados

para estimular y mejorar el desarrollo del lenguaje en los niños. Al integrar el juego en el proceso de aprendizaje, este enfoque aprovecha la inclinación natural de los niños hacia la diversión y la exploración, facilitando así una adquisición del lenguaje más efectiva y atractiva. El objetivo central es mejorar aspectos fundamentales como la comunicación, el enriquecimiento del vocabulario y el fortalecimiento de habilidades lingüísticas generales. Este método refleja un entendimiento profundo de cómo el juego puede ser empleado como un medio eficaz para fomentar el desarrollo cognitivo y lingüístico, ofreciendo un marco práctico y accesible para los educadores y padres interesados en potenciar las capacidades lingüísticas de los niños de una manera dinámica y atractiva.

Para Calleja y Quach (2022) el programa de juego centrado en el lenguaje es un conjunto de actividades planificadas que se enfocan en dar estimulación constante del lenguaje y la comunicación continua de los niños. Estas actividades pueden incluir juegos interactivos, narración de cuentos, canciones y conversaciones dirigidas.

Programa de juego basado, también es un enfoque pedagógico que utiliza el juego como medio principal para promover el desarrollo del lenguaje en niños. Estos programas suelen incluir actividades diseñadas para enriquecer el vocabulario, mejorar la pronunciación y fomentar la interacción verbal (Romero Parra, Barboza Arenas, Palacios Sánchez, & Rodríguez Ángeles, 2022).

Por su parte, Saidi (2020) el programa de juego es diseñado para abordar las necesidades de niños con dificultades en el lenguaje, como retrasos en el habla o trastornos del lenguaje. Utiliza actividades de juego específicas y estrategias terapéuticas para ayudar a los niños a superar estas dificultades.

Programa de juego es un enfoque que se basa en la interacción social y el juego colaborativo para mejorar las habilidades lingüísticas. Estos programas fomentan la comunicación y la comprensión a través de juegos que involucran a niños y adultos en un entorno divertido y enriquecedor (Amaral, Dawid Milner, & Marques, 2017).

Las dimensiones de la variable programa de juego según Gallardo (2018) son: Juego como ejercicio, juego simbólico, juego reglado Dimensión Juego como

Ejercicio, se refiere a actividades físicas lúdicas que involucran movimientos y acción. Estas actividades promueven el desarrollo motor, la coordinación, el equilibrio y la fuerza en los niños. Ejemplos de juegos como ejercicio incluyen saltar la cuerda, correr, jugar al escondite o practicar deportes. Estas actividades no solo fomentan la salud física, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades motoras fundamentales (Gallardo, 2018).

Además, se centra en las actividades que requieren movimiento y esfuerzo físico, realizadas con un propósito lúdico. Estas actividades pueden ayudar a los niños a mejorar su condición física, desarrollar habilidades motoras y promover la salud en general. El juego como ejercicio es una forma divertida de mantenerse activo y aprender acerca de su propio cuerpo y sus capacidades (Borja, 2020).

Dimensión Juego Simbólico, trata de la capacidad de los niños para representar situaciones, roles o escenarios imaginarios. A través de la imaginación, los niños pueden transformar objetos cotidianos en elementos de juego, como convertir una caja en un coche o una muñeca en un personaje. Esta dimensión del juego promueve la creatividad, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades sociales al interactuar con otros en roles imaginarios (Gallardo, 2018).

Además, implica la representación de situaciones o roles imaginarios a través de la acción y la interacción con objetos y otros niños. Esta dimensión del juego permite a los niños explorar el mundo de manera simbólica, lo que estimula el desarrollo cognitivo y emocional. A medida que asumen roles y crean historias, adquieren habilidades de comunicación, empatía y comprensión del mundo que les rodea (Daza, 2019).

Dimensión Juego Reglado, según Silver (2023) involucra actividades lúdicas con reglas y estructura definidas. En este tipo de juego, los participantes deben seguir un conjunto de normas preestablecidas que rigen el desarrollo del juego. Ejemplos de juegos reglados incluyen juegos de mesa, deportes organizados y juegos de equipo. Esta dimensión del juego fomenta la comprensión de las normas, la cooperación y la competencia justa (Gallardo, 2018).

Además, se caracteriza por tener un conjunto de reglas y directrices que determinan cómo se juega y se gana. Estas reglas establecen un marco que

estructura la actividad lúdica y proporciona límites claros. Según Cowan y Olmstead (2023) el juego reglado es una dimensión que promueve la adhesión a reglas, el respeto por los demás y el desarrollo de habilidades estratégicas, ya que los participantes deben adaptarse y competir dentro de los límites establecidos (Lee et al., 2020).

En lo referente a la variable desarrollo lingüístico, se sustenta en la teoría del desarrollo del Lenguaje de Vygotsky (1978) y ha sido enriquecida y actualizada con el tiempo, especialmente a través de conceptos como el apoyo social y la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Esta teoría se enfoca en la noción de que el lenguaje tiene una función esencial en el progreso cognitivo y social de los niños.

La teoría destaca la importancia del apoyo social en el desarrollo del lenguaje de los niños, se reconoce que los adultos y otros niños desempeñan un papel fundamental al proporcionar apoyo lingüístico, modelar el lenguaje correcto y crear oportunidades para la interacción verbal. Según Wahsheh (2023) el apoyo social enriquece el vocabulario y la comprensión lingüística de los niños. La ZDP ha adquirido una posición central en la teoría de Vygotsky, ya que representa la diferencia entre las habilidades que un niño puede desarrollar de manera independiente y aquellas que alcanza con la ayuda de un adulto o un compañero con más experiencia en el área.

El lenguaje desempeña un papel crucial en la ZDP, ya que las interacciones verbales guiadas por adultos o compañeros más competentes permiten a los niños avanzar en su desarrollo lingüístico y cognitivo. Además, el andamiaje lingüístico implica la provisión de apoyo verbal y orientación por parte de adultos o compañeros en situaciones de aprendizaje. Esto puede incluir hacer preguntas, proporcionar explicaciones y alentar la reflexión. El andamiaje lingüístico ayuda a los niños a comprender conceptos y desarrollar habilidades lingüísticas de manera más efectiva.

La variable Desarrollo lingüístico de acuerdo con Reyes (2022) hace referencia al proceso de obtención y perfeccionamiento de las destrezas lingüísticas en niños de aproximadamente 5 años de edad, abarca la habilidad de

comprender y expresar ideas, pensamientos y emociones a través del habla, así como el dominio de estructuras gramaticales y vocabulario apropiado para su edad.

También, se centra en las competencias específicas que los niños de 5 años deberían haber desarrollado en áreas como la fonología (sonidos del habla), morfología, sintaxis y semántica. El desarrollo lingüístico a los 5 años se caracteriza por una mayor complejidad en la comunicación y la expresión (Santana, Vayas, & Mancheno, 2023). Para Rubio y Valarezo (2021) consideran como la capacidad de los niños de 5 años para expresar sus pensamientos y sentimientos a través del habla, así como para comprender las comunicaciones verbales de otros, incluye la fluidez en la conversación, la narración de historias y la comprensión de instrucciones y conceptos más avanzados.

Además, el desarrollo lingüístico, se centra en la expansión del vocabulario y el desarrollo del lenguaje receptivo y expresivo en niños de 5 años. Los niños en esta etapa suelen adquirir un vocabulario más amplio, lo que les permite mantener una mejor comunicación lo que les permite comprender conceptos más abstractos (Rojas, Muñoz, Burbano, & Pacheco, 2020). Para abordar la capacidad de los niños de 5 años para pronunciar sonidos y palabras de manera clara y comprensible, se refiere al desarrollo de la articulación y la fonología, lo que les permite pronunciar correctamente palabras y frases, lo que es fundamental para una comunicación efectiva (Quispilay, 2022).

En consecuencia, el lenguaje es el recurso más importante para la comunicación, por ello, el desarrollo lingüístico permite a los niños expresar sus pensamientos, necesidades, deseos y emociones de manera efectiva, esto fomenta una comunicación más clara y facilita las interacciones con adultos y otros niños. El lenguaje es fundamental para el aprendizaje, a través del lenguaje, los niños adquieren conocimientos, exploran conceptos y comprenden el mundo que les rodea. Un buen desarrollo lingüístico prepara a los niños para el éxito académico (Guizado, 2019). El desarrollo lingüístico mejora las habilidades sociales, los niños pueden participar en conversaciones, cooperar con otros y desarrollar relaciones interpersonales, esto les ayuda a establecer amistades, resolver conflictos y adaptarse a entornos sociales variados. El lenguaje proporciona a los niños una forma de expresar y comprender sus emociones, pueden comunicar cómo se



sienten, lo que les permite manejar mejor las emociones y buscar apoyo emocional de los demás (Guizado, 2019). En lo referente a las dimensiones de la variable desarrollo lingüístico se considera las propuestas por Reyes (2022) que son: Lenguaje egocéntrico y Lenguaje socializado o comunicativo.

El lenguaje egocéntrico es cuando un niño se comunica hablando consigo mismo, incluso si hay otras personas presentes en su entorno. En esta etapa, el niño tiende a relacionar sus acciones con sus pensamientos, sin preocuparse por si los demás lo comprenden. Cuando el lenguaje egocéntrico evoluciona y deja de ser predominante, se da paso al lenguaje socializado o comunicativo, en el cual el niño participa en diálogos con una o más personas, buscando una comunicación efectiva y compartida con los demás (Reyes, 2022). El lenguaje egocéntrico está vinculado al desarrollo del pensamiento y autorregulación, cuando los niños expresan sus pensamientos en voz alta, están procesando información, planificando acciones y organizando su pensamiento, este proceso les ayuda a comprender mejor el mundo que les rodea y a tomar decisiones más informadas. A través del lenguaje egocéntrico, los niños internalizan procesos cognitivos, lo que comienza como un diálogo externo se convierte gradualmente en un monólogo interno a medida que los niños desarrollan habilidades para reflexionar y auto instruirse mentalmente, esta internalización es esencial para la autorregulación y el desarrollo de la autoconciencia.

El lenguaje socializado o comunicativo es la fase en la que el niño utiliza el lenguaje como medio para comunicarse con otros y para influir en sus acciones. En esta etapa, los niños tienden a formular preguntas como "¿Por qué?" con la intención de comprender las razones o el origen de diversas situaciones. También, expresan juicios y emiten órdenes como parte de su deseo de interactuar con su entorno y comprenderlo mejor (Reyes, 2022). El lenguaje socializado permite a las personas comunicarse de manera clara y efectiva en una variedad de situaciones sociales, facilita la comprensión mutua, la transmisión de ideas y la expresión de pensamientos y emociones de manera que sea comprensible para los demás. El lenguaje socializado es esencial para el desarrollo de relaciones interpersonales saludables.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

##### **3.1.1 Tipo de investigación**

La investigación fue de tipo aplicada, ya que buscó fomentar el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años en la escuela, lo que es beneficioso para su desarrollo general, a través de un programa de juegos, que impacte de forma directa en el desenvolvimiento diario de los niños. Esto coincide con Abanto (2013), quien argumenta que la investigación aplicada se centra en el diseño, implementación y evaluación de un programa o intervención que tiene como propósito directo mejorar o resolver un problema real o proporcionar beneficios concretos en la vida cotidiana.

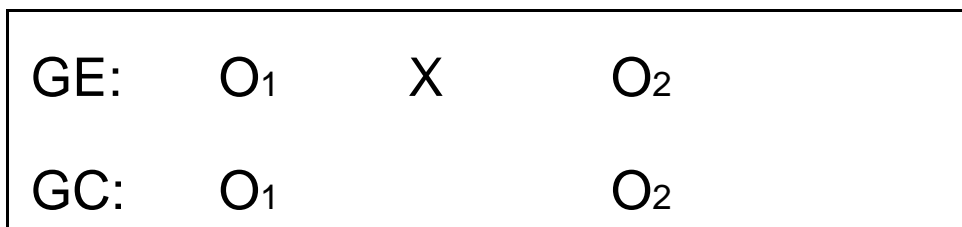
La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, en línea con la metodología de investigación aplicada, en este sentido, se obtendrán datos estadísticos que reflejen la situación real del desarrollo lingüístico en niños. Lo cual, se sustentó, con Hernández et al. (2014), quienes sostuvieron que el enfoque cuantitativo se centra en datos estadísticos para abordar problemas específicos y en la creación de estándares que permitan una medición detallada de los eventos que ocurren.

##### **3.1.2 Diseño de investigación**

La investigación se llevó a cabo aplicando un diseño experimental, sub tipo pre-experimental en el cual una de las variables, específicamente el desarrollo lingüístico, se sometió a una manipulación en un entorno controlado, donde se evaluó en qué medida y en qué nivel el programa de juego contribuyó a mejorar el desarrollo lingüístico de los niños. Además, se implementó un pre-test y un post-test a los grupos control y experimental, por lo tanto, resultó fundamental diseñar e implementar el programa de juegos para medir el nivel desarrollo lingüístico en dos momentos distintos: antes y después de la intervención. El diseño se fundamentó en Abanto (2013) quien indicó que en este tipo de diseños se aplica una intervención y se observan los efectos en una variable y no tienen grupo de control.

**Figura 1**

*Diseño pre-experimental*



*Nota.* La Figura 1 representa gráficamente el diseño de investigación pre experimental. En el gráfico se observa cómo el grupo experimental (GE) es evaluado en dos momentos diferentes: antes de la intervención mediante un pretest (O<sub>1</sub>), y después de aplicar la actividad específica, que en este caso es el programa de juegos (X), a través de un posttest (O<sub>2</sub>). También se muestra el grupo control (GC) a quien no se le aplica el programa de juegos, pero si el pre test (O<sub>1</sub>) y post test (O<sub>2</sub>)

### **3.2. Variables y operacionalización**

#### **V1: Programa de juegos**

- **Definición conceptual:** Gallardo (2018) indica que, el juego representa una actividad fundamental en el desarrollo integral de los niños, participar en él no solo fomenta la asimilación de valores, actitudes y pautas fundamentales para una interacción adecuada, sino que también nos ha capacitado para relacionarnos con nuestro entorno, ya sea este familiar, material, social o cultural.
- **Definición operacional:** Se diseñará un programa de juego con 05 sesiones.
- **Indicadores:** Muestra motivación, sigue secuencias, participa con seguridad y alegría, disfruta del ambiente, actividad física, juegos tranquilos, capacidad para explorar, utiliza objetos, preferencias por juegos, disfruta del juego libre, utiliza espacios, juega solo, toma iniciativa, coopera con los compañeros, establece reglas, es respetuoso.
- **Escala de medición:** Ordinal.

#### **V2: Desarrollo lingüístico**

- **Definición conceptual:** Reyes (2022) se refiere al proceso de adquisición y mejora de las habilidades de lenguaje en niños que tienen aproximadamente

5 años de edad, incluye la capacidad de comprender y expresar ideas, pensamientos y emociones a través del habla, así como el dominio de estructuras gramaticales y vocabulario apropiado para su edad.

- **Definición operacional:** Se refiere al proceso y el progreso en la adquisición y perfeccionamiento de las habilidades relacionadas con el lenguaje en individuos. Esta variable se midió a partir de los indicadores de las dimensiones que capturan los distintos aspectos y funcionalidades del lenguaje, entre ellas lenguaje receptivo, lenguaje expresivo, pragmática.
- **Indicadores:** Comunicación activa, repite palabras, señala objetos, lee cuentos, expresa en voz alta, habla de sí mismo, se expresa con claridad, muestra iniciativa, pregunta, repite rimas, describe imágenes, nombra objetos.
- **Escala de medición:** Ordinal.

### 3.3. Población, muestra, muestreo

#### 3.3.1 Población

La población del presente estudio la conformaron los 50 niños de inicial 2 y primero de básica de la unidad educativa. Los niños tuvieron edades entre 4 y 5 años. Existen 24 niños y 26 niñas.

- **Criterios de inclusión:** Niños y niñas con edades comprendidas entre 4 y 5 años, niños y niñas matriculados en los grados de inicial 2 y primero de básica en la unidad educativa, niños y niñas con su autorización de los padres.
- **Criterios de exclusión:** Niños y niñas con edad fuera del rango establecido, niños y niñas que estén matriculados en grados distintos.

#### 3.3.2 Muestra

La muestra la conformaron los 50 niños de inicial 2 y primero de básica, puesto que, se ha considerado que la población consta de pocos elementos de estudio, por ello, no se realizó cálculo de la muestra y participan todos los niños y niñas. La muestra se divide en grupo control 25 niños y grupo experimental 25 niños de igual manera.

### **3.3.3 Muestreo**

No se aplicó muestreo puesto que participan todos niños y niñas de la población.

### **3.3.4 Unidad de análisis**

Niños y niñas de inicial 2 y primero de básica de entre 4 y 5 años de edad.

## **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Dentro del marco de la investigación, la técnica implementada para la recopilación de la información se basó en la observación directa y estructurada, la cual se ejecuta a través del uso de una lista de cotejo anclada en la escala tipo Likert. Este instrumento, diseñado específicamente para este estudio, consistió en una serie de afirmaciones que representan los comportamientos y competencias lingüísticas relacionadas con las dimensiones del desarrollo del lenguaje: egocéntrico, socializado o comunicativo.

Los evaluadores, previamente capacitados, utilizaron esta lista para registrar la frecuencia y calidad de las respuestas lingüísticas de los niños durante la participación en el programa de juegos propuesto. La lista de cotejo que mide el desarrollo lingüístico, adaptado a partir del instrumento elaborado por Gallardo (2018), tipo Likert estuvo compuesto de 24 ítems que se calificaron en un rango de valores que denotan la intensidad o grado de acuerdo con los criterios establecidos, que van desde "siempre" hasta "nunca". Esta gradación permitió cuantificar con precisión la manifestación de las habilidades lingüísticas y su evolución a lo largo de la intervención, proporcionando así una medida fiable y válida del desarrollo lingüístico en la población infantil en estudio. Para asegurar la rigurosidad y precisión científica de la investigación, incorporó un proceso de validación de contenido del instrumento de recolección de datos. La lista de cotejo tipo Likert fue sometida a un escrutinio exhaustivo por un panel de 05 expertos. Estos especialistas evaluaron cada ítem de la herramienta para confirmar su pertinencia, claridad, relevancia y adecuación a los constructos teóricos que pretende medir.

En cuanto a la confiabilidad del instrumento, esta fue determinada mediante el cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach. Este indicador estadístico permitió

evaluar la consistencia interna de la lista de cotejo, es decir, la medida en que los diferentes ítems que la componen están correlacionados entre sí, proporcionando resultados consistentes a lo largo del tiempo. Un valor de Alfa de Cronbach cercano a 1.0 sugirió una alta confiabilidad del instrumento, mientras que un valor superior a 0.7 se consideró aceptable en la mayoría de las investigaciones sociales y educativas. La confiabilidad del Alfa de Cronbach para el instrumento del desarrollo lingüístico fue de 0,904

### **3.5. Procedimientos**

Para garantizar la colaboración y el apoyo necesario, se inició el proceso obteniendo la autorización de la administración de la institución educativa. Este paso incluyó la presentación detallada del plan de investigación, destacando el propósito, los beneficios esperados y el enfoque ético y seguro para llevar a cabo la aplicación del instrumento con los niños menores de 5 años. Se proporcionó información sobre cómo se protegerían los derechos y la privacidad de los participantes, así como cualquier otra documentación requerida por la institución.

Dada la naturaleza de los participantes, se reconoció la importancia de obtener el consentimiento informado de los padres o tutores legales. Se elaboró un documento claro y comprensible que describía el propósito de la investigación, la naturaleza de la prueba, los posibles beneficios y cualquier riesgo potencial. Este documento también proporcionó detalles sobre la confidencialidad de la información y cómo se manejarían los datos recopilados. La solicitud de autorización a los padres fue realizada con el objetivo de garantizar su pleno conocimiento y aceptación de la participación de sus hijos en el estudio.

Una vez obtenidas las autorizaciones necesarias, se procedió a coordinar las sesiones de prueba. Esto implicó una cuidadosa planificación de horarios y logística para garantizar la comodidad y la participación efectiva de los niños. Se brindó información a los padres sobre el calendario y se respondieron a todas sus preguntas o inquietudes.

La aplicación del instrumento se llevó a cabo de manera profesional y respetuosa, considerando la corta edad de los participantes. Se aseguró un entorno amigable y cómodo para que los niños se sintieran a gusto durante las sesiones.

Una vez finalizadas las pruebas, se agradeció la participación de los niños y se aseguró a los padres que cualquier información recopilada se trataría con confidencialidad. Se proporcionó información sobre los próximos pasos del estudio y cualquier seguimiento necesario.

### **3.6. Método de análisis de datos**

La información se analizó empleando métodos de estadística descriptiva, los cuales se aplicaron a la muestra de la población estudiada. Los resultados se presentaron en tablas que detallaban la frecuencia absoluta de las variables, así como sus porcentajes relativos para determinar el nivel predominante en ambas variables y sus respectivas dimensiones. También se calculó estadísticas de tendencia central, como la media. Además, se realizó una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para identificar si las distribuciones de datos se adecuan a una normalidad. Los datos no provienen de una distribución normal, por ello, se aplicó Wilcoxon, y se declaró que el p-valor debe ser menor a 0,05.

### **3.7. Aspectos éticos**

Los principios éticos establecidos en este estudio garantizaron que los datos presentados como parte de los resultados son propiedad de la información recopilada para su análisis y procesamiento, y que no se ha alterado su contenido original. Además, se consideraron otros aspectos éticos fundamentales en este estudio, como la confidencialidad, no maleficencia, responsabilidad; además se solicitó el consentimiento informado correspondiente a los padres o tutores, la prudencia en la presentación de resultados, y el respeto por el tiempo de aprendizaje de cada uno de los niños.

## IV. RESULTADOS

### Análisis descriptivo

Objetivo específico 1

Evaluar el nivel de desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil, antes de aplicar el programa de juegos;

**Tabla 1**

*Nivel de desarrollo lingüístico grupo experimental y grupo control de niños menores de 5 años, antes de aplicar el programa de juegos (PRE TEST)*

Niveles	Grupo Control		Grupo experimental	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	18	72,00%	18	72,00%
Medio	7	28,00%	6	24,00%
Alto	0	0,00%	1	4,00%
Total	25	100,0%	25	100,0%

Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

**Figura 2**

*Nivel de desarrollo lingüístico grupo experimental y grupo control de niños menores de 5 años, antes de aplicar el programa de juegos*



Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

### Interpretación

Tal como se evidencia en la tabla 1, los niños menores de 5 años del grupo control presentan un nivel bajo de desarrollo lingüístico del 72% previo a la implementación del programa de juegos. De manera similar, los niños del grupo experimental, también exhiben un nivel bajo de desarrollo lingüístico, alcanzando el 72% antes de la implementación del programa de juegos



## Objetivo específico 2

Aplicar el programa de juegos para mejorar el lenguaje egocéntrico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil

**Tabla 2**

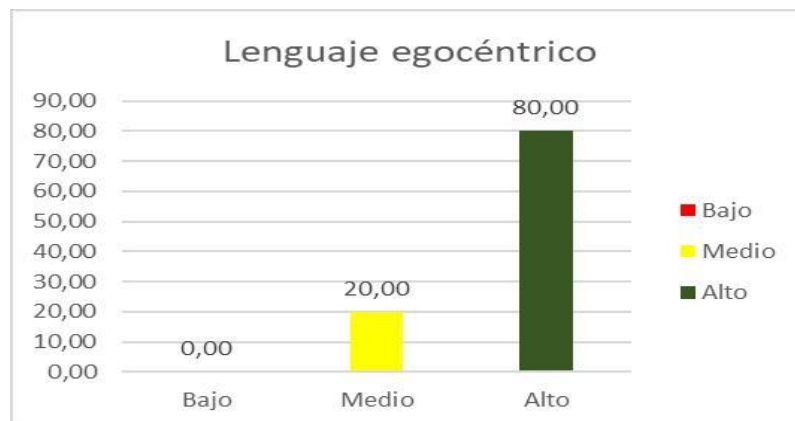
*Nivel de lenguaje egocéntrico en niños del grupo experimental luego de aplicado el programa de juegos*

		Post test	
		Frecuencia	%
Lenguaje egocéntrico	Nivel bajo	0	0,00%
	Nivel medio	5	20,00%
	Nivel alto	20	80,00%
	Total	25	100,00%

Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

**Figura 3**

*Nivel de lenguaje egocéntrico en niños del grupo experimental en el post test*



Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

## Interpretación

Como se puede observar, la tabla 2 muestra que los niños del grupo experimental luego de aplicar el programa de juegos alcanzaron un 80% de nivel alto de desarrollo de la dimensión lenguaje egocéntrico.

### Objetivo específico 3

Aplicar el programa de juegos para mejorar el lenguaje socializado o comunicativo en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil

**Tabla 3**

*Nivel de lenguaje socializado o comunicativo en niños del grupo experimental luego de aplicado el programa de juegos*

		Post test	
		Frecuencia	%
Lenguaje socializado o comunicativo	Nivel bajo	0	0,00%
	Nivel medio	4	16,00%
	Nivel alto	21	84,00%
	Total	25	100,00%

Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

**Figura 4**

*Nivel de lenguaje socializado o comunicativo en niños del grupo experimental en el post test*



Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

### Interpretación

Como se aprecia, la tabla 4 señala que los niños del grupo experimental, posterior a la implementación del programa de juegos, lograron alcanzar un 84% de nivel alto de desarrollo de la dimensión lenguaje socializado o comunicativo.

#### Objetivo específico 4

Evaluar el nivel de desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil, después de aplicar el programa de juegos.

**Tabla 4**

*Nivel de desarrollo lingüístico grupo experimental y grupo control de niños menores de 5 años, después de aplicar el programa de juegos (POST TEST)*

Niveles	Grupo Control		Grupo experimental	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	19	76,00	0	0,00%
Medio	6	24,00	3	12,00%
Alto	0	0,00	22	88,00%
Total	25	100,0%	25	100,0%

Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

**Figura 5**

*Nivel de desarrollo lingüístico grupo experimental y grupo control de niños menores de 5 años, después de aplicar el programa de juegos*



Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

#### Interpretación

Tal como se aprecia, la tabla 4 señala que los niños de menos de 5 años pertenecientes al grupo control luego de implementar el programa de juegos permanecen en el nivel bajo de desarrollo lingüístico con un 76%. Por otro lado, los niños del grupo experimental, después de aplicar el programa de juegos se posicionan en el nivel alto de desarrollo lingüístico con un 88%.

## Objetivo general

Aplicar un programa de juegos para mejorar el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil

**Tabla 5**

*Nivel de desarrollo lingüístico en niños del grupo experimental, antes de aplicar el programa de juegos*

Niveles	Pre test	
	Frecuencia	%
Bajo	18	72,00%
Medio	6	24,00%
Alto	1	4,00%
Total	25	100,0%

Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

**Figura 6**

*Nivel de desarrollo lingüístico en niños del grupo experimental, antes de aplicar el programa de juegos*



Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

## Interpretación

Como se puede observar, la tabla 5 muestra que los niños menores de 5 años del grupo experimental, antes de aplicar el programa de juegos alcanzaron el 72% de nivel bajo de desarrollo lingüístico.

**Tabla 6**

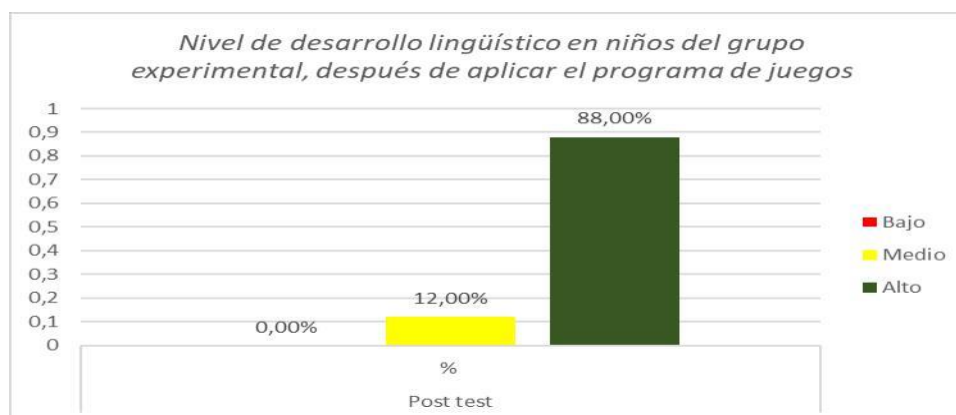
Nivel de desarrollo lingüístico en niños del grupo experimental, después de aplicar el programa de juegos

Niveles	Post test	
	Frecuencia	%
Bajo	0	0,00%
Medio	3	12,00%
Alto	22	88,00%
Total	25	100,0%

Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

**Figura 7**

*Nivel de desarrollo lingüístico en niños del grupo experimental, después de aplicar el programa de juegos*



Nota: Lista de cotejo aplicada a niños menores de 5 años

### **Interpretación**

Como se puede observar, la tabla 6 muestra que los niños menores de 5 años del grupo experimental, luego de aplicado el programa de juegos alcanzaron el 88% de nivel alto de desarrollo lingüístico.

## Prueba de normalidad

La prueba de normalidad se emplea para determinar qué estadístico se utiliza para verificar la hipótesis. Según el tamaño de la muestra, se hace uso del estadístico Kolmogorov-Smirnov en caso de que la muestra sea superior a 50 sujetos, y Shapiro-Wilk en caso de ser inferior a 50 sujetos. Para este caso, se procedió a hacer uso de la prueba de Shapiro-Wilk, dado que la muestra consistió en 50 niños menores de 5 años.

**Tabla 7** Prueba de normalidad de desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años

*Prueba de normalidad de desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años (Pre-test)	0,901	50	<b>0,000</b>
Desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años (Post-test)	0,905	50	<b>0,000</b>

a Corrección de significación de Lilliefors

## Prueba de Hipótesis:

Hipótesis nula (H<sub>0</sub>): La distribución de los datos sigue una normalidad.

Criterios de decisión estadística: La hipótesis nula es aceptada si el valor p es mayor a  $\alpha$  (0.05); y en caso de que el valor p sea menor a  $\alpha$  (0.05), la hipótesis nula es rechazada.

## Interpretación

En la tabla 7, se encontró un valor p de 0,000 para ambas mediciones. Como consecuencia, se llegó a la conclusión que los datos no se siguen una distribución normal. Por ende, para analizar la diferencia de medias en muestras relacionadas, se requiere utilizar la prueba de Wilcoxon y verificar la hipótesis de estudio.

## Estadística inferencial

### Hipótesis general

Hi: El programa de juegos incrementa el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil.

H0: El programa de juegos no incrementa el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil.

**Tabla 8** Estadísticos de prueba<sup>a</sup> desarrollo lingüístico en niños del grupo control y experimental

*Estadísticos de prueba<sup>a</sup> desarrollo lingüístico en niños del grupo control y experimental*

	Grupo control	Grupo experimental
	Pre test / Post test	Pre test / Post test
Z	-1,456 <sup>b</sup>	-3,672 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,197	,000

a. Prueba de rangos consigo de Wilconxon

b. Se basa en rangos negativos.

### Análisis

Como se puede observar, la tabla 8 muestra que en el grupo control en la comparación del pre y post test, no sucedió ningún tipo de incremento en el desarrollo lingüístico de los niños, puesto que el valor de Wilconxon fue de -1,456 y la significancia fue de ,197 lo que indica que no existen diferencias significativas en el pre y post test del grupo control. Sin embargo, en los niños del grupo experimental en la comparación del pre y post test si sucedió un incremento en el desarrollo lingüístico de los niños, puesto que el valor de Wilconxon fue de -3,672 y la significancia fue de ,000 lo que indica que existen diferencias significativas en el pre y post test del grupo experimental. Con lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

## V. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo específico 1, el teórico Jean Piaget (1974) con su teoría del juego constructivista manifiesta que, el juego proporciona un entorno seguro y libre de riesgos donde los niños pueden probar nuevas palabras, expresiones y estructuras lingüísticas. A medida que los niños interactúan con otros y participan en diversas formas de juego simbólico, desarrollan su capacidad para comunicar ideas, emociones y roles a través del lenguaje. El proceso de atribuir significados a objetos y situaciones en el juego contribuye al enriquecimiento del vocabulario y a la comprensión de la sintaxis y la gramática. Y la teoría del desarrollo del Lenguaje Vygotsky (1978) manifiesta que el lenguaje juega un papel crucial como herramienta de mediación entre el individuo y su entorno social. La interacción verbal con personas más expertas, como padres, maestros o compañeros, actúa como un catalizador para el desarrollo lingüístico y cognitivo. A través de estas interacciones, los niños internalizan el conocimiento y las habilidades lingüísticas de su entorno, utilizando el lenguaje como una herramienta para pensar y comunicarse.

En este sentido la tabla nivel de desarrollo lingüístico grupo experimental y grupo control de niños menores de 5 años, antes de aplicar el programa de juegos (PRE TEST) muestra que los niños del grupo control y experimental antes de aplicar el programa de juegos se ubican en el nivel bajo de desarrollo lingüístico con el 72%, ambos grupos. Estos resultados coinciden con Jean Piaget (1974) puesto que, en este punto de partida en un nivel bajo de desarrollo lingüístico puede interpretarse como un reflejo de la etapa inicial en la que los niños están en proceso de construcción activa de su comprensión del lenguaje y su entorno. De igual manera coinciden con Vygotsky (1978) donde, la brecha entre el nivel actual de competencia lingüística de los niños y su potencial de desarrollo sugiere la necesidad de intervenciones educativas o programas como el implementado.

Los resultados también coinciden con los estudios de Quintana (2021) quien concluye que, los juegos simbólicos ofrecen una valiosa ocasión para que los niños mejoren sus habilidades comunicativas, en particular la expresión oral, de una manera divertida y atractiva. En el transcurso de estas actividades, los niños pueden practicar la narración, el diálogo y la representación de roles, lo que



contribuye de manera efectiva al desarrollo de sus habilidades de expresión verbal. De igual manera coinciden con Santisteban (2021) quien concluyó que la aplicación de enfoques como el diseñado en esta investigación aporta de manera considerable a mejorar de forma adecuada la pronunciación, vocalización y articulación de fonemas y palabras en los niños. Esto, a su vez, fortalece su competencia en el ámbito del lenguaje oral.

Respecto al objetivo específico 2, el teórico Jean Piaget (1974) con su teoría del juego constructivista manifiesta que, al participar en juegos, los niños no solo practican habilidades lingüísticas, sino que también desarrollan su pensamiento abstracto y su capacidad para resolver problemas. El juego constructivista fomenta la creatividad y la imaginación, impulsando la expansión del repertorio lingüístico a medida que los niños inventan escenarios, narrativas y diálogos. Este enfoque activo y participativo del juego proporciona una base sólida para el desarrollo integral del lenguaje y la cognición en la infancia. Y la teoría del desarrollo del Lenguaje Vygotsky (1978) manifiesta que, el concepto de andamiaje (scaffolding) como un proceso en el cual los adultos proporcionan apoyo gradual y estructurado para ayudar a los niños a realizar tareas más allá de su capacidad actual. En el ámbito del desarrollo lingüístico, el andamiaje implica la adaptación del lenguaje y la comunicación por parte de los adultos para ajustarse al nivel de comprensión del niño, facilitando así la internalización de conocimientos lingüísticos más avanzados.

En este sentido la tabla nivel de lenguaje egocéntrico en niños del grupo experimental luego de aplicado el programa de juegos muestra que los niños del grupo experimental después de aplicar el programa se ubican en el nivel alto de desarrollo del lenguaje egocéntrico con el 80%. Estos resultados coinciden con Jean Piaget (1974) que sugiere que los niños construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno, además, el período de pensamiento egocéntrico en el desarrollo cognitivo infantil, donde los niños tienden a ver el mundo desde su propia perspectiva y tienen dificultades para entender las perspectivas de los demás. En el caso del lenguaje, Piaget argumenta que los niños desarrollan su lenguaje a medida que interactúan con el mundo que les rodea, construyendo significados a través de sus propias experiencias. De igual manera coinciden con Vygotsky (1978) que aborda la construcción activa del conocimiento,

su enfoque destaca la importancia de la interacción social en el desarrollo cognitivo. También reconoció la existencia de un lenguaje egocéntrico en los niños, pero lo situó en un contexto social. Para Vygotsky, el lenguaje egocéntrico es una etapa normal en el desarrollo del lenguaje, y a medida que los niños interactúan más socialmente, este egocentrismo se transforma en un lenguaje más socializado.

Los resultados también coinciden con los estudios de Álvarez (2021) quien destaca la significativa importancia de promover el desarrollo del lenguaje en el periodo preescolar para enriquecer las habilidades emocionales, cognitivas y sociales de los niños. Como siguiente paso, se sugiere la implementación de una guía de estimulación del lenguaje oral para evaluar su impacto en el desarrollo lingüístico y verificar su contribución al progreso conforme a la edad cronológica. Este enfoque también busca brindar orientación a los padres interesados en apoyar el desarrollo del lenguaje en sus hijos. De igual manera coincide con Bermúdez (2021) quien revela que, a pesar de que los docentes reconocen la relevancia del juego como estrategia de aprendizaje y motivación para los niños, suelen seguir enfoques educativos convencionales y obsoletos. Además, se señala que un número considerablemente bajo de docentes posee competencias en el manejo de herramientas digitales, especialmente aquellas que podrían mejorar el proceso de aprendizaje en la Educación Inicial.

Respecto al objetivo específico 3, el teórico Jean Piaget (1974) con su teoría del juego constructivista manifiesta que, los diferentes tipos de juego proporcionan oportunidades específicas para el desarrollo lingüístico. Por ejemplo, el juego simbólico, donde los niños representan roles y situaciones imaginarias, estimula la creatividad lingüística al requerir la formulación de diálogos y la asignación de nombres a personajes ficticios. Este tipo de juego fomenta la adquisición de vocabulario contextualizado y la comprensión de la relación entre palabras y significados. Y la teoría del desarrollo del Lenguaje Vygotsky (1978) manifiesta que las habilidades cognitivas complejas que se desarrollan a través de la interacción social. El lenguaje, según Vygotsky, es el vehículo principal para la internalización de estas funciones mentales superiores. A medida que los niños participan en conversaciones significativas y contextos comunicativos ricos, internalizan las

estructuras lingüísticas y cognitivas que sustentan la comprensión y expresión más avanzadas.

En este sentido la tabla nivel de lenguaje socializado o comunicativo en niños del grupo experimental luego de aplicado el programa de juegos, muestra que los niños del grupo experimental después de aplicar el programa se ubican en el nivel alto de desarrollo del lenguaje socializado o comunicativo con el 84%. Estos resultados coinciden con Jean Piaget (1974) puesto que la progresión hacia un nivel alto de desarrollo del lenguaje socializado o comunicativo con un 84% sugiere una fase de construcción activa donde los niños han internalizado conceptos lingüísticos de manera significativa. El programa de juegos ha proporcionado un entorno propicio para que los niños exploren y consoliden habilidades lingüísticas de manera creativa, avanzando hacia una comprensión más sofisticada del lenguaje. De igual manera coinciden con Vygotsky (1978) donde, las interacciones sociales y la mediación del adulto o compañero más competente en este contexto han contribuido al avance en las funciones lingüísticas y comunicativas. Además, sugiere que los niños han internalizado exitosamente las habilidades aprendidas durante el programa, en línea con la idea vygotskiana de la internalización de conocimientos a través de interacciones sociales guiadas.

Los resultados también coinciden con los estudios de Carriel (2023) que indica que existe una relación entre los estilos de aprendizaje y las habilidades lingüísticas evaluadas mediante criterios de desempeño. Así, las preferencias de aprendizaje de un niño impactan en la forma en que adquiere y utiliza habilidades lingüísticas, incluyendo la comprensión lectora, la escritura y la comunicación verbal. También coincide con Saavedra (2022) quien concluye que el programa demostró ser exitoso en la mejora del lenguaje verbal de los niños de 3 a 5 años que participaron en las aulas hospitalarias en Guayaquil durante el año 2022.

Respecto al objetivo específico 4, el teórico Jean Piaget (1974) con su teoría del juego constructivista manifiesta que, el juego cooperativo, donde los niños interactúan entre sí para lograr objetivos comunes, promueve habilidades comunicativas más avanzadas, durante el juego cooperativo, los niños negocian, expresan opiniones y coordinan acciones, lo que contribuye al desarrollo de habilidades conversacionales y pragmáticas. Este tipo de interacción lingüística en

el contexto del juego no solo fortalece las habilidades comunicativas, sino que también facilita el aprendizaje social al enfatizar la importancia de la comunicación efectiva en la consecución de metas compartidas. La variedad de juegos que los niños experimentan durante su desarrollo contribuye significativamente a la adquisición y consolidación del lenguaje. Y la teoría del desarrollo del Lenguaje Vygotsky (1978) manifiesta que las interacciones sociales, el andamiaje y la internalización de funciones mentales superiores en la adquisición del lenguaje. Su enfoque sociocultural proporciona una perspectiva integral que reconoce la influencia significativa del entorno social en el desarrollo lingüístico y cognitivo de los individuos.

En este sentido la tabla nivel de desarrollo lingüístico grupo experimental y grupo control de niños menores de 5 años, después de aplicar el programa de juegos (POST TEST), muestra que los niños del grupo control después de aplicar el programa de juegos se mantiene en el nivel bajo de desarrollo lingüístico con el 76%, mientras que el grupo experimental después de aplicar el programa de juegos se ubican en el nivel alto de desarrollo lingüístico con el 88%. Estos resultados coinciden con Jean Piaget (1974) puesto que, vincula el desarrollo cognitivo y lingüístico, argumentando que el lenguaje es una manifestación del pensamiento. Los niños avanzan en su lenguaje a medida que desarrollan su capacidad para razonar y comprender. De igual manera coinciden con Vygotsky (1978) quien establece una conexión íntima entre el desarrollo cognitivo y lingüístico, enfatizando que el lenguaje no solo refleja el pensamiento, sino que también juega un papel activo en la formación del pensamiento y la comunicación.

Los resultados también coinciden con los estudios de Santisteban (2021) llegó a la conclusión de que la implementación de estrategias similares a las diseñadas en esta investigación contribuye significativamente a mejorar adecuadamente la pronunciación, vocalización y articulación de fonemas y palabras en niños. De igual manera coinciden con Bermúdez (2021) concluyó que, a pesar de la conciencia por parte de los docentes sobre la importancia del juego como estrategia educativa y motivadora para los niños, aún persiste una tendencia a emplear métodos convencionales y desactualizados en la enseñanza.

Respecto al objetivo general, el teórico Jean Piaget (1974) con su teoría del juego constructivista manifiesta que, el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños. Según Piaget, el juego es una actividad que va más allá del mero entretenimiento; es un proceso mediante el cual los niños construyen activamente su comprensión del mundo. Durante el juego, los niños exploran conceptos, practican habilidades y, lo que es especialmente relevante para el desarrollo lingüístico, experimentan con el lenguaje de manera creativa. Y la teoría del desarrollo del Lenguaje Vygotsky (1978) manifiesta que el desarrollo del lenguaje no es simplemente un proceso biológico pre programado, sino que está intrínsecamente ligado a las experiencias sociales y culturales del individuo. Su enfoque se basa en la zona de desarrollo próximo (ZDP), que es la línea entre lo que un niño es capaz de realizar de forma autónoma y lo que puede alcanzar con la asistencia de un adulto o un compañero con más experiencia en el área.

En este sentido la tabla nivel de desarrollo lingüístico en niños del grupo experimental, después de aplicar el programa de juegos, muestra que los niños, luego de aplicado el programa de juegos alcanzaron el 88% de nivel alto de desarrollo lingüístico, estos resultados coinciden con Piaget (1974), donde, el juego se considera una actividad que va más allá del mero entretenimiento; es un medio a través del cual los niños construyen activamente su comprensión del mundo. Puesto que, los niños que participaron en el programa de juegos demostraron cómo el juego puede ser un catalizador para la exploración del lenguaje de manera creativa y contextualizada. También coinciden con Vygotsky (1978), dado que, las interacciones sociales y el lenguaje como una herramienta de mediación en el desarrollo cognitivo y lingüístico. Los resultados reflejan que el programa de juegos no solo facilitó el desarrollo individual, sino que también proporcionó un espacio para la interacción social.

Los resultados también coinciden con los estudios de Hurtado (2022) quien concluye que, se evidencia una conexión positiva y estadísticamente relevante entre la participación en actividades verbales lúdicas y el avance en la expresión oral de niños de cuatro años. Estos hallazgos sugieren que a medida que los niños se involucran de manera más frecuente en juegos verbales, observan mejoras en sus capacidades de expresión oral. También coinciden con, Altamirani (2023) quien

llegó a la conclusión de que hay una correlación de Pearson de 0,434 entre los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral, indicando una relación positiva de intensidad moderada.

## VI. CONCLUSIONES

El nivel de desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil, antes de aplicar el programa de juegos se encontró en un nivel bajo. Es decir que, según la evaluación realizada, los niños presentaban habilidades lingüísticas por debajo de lo esperado para su grupo de edad, por ello, la implementación del programa de juegos es una estrategia para abordar y mejorar esa situación de los niños.

Se aplicó el programa de juegos para mejorar el lenguaje egocéntrico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil, y alcanzó el nivel alto. Es decir, que el programa de juegos fue exitoso para aumentar el nivel de lenguaje egocéntrico donde los niños comparten sus pensamientos y experiencias, mientras juegan.

Se aplicó el programa de juegos para mejorar el lenguaje socializado o comunicativo en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil, y alcanzó el nivel alto. Es decir, el programa de juegos fue exitoso, ya que logró un alto desarrollo de las habilidades lingüísticas que facilitan la interacción y comunicación efectiva con otros.

El nivel de desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil, después de aplicar el programa de juegos se ubicó en un nivel alto. Es decir, que el programa de juegos logró un impacto positivo al elevar el nivel de los niños, desarrollando habilidades lingüísticas de manera notable, ya sea en vocabulario, comprensión, expresión verbal y demás áreas del lenguaje.

El programa de juegos incrementa el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil, esta conclusión se basa en los resultados de la tabla 7, Wilcoxon -3,672 y significancia 0,000. Es decir, que hay un cambio real y significativo debido a la intervención del programa de juegos, donde se pasó de nivel bajo a nivel alto de desarrollo lingüístico y de la capacidad de comunicarse de manera más efectiva de los niños.

## VII. RECOMENDACIONES

Los docentes de la escuela de Guayaquil, deben implementar la capacitación continua, para adquirir conocimientos y estrategias innovadoras para el desarrollo lingüístico con el fin de asegurar que estén debidamente informados sobre la metodología e innovaciones de los programas de juegos, con lo cual, garantiza una implementación efectiva y consistente de las estrategias de juego en el aula.

Las autoridades de la escuela de Guayaquil, deben fomentar la inclusión de actividades lúdicas y sociales en la planificación micro curricular, ya que se ha demostrado que son beneficiosas para el desarrollo lingüístico en la primera infancia. Además, pueden colaborar con profesionales del desarrollo infantil, lingüistas y especialistas en educación para enriquecer las estrategias y enfoques utilizados en el programa.

Las autoridades deben implementar evaluaciones periódicas para monitorear la evolución del lenguaje egocéntrico en los niños, esto permitirá ajustar las estrategias según sea necesario y mantener el enfoque en las áreas que requieran atención adicional. Además, deben ampliar la diversidad de actividades lúdicas dentro del programa para abordar diferentes aspectos del lenguaje egocéntrico, como la expresión verbal y la capacidad narrativa.

Los docentes deben proporcionar retroalimentación individualizada a cada niño sobre sus esfuerzos y logros en el desarrollo del lenguaje socializado, además, de destacar y reforzar positivamente las habilidades comunicativas.

La comunidad educativa, debe integrar herramientas y recursos tecnológicos educativos que complementen el programa de juegos y proporcionen oportunidades adicionales para el desarrollo del lenguaje, como aplicaciones interactivas, plataformas en línea y recursos multimedia.



## REFERENCIAS

- Aimacaña, A., & Tapia, S. (2022). La interacción social en el desarrollo del lenguaje. *Vínculospe*, 7(2), 77-90. Obtenido de <https://doi.org/10.24133/vinculospe.v7i2.2527>
- Altamirani, C. (2023). Juegos recreativos y habilidades de expresión oral en estudiantes de Lima. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121057/Altamirano\\_PCM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121057/Altamirano_PCM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Álvarez, E. (2021). Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo. [Tesis de maestría, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/68647/1/CD-101-ALVAREZ%20LEON%2C%20EILEEN%20DANIELA.pdf>
- Amaral, F. V., Dawid Milner, M., & Marques, J. (2017). Efectos de un programa de juego basado en técnicas de biofeedback cardíaco en el desarrollo cognitivo de niños. *Revista Andaluza de Medicina y Deporte*, 100-105. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.ramd.2016.07.004>
- Benalcázar, M. M., Guamán, J. L., & Toukoumidis, Á. T. (2019). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 19(3), 14-78.
- Bermúdez, J. (2021). Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a. Portoviejo. [Tesis de maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo][http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/1907/1/Actividades%20l%C3%BAdicas%20para%20el%20desarrollo%20de%20las%20habilidades%20y%20destrezas%20a%20trav%C3%A9s%20de%20las%20herramientas%20digitales%20de%20los%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%](http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/1907/1/Actividades%20l%C3%BAdicas%20para%20el%20desarrollo%20de%20las%20habilidades%20y%20destrezas%20a%20trav%C3%A9s%20de%20las%20herramientas%20digitales%20de%20los%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20)
- BID. (2020). Desarrollo Infantil Temprano en América Latina y el Caribe. <https://blogs.iadb.org/desarrollo-infantil/es/desafios-desarrollo-infantil-america-latina-y-caribe/>

- Blau, S. R. (2023). Exploring Perceptual Sensitivity in Deaf and Hearing Infants: Discrimination of Linguistic Input in the Signed Modality (Order No. 30422201). Available from ProQuest Central. (2805388928).  
<https://www.proquest.com/dissertations-theses/exploring-perceptual-sensitivity-deaf-hearing/docview/2805388928/se-2>
- Borja, Q. (2020). El juego en la edad infantil. Pueblo y Educación. McGill.
- Calleja, J., & Quach, B. (2022). Tareas comunitarias como modelo para el desarrollo lingüístico de estudiantes de español como lengua materna y lengua extranjera. *Alfa, São Paulo*, 66. doi:<https://doi.org/10.1590/1981-5794-e15376>
- Carriel, A. (2023). Estilos de aprendizaje y destrezas con criterio de desempeño lingüístico en niños de una Institución Educativa Guayaquil, 2022. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105892/CarrieI\\_PAK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105892/CarrieI_PAK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cowan, T. M., & Olmstead, A. J. (2023). Exploring the Implications of Input Variability for Unfamiliar Accented Speech Perception: A Focused Review and New Hypotheses. *Languages*, 8(1), 67.  
<https://doi.org/10.3390/languages8010067>
- Daza, D. (2019). Juegos Cooperativos para la mejora de la convivencia escolar en los niños. ULADECH. [Tesis de grado, Universidad Los Ángeles de Chimbote].  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15372/TESES%20DAZA%20ALEJANDRO%2c%20DALIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Dinh, T. M. H. (2023). Synergic Concepts and Lexical Idiosyncrasies as Means of Reconceptualization to Develop Bilingual Pragmatic Competence: A Study of Sequential Bilingual Students in Different Sociocultural Contexts (Order No. 30422546). Available from ProQuest Central. (2806798081).  
<https://www.proquest.com/dissertations-theses/synergic-concepts-lexical-idiosyncrasies-as-means/docview/2806798081/se-2>

- Dodd y Lester. (2021). El juego aventurero como mecanismo para reducir el riesgo de ansiedad infantil. *Clin Child Fam Psychol Rev*, 24(1), 164–181.
- Farabolini, G., Ceravolo, M. G., & Marini, A. (2023). Towards a Characterization of Late Talkers: The Developmental Profile of Children with Late Language Emergence through a Web-Based Communicative-Language Assessment. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(2), 1563. <https://doi.org/10.3390/ijerph20021563>
- Figuroa, E. (2022). Programa divirtiéndome aprendo para desarrollar el lenguaje verbal en niños de 3 a 5 años de aulas hospitalarias, Guayaquil, 2022. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95655/Figuroa\\_MEL-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95655/Figuroa_MEL-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogia*, 15(5), 155-196.
- Granada Azcárraga, M., Pomés Correa, M., & Cáceres Zúñiga, F. (2022). La importancia de leer cuentos para el desarrollo lingüístico de preescolares con Trastorno de Lenguaje. *Educ. Pesqui.*, 48, 1-19. doi:<https://doi.org/10.1590/S1678-4634202248233178>
- González-Víllora, S., Fernández-Río, J., Guijarro, E., & Sierra-Díaz, M. J. (2021). Modelos Centrados en el Juego para la Iniciación Comprensiva del Deporte. *Ediciones Morata*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/351005841\\_Modelos\\_Centrados\\_en\\_el\\_Juego\\_para\\_la\\_Iniciacion\\_Comprensiva\\_del\\_Deporte](https://www.researchgate.net/publication/351005841_Modelos_Centrados_en_el_Juego_para_la_Iniciacion_Comprensiva_del_Deporte)
- Guizado, A. (2019). Programa "Aprendamos cantando y jugando" para desarrollar el lenguaje comprensivo en niños de cuatro y cinco años. Lima. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/86216/Guizado\\_CA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/86216/Guizado_CA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hurtado, E. (2022). Juegos verbales y expresión oral en niños de 4 años en una Trujillo. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101267/Hurta do\\_ZEE-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101267/Hurta%20do_ZEE-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

- Jarzynski, R. L. (2023). Early Intervention Speech-Language Pathologists' Knowledge, Beliefs, and Practices Surrounding Culturally and Linguistically Responsive Assessment Practices for Dual Language Learners (Order No. 30488165). Available from ProQuest Central. (2863643044).  
<https://www.proquest.com/dissertations-theses/early-intervention-speech-language-pathologists/docview/2863643044/se-2>
- Kikvadze, M. (2023). Peculiarities of Diverse Audiences and Some Issues of Language Teaching. *International Journal for Multilingual Education*, 22, 92-98. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/peculiarities-diverse-audiences-some-issues/docview/2881478372/se-2>
- Lee et al. (2020). Efectos de una intervención de juego libre no estructurado en el bienestar emocional de estudiantes de jardín de infancia. *Int J Environ Res Salud Pública*, 27(15), 53- 82.
- Link, S., & Maggor, N. (2020). *Estados Unidos como una nación en desarrollo*. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-718X2020000300791](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-718X2020000300791)
- Lozano, A. (2021). Propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos para la convivencia escolar en niños. UCV. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57638/Lozano\\_QAM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57638/Lozano_QAM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Luna, C. M., Bagué, L. Y., & Pérez, P. V. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Conrado*, 16(75), 209-217.
- Martínez, S. (2022). Estrategias motivacionales para el desarrollo de habilidades lingüísticas en los niños de inicial. *UCV*.
- Meneses, M., & Monge, M. (2021). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124.

- Meza, M. (2018). Juegos Cooperativos para mejorar la convivencia escolar en quinto grado. UCV. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35591/meza\\_mm.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35591/meza_mm.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Monrroy, J. (2022). *Propuesta de juegos lingüísticos para mejorar la expresión oral en niños de una institución educativa Quevedo, 2022*. Quevedo: UCV. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/92808/Monrroy\\_AJR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/92808/Monrroy_AJR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Nanni, A., & Rhein, D. (2023). Positive Psychology Interventions in the Asian English Language Teaching Classroom: A Call to Action. *The International Journal of Literacies*, 31(1), 47-61. <https://doi.org/10.18848/2327-0136/CGP/v31i01/47-61>
- O'Hanlon, J. (2023). Using Drama to Inspire Young People. *The School Librarian*, 71(1), 14-15. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/using-drama-inspire-young-people/docview/2799231095/se-2>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). Metas mundiales de nutrición 2025: Documento normativo sobre retraso del crecimiento. Obtenido de [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/255735/WHO\\_NMH\\_NHD\\_14.3\\_spa.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/255735/WHO_NMH_NHD_14.3_spa.pdf)
- Parra, V. (2021). Estimulación de lenguaje comprensivo a través de técnicas lúdicas en niños preescolares (3 a 5 años de edad). UTA. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35414/1/Parra%20Cardenas%20Valeria%20Roxana.pdf>
- Piaget, J. (1974). *A dónde va la educación*. Barcelona: Ariel.
- Quintana, C. (2021). "Juegos simbólicos para desarrollar la expresión oral en niños. Chiclayo: Universidad César Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/66684/Quintana\\_GCP-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/66684/Quintana_GCP-SD.pdf?sequence=1)

- Redondo-Rodríguez, C., Becerra-Mejías, J. A., Gil-Fernández, G., & Rodríguez-Velasco, F. J. (2023). Influence of Gamification and Cooperative Work in Peer, Mixed and Interdisciplinary Teams on Emotional Intelligence, Learning Strategies and Life Goals That Motivate University Students to Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(1), 547. <https://doi.org/10.3390/ijerph20010547>
- Reyes, N. (2022). Estrategias del juego y desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2022. UCV. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99339/Reyes\\_ENP-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99339/Reyes_ENP-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Romero Parra, R., Barboza Arenas, L., Palacios Sánchez, J., & Rodríguez Ángeles, C. (2022). Coaching with neurolinguistic programming for the achievement of academic skills [Coaching con programación neurolingüística para el logro de competencias académicas]. *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(98). doi:<https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.98.11>
- Rubio, G., & Valarezo, J. (2021). El desarrollo del lenguaje oral de los infantes de 4 a 5 años. UNAE. Obtenido de [http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1741/1/TIC2EI%20\\_%20EI%20desarrollo%20del%20lenguaje%20oral%20de%20los%20infantes%20de%204%20a%205%20a%C3%B1os%20del%20Centro%20de%20Educaci%C3%B3n%20Inicial%20Alberto%20Astudillo%20Montesinos%20Cuenca%20-%20](http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1741/1/TIC2EI%20_%20EI%20desarrollo%20del%20lenguaje%20oral%20de%20los%20infantes%20de%204%20a%205%20a%C3%B1os%20del%20Centro%20de%20Educaci%C3%B3n%20Inicial%20Alberto%20Astudillo%20Montesinos%20Cuenca%20-%20)
- Saidi, M. (2020). The Relationship between Iranian EFL Learners ' Linguistic and Logical Intelligences and the Frequency of Fallacies and Evidence in their. *The Journal of English Language Pedagogy*, 151-169. Obtenido de <https://www.doaj.org/article/00feef7dd890468c8e923aa3e4d71da5>
- Santisteban, B. (2021). PROPUESTA DE JUEGOS VERBALES EN LAS DIFICULTADES DEL. Chiclayo: Universidad César Vallejo. Obtenido de [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3262/1/TL\\_SantistebanSiquenBetty.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3262/1/TL_SantistebanSiquenBetty.pdf)

- Saavedra, J. (2022). Programa divirtiéndome aprendo para desarrollar el lenguaje verbal en. Piura: Universidad César Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95655/Figueroa\\_MEL-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95655/Figueroa_MEL-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)
- Silver, P. (2023). A Systematic-Functional Linguistics Analysis of Community College English Essays of Resident Second Language Writing as Compared With Monolingual English and International Student Writing (Order No. 30317057). Available from ProQuest Central. (2841192420). <https://www.proquest.com/dissertations-theses/systematic-functional-linguistics-analysis/docview/2841192420/se-2>
- Sociedad Argentina de Pediatría. (2020). Recomiendan estar atentos al desarrollo del lenguaje en los niños. Asociación latinoamericana de pediatría. Obtenido de [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.sap.org.ar/uploads/archivos/general/files\\_lenguaje-25-11-19\\_1576451790.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.sap.org.ar/uploads/archivos/general/files_lenguaje-25-11-19_1576451790.pdf)
- Tobar, S. (2020). Problemas en el Desarrollo del Lenguaje Oral y su Afectación en el Proceso Aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad. UTC. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/5961/1/MUTC-000664.pdf>
- UNICEF. (2019). En todo el mundo, solo 15 países cuentan con las tres políticas nacionales esenciales para ayudar a familias con niños pequeños – UNICEF. <http://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/en-todo-el-mundo-solo-15-pa%C3%ADses-cuentan-con-las-tres-pol%C3%ADticas-nacionales>
- Vázquez, A. (2022). Actividades lúdicas para la estimulación del lenguaje en niños y niñas. UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22630/1/UPS-CT009789.pdf>
- Wahsheh, N. A. (2023). Language skills level among students with mental disabilities at Ajloun Governorate. *Nurture*, 17(3), 368-377. <https://doi.org/10.55951/nurture.v17i3.3541>

## ANEXOS

**Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables**

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Programa de juegos	Gallardo (2018) indica que, el juego representa una actividad fundamental en el desarrollo integral de los niños, participar en él no solo fomenta la asimilación de valores, actitudes y pautas fundamentales para una interacción adecuada, sino que también nos ha capacitado para relacionarnos con nuestro entorno, ya sea este familiar, material, social o cultural.	Se diseñará un programa de juego con 15 sesiones	Ejercicio	Muestra motivación, sigue secuencias, participa con seguridad y alegría, disfruta del ambiente	Ordinal
			Simbólico	actividad física, juegos tranquilos, capacidad para explorar, utiliza objetos, preferencias por juegos, disfruta del juego libre	
			Reglado	utiliza espacios, juega solo, toma iniciativa, coopera con los compañeros, establece	



				reglas, es respetuoso	
Desarrollo lingüístico	Reyes (2022) se refiere al proceso de adquisición y mejora de las habilidades de lenguaje en niños que tienen aproximadamente 5 años de edad, incluye la capacidad de comprender y expresar ideas, pensamientos y emociones a través del habla, así como el dominio de estructuras gramaticales y vocabulario apropiado para su edad.	Se refiere al proceso y el progreso en la adquisición y perfeccionamiento de las habilidades relacionadas con el lenguaje en individuos. Este concepto abarca múltiples dimensiones que capturan los distintos aspectos y funcionalidades del lenguaje, entre ellas lenguaje receptivo, lenguaje expresivo, pragmática.	Lenguaje egocéntrico	Comunicación activa, repite palabras, señala objetos, lee cuentos, expresa en voz alta, habla de sí mismo	Ordinal
			Lenguaje socializado comunicativo	Se expresa con claridad, muestra iniciativa, pregunta, repite rimas, describe imágenes, nombra objetos.	

## Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

### LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL DESARROLLO LINGÜÍSTICO

**Autor:** Adaptado a partir del instrumento elaborado por Gallardo (2018)

Instrucciones: Marque la opción que mejor describa la frecuencia con la que el niño(a) muestra cada uno de los siguientes comportamientos. Utilice la siguiente escala: (1) Nunca, (2) Rara vez, (3) A veces, (4) Frecuentemente, (5) Siempre.

<b>Comportamientos/Indicadores</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Comunicación activa</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Participa en conversaciones o juegos verbales					
Inicia diálogos con adultos o pares sin ser solicitado					
<b>Repite palabras</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Imita nuevas palabras que escucha					
Usa palabras repetidas en su juego o comunicación					
<b>Señala objetos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Utiliza el dedo para indicar objetos de interés					
Señala objetos cuando los nombra					
<b>Lee cuentos (con ayuda)</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Muestra interés al ver libros o imágenes					
Sigue con el dedo o la mirada cuando se le lee					
<b>Expresa en voz alta</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Comenta acciones que está realizando o va a realizar					
Narra experiencias personales o eventos recientes					
<b>Habla de sí mismo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Usa su nombre o pronombres personales correctamente					
Expresa sus preferencias o gustos claramente					
<b>Se expresa con claridad</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>

Pronuncia claramente la mayoría de las palabras que conoce					
Es entendido por personas que no son sus cuidadores habituales					
<b>Muestra iniciativa al hablar</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Plantea ideas o sugerencias en conversaciones grupales					
Llama la atención verbalmente para mostrar algo					
<b>Pregunta sobre su entorno</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Realiza preguntas para obtener más información sobre un tema					
Pregunta el nombre de objetos o personas desconocidas					
<b>Repite rimas y juegos de palabras</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Recita rimas o canciones sencillas de memoria					
Disfruta y participa en juegos de palabras o sonidos					
<b>Describe imágenes</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Habla sobre lo que ve en dibujos o fotografías					
Relata una historia basada en una serie de imágenes					
<b>Nombra objetos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Identifica y nombra objetos cotidianos correctamente					
Usa palabras específicas en lugar de generales al nombrar objetos (por ejemplo, "perro" en lugar de "animal")					

### **Anexo 3: Modelo de Consentimiento y/o asentimiento informado**

## **Consentimiento Informado (\*)**

Título de la investigación: **Programa de juegos para el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil**

Investigador: **Santana Troya, Betsy Maribel**

### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada **“Programa de juegos para el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil”**, cuyo objetivo es: **Aplicar un programa de juegos para mejorar el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil**. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado de la Maestría en Docencia Universitaria de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la **Unidad Educativa Guadalupe Larriba de Guayaquil**.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Los resultados de esta investigación servirán para identificar áreas de mejora en el desarrollo lingüístico de los niños menores a 5 años, para facilitar una evaluación basada en evidencia y detectar problemas de comunicación de manera temprana. Se formula el siguiente problema: ¿De qué manera el programa de juegos mejora el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil?

### **Procedimiento**

Si usted decide que su niño participe en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una lista de cotejo donde se recogerán preguntas sobre la investigación titulada: **“Programa de juegos para el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil”**
2. Esta lista de cotejo tendrá un tiempo aproximado de **20 a 25 minutos**.

Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

\* Obligatorio a partir de los 18 años

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si deseaparticipar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institucional término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadora **Santana Troya, Betsy Maribel**

y Docente asesor **Dra. Linares Purisaca, Geovana Elizabeth** Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi niño participe en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: .....

Fecha y hora: .....

*Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.*

## Anexo 4: Matriz Evaluación por juicio de expertos

### Evaluación por juicio de expertos

Respetado evaluador: usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Lista de cotejo que mide el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer profesional. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. Datos generales del evaluador

Nombres y apellidos:	María Verónica Pisco Mozombite
Número de documento de identidad:	42391632
Grado profesional:	Maestro
Área de experiencia profesional:	Educación
Institución laboral:	Independiente
Tiempo de experiencia profesional:	4 años
Experiencia en investigación:	3 años

#### 2. Propósito de la evaluación

Validar el contenido según los criterios del punto 5.

#### 3. Datos de la escala

Nombre del instrumento:	Lista de cotejo para medir el desarrollo lingüístico.
-------------------------	---

---

Autor(a)(es):	Santana Troya, Betsy Maribel
Procedencia:	Piura
Administración:	Asistida (x) Autoaplicable ( )
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil
Significación:	Está compuesta por dos dimensiones y una variable -

#### 4. Soporte teórico

- **Variable 1:** Reyes (2022) se refiere al proceso de adquisición y mejora de las habilidades de lenguaje en niños que tienen aproximadamente 5 años de edad, incluye la capacidad de comprender y expresar ideas, pensamientos y emociones a través del habla, así como el dominio de estructuras gramaticales y vocabulario apropiado para su edad.

#### 5. Presentación de instrucciones para el juez

A continuación, a usted le presento el instrumento: lista de cotejo para medir el desarrollo lingüístico. elaborado por Santana Troya, Betsy Maribel en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los siguientes ítems, según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
<b>Claridad</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.

	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>Coherencia</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene una relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial/lejana con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión que se está midiendo.
<b>Relevancia</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.



	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.
--	---------------	---

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala del 1 al 4 su valoración; asimismo, brinde sus observaciones, en caso de considerar necesario.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

#### Variable del instrumento: Desarrollo lingüístico

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Lenguaje egocéntrico

Objetivos de la dimensión (especificar qué se quiere medir): la comunicación activa, repite palabras, señala objetos, lee cuentos, expresa en voz alta, habla de sí mismo

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Clari dad	Cohe renci a	Rele vanc ia	
	1. Participa en conversaciones o juegos verbales	4	4	4	

Comunicación activa	2. Inicia diálogos con adultos o pares sin ser solicitado	4	4	4	
Repite palabras	3. Imita nuevas palabras que escucha	4	4	4	
	4. Usa palabras repetidas en su juego o comunicación	4	4	4	
Señala objetos	5. Utiliza el dedo para indicar objetos de interés	4	4	4	
	6. Señala objetos cuando los nombra	4	4	4	
Lee cuentos (con ayuda)	7. Muestra interés al ver libros o imágenes	4	4	4	
	8. Sigue con el dedo o la mirada cuando se le lee	4	4	4	
Expresa en voz alta	9. Comenta acciones que está realizando o va a realizar	4	4	4	
	10. Narra experiencias personales o eventos recientes	4	4	4	
Habla de sí mismo	11. Usa su nombre o pronombres personales correctamente	4	4	4	
	12. Expresa sus preferencias o gustos claramente	4	4	4	

Segunda dimensión: Lenguaje socializado o comunicativo

Objetivos de la dimensión (especificar qué se quiere medir): Se expresa con claridad, muestra iniciativa, pregunta, repite rimas, describe imágenes, nombra objetos.

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Claridad	Coherencia	Relevancia	

Se expresa con claridad	1. Pronuncia claramente la mayoría de las palabras que conoce	4	4	3	
	2. Es entendido por personas que no son sus cuidadores habituales	4	4	4	
Muestra iniciativa al hablar	3. Plantea ideas o sugerencias en conversaciones grupales	4	4	4	
	4. Llama la atención verbalmente para mostrar algo	4	4	4	
Pregunta sobre su entorno	5. Realiza preguntas para obtener más información sobre un tema	4	4	4	
	6. Pregunta el nombre de objetos o personas desconocidas	4	4	4	
Repite rimas y juegos de palabras	7. Recita rimas o canciones sencillas de memoria	4	4	4	
	8. Disfruta y participa en juegos de palabras o sonidos	4	4	4	
Describe imágenes	9. Habla sobre lo que ve en dibujos o fotografías	4	4	4	
	10. Relata una historia basada en una serie de imágenes	4	4	4	
Nombra objetos	11. Identifica y nombra objetos cotidianos correctamente	4	4	4	
	12. Usa palabras específicas en lugar de generales al nombrar objetos (por ejemplo, "perro" en lugar de "animal")	4	4	4	



María Verónica Pisco Mozombite  
NRO COLEGIATURA: 47493

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado evaluador: usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Lista de cotejo que mide el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer profesional. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 6. Datos generales del evaluador

Nombres y apellidos:	Milagros July López Pochuanca
Número de documento de identidad:	47228320
Grado profesional:	Maestría
Área de experiencia profesional:	Psicología y educación
Institución laboral:	Universidad intercultural de la Amazonía y Programa Cuna Más
Tiempo de experiencia profesional:	5 años
Experiencia en investigación:	5 años

### 7. Propósito de la evaluación

Validar el contenido según los criterios del punto 5.

### 8. Datos de la escala

Nombre del instrumento:	Lista de cotejo para medir el desarrollo lingüístico.
Autor(a)(es):	Santana Troya, Betsy Maribel
Procedencia:	Piura

Administración:	Asistida (x) Autoaplicable ( )
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil
Significación:	Está compuesta por dos dimensiones y una variable -

## 9. Soporte teórico

- **Variable 1:** Reyes (2022) se refiere al proceso de adquisición y mejora de las habilidades de lenguaje en niños que tienen aproximadamente 5 años de edad, incluye la capacidad de comprender y expresar ideas, pensamientos y emociones a través del habla, así como el dominio de estructuras gramaticales y vocabulario apropiado para su edad.

## 10. Presentación de instrucciones para el juez

A continuación, a usted le presento el instrumento: lista de cotejo para medir el desarrollo lingüístico. elaborado por Santana Troya, Betsy Maribel en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los siguientes ítems, según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
<b>Claridad</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	5. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	6. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	7. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.

	8. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>Coherencia</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. No cumple con el criterio	El ítem no tiene una relación lógica con la dimensión.
	5. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial/lejana con la dimensión.
	6. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	7. Alto nivel	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión que se está midiendo.
<b>Relevancia</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	5. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	6. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este.
	7. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	8. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala del 1 al 4 su valoración; asimismo, brinde sus observaciones, en caso de considerar necesario.

5. No cumple con el criterio
6. Bajo nivel
7. Moderado nivel
8. Alto nivel

**Variable del instrumento: Desarrollo lingüístico**

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Lenguaje egocéntrico

Objetivos de la dimensión (especificar qué se quiere medir): la comunicación activa, repite palabras, señala objetos, lee cuentos, expresa en voz alta, habla de sí mismo

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Claridad	Coherencia	Relevancia	
Comunicación activa	13. Participa en conversaciones o juegos verbales	4	4	4	
	14. Inicia diálogos con adultos o pares sin ser solicitado	4	4	4	
Repite palabras	15. Imita nuevas palabras que escucha	4	4	4	
	16. Usa palabras repetidas en su juego o comunicación	4	4	4	
	17. Utiliza el dedo para indicar objetos de interés	4	4	4	

Señala objetos	18. Señala objetos cuando los nombra	4	4	4	
Lee cuentos (con ayuda)	19. Muestra interés al ver libros o imágenes	4	4	4	
	20. Sigue con el dedo o la mirada cuando se le lee	4	4	4	
Expresa en voz alta	21. Comenta acciones que está realizando o va a realizar	4	4	4	
	22. Narra experiencias personales o eventos recientes	4	4	4	
Habla de sí mismo	23. Usa su nombre o pronombres personales correctamente	4	4	4	
	24. Expresa sus preferencias o gustos claramente	4	4	4	


Segunda dimensión: Lenguaje socializado o comunicativo

Objetivos de la dimensión (especificar qué se quiere medir): Se expresa con claridad, muestra iniciativa, pregunta, repite rimas, describe imágenes, nombra objetos.

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Claridad	Coherencia	Relevancia	
Se expresa con claridad	13. Pronuncia claramente la mayoría de las palabras que conoce	4	4	3	
	14. Es entendido por personas que no son sus cuidadores habituales	4	4	4	
Muestra iniciativa al hablar	15. Plantea ideas o sugerencias en conversaciones grupales	4	4	4	
	16. Llama la atención verbalmente para mostrar algo	4	4	4	



Pregunta sobre su entorno	17. Realiza preguntas para obtener más información sobre un tema	4	4	4	
	18. Pregunta el nombre de objetos o personas desconocidas	4	4	4	
Repite rimas y juegos de palabras	19. Recita rimas o canciones sencillas de memoria	4	4	4	
	20. Disfruta y participa en juegos de palabras o sonidos	4	4	4	
Describe imágenes	21. Habla sobre lo que ve en dibujos o fotografías	4	4	4	
	22. Relata una historia basada en una serie de imágenes	4	4	4	
Nombra objetos	23. Identifica y nombra objetos cotidianos correctamente	4	4	4	
	24. Usa palabras específicas en lugar de generales al nombrar objetos (por ejemplo, "perro" en lugar de "animal")	4	4	4	


---

 Psc. Mg. López Pochuanca Milagros J.  
 C Ps P 33970

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado evaluador: usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Lista de cotejo que mide el desarrollo lingüístico en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer profesional. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del evaluador

Nombres y apellidos:	Juan López Ruiz
Número de documento de identidad:	07299328
Grado profesional:	Doctor
Área de experiencia profesional:	Educación
Institución laboral:	Universidad intercultural de la Amazonía
Tiempo de experiencia profesional:	7 años
Experiencia en investigación:	5 años

### 2. Propósito de la evaluación

Validar el contenido según los criterios del punto 5.

### 3. Datos de la escala

Nombre del instrumento:	Lista de cotejo para medir el desarrollo lingüístico.
Autor(a)(es):	Santana Troya, Betsy Maribel
Procedencia:	Piura

Administración:	Asistida (x) Autoaplicable ( )
Tiempo de aplicación:	15 minutos
Ámbito de aplicación:	Niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil
Significación:	Está compuesta por dos dimensiones y una variable -

#### 4. Soporte teórico

- **Variable 1:** Reyes (2022) se refiere al proceso de adquisición y mejora de las habilidades de lenguaje en niños que tienen aproximadamente 5 años de edad, incluye la capacidad de comprender y expresar ideas, pensamientos y emociones a través del habla, así como el dominio de estructuras gramaticales y vocabulario apropiado para su edad.

#### 5. Presentación de instrucciones para el juez

A continuación, a usted le presento el instrumento: lista de cotejo para medir el desarrollo lingüístico. elaborado por Santana Troya, Betsy Maribel en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los siguientes ítems, según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
<b>Claridad</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	9. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	10. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	11. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.

	12. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>Coherencia</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	3. No cumple con el criterio	El ítem no tiene una relación lógica con la dimensión.
	8. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial/lejana con la dimensión.
	9. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	10. Alto nivel	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión que se está midiendo.
<b>Relevancia</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	9. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	10. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este.
	11. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	12. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala del 1 al 4 su valoración; asimismo, brinde sus observaciones, en caso de considerar necesario.

9. No cumple con el criterio
10. Bajo nivel
11. Moderado nivel
12. Alto nivel

**Variable del instrumento: Desarrollo lingüístico**

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Lenguaje egocéntrico

Objetivos de la dimensión (especificar qué se quiere medir): la comunicación activa, repite palabras, señala objetos, lee cuentos, expresa en voz alta, habla de sí mismo

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Claridad	Coherencia	Relevancia	
Comunicación activa	25. Participa en conversaciones o juegos verbales	4	4	4	
	26. Inicia diálogos con adultos o pares sin ser solicitado	4	4	4	
Repite palabras	27. Imita nuevas palabras que escucha	4	4	4	
	28. Usa palabras repetidas en su juego o comunicación	4	4	4	
	29. Utiliza el dedo para indicar objetos de interés	4	4	4	

Señala objetos	30. Señala objetos cuando los nombra	4	4	4	
Lee cuentos (con ayuda)	31. Muestra interés al ver libros o imágenes	4	4	4	
	32. Sigue con el dedo o la mirada cuando se le lee	4	4	4	
Expresa en voz alta	33. Comenta acciones que está realizando o va a realizar	4	4	4	
	34. Narra experiencias personales o eventos recientes	4	4	4	
Habla de sí mismo	35. Usa su nombre o pronombres personales correctamente	4	4	4	
	36. Expresa sus preferencias o gustos claramente	4	4	4	

Segunda dimensión: Lenguaje socializado o comunicativo

Objetivos de la dimensión (especificar qué se quiere medir): Se expresa con claridad, muestra iniciativa, pregunta, repite rimas, describe imágenes, nombra objetos.

Indicadores	Ítems	Criterios			Observaciones o recomendaciones
		Claridad	Coherencia	Relevancia	
Se expresa con claridad	25. Pronuncia claramente la mayoría de las palabras que conoce	4	4	3	
	26. Es entendido por personas que no son sus cuidadores habituales	4	4	4	
Muestra iniciativa al hablar	27. Plantea ideas o sugerencias en conversaciones grupales	4	4	4	
	28. Llama la atención verbalmente para mostrar algo	4	4	4	
	29. Realiza preguntas para obtener más información sobre un tema	4	4	4	

Pregunta sobre su entorno	30. Pregunta el nombre de objetos o personas desconocidas	4	4	4	
Repite rimas y juegos de palabras	31. Recita rimas o canciones sencillas de memoria	4	4	4	
	32. Disfruta y participa en juegos de palabras o sonidos	4	4	4	
Describe imágenes	33. Habla sobre lo que ve en dibujos o fotografías	4	4	4	
	34. Relata una historia basada en una serie de imágenes	4	4	4	
Nombra objetos	35. Identifica y nombra objetos cotidianos correctamente	4	4	4	
	36. Usa palabras específicas en lugar de generales al nombrar objetos (por ejemplo, "perro" en lugar de "animal")	4	4	4	



Juan Lopez Ruiz

NRO COLEGIATURA: 1384

## Anexo 6. Carta de aceptación



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Piura, 27 noviembre de 2023

**Msc. Yanet Quezada**  
**Directora de la unidad educativa básica fiscal Guadalupe Larriba Gonzáles**

ASUNTO : Solicitud de autorización para realizar la investigación  
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha 27 de noviembre de 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grado Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

- 1) **Apellidos y nombres de estudiante:** Santana Troya Betsy Maribel
- 2) **Programa de estudios** : Maestría
- 3) **Mención** : Psicología Educativa
- 4) **Ciclo de estudios** : III Ciclo
- 5) **Título de la investigación** : Programa de juegos lingüísticos en niños menores de 5 años de una escuela de Guayaquil.

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez  
Jefe Unidad de Posgrado - Piura



Guayaquil, 14 de diciembre del 2023

Señora  
MSc. Yanet Quezada Vélez  
Directora de la EEBF " GUADALUPE LARRIVA GONZALEZ"

**ASUNTO:** Autorización para realizar investigación de tesis

Yo Betsy Maribel Santana Troya con CI. 12103946585, estudiante de la maestría en Psicología Educativa solicito a usted, la debida autorización para aplicar instrumentos de investigación en su escuela de educación básica fiscal ubicada en guayaquil Sector Norte Fortín, sobre el tema: **Programa de juegos lingüísticos en niños menores de 5 años**, que estarían cursando el Inicial 1 y 2 del periodo lectivo 2023-2024.

Por las razones antes expuestas, espero respuesta de su parte, expresando mis sentimientos de estima y consideración.

Cordialmente,

  
Lcda. Betsy Santana Troya  
CI. 1203946585



## **Programa de juegos para el desarrollo lingüístico de niños menores a 5 años**



Autora:

Santana Troya, Betsy Maribel

Asesora:

Dra. Linares Purisaca, Geovana Elizabeth

## **Fundamentación**

Los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo del lenguaje. Durante este tiempo, los niños están especialmente receptivos a la adquisición de nuevas habilidades lingüísticas. Un programa de juegos debe aprovechar este período crítico para fomentar la expresión oral, la comprensión auditiva y la construcción de vocabulario. Los juegos deben estar diseñados para proporcionar estimulación temprana del lenguaje. Esto implica la incorporación de actividades que promuevan la discriminación auditiva, la identificación de sonidos y palabras, y el desarrollo de la fonología. La exposición a vocabulario variado y la repetición de palabras y frases ayudan a fortalecer las bases del lenguaje.

Los juegos pueden centrarse en el desarrollo de habilidades fonéticas y fonológicas, ayudando a los niños a reconocer y manipular sonidos del habla. Actividades como rimas, canciones y juegos de palabras contribuyen a la conciencia fonética. La repetición de sonidos y palabras en contextos lúdicos ayuda a internalizar estructuras lingüísticas de manera natural.

El programa debe incluir estrategias para expandir el vocabulario de los niños. Se pueden introducir nuevos términos a través de juegos interactivos, narrativas y actividades que fomenten la asociación de palabras con objetos y situaciones. La diversidad temática en los juegos contribuye a la exposición a un amplio espectro de palabras y conceptos.

Dado que los niños tienen estilos de aprendizaje diversos, el programa de juegos debe ser adaptable para satisfacer las necesidades individuales. Esto puede incluir variedad en la presentación de información, como imágenes, sonidos y texto, para apoyar diferentes modos de aprendizaje.

### **Objetivos de programa**

Promover la comunicación verbal y la interacción social a través de juegos colaborativos que requieran la cooperación, el intercambio de ideas y la resolución de problemas en grupo.

## **Objetivos específicos**

Lograr que cada niño participe activamente en juegos colaborativos, contribuyendo con sus ideas y expresándose verbalmente durante la actividad.

Mejorar las habilidades de comunicación verbal, incluyendo la expresión clara de ideas, la escucha activa y la formulación de preguntas durante la interacción en grupo.

Propiciar un entorno donde los niños se sientan cómodos compartiendo sus ideas y pensamientos con el grupo, contribuyendo así a un intercambio activo de información.

## **Alcance**

El alcance de este programa abarca la creación de un entorno educativo y estimulante que apoye de manera integral el desarrollo lingüístico de los niños menores de 5 años, integrando elementos lúdicos y colaborativos para garantizar una experiencia de aprendizaje efectiva y divertida. Se alentará el uso creativo del lenguaje a través de actividades que estimulen la imaginación de los niños y fomenten la expresión verbal de ideas de manera original y creativa. Se implementarán juegos colaborativos que requieran la cooperación, el intercambio de ideas y la resolución de problemas en grupo. Estos juegos fomentarán la comunicación verbal y fortalecerán las habilidades sociales de los niños.

## **Presupuesto**

Autofinanciamiento

## Cronograma

N° de sesiones	Nombre de sesiones	Objetivo	Materiales	Fecha	Duración	Lugar
1	Descubriendo Sonidos	Fomentar el desarrollo lingüístico a través de la identificación y reproducción de sonidos y palabras	Imágenes de objetos comunes. Instrumentos musicales simples. Grabaciones de sonidos de animales y naturaleza. Tarjetas con palabras	01 diciembre	40 minutos	Auditorio
2	Mis Primeras Frases	Estimular el desarrollo lingüístico mediante la formación de frases sencillas y la expresión de necesidades y deseos	Juego de bloques con palabras. Muñecos y figuras. Dibujos de acciones (comer, dormir, jugar). Pizarra y marcadores.	01 diciembre	40 minutos	Auditorio
3	Exploradores de Palabras	Promover el desarrollo lingüístico incrementando el vocabulario a través de la exploración y la asociación	Tarjetas de vocabulario con imágenes y palabras. Objetos diversos para manipular y explorar.	04 diciembre	40 minutos	Auditorio

		de palabras con objetos y acciones	Cajas temáticas con objetos escondidos.  Canciones y rimas infantiles			
4	Construyendo Frases	Mejorar el desarrollo lingüístico a través de la construcción de frases y el uso de conectores básicos.	Imágenes secuenciales de actividades cotidianas.  Juego de dados con palabras y conectores.  Libro de imágenes grandes con escenas variadas.  Tarjetas con palabras y conectores.	04 diciembre	40 minutos	Auditorio
5	Dramatizando Palabras	Estimular el desarrollo lingüístico y la expresión creativa mediante el juego de roles y la dramatización	Disfraces y accesorios para dramatización.  Tarjetas de personajes y situaciones.  Música para ambientar las representaciones.	05 diciembre	40 minutos	Auditorio

			Escenografía básica para el espacio de juego			
6	Aventura de Palabras	Fomentar el desarrollo lingüístico a través del reconocimiento de palabras y sonidos.	Imágenes, tarjetas con palabras, instrumentos musicales, grabaciones de sonidos.	05 diciembre	40 minutos	Auditorio
7	Exploradores del Lenguaje	Estimular el desarrollo lingüístico mediante la exploración de nuevas palabras y frases	Libros de imágenes, marionetas, disfraces, grabadora.	06 diciembre	40 minutos	Auditorio
8	Jugando con Sonidos	Potenciar el desarrollo lingüístico a través de la identificación y creación de diferentes sonidos	Instrumentos musicales, objetos cotidianos, grabaciones de sonidos, micrófono	06 diciembre	40 minutos	Auditorio
9	Palabras en Acción	Mejorar el desarrollo lingüístico integrando palabras y acciones.	Tarjetas de acción, objetos de juego, espacio al aire libre.	06 diciembre	40 minutos	Auditorio

10	Colores del Lenguaje	Enriquecer el desarrollo lingüístico asociando palabras con colores y objetos	Cartulinas de colores, objetos de diferentes colores, pinturas, pegatinas.	07 diciembre	40 minutos	Auditorio
11	Explorando el Mundo de las Palabras	Desarrollar el vocabulario de los niños, facilitando la identificación y asociación de palabras con objetos y situaciones cotidianas.	Tarjetas con imágenes, objetos cotidianos, pizarra y marcadores.	07 diciembre	40 minutos	Auditorio
12	Narrando Aventuras Creativas	Estimular la expresión verbal y la creatividad a través de la narración de historias.	Libros ilustrados, tarjetas con imágenes, pizarra y tizas.	07 diciembre	40 minutos	Auditorio
13	Conversaciones Mágicas	Fomentar la comunicación y la interacción verbal a través de juegos de simulación y roles.	Tarjetas con roles, disfraces simples, espacio para juego libre.	08 diciembre	40 minutos	Auditorio



14	Descubriendo Sonidos y Ritmos	Desarrollar la conciencia fonética y el ritmo del lenguaje a través de juegos de sonidos, rimas y actividades musicales.	Instrumentos pequeños, canciones con rimas, pizarras y tizas.	08 diciembre	40 minutos	Auditorio
15	¡A Jugar con las Letras!	Introducir de manera lúdica el reconocimiento y la manipulación de letras.	Letras magnéticas, tarjetas con letras, actividades de dibujo.	08 diciembre	40 minutos	Auditorio

## Sesión N°1

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 1: "Descubriendo Sonidos"
OBJETIVO	Fomentar el desarrollo lingüístico a través de la identificación y reproducción de sonidos y palabras.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Comunicación efectiva y reconocimiento de sonidos y palabras comunes.	Los niños deben ser capaces de identificar sonidos y palabras y asociarlos con sus respectivos objetos o acciones.
RECURSOS	Imágenes de objetos comunes. Instrumentos musicales simples. Grabaciones de sonidos de animales y naturaleza. Tarjetas con palabras.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Saludo musical: Se cantará una canción de bienvenida donde cada niño diga su nombre.</li><li>2. "Eco de Sonidos": Los niños repetirán sonidos producidos por el docente.</li><li>3. "Galería de Imágenes": Se mostrarán imágenes y se preguntará a los niños qué son.</li><li>4. "Adivina el Sonido": Escucharán sonidos de animales y naturaleza y tendrán que identificarlos.</li></ol>
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"><li>1. "Orquesta Infantil": Los niños utilizarán instrumentos musicales para crear sonidos.</li><li>2. "Bingo de Sonidos": Se jugará al bingo donde deben identificar el sonido y marcar la imagen correspondiente.</li><li>3. "Repite Conmigo": El docente dirá una palabra y los niños deberán repetirla.</li><li>4. "Pareo de Palabras": Los niños deberán emparejar tarjetas de palabras con imágenes.</li></ol>

ACTIVIDADES  
PARA CIERRE

1. "El Baúl de las Historias": Se narrará un cuento corto y los niños deberán identificar palabras clave.
2. "Círculo de Palabras": Sentados en círculo, cada niño dirá una palabra relacionada con el cuento.
3. "Adiós Rimado": Se dirán rimas de despedida que incluyan los nombres de los niños.
4. "Manos que Hablan": Enseñar a los niños a decir "adiós" en lenguaje de señas.

## Sesión N°2

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 2: "Mis Primeras Frases"
OBJETIVO	Estimular el desarrollo lingüístico mediante la formación de frases sencillas y la expresión de necesidades y deseos.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Formulación de frases básicas y expresión de pensamientos simples.	Los niños deberán construir frases de dos o tres palabras y utilizarlas para comunicarse.
RECURSOS	Juego de bloques con palabras. Muñecos y figuras. Dibujos de acciones (comer, dormir, jugar). Pizarra y marcadores.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"><li>1. "Torre de Palabras": Construir una torre con bloques que tienen palabras escritas.</li><li>2. "¿Qué Está Haciendo?": Observar dibujos de acciones y describirlos.</li><li>3. "Saludos Diversos": Cada niño saludará al grupo usando una frase.</li><li>4. "Imita y Expresa": Imitar acciones de los muñecos y explicar qué hacen.</li></ol>
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"><li>1. "Creadores de Historias": Crear una historia grupal con los muñecos, cada niño aporta una frase.</li><li>2. "Frases en Movimiento": Realizar una acción y formular la frase que la describe.</li><li>3. "Pizarra Mágica": Dibujar algo y que otro niño forme una frase sobre el dibujo.</li><li>4. "Circuito de Frases": Estaciones de juego donde deben usar una frase para avanzar.</li></ol>

ACTIVIDADES  
PARA CIERRE

1. "Ronda de Frases": Sentados, cada niño dirá una frase sobre su día.
2. "Árbol de Palabras": Colgar en un árbol de cartón frases que han aprendido.
3. "El Tren de las Frases": Formar un tren y cada vagón tendrá una palabra para formar frases.
4. "Despedida en Cadena": Cada niño dice "Adiós" seguido de una frase que le gustó.

### Sesión N°3

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 3: "Exploradores de Palabras"
OBJETIVO	Promover el desarrollo lingüístico incrementando el vocabulario a través de la exploración y la asociación de palabras con objetos y acciones.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Enriquecimiento del vocabulario y reconocimiento de la relación entre palabra y función o característica.	Los niños podrán identificar objetos y acciones a través de nuevas palabras y usar esas palabras en contexto.
RECURSOS	Tarjetas de vocabulario con imágenes y palabras. Objetos diversos para manipular y explorar. Cajas temáticas con objetos escondidos. Canciones y rimas infantiles.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"><li>1. "Canción de la Palabra": Cantar una canción que incluya nuevas palabras a aprender.</li><li>2. "¿Qué hay en la caja?": Descubrir objetos en cajas temáticas y nombrarlos.</li><li>3. "Rimas Encadenadas": Crear rimas sencillas con palabras nuevas.</li><li>4. "Juego de Asociación": Relacionar tarjetas de imágenes con las palabras correspondientes.</li></ol>
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"><li>1. "Pescando Palabras": 'Pescar' tarjetas de palabras y decir algo sobre la imagen.</li><li>2. "La Carrera de la Palabra": Juego de relevos donde cada niño debe decir una palabra nueva al llegar a su turno.</li><li>3. "Escultores de Palabras": Moldear plastilina en formas que representen palabras nuevas.</li></ol>

ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"><li>1. "El Mural de Palabras": Crear entre todos unos murales con dibujos y palabras aprendidas.</li><li>2. "Canto del Vocabulario": Cantar una canción resumiendo las palabras aprendidas en la sesión.</li><li>3. "La Rueda de Palabras": Juego de la rueda giratoria con palabras para repasar el vocabulario del día.</li><li>4. "Estrellas de Palabras": Entrega de una "estrella de palabra" como reconocimiento a cada niño por su participación.</li></ol>

### Sesión N°4

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 4: "Construyendo Frases"
OBJETIVO	Mejorar el desarrollo lingüístico a través de la construcción de frases y el uso de conectores básicos.
COMPETENCIA	ESTANDAR
Formación de frases más complejas y coherentes utilizando conectores.	Los niños podrán formar frases de tres o más elementos, incluyendo sujetos, verbos y complementos.
RECURSOS	Imágenes secuenciales de actividades cotidianas. Juego de dados con palabras y conectores. Libro de imágenes grandes con escenas variadas. Tarjetas con palabras y conectores.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Calentamiento de Palabras": Juego rápido de nombrar objetos en el aula.</li> <li>2. "Dados de Historias": Lanzar dados con palabras y conectores para crear frases.</li> <li>3. "Secuencias Lógicas": Ordenar imágenes secuenciales y describir la acción con frases.</li> <li>4. "Cadenas de Frases": Formar una cadena de frases, donde cada niño continúa la historia.</li> </ol>
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Creando Escenas": Usar el libro de imágenes para que los niños formen frases sobre las escenas.</li> <li>2. "Arquitectos de la Lengua": Construir una historia con inicio, nudo y desenlace entre todos.</li> <li>3. "Carrera de Frases": Juego de circuito donde deben usar frases para explicar cómo superar cada obstáculo.</li> <li>4. "Puzzle de Oraciones": Completar un puzzle que al final forma una frase.</li> </ol>
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Mi Frase del Día": Cada niño comparte su frase favorita del día y explica por qué.</li> </ol>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. "Álbum de Frases": Pegar en un álbum las frases construidas por ellos durante la sesión.</li> <li>3. "Eco de Frases": Repetir frases en forma de eco para practicar la entonación.</li> <li>4. "Estrellitas de la Semana": Reconocer el esfuerzo individual con una pequeña estrella que lleven a casa.</li> </ol>
--	--

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 5: "Dramatizando Palabras"
OBJETIVO	Estimular el desarrollo lingüístico y la expresión creativa mediante el juego de roles y la dramatización.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Expresión oral creativa y uso del lenguaje en contextos imaginativos y narrativos.	Los niños utilizarán el lenguaje para representar personajes y situaciones, demostrando comprensión y uso adecuado de palabras y frases.
RECURSOS	<p>Disfraces y accesorios para dramatización.</p> <p>Tarjetas de personajes y situaciones.</p> <p>Música para ambientar las representaciones.</p> <p>Escenografía básica para el espacio de juego.</p>
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Calentamiento de Actores": Juegos de mímica para expresar acciones sin palabras.</li> <li>2. "La Caja de Personajes": Seleccionar un disfraz y decir quién es el personaje.</li> <li>3. "Música y Movimiento": Moverse al ritmo de la música y congelarse al parar, diciendo una frase.</li> <li>4. "Elige tu Aventura": Escoger una tarjeta de situación y hablar sobre ella.</li> </ol>

ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"><li>1. "Teatro de Sombras": Crear historias con sombras y narrarlas.</li><li>2. "Desfile de Personajes": Cada niño presenta su personaje y dice algunas frases.</li><li>3. "Historias en Vivo": Dividirse en grupos para crear y actuar pequeñas obras.</li><li>4. "Puppets Show": Realizar un pequeño espectáculo con marionetas, practicando el diálogo.</li></ol>
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"><li>1. "Aplausos y Palabras": Aplaudir la actuación de los compañeros y decir lo que más les gustó.</li><li>2. "Galería de Fotos": Tomar fotos de las dramatizaciones para crear un collage.</li><li>3. "Reflexión de la Jornada": Comentar lo que aprendieron sobre hablar en público.</li><li>4. "Cierre con un Baile": Bailar una canción todos juntos celebrando el día.</li></ol>

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 6: "Aventura de Palabras"
OBJETIVO	Fomentar el desarrollo lingüístico a través del reconocimiento de palabras y sonidos.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Comprensión auditiva y expresión oral básica.	Reconocimiento de palabras comunes y sonidos.
RECURSOS	Imágenes, tarjetas con palabras, instrumentos musicales, grabaciones de sonidos.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Canta conmigo": Cantar canciones infantiles sencillas.</li> <li>2. "Escucha y señala": Escuchar sonidos y señalar imágenes relacionadas.</li> <li>3. "Repetición de rimas": Recitar rimas cortas y fáciles.</li> <li>4. "Adivina la palabra": Describir un objeto y que los niños adivinen de qué se trata.</li> </ol>
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Búsqueda de palabras": Búsqueda del tesoro con tarjetas de palabras.</li> <li>2. "Construye la historia": Crear una historia grupal con imágenes.</li> <li>3. "Juego de roles": Simular situaciones cotidianas para usar nuevas palabras.</li> <li>4. "Puzzle sonoro": Asociar sonidos con imágenes.</li> </ol>
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Muestra y cuenta": Los niños muestran un objeto y hablan sobre él.</li> <li>2. "Ronda de canciones": Elección de una canción para cantar todos juntos.</li> <li>3. "Imita el sonido": Imitar diferentes sonidos escuchados en la sesión.</li> <li>4. "Reflexión grupal": Conversar sobre lo aprendido.</li> </ol>

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 7: "Exploradores del Lenguaje"
OBJETIVO	Estimular el desarrollo lingüístico mediante la exploración de nuevas palabras y frases.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Ampliación del vocabulario.	Uso de frases sencillas y nuevas palabras.
RECURSOS	Libros de imágenes, marionetas, disfraces, grabadora.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Lectura mágica": Leer un libro de imágenes y comentarlo.</li> <li>2. "Marionetas parlantes": Diálogos con marionetas.</li> <li>3. "Calentamiento de palabras": Juegos de palabras con movimientos corporales.</li> <li>4. "Canción interactiva": Cantar una canción con acciones.</li> </ol>
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Teatro de disfraces": Juego de roles con disfraces.</li> <li>2. "Dilo con mímica": Juego de mímica para adivinar palabras.</li> <li>3. "Construcción de frases": Armar frases con palabras en tarjetas.</li> <li>4. "Historias en cadena": Crear una historia donde cada niño añade una frase.</li> </ol>
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Baile de palabras": Baile donde cada movimiento representa una palabra.</li> <li>2. "Círculo de cuentos": Contar una historia corta.</li> <li>3. "Eco de palabras": Repetir palabras nuevas en un juego de eco.</li> <li>4. "Diario de exploradores": Dibujar o escribir sobre la experiencia del día.</li> </ol>

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 8: "Jugando con Sonidos"
OBJETIVO	Potenciar el desarrollo lingüístico a través de la identificación y creación de diferentes sonidos.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Discriminación auditiva y producción de sonidos.	Reconocimiento de sonidos y su correlación con palabras.
RECURSOS	Instrumentos musicales, objetos cotidianos, grabaciones de sonidos, micrófono.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Orquesta de sonidos": Crear música con instrumentos sencillos.</li> <li>2. "Memoria auditiva": Juego de memoria con sonidos.</li> <li>3. "Adivina el sonido": Reconocer sonidos de objetos cotidianos.</li> <li>4. "Ritmos y rimas": Crear rimas con ritmos sencillos.</li> </ol>
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Karaoke infantil": Cantar canciones infantiles con micrófono.</li> <li>2. "Historia sonora": Crear una historia usando sonidos de objetos.</li> <li>3. "Sinfonía de animales": Imitar sonidos de animales.</li> <li>4. "Juego de palabras y sonidos": Asociar palabras con sus sonidos correspondientes.</li> </ol>
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Concierto de despedida": Actuación musical grupal.</li> <li>2. "Juego de eco": Repetir palabras o sonidos en un juego de eco.</li> <li>3. "Cápsula del tiempo sonora": Grabar sonidos y escucharlos.</li> <li>4. "Reflexión sonora": Compartir lo que más gustó de los sonidos del día.</li> </ol>

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 9: "Palabras en Acción"
OBJETIVO	Mejorar el desarrollo lingüístico integrando palabras y acciones.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Coordinación entre lenguaje y acción.	Uso de palabras en contexto de acciones.
RECURSOS	Tarjetas de acción, objetos de juego, espacio al aire libre.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Calentamiento de palabras y movimientos": Ejercicios que combinan palabras y acciones.</li> <li>2. "Rueda de palabras": Juego de palabras en círculo.</li> <li>3. "Bingo de acciones": Bingo con acciones en lugar de números.</li> <li>4. "Adivinanzas en movimiento": Resolver adivinanzas realizando acciones.</li> </ol>
ACTIVIDADES CENTRALES	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Carrera de palabras": Carrera de obstáculos con estaciones de palabras.</li> <li>2. "Taller de manualidades": Crear algo mientras se nombran los objetos usados.</li> <li>3. "Teatro de sombras": Crear historias con sombras y narrarlas.</li> <li>4. "Pantomima de palabras": Juego de mímica para adivinar palabras y acciones.</li> </ol>
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Yoga de cuentos": Poses de yoga mientras se cuenta una historia.</li> <li>2. "Danza de palabras": Danza donde cada movimiento representa una palabra.</li> <li>3. "Círculo de reflexión": Compartir lo aprendido a través de palabras y gestos.</li> <li>4. "Despedida creativa": Expresar deseos para el próximo encuentro con palabras y acciones.</li> </ol>

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 10: "Colores del Lenguaje"
OBJETIVO	Enriquecer el desarrollo lingüístico asociando palabras con colores y objetos.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Asociación de palabras con elementos visuales.	Identificación de colores y objetos y su relación con palabras.
RECURSOS	Cartulinas de colores, objetos de diferentes colores, pinturas, pegatinas.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	<p>1. "Desfile de colores": Identificar y nombrar colores con objetos.</p> <p>2. "Pintura hablada": Pintar mientras se nombran los colores.</p> <p>3. "Rompecabezas de colores": Armar rompecabezas con piezas de diferentes colores.</p> <p>4. "Canción de colores": Cantar una canción que mencione colores.</p>
ACTIVIDADES CENTRALES	<p>1. "Caza del tesoro de colores": Búsqueda de objetos de un color específico.</p> <p>2. "Collage de colores": Crear un collage con materiales de diferentes colores.</p> <p>3. "Historias coloridas": Contar historias donde los colores son protagonistas.</p> <p>4. "Juego de clasificación": Clasificar objetos por colores y nombrarlos.</p>
ACTIVIDADES PARA CIERRE	<p>1. "Exposición de arte": Mostrar y describir las creaciones del día.</p> <p>2. "Baile de los colores": Baile donde se nombran colores.</p> <p>3. "Relajación colorida": Actividad de relajación visualizando colores.</p> <p>4. "Reflexión del arcoíris": Compartir lo aprendido sobre colores y palabras.</p>

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 11: " Explorando el Mundo de las Palabras"
OBJETIVO	Desarrollar el vocabulario de los niños, facilitando la identificación y asociación de palabras con objetos y situaciones cotidianas.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Reconocimiento y uso activo de un vocabulario en expansión	Los niños demostrarán la capacidad de asociar palabras con objetos y describir situaciones simples de la vida diaria.
RECURSOS	Tarjetas con imágenes, objetos cotidianos, pizarra y marcadores.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	Juego de tarjetas: Asociar palabras con imágenes. Conversación grupal sobre experiencias recientes.
ACTIVIDADES CENTRALES	"Caza de Palabras": Los niños buscarán objetos específicos en el entorno y los nombrarán. Juego de asociación: Relacionar objetos con palabras escritas.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	Creación de un mural de palabras: Los niños colocarán palabras asociadas a imágenes en una pizarra. Recapitulación grupal: Compartir las nuevas palabras aprendidas.



NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 12: " Narrando Aventuras Creativas"
OBJETIVO	Estimular la expresión verbal y la creatividad a través de la narración de historias.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Narración coherente de experiencias e ideas imaginativas	Los niños expresarán verbalmente ideas y emociones de manera coherente al narrar historias creativas.
RECURSOS	Libros ilustrados, tarjetas con imágenes, pizarra y tizas.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	Lectura grupal de un cuento ilustrado. Preguntas estimulantes: ¿Qué es una historia? ¿Qué podemos incluir en una historia?
ACTIVIDADES CENTRALES	"Crea tu Propia Aventura": Los niños inventarán historias basadas en tarjetas con imágenes. Dramatización grupal: Actuación de las historias creadas.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	Exposición de las historias: Los niños compartirán sus narraciones con el grupo. Reflexión grupal: ¿Qué les gustó de las historias de sus compañeros?

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 13: " Conversaciones Mágicas"
OBJETIVO	Fomentar la comunicación y la interacción verbal a través de juegos de simulación y roles..
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Participación activa en conversaciones y expresión de ideas.	Los niños demostrarán la capacidad de comunicarse y expresar sus pensamientos de manera clara durante las conversaciones..
RECURSOS	Tarjetas con roles, disfraces simples, espacio para juego libre
ACTIVIDADES PARA INICIAR	Juego de roles: Introducción a personajes imaginarios. Conversación grupal sobre la importancia de escuchar a los demás
ACTIVIDADES CENTRALES	Juego de simulación: "El Mercado Encantado". Conversaciones en parejas: Los niños adoptarán roles y conversarán sobre situaciones específicas.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	Reflexión grupal: Compartir experiencias de las conversaciones simuladas. Juego de cierre: "El Espejo Mágico" - los niños imitarán expresiones y palabras de compañeros.

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 14: "Descubriendo Sonidos y Ritmos"
OBJETIVO	Desarrollar la conciencia fonética y el ritmo del lenguaje a través de juegos de sonidos, rimas y actividades musicales.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Reconocimiento y manipulación de sonidos del lenguaje.	Los niños demostrarán la capacidad de identificar sonidos específicos y participar en juegos rítmicos
RECURSOS	Instrumentos pequeños, canciones con rimas, pizarras y tizas.
ACTIVIDADES PARA INICIAR	Reproducción de sonidos de animales. Introducción a rimas con canciones conocidas.
ACTIVIDADES CENTRALES	Juego de ritmo con instrumentos. Creación de rimas grupales.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	Presentación de rimas: Los niños compartirán sus creaciones. Baile rítmico grupal.

NOMBRE DE LA SESIÓN	Sesión 15: "¡A Jugar con las Letras!"
OBJETIVO	Introducir de manera lúdica el reconocimiento y la manipulación de letras.
COMPETENCIA	ESTÁNDAR
Familiarización y reconocimiento del alfabeto.	Los niños demostrarán la capacidad de identificar y nombrar letras del alfabeto.
RECURSOS	Letras magnéticas, tarjetas con letras, actividades de dibujo
ACTIVIDADES PARA INICIAR	Canciones del alfabeto. Identificación de letras en objetos cotidianos.
ACTIVIDADES CENTRALES	Juegos con letras magnéticas: Ordenar, emparejar y crear palabras. Dibujo de letras en la pizarra.
ACTIVIDADES PARA CIERRE	Galería de letras: Exposición de los dibujos de letras de los niños. Canción de cierre: Repetición del abecedario de manera divertida.