



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos verbales para la expresión oral en los niños de las
instituciones educativas de inicial del distrito de Huarmaca - 2022

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

AUTORA:

Alvarez Tocto, Miriam Esther (orcid.org/0000-0003-1879-4366)

ASESORA:

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Este trabajo fruto de mi esfuerzo y constancia va dedicado con mucho amor a mi esposo Elmer y a mi querida hija Esther por su apoyo incondicional, a mis padres: María y Pedro porque ellos sembraron en mi la semilla del amor, la responsabilidad, el deseo de triunfar y superarme; los valores morales y espirituales para con ellos servir a DIOS y a los más necesitados. A todos los maestros y maestras de la Universidad Cesar Vallejo, me inculcaron a seguir adelante y con sus buenas enseñanzas logré culminar mis estudios y ser una profesional de éxito.

Miriam Esther Alvarez Tocto

Agradecimiento

El principal agradecimiento profundo a Dios, quién me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante. A mi esposo Elmer por su comprensión y estímulo constante, además su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios, a la Dra. Geovana Elizabeth Linares Purizaca, por haber sido mi asesora permanente y en todo momento, también a la Dra. Mónica Del Rosario Amaya Cueva de Jurado, por haber sido mi apoyo incondicional y a los directores de las tres entidades educativas donde que de una y otra forma me brindaron la oportunidad para realizar mi trabajo de investigación con sus estudiantes del nivel inicial.

Miriam Esther Alvarez Tocto

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	9
II. MARCO TEÓRICO	12
III. METODOLOGÍA	30
3.1. Tipo y diseño de investigación	30
3.2. Variables y operacionalización	31
3.3. Población, muestra y muestreo	32
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35
3.5. Procedimientos	37
3.6. Métodos de análisis de datos.....	38
3.7. Aspectos éticos.....	39
IV. RESULTADOS	40
V. DISCUSIÓN.....	51
VI. CONCLUSIONES.....	54
VII. RECOMENDACIONES	56
REFERENCIAS.....	57
ANEXOS	68

Índice de tablas

Tabla 1 Número y porcentaje de infantes de ambos sexos evaluados por institución educativa de Huarmaca, 2022	34
Tabla 2 Prueba t de Student, Estadísticas de Muestras Emparejadas, Pretest y Postest, PLON-R, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022	43
Tabla 3 Prueba T, Correlaciones de Muestras Emparejadas, Pretest y Postest, PLON-R, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022	43
Tabla 4 Prueba t, Prueba de Muestras Emparejadas, Pretest y Postest, PLON-R, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022	44
Tabla 5 Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Fonología, Pretest y Postest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022.....	45
Tabla 6 Estadísticos de Prueba, Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Fonología, Pretest y Postest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022	46
Tabla 7 Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Morfología-Sintaxis, Pretest y Postest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022	47
Tabla 8 Estadísticos de Prueba, Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Morfología-Sintaxis, Pretest y Postest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022	48
Tabla 9 Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Uso, Pretest y Postest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022	49
Tabla 10 Estadísticos de Prueba, Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Uso, Pretest y Postest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022	50

Índice de figuras

Figura 1 Pretest: Niveles de desarrollo del lenguaje oral, por componentes y total, %.....	41
Figura 2 Posttest: Niveles de desarrollo del lenguaje oral, por componentes y total, %.....	42

Resumen

Esta investigación, de tipo investigación aplicada, enfoque es cuantitativo, diseño preexperimental, se propuso el objetivos de investigación de comprobar si los juegos verbales mejoran el lenguaje verbal oral en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022. Para ello se diagnosticaron los niveles del desarrollo del lenguaje verbal oral de los infantes de ambos sexos de las entidades señaladas (tres instituciones del nivel inicial de Huarmaca, un distrito andino piurano. Para ello se utilizó la Prueba de Lenguaje Oral Navarra, Revisada (PLON-R). Así mismo se diseñó un programa de juegos para mejorar el lenguaje verbal de infantes de ambos sexos del nivel inicial de esas instituciones educativas, y se evaluó el impacto de la aplicación del referido programa en el desarrollo del lenguaje oral de aquellos niños y niñas, demostrándose la eficacia del Programa en relación con la mejora del lenguaje verbal oral de infantes de ambos sexos estudiados.

Palabras clave: desarrollo del lenguaje oral, nivel inicial, programa de juegos de lenguaje, PLON-R.

Abstract

This research, of applied research type, approach is quantitative, pre-experimental design, the research objectives of verifying if verbal games improve oral verbal language in infants of initial educational entities of the Huarmaca district in 2022 were proposed. For this, the levels of oral verbal language development of infants of both sexes of the indicated entities (three institutions of the initial level of Huarmaca, an Andean district of Piura) were diagnosed. For this, the Navarra Oral Language Test, Revised (PLON- A) Likewise, a game program was designed to improve the verbal language of infants of both sexes at the initial level of these educational institutions, and the impact of the application of the aforementioned program on the development of the oral language of those children and girls, demonstrating the effectiveness of the Program in relation to the improvement of oral verbal language of infants of both sexes studied .

Keywords: oral language development, initial level, language game program, PLON-R.

I. INTRODUCCIÓN

En América Latina, con el avance de la tecnología y el desarrollo de nuevos hábitos y estilos de vida, la práctica de juegos verbales orales como adivinanzas, trabalenguas, rimas, etc. ha disminuido significativamente, siendo reemplazados principalmente por la tecnología computadoras, tabletas, teléfonos móviles y televisores, etc. Al respecto, (UNICEF, 2020) afirma que en la región existe un bajo nivel de aprendizaje de habilidades básicas, incluyendo la expresión y comprensión del lenguaje, las cuales son esenciales para un desarrollo exitoso en el estudio, el trabajo y la sociedad en general. Los problemas relacionados con la expresión del lenguaje son básicamente problemas de pronunciación, es decir, articulación insuficiente de los músculos orofaciales, lo que resulta en una distorsión fonémica (Lanfontaine y Vásquez, 2018). Por tanto, la existencia de estos problemas en los niños se considera una de las mayores dificultades en el aprendizaje y el desarrollo social.

Carrillo et al. (2019) sostienen que en el contexto peruano se ha reducido el uso de juegos de lenguaje como adivinanzas, trabalenguas, rimas en las familias y estos han sido reemplazados por juegos o actividades a través de dispositivos electrónicos (Carrillo et al., 2019). En educación, si bien se reconoce la utilidad de los juegos en el aprendizaje, su implementación en las estrategias didácticas sigue siendo una tarea que no la realizan la mayoría de los docentes. Los resultados en el área de comunicación y lenguaje no son muy alentadores, con más del 53% de los infantes hombres y mujeres por debajo de las expectativas, ubicándose en el 65 puesto de 79 países participantes de la última evaluación internacional, en comprensión de lectura (Ministerio de Educación, 2019a).

A nivel institucional, las entidades educativas que serán objeto de estudio pertenecen a Huarmaca (provincia de Huancabamba, región Piura). De acuerdo a la Evaluación Censal de los infantes hombres y mujeres – 2019 realizados en la Región Piura, los resultados obtenidos para la Unidad de Gestión Educativa Huarmaca referidos al área de comunicación en el cuarto grado de primaria, se tiene que el 33.5% de infantes (hombres y mujeres) se encuentra en el nivel previo al inicio, el 35.1% en inicio, el 19.9% en proceso y el 10.5% en satisfactorio (Ministerio de Educación, 2019b), resultados que son poco alentadores, los cuales

tienen que ser tomados en cuenta por las autoridades competentes educativas, maestros y los padres de familia. Consideramos que el problema comienza desde el nivel inicial cuando los infantes de ambos sexos presentan dificultades en la expresión oral, en los siguientes grados, por eso es necesario que las infantes (hombres y mujeres) practiquen distintas estrategias como los juegos verbales como trabalenguas, adivinanzas, etc.

Ante estas situaciones descritas se formuló el problema: ¿Cómo los juegos verbales mejoran el lenguaje verbal (en adelante cuando mencionamos lenguaje verbal nos referimos al lenguaje verbal oral, y excluimos de estas expresiones al lenguaje verbal escrito, que no es materia de esta investigación) en infantes (hombres y mujeres) de entidades educacionales nivel inicial del distrito de Huarmaca el año 2022? En cuanto a la justificación del estudio, se considera importante porque tiene valor teórico, indicando que el desarrollo del trabajo contribuye al conocimiento científico de la gamificación y el lenguaje verbales orales de los niños, además permitirá conocer la eficacia de la gamificación verbal en el desarrollo de la expresión oral; las bases teóricas serán el fundamento en este estudio. También se indica la justificación práctica, lo cual significa que los resultados que se encontrarán en el impacto de los juegos verbales en el lenguaje verbal proporcionarán datos muy importantes para la elaboración y aplicación de estrategias y soluciones destinadas a perfeccionar de los infantes hombres y mujeres del nivel inicial. Desde el punto social, la presenta investigación también consideramos que es relevante porque se desarrollará para abordar un problema que aqueja a los infantes (hombres y mujeres) del nivel inicial de las entidades educativas del distrito de Huarmaca, con beneficio directo a los niños que encuentran barreras en su vida cotidiana cuando se expresan, de esta manera, reforzando con estrategias, los infantes (hombres y mujeres) mejorarán la forma de expresar sus conocimientos, emociones y experiencias, como sus habilidades sociales. Finalmente, la investigación tiene un aporte metodológico, porque es una herramienta para todo docente del nivel inicial que quiera afrontar la problemática de aula que estamos enfocando, la de la expresión oral, porque dispone de un programa que con su aplicación permita desarrollar la competencia del lenguaje verbal de sus infantes (hombres y mujeres) y así habrá alcanzado el perfil que se

indica en el Programa Curricular del Nivel Inicial y en el Currículo Nacional de la Educación Básica en el (Ministerio de Educación, 2017a, 2017b).

Se indican los objetivos de la investigación, el general consistió en: comprobar si los juegos verbales mejoran el lenguaje verbal en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022. De aquí se desprenden los objetivos específicos: Evaluar el nivel del lenguaje oral de los infantes de ambos sexos de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022. Diseñar el programa de juegos para perfeccionar el lenguaje verbal de infantes de ambos sexos del nivel inicial de entidades educacionales del distrito de Huarmaca el año 2022. Medir los efectos al aplicar el programa de juegos para infantes de ambos sexos de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

De acuerdo con el planteamiento del problema, el trabajo se enmarca en una investigación experimental donde se utilizó el diseño pre - experimental. Por lo cual se especifican las hipótesis, se formula la hipótesis general: El juego verbal mejora significativamente el dominio del lenguaje verbal en los infantes de ambos sexos de las instituciones de educación inicial del distrito de Huarmaca el año 2022. Se formulan las hipótesis específicas: Los juegos verbales mejoran significativamente la expresión fonológica en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022. Los juegos verbales mejoran significativamente la morfología y sintaxis de los infantes de ambos sexos de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022; y los juegos verbales mejoran significativamente la expresión pragmática en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En este capítulo presentamos una reseña de los antecedentes de nuestra investigación, y nuestras bases teóricas.

Castillo, et al. (2020) en su artículo académico, dan a conocer lo que investigaron sobre las actividades lúdicas de niñas y niños preescolares. El objetivo de este trabajo fue describir el juego infantil como medio de representación de símbolos entre 45 niños y niñas. Utilizándose el enfoque cualitativo, mediante un caso interpretativo. Se realizaron visualizaciones con infantes de ambos sexos en el aula, las cuales fueron registradas en diarios de campo, así como entrevistas semiestructuradas a la directora y profesoras. El estudio concluye indicando al personal que reconozca el papel inevitable del juego en la educación integral de los infantes preescolares y que lo refleje en actividades lúdicas bien direccionadas y programas de actividades flexibles que fomenten conscientemente el uso de signos (Castillo-Ortega et al., 2020).

Iza (2020) investigó en su trabajo de investigación magistral sobre la mejora del lenguaje verbal oral a través de los juegos verbales. El propósito principal de esta investigación consistió en determinar la influencia de los juegos verbales en el mejoramiento del lenguaje verbal de la Unidad Educativa “Benjamín Carrión” de Ecuador. La investigación se realizó bajo un enfoque mixto, con diseño fue cuasi experimental. 50 infantes (hombres y mujeres) de educación inicial y 10 profesores participaron en la muestra de estudio realizada según el muestreo no probabilístico. La investigación concluye indicando que la intervención pedagógica influyó de manera significativa en el lenguaje verbal oral de los infantes preescolares promoviendo en los niños tener un lenguaje expresivo, fluido, articulado y coherente (Iza Llumiquinga, 2020).

Talledo y Vera (2020) realizaron un trabajo de tesis para optar el grado académico de magíster sobre el lenguaje verbal oral en infantes (hombres y mujeres) de 5 años de edad. El estudio tuvo como propósito principal, caracterizar el lenguaje verbal oral en infantes de 5 años de la Unidad Educativa Antonio José de Sucre en “San Jacinto de Yaguachi” de Ecuador. El diseño utilizado fue no experimental, descriptivo simple, investigando en una muestra de 28 niñas y niños. Se ejecutó y

aplicó una adecuación del instrumento PLON-R, logrando encontrar al 50% de infantes de ambos sexos de 5 años en el nivel de “necesita mejorar” respecto del lenguaje oral. Trabajaron tres dimensiones: en la variable forma del lenguaje verbal oral el 50% de los niños se hallaron en un nivel “normal” en, el 50% en un nivel “normal”; mientras que de la variable contenido del lenguaje verbal oral estaban en un nivel “normal”. Por otro lado halló que en la variable utilización del lenguaje verbal oral el 71.4% de los niños mostraron el nivel “necesita mejorar” (Talledo Zambrano & Vera García, 2019).

Ortiz, Velásquez y Valverde (2018) investigadores colombianos, estudiaron sobre la lúdica y las habilidades comunicacionales verbales y expusieron sus resultados en un artículo científico. El objetivo de esta pesquisa consistió en generar habilidades de expresión verbal oral como una práctica estructurada para provocar y promover la correcta expresión en los infantes (hombres y mujeres) del grado de transición (equivalente a nuestra educación inicial), a partir de una estrategia didáctica lúdica. Usaron un enfoque cualitativo, a través de tres etapas: diagnóstico, desarrollo y evaluación. Concluyeron que la aplicación de la estrategia didáctica permitió el fortalecimiento de la comunicación oral de los participantes. La estrategia consistió en el desarrollo de situaciones lúdicas como frases amplias, estructuradas y coherentes, ejecutadas al explicar, informar y describir; preguntas, aclaraciones de dudas, interacción entre pares, entre otras. Encontraron cambios significativos (Ortiz López et al., 2018).

Se presentan los antecedentes nacionales:

Páucar (2021) en su tesis magistral, realizó un estudio de la gamificación verbal oral y la comunicación oral entre infantes (hombres y mujeres) de primer año de la institución de educación inicial N° 20803 Carlos Durand Hernández de Paita. Su objetivo es describir la relación entre el juego y la comunicación oral en los niños y niñas. Este es un estudio básico, con un diseño correlacional no empírico y un enfoque cuantitativo. La muestra estuvo compuesta por 102 infantes (hombres y mujeres) de la I.E. Los resultados arrojaron que el 68,62% de infantes (hombres y mujeres) realizan juegos verbales orales de manera fluida y muy fluida con buena y muy buena comunicación oral. También existe una relación significativa entre el juego verbal y la comunicación oral, según la correlación de Spearman de 0.961 y

Sig. de 0.000 es menor que 0.05(Páucar Santiago, 2021) .

Bernabel (2019) estudió el lenguaje verbal oral en niños de cinco años de una entidad educativa pública del Callao. Tuvo como propósito determinar el nivel del lenguaje verbal oral en los infantes preescolares de cinco años. En estudio se realizó de acuerdo con el enfoque cuantitativo, utilizando el diseño descriptivo. 58 infantes (hombres y mujeres) conformaron la muestra de estudio, la cual fue a criterio de la autora. La investigación concluye que la mayoría de los niños alcanzaron niveles aceptables de desarrollo del lenguaje oral. Los grupos de niveles bajos y muy bajos tienen dificultades con la discriminación auditiva y la dimensión fonológica (Bernabel León, 2019).

Menacho & Yucra, (2019), en su tesis de segunda especialidad investigaron sobre juegos verbales orales para desarrollar la expresión oral, esta pesquisa tuvo como propósito aplicar las estrategias de juegos verbales orales para incrementar el lenguaje verbal en infantes de ambos sexos de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial, Charcana, Arequipa. Se utilizó la siguiente metodología: paradigma cuantitativo experimental, de tipo aplicado, diseño preexperimental. 20 infantes (hombres y mujeres) de cuatro años del nivel inicial participaron en la muestra de estudio a quienes se les observó mediante una lista de chequeo. Concluyen indicando que las aplicaciones de las estrategias de juegos verbales-orales desarrollan el lenguaje verbal en infantes de ambos sexos de 4 años de edad, lo que permitió que tengan un lenguaje expresivo claro y coherente en sus interacciones verbales (Menacho Huayllas & Yucra Chambi, 2019).

Mejía & Príncipe (2018) estudian juegos orales verbales y la habilidad comunicacional de los infantes de ambos sexos de cinco años de una entidad educativa pública de inicial en Barranca, Lima. La finalidad de esta pesquisa consistió en demostrar el impacto de las actividades lúdicas verbales en el desarrollo de las habilidades expresivas en infantes de ambos sexos de cinco años en educación inicial. La investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, con el diseño de conformidad correlacional. Se trabajó con una muestra intencional de 60 niñas y niños. Los hallazgos encontrados indican que la aplicación sistemática y organizada de los juegos de lenguaje está asociada con la mejora

de las habilidades comunicacionales verbal y escrita de los niños, el desarrollo psicosocial, el reforzamiento de la personalidad y la práctica de valores sociales básicos (Mejía Bustillos & Príncipe Cotillo, 2018).

Cherres (2018) en su trabajo de investigación magistral investigó sobre la relación de la gamificación verbal oral y la expresión oral. El fin principal de esta investigación consistió en comprobar la relación entre la gamificación verbal oral y el lenguaje verbal en los infantes (hombres y mujeres) de cuatro años de la Institución Educativa N°180-Lagartera de Mórrope (provincia de Lambayeque). En el tratamiento metodológico se desarrolló el estudio según el encuadre cuantitativo no experimental, básico, con diseño de correlación. Cuarenta infantes (hombres y mujeres) fueron considerados en la muestra de estudio, para concluir que existe una relación significativa entre la gamificación verbal oral y el lenguaje verbal en los infantes (hombres y mujeres) de cuatro años de la Institución Educativa N°180-Lagartera de Mórrope. Lo que significa a mayor uso de la gamificación verbal oral los niños tienen mayor expresión con una buena pronunciación, fluidez y dominio del discurso (Cherres de Dávila, 2018).

Alvarado (2017) en su tesis doctoral desarrolló un programa comunicacional en el fortalecimiento de la manifestación oral en los niños. Su objetivo era desarrollar un programa para desarrollar el lenguaje verbal en los infantes del nivel inicial de la IIEE PNP "Félix Tello Rojas" de Chiclayo. La metodología utilizada es un estudio básico, cuantitativo no experimental, descriptivo – propositivo, 123 infantes (hombres y mujeres) del nivel inicial integraron la muestra a quienes se le aplicó una ficha de visualización y lista de chequeo instrumentos que sirvieron para recoger los datos. La investigación concluye indicando que la propuesta de estrategias expresivas mejorará el lenguaje verbal que les permitirá tener una comunicación más fluida, con amplitud de recursos lingüísticos y buena pronunciación (Alvarado Pineda, 2017).

Por otro lado, Moya (2021) en su trabajo de investigación magistral sobre la formulación de un programa de gamificación de lenguaje verbal oral para la mejora de éste en infantes (hombres y mujeres) de cinco años de una escuela del distrito de Piura, 2021. Abordó la investigación desde el enfoque de tipo aplicado y diseño

cuasi experimental. Participaron 57 infantes (hombres y mujeres) divididos en grupo de control y grupo experimental. Los resultados se obtuvieron después de la aplicación de la técnica de la visualización utilizando el instrumento test del lenguaje verbal oral PLON-R. Afirma en las conclusiones que los infantes (hombres y mujeres) mejoraron de manera positiva el lenguaje verbal oral con la aplicación del programa lúdico, observándose en los infantes (hombres y mujeres) mejoras en la vocalización, entonación, fluidez y organización de las ideas en sus discursos orales (Moya Rojas, 2021).

Así mismo Rosales (2022) investigó en su tesis doctoral, sobre estrategias de juego y fortalecimiento de las habilidades comunicativas, poniendo a prueba la propuesta de un programa para el mejoramiento de las competencias expresivas verbales de los infantes hombres y mujeres de 5 años de la IEI N° 942 ubicada en el distrito de Lancones (Piura). En el tratamiento metodológico se indica que el estudio fue abordado con tratamiento cuantitativo preexperimental, con diseño correlacional, descriptivo y propositivo. 23 infantes (hombres y mujeres) de educación inicial conformaron la muestra de estudio, siendo evaluados con el instrumento "ficha de registro". El estudio concluye que, a partir de diagnósticos descriptivos correlativos, la aplicación del programa con las de estrategias lúdicas impactó positivamente en la mejora de las habilidades expresivas de los infantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 942 de la comunidad de Lancones (Rosales Farfán, 2022).

Viendo los aspectos teóricos, los niños aprenden el lenguaje para compartir sus creencias, deseos y sentimientos a través de actos de manifestación oral y para compartir los contenidos de la mente de otras personas a través de actos de interpretación. La intencionalidad es central, por tanto, para el lenguaje y para adquirir el lenguaje. Los principios de relevancia, discrepancia y elaboración explican las transacciones dialécticas entre los estados mentales de un niño y los contextos sociales y físicos externos en los que el niño descubre el lenguaje para aprender. Invocar la intencionalidad de un niño en un modelo de desarrollo del lenguaje coloca la agencia esencial del niño como eje del proceso de desarrollo y ubica el lenguaje dentro de un nexo de desarrollos en la cognición, la emoción y la conexión social (Bloom, 2000; Bloom & Beckwith, 1989). Por tanto, el lenguaje de los niños se conecta con sus comportamientos afectivos, sociales y cognitivos,

tanto en el tiempo real de los eventos cotidianos como en el tiempo de desarrollo (Bloom, 1997; Verhaeghen & Hertzog, 2014). Los pedagogos a nivel mundial son unánimes desde hace varias décadas: un buen dominio de la lengua oral es la primera condición para el éxito escolar (Susó López, 1998). Todos también están de acuerdo en que el nivel inicial es un momento decisivo en este proceso de aprendizaje. Por ello es necesario dar respuestas a algunas preguntas prácticas: ¿A qué dimensiones debemos prestar especial atención en el desarrollo de las habilidades de los niños? ¿Cómo evaluarlos? ¿Qué hitos establecer para su ejecución? ¿Qué soportes utilizar? ¿A qué situaciones se debe dar prioridad? ¿Cuál debe ser el papel del maestro? ¿Cómo organizar estas actividades? La idea es que la escuela del nivel inicial (*kidergarden* en inglés o *maternelle* en francés) puede y debe ser más proactiva en la pedagogía del lenguaje oral. Las tres dimensiones básicas de este desarrollo de competencias son la sintaxis, el vocabulario y la articulación (Boisseau, 2005).

Primero debemos mencionar que el surgimiento del lenguaje verbal precede a la etapa no verbal o del habla antes de que el niño adquiera un conjunto de habilidades expresivas necesarias para el desarrollo del lenguaje: condiciones previas. Estas habilidades aparecen muy temprano, generalmente dentro del primer año de vida. Durante esta etapa, los niños adquieren diferentes habilidades expresivas y aprenden a comunicarse con el mundo exterior a través de conductas de imitación o gestos y voces (sonrisas, muecas, patrones de llanto, tono de voz, diferentes palabras y gestos) que el niño señala al adulto que lo cuida. . su. suyo, sus necesidades y sus sentimientos. Inicialmente, estos comportamientos eran accidentales. Con el tiempo, la interpretación, el refuerzo y las respuestas que los adultos dan a estas señales hacen que adquieran un significado comunicativo específico y estable para el niño. Por lo tanto, si los requisitos previos no están presentes, el lenguaje verbal puede aparecer tarde o no aparecer en absoluto. (Chiaravalloti, 2018).

En el enfoque innatista chomskiano el lenguaje es una destreza compleja y especializada que se desarrolla de forma natural en los niños y niñas, sin esfuerzo, consciente o enseñanza deliberada (Chomsky, 1998, 2015). Se desarrolla incluso sin ser consciente de la lógica que hay detrás, es cualitativamente la misma en

todos los individuos y es muy diferente de la capacidad más común de enfrentarse a los hechos o actuar de forma inteligente. (Pinker, 2012). Los infantes de ambos sexos nacen con la facultad del lenguaje. Pero la destreza individual con las palabras está influida por muchos factores: su salud auditiva, su salud física y mental, y en especial el lenguaje que oiga en su contexto (Barnet & Barnet, 2005, p. 113).

En efecto, el lenguaje debe ser enseñado, independientemente del innatismo básico que defienden Noam Chomski y Steven Pinker. Vihman (2014) en su libro sobre el desarrollo fonológico en los dos primeros años hace una crítica detallada de la teoría innatista de Noam Chomsky (Vihman, 2014) . Este enfoque cognitivo-conductista es una tendencia opuesta a la anterior, aunque creemos -nuestro modesto punto de vista- que se complementan. Esta corriente de pensamiento piensa que ante todo se debe adiestrar intencionalmente el lenguaje, en particular la pronunciación, los nuevos términos y expresiones. El niño, por lo tanto, aprende a través de las correcciones y el modelo proporcionado por los adultos. Esta creencia también parece tener su contrapartida en los comportamientos utilizados en la conversación con los niños. En este caso, de hecho, los adultos tienden a hacer muchas preguntas a los niños, pedirles que repitan oraciones, corregir explícitamente la información que los niños brindan. Esta teoría se refiere en particular a las corrientes conductistas, que entienden el lenguaje sobre todo como una nomenclatura: una lista de signos que permiten discriminar entre diferentes estímulos (por ejemplo, objetos) y generalizar una respuesta a diferentes "situaciones- estímulo". En conclusión, se piensa que el aprendizaje del lenguaje se facilita sabiendo graduar adecuadamente las dificultades de los mensajes dirigidos a los niños o la complejidad de las conductas verbales que pretendemos enseñarles. Además, la internalización (producida por imitación, o por otros procesos de adquisición) de los modelos lingüísticos ofrecidos por los adultos se hipotetiza como central para el aprendizaje. Entonces el aprendizaje del lenguaje depende esencialmente de la comunicación, en la que hablar con otros (adultos y otros niños) juega un papel central. El equivalente de esta convicción en términos de conversación radica en el hecho de que el adulto habla con el niño tratando sobre todo de comprender el sentido de lo que está diciendo y tratando de agregar

alguna información o hacer preguntas en estrecha continuidad con lo que el niño está diciendo (Guerzoni, 2013).

Aquí es pertinente recordar a Vigotski (2020), para quien todas las funciones psíquicas superiores (voluntad, atención, memoria, formación de conceptos, pensamiento verbal, lenguaje escrito) provienen directamente de las relaciones sociales, las relaciones interpsíquicas, de las cuales constituyen la internalización. El desarrollo de nuestra especie es una secuencia de transformaciones mediatizadas por las herramientas que el hombre crea y permite al hombre transformarse a sí mismo. Vigotski ve en el desarrollo de la vida psíquica la misma dinámica. En este caso, las herramientas son los sistemas de señales. El lenguaje es el más importante de estos sistemas de señales (Vigotski, 2020).

En el dominio de la competencia comunicacional oral no se considera productiva la corrección, sino la reformulación de lo que el niño expone. La intención de los adultos debe ser ayudar al niño a comprender los eventos que lo rodean en lugar de adquirir el lenguaje. Por lo tanto, el esfuerzo se dirige a compartir intereses e intercambiar información para ampliar una visión del mundo. En la teoría conductista de la adquisición de la competencia oral del lenguaje está implícita la hipótesis de que hablar está fuertemente ligado al deseo de comunicar ya la participación en situaciones interactivas. Se hipotetiza de alguna manera que el Lenguaje es construido activamente por el niño, a partir de la información lingüística que recibe y de la variedad de situaciones comunicativas en las que participa. La hipótesis interactiva\construccionista, que ve una danza continua entre lo innato y lo aprendido, es la que más convence hoy, en relación con las investigaciones y experiencias. Esta hipótesis sobre la que nos moveremos no anula los aportes de las diversas teorías antes reportadas, siempre y cuando entendamos el entrelazamiento, más que el desenlace extremo (Guerzoni, 2013).

Siguiendo esta línea de pensamiento, la importancia del juego queda claramente demostrada si entendemos que el cerebro social humano es el resultado de una serie de impulsos emocionales intrínsecos que interactúan con procesos cognitivos de niveles superiores, a través de los cuales se desarrollan procesos cognitivos de nivel superior. Los sistemas emocionales básicos son comunes a todos los

vertebrados: el miedo, la ira, la búsqueda y el deseo sexual, mientras que en los mamíferos también se desarrolla el sistema de cuidado y juego, bases del sentirse cuidado y nutrido, la tristeza y la ansiedad por separación, y la socialización. Joy Panksepp (2007) se cita en (Mente y lenguaje. Grupo de estudio interdisciplinario, 2014, pp. 45-46). Así, las influencias sociales más importantes en el desarrollo de la teoría de la mente son el juego, los patrones de comunicación entre padres e hijos y el intercambio igualitario. (Mente y Lenguaje. Grupo Interdisciplinario de Investigación, 2014, pp. 45-46).

En este punto, es necesario recordar la teoría psicogenética de Piaget (Piaget & Inhelder, 2015), que establece las fases de desarrollo del pensamiento del niño, a los que establece que corresponden formas de juego específicas (no excluyentes):

- a) Estadio sensoriomotor, entre 0 y 2 años en que el predominante es el juego funcional o de ejercicio
- b) Estadio preoperacional, de 2 a 6 años, etapa en que predomina el juego simbólico
- c) Estadio de las operaciones concretas, entre los 6 y 12 años en que predomina el juego de reglas (Piaget & Inhelder, 2015).

Estos tipos de juego si bien son secuenciales, no son excluyentes, se combinan. Los nuevos con los previos. Además desde el primer año aparece el juego de construcción, que se va tornando más complejo en la medida del desarrollo de las habilidades cognitivas (principal preocupación de Piaget, ya que no consideraba el tema emocional o lo daba por implícito) (Inhelder & Piaget, 1967).

Entonces, el juego es un proceso cognitivo, junto con la memoria, la representación, entre otros (Castorina & Carretero, 2012, p. 79). En el Nuevo Diccionario Webster del siglo XX se ofrecen trece definiciones separadas de juego, de las cuales tres son útiles en relación con nuestro tema: 1. cualquier artificio, arreglo o concurso destinado a proporcionar deporte, recreación o diversión; 2. una diversión o deporte que implique competencia; y 3. algo que involucre una cantidad de puntos para ganar (citado en (Eiss, 1988, p. xiii)).

Por otro lado, la gamificación verbal oral son actividades lúdicas y ayudan al niño a desarrollar la expresión verbal y la comprensión oral, amplía el vocabulario, distingue entre palabras y sonidos, y entrena los músculos de la boca de una manera divertida y lúdica para desarrollar una pronunciación adecuada y fluidez verbal (Pucuhuaranga Espinoza, 2016).

Se conoce que el juego es un activo valioso desde hace mucho tiempo en el aprendizaje escolar: el juego y la escuela tienen una relación de larga data, pero esta relación se viene intensificando en los últimos tiempos, gracias al trabajo de investigación de pedagogos, psicólogos, psiquiatras, psicoanalistas y profesores (Coutou, 2015, p. 50).

Una ventaja adicional es que, frente a la relativa timidez y poca participación de los niños y niñas, los juegos pueden promover la plena participación de los estudiantes en el aula porque es divertido y pueden disfrutar mientras aprenden (Mahmoud Raba & Tanni, 2014). A todos les encanta ganar, por lo que el juego puede desarrollar una plataforma competitiva saludable para que los infantes de ambos sexos hablen. El juego de lenguaje es la fusión del lenguaje y el juego (Rooyackers, 2002). Los estudiantes pasivos pueden tener la oportunidad de hablar en el aula a través de juegos. Los juegos también son adecuados para estudiantes con bajo nivel de competencia, ya que no se sentirán presionados mientras se divierten aprendiendo a mejorar su competencia en lenguaje verbal oral (Arciniegas Sigüenza & Villavicencio Aguilar, 2014, 2015).

Una definición breve y certera de juego señala que es una actividad que es entretenida y atractiva, a menudo desafiante, y una actividad en la que los estudiantes juegan y generalmente interactúan con otros (Wright et al., 2006). Entonces, la actividad lúdica tiene normas, un propósito y un elemento de diversión. Hay un par de tipos de juegos: juegos de competencia, en el que los jugadores o equipos compiten para ser los primeros en llegar a la meta, y juegos operativos, en los que los jugadores o equipos trabajan juntos hacia un objetivo común. En general se puede clasificar tres tipos de juego: a) juegos divertidos: esta es una actividad sin un objetivo específico, solo por el placer de jugar; b) juegos reguladores: permiten la liberación fisiológica de la energía vital, que permiten restablecer el equilibrio del cuerpo; y c) juegos educativos: son un medio de educación y por lo

tanto de preparación para la vida (Yondotal & Bindzy Oyono, 2014, p. 5). En esta última clasificación entran los juegos de lenguaje, y es de mencionar que, de hecho, el juego se puede disfrutar con fines recreativos, educativos o terapéutico ya que tiene una función socializadora por excelencia. Es un factor integrador que permite a los niños interiorizar experiencias, desarrollar su pensamiento, reflexionar sobre cómo reaccionan los demás y posiblemente cambios en su comportamiento.

Por otro lado, los juegos de lenguaje educativos de que trata este programa son juegos operativos básicamente, aunque no se excluye introducir un elemento de competitividad en algunos juegos, a criterio del maestro/a y en ciertas ocasiones (Hadfield, 1998, p. 4). Ahora bien, los juegos de lenguaje a su vez se dividen en dos categorías: juegos orales verbales (lingüísticos) y juegos comunicativos. En los juegos lingüísticos, el objetivo del juego es la mejora de la precisión lingüística, es decir, producir una estructura correcta. Los juegos comunicativos, en cambio, son actividades con un fin o fin que no es lingüístico (por ejemplo, establecer una ruta o mapa), pero siempre el lenguaje estará presente. Mientras los juegos orales verbales pretenden y requieren precisión, los comunicativos suponen fluidez, siendo ambas características necesarias desarrollar en las competencias comunicacionales, se incluyen juegos que incluyen este continuum (Hadfield, 2008, p. 8).

El juego tiene una gran utilidad en la enseñanza en educación inicial (Berthet & Paradas, 2006), teniendo un impacto muy intenso en el incremento cualitativo del pensamiento de infantes de ambos sexos

En ese contexto, recordemos que, según Boysson-Bardies (2003) y Bruner (1983) los niños utilizan dos reglas en el desarrollo del lenguaje hablado: 1) siempre dan prioridad al significado sobre la gramática; 2) van siempre de lo más simple a lo más complejo: A un niño no se le enseña a hablar: aprende solo en su entorno natural. El lenguaje hablado que escucha le da un modelo de comportamiento gramatical y lingüístico. Es hablando que un niño aprende a hablar. Por lo tanto, es importante que el niño aprehenda el sentido de las palabras en el contexto de hablar y que pueda expresar en palabras esta percepción de significado para entender, aprender y desarrollar el lenguaje [citados en (Doyon & Fisher, 2010, p. 21)].

Por otro lado, el infante de 3 a 6 años vive esencialmente del juego ya que el juego es su obra y los medios privilegiados con los que se construye. Con juegos, el niño puede incluso descubrir y producir contenido significativo a partir de una experiencia cercana experiencia personal y realidades concretas, para luego llegar a profundización teórica, análisis crítico y acción solidaria.

Po tanto, el primer objetivo de la educación inicial o jardín de infancia es permitir que cada niño participe en los intercambios verbales de la clase y registrar las actividades del lenguaje en situaciones reales de comunicación. El postulado claramente admitido aquí significa que colocar al niño en un ambiente comparable al del hogar, pero más diversificado, debe continuar su aprendizaje, realizado en su ambiente familiar

Al respecto de juegos verbales orales, Castro (2015) analiza que la gamificación verbal oral están diseñados para desarrollar el funcionamiento lúdico y creativo del lenguaje, la conciencia del lenguaje y la identificación de la pronunciación final de las palabras (Castro De La Cruz, 2015). Algo antiguos pero muy pertinentes son los trabajos de las educadoras chilenas Mabel Condemarín, Viviana Galdames y Alejandra Medina que en diversos trabajos destacaron que la gamificación verbal oral aparte de ser entretenimiento lingüístico, son herramientas de desarrollo cognitivo importantes, en especial a través de ciertas palabras inventadas por los participantes, usando diversas estrategias como acertijos, trabalenguas, adivinanzas, entre otros (Condemarín, 1992, 1998a, 1998b; Condemarín et al., 1997; Condemarín, Galdames, et al., 1996).

Rojas (2017) cita a Mauro Rodríguez Estrada y Martha Ketchum, quienes indican que los acertijos o adivinanzas, rimas infantiles, trabalenguas, promueven en los infantes (hombres y mujeres) el ejercicio del vocabulario fluido y la correcta pronunciación de las palabras utilizando una amplitud de recursos lingüísticos. Esos autores también indican que las adivinanzas son actividades lingüísticas que busca ampliar el vocabulario humano, además ejercita la mente (Rojas Zuñiga, 2017). Sobre el tema precisa Serna (2001) los acertijos o adivinanzas constituyen una forma de conocimiento entre las personas que lo utilizan, es decir el que la plantea y el que responde, ambas partes aprenden, es decir, se da un proceso de

razonamiento ya sea en el cuestionamiento o en la respuesta (Serna, 2001). Asimismo, Rothman (2017) remarca que las adivinanzas son juegos verbales orales donde se cuestiona, además indica ciertas pistas para el que responde acierte en las respuestas y se responde utilizando la lógica y la creatividad, mediante los acertijos, los infantes (hombres y mujeres) se divierten tratando de atinar en las respuestas acertadas, expresando sus ideas con rapidez. Los infantes (hombres y mujeres) utilizan elementos del quehacer diario como cosas, ropa, juguetes, animales domésticos y salvajes, accesorios de damas y caballeros, cualidades humanas, etc., al momento de idear adivinanzas (Rothman, 2017).

La segunda dimensión de la gamificación verbal oral son los juegos de lenguas, al respecto, Rodríguez Estrada & Ketchum (2008), sostienen que los trabalenguas son esenciales en el desarrollo del lenguaje, porque se implementan con homófonos, lo que trae ciertas dificultades a la pronunciación rápida, crea efectos de sonido espacial para aquellos que pueden hablar rápido y brinda magia a los que hablan con fluidez rápida y buena pronunciación (Rodríguez Estrada & Ketchum, 2008). Concuera en ello Caraballo (2022), quien argumenta que los trabalenguas son expresiones de pronunciación difíciles de pronunciar, y esta estrategia es muy utilizada en la enseñanza de un determinado idioma para corregir deficiencias en la redacción, de manera especialmente con las consonantes (Caraballo Folgado, 2022). En ese sentido, Díaz & Suaña (2017) señalan que los trabalenguas que usan los niños son habilidades que promueven aumentar la fluidez y precisión del habla, y también sirven como actividades lúdicas que entretienen para ver qué participante tiene óptima pronunciación y velocidad (Díaz Huamán & Suaña Calsín, 2017). Por su parte Fernández (2022) destaca que los trabalenguas son juegos verbales orales de cortas palabras que usan fonemas y rimas similares; que, al existir dificultades al pronunciarlas en voz alta, se consideran elementos esenciales para mejorar el lenguaje verbal y promover la lectura y el uso de palabras. Los trabalenguas son elementales, porque a través de ellas los infantes mejoran la velocidad y precisión de su lenguaje, además se divierten, estimulando el vocabulario y usando palabras difíciles, además les permite mejorar la concentración (Fernández, 2022). Así mismo, Sandoval & Diaz (2019) encuentran que los trabalenguas son juegos verbales orales basados en

palabras muy similares, colocadas en formas difíciles de pronunciar. Los trabalenguas siempre tienen el mismo objetivo: ayudar a quienes los hablan a tener más fluidez en el lenguaje y el vocabulario (Sandoval Saldaña & Diaz Vallejos, 2019).

La tercera dimensión de la gamificación verbal oral son las rimas, Rodríguez y Ketchum (2008) sostienen que una rima es la reproducción repitiéndose la última vocal en cada verso. Entre ellos encontramos similitudes fonémicas o de pronunciación y repeticiones en un conjunto de palabras que ubicadas al final de una oración; se pueden decir y escribir de diferentes maneras. Las instrucciones de rima y nivel de sílaba se realicen a través de tareas de reconocimiento y conteo sin apoyo visual o escrito. Asimismo, se espera que la enseñanza de la conciencia fonémica sea mediante el uso de materiales de manipulación combinados con la enseñanza de reglas de transformación, y se trabaje mediante tareas de segmentación, reconocimiento, adición y omisión de fonemas (Sánchez Rivero & Fidalgo Redondo, 2020). La rima es la identidad del signo expresado en la vocal final de la pronunciación. Hay dos tipos de rima: la rima homofónica y la rima consonante, la rima homofónica que es la rima igual a la vocal la sílaba acentuada última, en cambio la rima repite consonantes y vocales en la última vocal acentuada.

Uno de los fundamentos de nuestra primera variable: *juegos verbales orales*, es la teoría psicogenética sobre el desarrollo del pensamiento del niño (Piaget, 1972). Este famoso autor señala que el aprendizaje tiene que estar centrado en el niño, el objetivo de la enseñanza. También debe partir de las actividades que realiza, el contenido no debe constituir un fin, sino, una herramienta al servicio del desarrollo evolutivo natural del niño. Piaget sostiene que lo que debe primar en la enseñanza es una metodología basada en el descubrimiento, considerando que el aprendizaje es un proceso inherentemente constructivista para toda persona, que también es importante considerar que el aprendizaje depende del nivel de desarrollo del sujeto, es por eso por lo que el aprendizaje es un proceso de reestructuración cognitiva (Piaget, 1950). Esta es la razón por la cual el conflicto cognitivo es tan importante para el desarrollo del aprendizaje. Otro aspecto a considerar es que las interacciones sociales, que son esencialmente juegos, promueven el aprendizaje y las experiencias físicas requieren de conciencia de la realidad, ayudan en la

resolución de problemas y facilitan el aprendizaje. Por lo tanto, la experiencia de aprendizaje debe estructurarse para facilitar la colaboración, el trabajo en equipo, la participación, la colaboración y el intercambio de ideas en un proceso de aprendizaje interactivo (Inhelder & Piaget, 1967; Piaget, 2012; Piaget & Inhelder, 2015).

Al respecto, (Bruner, 1986) hace notar que todos los juegos dependen en gran medida del uso y de la interactividad verbal oral: muchos juegos están constituidos por lenguaje y que sólo pueden existir donde la expresión verbal oral está presente, y constituyen la primera ocasión de uso sistemático del lenguaje del niño con el adulto.

Por otro lado (Bloom, 1980) considera que el lenguaje incluye tres componentes: la forma, al contenido y al uso. De ellos, la forma incluye la sintaxis, la morfología, y la fonología; mientras que el contenido incluye la semántica; y el uso comprende a la pragmática (Pellizzari Raddatzi & Azcárraga, 2009). Por otro lado, Preston y Gardner (1967) indicaban que se sabía relativamente poco sobre los aspectos que influyen en el comportamiento del lenguaje, posiblemente debido a la multitud de índices que se han utilizado para describir sus diversos aspectos. Estos autores citan a Mahl y Schulze (1964) que listan estudios relacionados con 20 medidas distintas, pero indicaban que no ha habido una investigación sistemática de las relaciones entre ellas (Preston & Gardner, 1967).

Nuestra segunda variable es la expresión oral. Partimos de los tres componentes principales citados del lenguaje sea oral o escrito: forma, contenido y uso. Owens coincide con los autores citados al indicar que la forma incluye la sintaxis, morfología y fonología, elementos que conectan los sonidos y los símbolos en orden. El contenido incluye al significado o la semántica, y el uso se denomina también pragmática. Estas cinco partes (sintaxis, morfología, fonología, semántica y pragmática) son los sistemas de reglas básicos que se encuentran en el lenguaje sea oral o escrito (Owens, 2016). El niño expresa sus ideas a través de gestos, del llanto, la risa, y finalmente a través del lenguaje, adquirido por un proceso generativo (José, 2006), porque el lenguaje es el símbolo comunicativo que le permite plasmar los sentimientos propios y ajenos y pueda estar preparado para

participar en el contexto social solucionando diferentes problemas. Mendoza (2003) señala un punto importante sobre el lenguaje hablado: desde su nacimiento el niño se interrelaciona con sus padres con el llanto y gestos diversos. Sostiene Rodríguez (2011) que, obviamente, el lenguaje verbal se hace hablando con otros. Esto sucede cuando los infantes (hombres y mujeres) ingresan a la entidad educativa donde aprenden a escuchar y hablar con sus compañeros a su alrededor, adquiriendo destrezas sociolingüísticas para comunicarse con los demás. Con la expresión oral, los niños comunican sus sentimientos y demandas a sus compañeros o adultos (sus padres o maestros), por lo que se debe tener cuidado al expresar ideas frente a los niños ya que aprenderán y replicarán lo que escuchan (José, 2006).

Como destacan González & Cuetos (2012), el lenguaje requiere procesos sumamente complejos: implica procesar fonemas e intercalar estos fonemas para formar palabras, combinar palabras para formar oraciones, extraer significados de palabras singulares y mensajes de oraciones, comprender tu significado de palabras o metáforas de oraciones, etc. En consecuencia, son muchas las áreas cerebrales que intervienen en el procesamiento lingüístico. Estudios recientes han demostrado que la mayoría de los lóbulos temporal, parietal y frontal (hemisferio izquierdo) y regiones del hemisferio derecho están involucrados en el lenguaje. También están involucradas regiones subcorticales como el tálamo y los ganglios basales (González-Nosti & Cuetos Vega, 2012). Según Cuetos (2010) los elementos del lenguaje verbal oral son fonología, morfología, sintaxis, semántica y pragmática (Cuetos Vega, 2010, (ver en Anexo 1).

El componente fonológico permite identificar cómo las señales del habla, en concreto sus elementos más sencillos, los sonidos, son procesados y representados en el cerebro, sigue siendo un desafío para la ciencia cognitiva y para las neurociencia cognitiva. En este sentido, este componente define el aspecto del lenguaje que se ocupa de los mecanismos que rigen el sistema, distribución y orden de los sonidos del habla y la forma de las sílabas. Cada idioma usa una variedad de sonidos de voz o fonemas (Owens, 2016). Sin embargo, es necesario saber cómo adquiere o desarrolla el niño (en el caso de un niño preequipado), la capacidad de percibir estos sonidos a esta velocidad, en una etapa en la que aún

no lo está. la capacidad de analizar cualquier tipo de secuencia (Aguado, 2012).

El componente morfológico analiza monema independiente o morfema, que es la unidad básica mínima del lenguaje con significado propio; Evalúa la estructura interna de las palabras y cómo se combinan los morfemas para formar palabras. Este componente nos permite saber cómo hacemos el tratamiento morfológico de las palabras, qué tipo de procedimientos cognitivos implementamos para el procesamiento de afijos y raíces (Domínguez & Cuetos Vega, 2012). Se postula que la composición morfológica revela la organización interna de la palabra. Las palabras están constituidas por una o más unidades más pequeñas llamadas morfemas. El morfema es la unidad gramatical más pequeña e indivisible que no viola el significado ni crea unidades sin sentido (Owens, 2016).

El componente sintáctico nos permite conocer cómo se logra una comprensión lingüística precisa y completa de una oración: no es suficiente saber el significado de cada palabra que compone esa oración. Es importante que el oyente o lector descubra lo que se denomina estructura sintáctica de una oración, es decir, cómo se relacionan entre sí los diferentes elementos que componen una oración, ya que de esta estructura se seguirán eventualmente los roles de sujeto, o quién hace qué con quién. Permiten y determinan cómo combinar símbolos, ya sean palabras o unidades menores (unidades morfológicas), en secuencias mayoritariamente consecutivas (consecuencia de restricciones impuestas por el aparato de habla que imponemos), es decir, hablar en oraciones y oraciones, y cuyo resultado es la descripción de una situación particular (ya sea real o ficticio es otra cuestión) (Martín-Loeches, 2012). Cabe señalar que la forma o estructura de una oración se rige por las leyes de la sintaxis. Estas normas dictan el orden de las palabras, frases y cláusulas; organización de oraciones; y relaciones entre palabras, clases de palabras y otros componentes de oraciones. La sintaxis especifica qué combinaciones de palabras son aceptables o gramaticalmente correctas y no aceptadas (Owens, 2016).

El componente semántico permite acceder al sentido de las palabras y es uno de los elementos más importantes del proceso lingüístico. Después de todo, comprender y comunicar el significado es una parte central del lenguaje que

distingue Owens. En este punto, es útil distinguir entre el conocimiento del mundo y el conocimiento de las palabras. El conocimiento del mundo se refiere a la comprensión y memoria autobiográfica y experiencial de un individuo de eventos específicos. Por el contrario, el conocimiento de palabras contiene definiciones de palabras y símbolos y es principalmente verbal. El conocimiento de las palabras forma el diccionario mental o tesoro de cada persona llamado léxico (Owens, 2016).

Al hablar, tratamos de activar el conjunto de significados del interlocutor. Mientras escuchamos otra historia, nuestro objetivo es dar sentido a las palabras que escuchamos. Lo mismo sucede cuando escribes un mensaje o lees un libro. El objetivo final de la mayoría de las actividades lingüísticas es comprender lo que dicen los demás y actuar en consecuencia. Podemos definir que el componente semántica es la parte de nuestro conocimiento sobre el mundo que representa el tesoro mental en el que se estructura el conocimiento (Rodríguez-Ferreiro, 2012).

El componente pragmático representa la pragmática o utilización del lenguaje: para qué sirve, qué podemos hacer con él, qué funciones cumple en la vida de los niños y de qué modo se realizan estas funciones. En este sentido, el lenguaje es considerado un instrumento de pensamiento, en su función semiótica o representativa, para la acción e interacción humana, en sus funciones expresiva y reguladora. En el marco de este análisis, el componente pragmático analiza habilidades y actividades relacionadas con el desempeño de las funciones del lenguaje y, más concretamente, de las funciones comunicativas (Igoa et al., 2012). Este componente incluye las intenciones comunicativas y los medios reconocidos para llevarlas a cabo, los principios o reglas de la conversación, y los tipos de discurso, como los cuentos y los chistes, y la estructura de estos (Owens, 2016).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El presente estudio de tipo investigación aplicada (Behar, 2008). Busca la operación en la práctica de los conocimientos que se adquieren, no se conforma en conocer, sino en buscar y explicar el origen del fenómeno desde las bases teóricas que fundamentan cada variable de estudio.

El enfoque es cuantitativo, porque es un tipo de investigación que valora los datos recopilados con los instrumentos que miden el nivel de comunicación verbal de los infantes hombres y mujeres del nivel inicial, y, posteriormente con el apoyo de la estadística descriptiva y/o inferencial se realizará la interpretación de los resultados para probar las hipótesis.

3.1.2. Diseño de investigación

Se utilizó el diseño preexperimental, que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) brinda la ventaja de que tiene una línea de base del nivel del grupo que se investiga en la variable dependiente en situación previa a la estimulación, es decir, hay un seguimiento que permite comparar los resultados después de la aplicación del estímulo. Gráficamente el diseño preexperimental es el siguiente:

$$\boxed{G=O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2}$$

G = Grupo: 48 infantes (hombres y mujeres) de educación inicial

O₁= Nivel de expresión verbal.oral de infantes de ambos sexos en prueba de entrada

X = Aplicación de “Programa juegos verbales orales para la expresión oral”
(variable estímulo)

O₂= Nivel de expresión oral de infantes de ambos sexos en prueba de salida

3.2. Variables y operacionalización

3.2.1. Variable independiente (estímulo): Juegos verbales orales

- **Definición conceptual:** La gamificación verbal oral son actividades para desarrollar habilidades expresivas para hablar y escuchar, pensar y razonar y opinar con un vocabulario locuaz, fluido y coherente (Palma Rodríguez, 2019).
- **Definición operacional:** Propuesta de intervención pedagógica “Juegos de lenguaje para mejorar el lenguaje verbal de los infantes de ambos sexos de educación inicial de las entidades educativas de Huarmaca”. Comprende juegos verbales orales que permiten el mejoramiento del lenguaje oral.
- **Indicadores:** Participación en la gamificación verbal oral que generan expresiones fonológicas, morfo sintácticas, lexicales y pragmáticas.
- **Escala de medición:** ordinal

3.2.2. Variable dependiente: Expresión oral.

- **Definición conceptual:** El lenguaje o expresión verbal oral es una herramienta muy importante que tiene el ser humano para comunicarse. Los niños verbalizan sus ideas: el lenguaje es el símbolo comunicativo que le permite plasmar los sentimientos propios y ajenos y pueda estar preparado para participar en el contexto social solucionando diferentes problemas (Rojas Zuñiga, 2017).
- **Definición operacional:** Aplicación del instrumento “Prueba de Lenguaje verbal oral Navarra Revisada”, que evalúa el lenguaje verbal de infantes (hombres y mujeres) en las dimensiones: Forma, Contenido y Uso, lo que permite identificar el nivel alcanzado en las dimensiones fonológica, morfo-sintáctica, lexical y pragmática.
- **Indicadores:**
 - Pronuncia los fonemas correctamente,
 - repite frases,
 - se expresa verbalmente de manera espontánea a partir de un estímulo visual,
 - agrupa por categorías,

- nombra acciones sencillas,
 - identifica partes del cuerpo,
 - comprende y ejecuta órdenes sencillas,
 - reconoce objetos por su uso,
 - expresa funciones de las partes del cuerpo,
 - se expresa espontáneamente ante una lámina,
 - se expresa durante una actividad manipulativa.
- **Escala:** Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

La población en esta pesquisa estuvo compuesta por 48 infantes (hombres y mujeres) de educación inicial de las instituciones que oscilan entre las edades de tres a cinco años de las instituciones educativas: N° 15211 Zururán, Señor Cautivo y N° 20083 Las Ovejerías del distrito de Huarmaca, correspondiente a la provincia Huancabamba, Departamento de Piura (ver información detallada en Anexo 1).

- **Criterio de inclusión:** se tuvo en cuenta a los infantes (hombres y mujeres) cuyas edades son 3, 4 y 5 años de edad, que cursan el nivel inicial y que asisten a clases presenciales de forma frecuente.
- **Criterio de exclusión:** se tuvo en cuenta a los infantes (hombres y mujeres) de educación inicial que están retirados en las nóminas de matrícula o aquellos que faltan de manera recurrente.

3.3.2. Muestra

La muestra fue de los 48 infantes (hombres y mujeres) mencionados en la población, porque son entidades educativas unidocentes que albergan infantes (hombres y mujeres) del nivel inicial de tres, cuatro y cinco años de edad.

3.3.3. Muestreo

No se aplicó ningún tipo de muestreo, porque la misma población se utilizó como muestra, en este importante estudio.

3.3.4. Unidad de análisis

La unidad de análisis estuvo integrada por infantes (hombres y mujeres) de educación inicial unidocentes ubicados en la zona rural de Huarmaca. Los niños

oscilan entre los 3 y 5 años de edad, conforme a la siguiente Tabla 2 en que detallamos los infantes de ambos sexos estudiados por edades e entidades educativas en número y porcentajes. El mayor porcentaje son los niños de 4 años de edad (39.6%). Por lo demás, otro rasgo notable es que la mayoría de los infantes de ambos sexos proceden de la escuela B (50% del total), mientras que la IIEE A aporta el 27.1% y la IIE C el 22.9% de los infantes de ambos sexos entrevistados.

Tabla 1

Número y porcentaje de infantes de ambos sexos evaluados por institución educativa de Huarmaca, 2022

	IIEE→	A	B	C	Total
Edades↓	N°	4	9	3	16
3 años	% dentro de Edad	25.0%	56.3%	18.8%	100.0%
	% dentro de IIEE	30.8%	37.5%	27.3%	33.3%
	N°	6	9	4	19
4 años	% dentro de Edad	31.6%	47.4%	21.1%	100.0%
	% dentro de IIEE	46.2%	37.5%	36.4%	39.6%
	N°	3	6	4	13
5 años	% dentro de Edad	23.1%	46.2%	30.8%	100.0%
	% dentro de IIEE	23.1%	25.0%	36.4%	27.1%
	N°	13	24	11	48
Total	% dentro de Edad	27.1%	50.0%	22.9%	100.0%
	% dentro de IIEE	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Nota. Fueron un total de 48 los niños participantes en el programa y evaluados antes y después de la aplicación de éste.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. PLON-R

La recolección de datos de la variable dependiente “expresión oral” se desarrolló a través del instrumento denominado Prueba de Lenguaje verbal oral de Navarra Revisada (PLON-R, 2004). Es la Diputación Foral de Navarra que el Servicio de Orientación Psicológica ha modificado esta herramienta con el Departamento de Psicología de la Educación y Evolutiva de la Universidad de Barcelona. Esta herramienta es muy interesante e importante porque ayuda a determinar el nivel de desarrollo del lenguaje de los infantes (masculinos y femeninos).

Se aplicó la batería de instrumentos PLON-R para niños de tres, cuatro y cinco años. Las tres pruebas consideran ítems agrupados en las tres dimensiones relacionadas con el lenguaje oral: Forma, Contenido y Uso. Cada prueba considera la dimensión forma, la fonología a través de la muestra de imágenes para que el estudiante pronuncie verbalmente los nombre, también evalúa la morfología-sintaxis a través de la repetición de frases y la expresión verbal espontánea.

A continuación, se evalúan las dimensiones incluidas en el léxico (niveles inclusivo e inclusivo), discriminación de colores, relaciones espaciales, partes del cuerpo y movimientos básicos. La tercera dimensión que evalúa es el uso del habla espontánea frente al asiento y la interacción espontánea durante la prueba. La puntuación total de esta prueba es 14.

Para la prueba para niños de 4 años se incluyen las mismas dimensiones, excepto que el contenido considera "opuestos" en lugar de considerar partes del cuerpo. Las pruebas para preescolares de 5 años ahora también tienen todo en cuenta y trabajan en las dimensiones de contenido de categorías, acciones, partes del cuerpo, comandos simples, definidos por el uso (a nivel comprensivo y expresivo)

La ficha técnica de este instrumento se puede ver en Anexos.

Cada ítem se puntúa de 0 a 1 y 2 puntos (máximo), que el profesor debe evaluar. Una vez calificados todos los ítems, se determinará el nivel de desarrollo del lenguaje verbal de cada niño o niña, así como el grado de deficiencia o deficiencia

en las dimensiones estudiadas. Para la dimensión Forma, la puntuación máxima es 5; si es Contenido, 6; si es Uso, 3 puntos. Por tanto, la puntuación total máxima es 14. La herramienta PLON-R en el resultado final considera tres niveles: Retraso (puntuación inferior a una desviación estándar por debajo de la media), Necesidad de mejora (puntuación media y una desviación estándar por debajo de la media) la media) y Normal (punto de calificación o superior).

3.4.2. Estructura interna de la prueba

Con el análisis de la estructura interna se puede obtener información sobre la varianza global de cada escala en relación con la puntuación total y sobre cómo los diferentes apartados teóricos componen el PLON-R (Forma, Contenido y Uso). Para ello se calculó la matriz de correlaciones de Pearson de Forma, Contenido y Uso (Aguinaga Ayerra et al., 2004).¹ Así como el coeficiente de determinación entre cada uno de ellos. Los resultados se presentan en el Anexo 4.2. Debajo de la diagonal principal aparece el valor de la correlación en porcentaje (sin ceros ni decimales) y arriba el valor del coeficiente de determinación con el mismo formato.

En las pruebas de estas tres edades (3, 4 y 5 años) la estructura correlacional es muy similar. El componente Forma fue el que más se correlacionó con la puntuación total, compartiendo con ella en todos los casos más del 60% de la varianza común. El componente que menos contribuyó al total de la prueba fue el uso, aunque a los 3 años, por estar muy relacionado con las puntuaciones de condición física, el valor de correlación es bastante alto.

3.4.3. Confiabilidad y Validez de PLON-R (3, 4 y 5 años)

Un instrumento de medición es válido si realmente mide aquello que pretende medir. Un instrumento es confiable, fiable o consistente cuando al ser administrado al mismo sujeto en diferentes momentos, da aproximadamente los mismos

¹ Se utilizó una muestra total de 320 niños: 111 niños de 4 años, 108 de 5 años y 101 de 6 años. Todos los sujetos fueron seleccionados aleatoriamente teniendo en cuenta la edad y el sexo. Todos estaban escolarizados en castellano, en centros públicos. El número de sujetos que correspondió a cada zona geográfica fue fijado en proporción a su población escolar. El nivel sociocultural de los sujetos fue muy heterogéneo y dependió en gran parte de la situación geográfica de cada uno de los centros (Aguinaga Ayerra et al., 2004).

puntajes. Confiabilidad significa, entonces, estabilidad o constancia de los resultados (Cazau, 2019).

La PLON-R en su versión original se evaluó la confiabilidad tomando en cuenta la diversidad lingüística en varias regiones del territorio español, recogiendo la diversidad lingüística, para asegurar la representatividad del lenguaje verbal oral necesaria para comparar las puntuaciones entre los niños. Se ha aplicado a un total de 826 infantes de ambos sexos sin discapacidad ni necesidades educativas especiales de diferentes colegios y centros de instrucción del Norte, Centro, Este, Sur y Sur de Vietnam Oeste. La muestra estuvo compuesta por un porcentaje mayor de niñas (59,4%) que de niños (40,5%) (Aguinaga Ayerra et al., 2004).

La confiabilidad de cualquier medida hace referencia a la estabilidad y la consistencia de los resultados derivados de ella. Los estudios de fiabilidad de la PLON-R se han centrado en el cálculo de la consistencia interna (con el coeficiente alfa de Cronbach o el índice KR-20) y del error típico de medida (E.T.M.), un indicador de la variabilidad de la medida no atribuible a la variación del objeto de medición. Los resultados se presentan en el Anexo 4.3.

Visualizamos que las pruebas con mejor confiabilidad son las pruebas fonológicas, lo cual es consistente porque tienen una mayor cantidad de ítems y el coeficiente de confianza aumenta con la cantidad de datos. Teniendo esto en cuenta, los ensayos con menor número de entradas son los de mayor reducción del coeficiente, especialmente los correspondientes al apartado de Uso. Sin embargo, el valor del coeficiente para el PLON-R total sugiere que la confianza es suficiente para probar estas características combinando factores de desempeño con datos de visualización. (Aguinaga Ayerra et al., 2004).

3.5. Procedimientos

El primer paso realizado en el desarrollo de la investigación fue el de conseguir la autorización escrita de la entidades educativas seleccionadas por parte de los directivos y docentes. Luego se consiguió el consentimiento informado de los padres de familia (por escrito, a través de las APAFAS y de los padres en forma individual) de las I.E. donde se aplicó el Programa de la Prueba de Lenguaje verbal

oral Navarra – Revisada (PLON-R). Se incluyen en el cuadernillo de registro espacio para los datos personales de los infantes de ambos sexos objeto de estudio (entre 3 y 5 años de edad). Se garantiza en todo momento el anonimato de estos, por lo que se identifican con una numeración correlativa. El cuadernillo -parte de la batería de la PLON-R- sirvió también para recoger el perfil de los resultados y el resumen de los puntajes. Así, se anotaron las respuestas de los infantes de ambos sexos obtenidas con ayuda también del cuaderno de estímulos, elaborado para la edad de los infantes de ambos sexos y las dimensiones a estudiar de la expresión oral. Los resúmenes pueden verse en los anexos.

Con los datos obtenidos del pre y post test y registrados en fichas de sistematización, se procedió a su procesamiento y análisis, empleando el software estadístico SPSS versión 24.0 en español. Para ello se elaboró hojas de cálculo en base a la ficha de sistematización, con las puntuaciones obtenidas por cada uno de los infantes hombres y mujeres en el pre y post test. Con el SPSS se elaboraron cálculos descriptivos y gráficos. Posteriormente se hizo el contraste de hipótesis, haciendo el respectivo análisis y reflexión.

El primer objetivo específico se cumple al aplicar -antes del desarrollo del Programa de gamificación de lenguaje verbal oral - como pretest la batería de la prueba PLON-R. El segundo objetivo específico lo cumplimos al desarrollar el Programa de gamificación de lenguaje verbal oral que se incorpora como capítulo VIII de este informe. Y el tercer objetivo lo cumplimos cuando, al terminar de ejecutar el programa referido, se aplicó como postest la misma batería, logrando registrar los resultados que se expresan en este capítulo, en la parte referida a la prueba de hipótesis.

3.6. Métodos de análisis de datos

Los métodos utilizados son cuantitativos. Para el análisis de los datos obtenidos se diseñaron tablas y figuras con la distribución de frecuencias, puntuaciones de acuerdo con el baremo del instrumento, y porcentajes obtenidos, lo que permitirá el análisis descriptivo de las variables (ver las tablas y figuras correspondientes en el capítulo IV. Resultados, en el apartado 4.1. Caracterización de los niveles de desarrollo del lenguaje verbal oral en los infantes de ambos sexos de Huarmaca,

2022). Luego, para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba estadística pertinente de acuerdo con la prueba de normalidad.

La interpretación de la información acogida tiene en cuenta la prevención que indican los autores de la prueba PLON-R al advertir se tome en cuenta en el análisis, los siguientes puntos: no analizar la capacidad lingüística de los infantes de ambos sexos fuera del contexto de su nivel general de desarrollo global. Por otro lado, aunque los resultados de la evaluación del lenguaje realizada en esta prueba, aunque los resultados de algunos niños pueden ser similares, el desarrollo cognitivo futuro no necesariamente será similar, porque depende de otros aspectos que distinguen a cada sujeto individualmente. Otro aspecto es que los resultados obtenidos a nivel lingüístico (uso, fonológico, morfológico, sintáctico, léxico, semántico o comunicativo) no pueden interpretarse solos, sino con la globalidad de la lengua y ésta puede interpretarse en función del mecanismo que significa. Por ello, esta prueba y sus resultados deben considerarse una herramienta para que el maestro considere las demás circunstancias del niño o niña, para valorar los retrasos visualizados y diseñar las estrategias educativas más convenientes (Aguinaga Ayerra et al., 2004).

3.7. Aspectos éticos

El estudio se desarrolló bajo los fundamentos de los principios de veracidad, objetividad y respeto por las fuentes de información. Para conseguir la veracidad de la información se aplicó el principio de confidencialidad de los datos, en este caso de los niñas y niños. Con respecto a la objetividad se aplicó el método científico del paradigma cuantitativo. Para el respeto de las fuentes, se tomó en cuenta las normas APA séptima edición, como lo recomienda la Universidad César Vallejo, citándose a los autores y sus aportes. Consideramos que esta investigación cumple con las orientaciones de la guía de trabajos de investigación propios de la Universidad César Vallejo.

IV. RESULTADOS

Tomamos en cuenta nuestros propósitos investigativos, el objetivo general consistió en comprobar si la gamificación verbal oral mejora el lenguaje verbal en los infantes de ambos sexos de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022. Éste se demuestra a lo largo de todos este capítulo.

Como objetivos específicos nos propusimos comprobar el nivel de expresión oral de los infantes de ambos sexos de las entidades educativas de nivel inicial del distrito de Huarmaca el año 2022. De aquí se desprende el segundo objetivo: Diseñar el programa de juegos para mejorar el lenguaje verbal de infantes de ambos sexos del nivel inicial de entidades educacionales del distrito de Huarmaca el año 2022. Así mismo el tercer objetivo: medir los efectos al aplicar el programa de juegos para infantes de ambos sexos de las entidades educativas del nivel inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

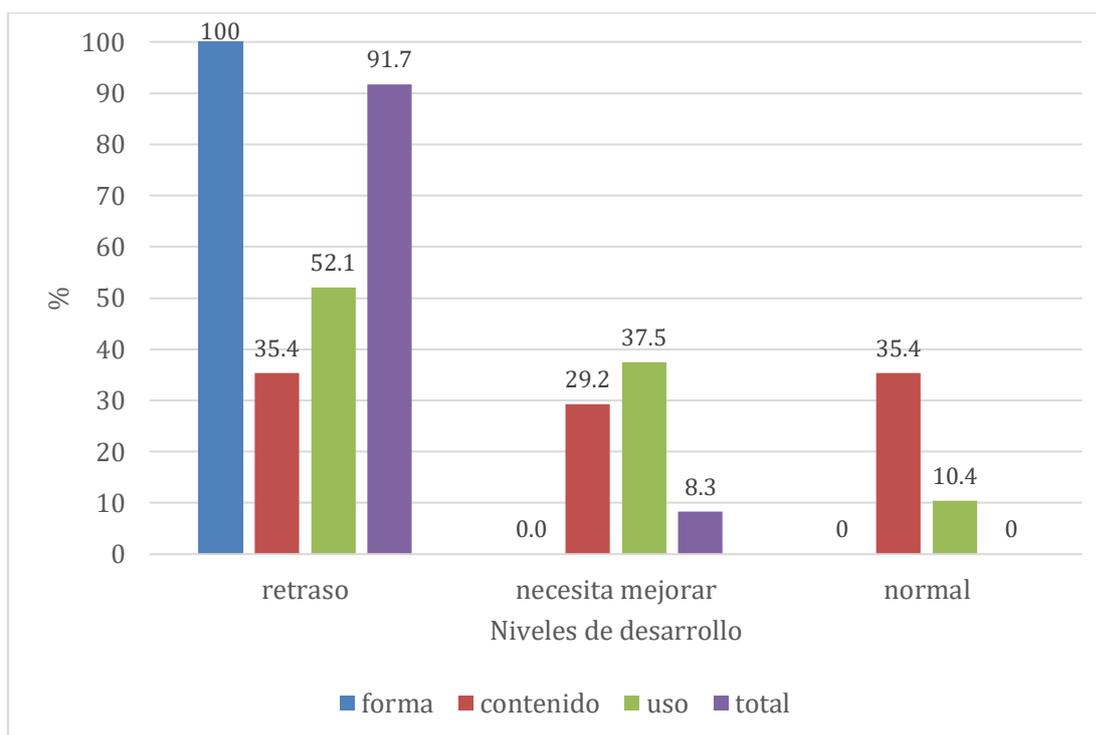
En una primera parte de este capítulo consignamos, conforme a los Baremos de la PLON-R, los niveles de consolidación del lenguaje verbal oral de los infantes de ambos sexos de Huarmaca estudiados. Y en la última parte usamos la estadística inferencial para la prueba de nuestras hipótesis.

4.1. Caracterización del desarrollo del lenguaje verbal oral en los infantes de Huarmaca, 2022

En esta sección usamos el Baremos ofrecido por (Aguinaga Ayerra et al., 2004) para caracterizar los niveles de desarrollo del lenguaje verbal oral de nuestros niños de Huarmaca.

Figura 1

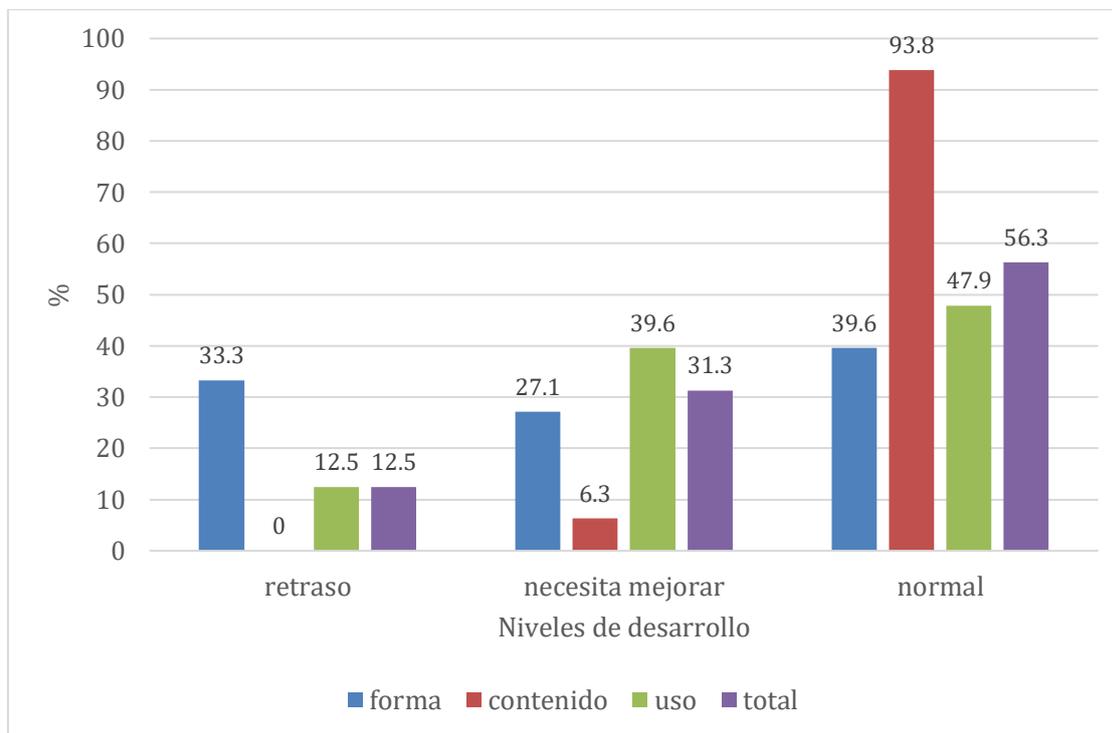
Pretest: Niveles de desarrollo del lenguaje oral, por componentes y total, %



Veamos en esta Figura 1 que los infantes evaluados antes de la aplicación del programa de juegos (pretest) presentan bajos niveles de desarrollo del lenguaje oral en todos sus componentes (Forma, Contenido y Uso), así como el puntaje total presentan. Así, el 100% muestran retraso en Forma, y elevados niveles de retraso en Contenido y Uso (35.4% y 52.1%), lo cual se expresa en que el 91.7% manifiestan retraso en el puntaje total. Es significativo también que los niveles de “necesita mejorar” (insuficiente, en proceso), son reducidos en Contenido y Uso (29.2% y 37.5%, respectivamente). En el puntaje total (consolidado) no se observa ningún niño o niña en condición “normal”, estando el 35.4% “normal” en Contenido, y un reducido 10.4% en Uso.

Figura 2

Postest: Niveles de desarrollo del lenguaje oral, por componentes y total, %



En la Figura 2 presentamos los resultados del postest, después de la aplicación del programa. Se nota un impacto positivo del programa de juegos, en especial en Contenido con un 93.8% en situación “normal”. Así mismo vemos que mientras en el pretest ningún infante tenía puntaje total “normal”, en el postest tenemos ya el 56.3% en esa condición, lo cual representa un logro destacado. También se reduce significativamente la situación de retraso que en el pretest era de 100% en forma, se redujo al 33.3% en el postest. Obviamente la diferencia se ha transferido a “necesita mejorar” (con 27.1%), y “normal” (39.6%).

Enfatizamos en una consideración señalada por Gloria Aguinaga y su equipo: el desarrollo lingüístico del niño y niña está íntimamente ligado al desarrollo global. Por lo tanto, los resultados de esta prueba, si bien son válidos científicamente, la decisión de la estrategia de intervención educativa debe tomar en cuenta las particularidades del desarrollo de cada niño o niña.

4.2. Prueba de hipótesis

Hipótesis general: La gamificación verbal oral mejora significativamente el dominio del lenguaje verbal en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

H0: La gamificación verbal oral no mejora significativamente el dominio del lenguaje verbal en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

En este caso, como se trata de una variable con distribución normal, lo cual fue demostrado al aplicar la prueba de evaluación de la normalidad correspondiente, aplicamos la Prueba t de Student para muestras emparejadas. aplicando el procedimiento correspondiente, obtenemos los siguientes resultados (ver Tabla 2)

Tabla 2

Prueba t de Student, Estadísticas de Muestras Emparejadas, Pretest y Postest, PLON-R, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pretest	6,38	48	1,964	,283
	Postest	11,10	48	1,801	,260

Se visualiza un importante incremento de la media, lo cual es un indicio importante a favor de la eficacia del Programa de Juegos de Lenguaje.

Tabla 3

Prueba T, Correlaciones de Muestras Emparejadas, Pretest y Postest, PLON-R, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Pretest & Postest	48	,374	,009

Se visualiza también una correlación positiva (Tabla 3), del orden del 37.4%, y el nivel de significatividad es menor a 0.05, lo cual nos dice que es altamente

significativo el impacto del programa de Juegos en el desarrollo de lenguaje verbal en el estudio realizado.

Tabla 4

Prueba t, Prueba de Muestras Emparejadas, Pretest y Postest, PLON-R, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig.
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)
Par POSTEST									
1	-	4,729	2,111	,305	4,116	5,342	15,520	47	,000
PRETEST									

Todo lo cual se corrobora en la Tabla 4 que arroja el análisis estadístico de la prueba t de Student, en la que vemos que hay una diferencia de 4.729 en las medias del pretest y el postest, con una significancia muy alta (0.000), es decir con 100% de probabilidad.

Toda esta evidencia nos lleva a tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir que sí hay un impacto positivo y altamente significativo de la aplicación del Programa de gamificación de lenguaje verbal oral en la formación y mejora del lenguaje verbal oral en los infantes de Huarmaca estudiados.

Hipótesis específica 1

H1: La gamificación verbal oral mejoran significativamente la expresión fonológica en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

H01: La gamificación verbal oral no mejoran significativamente la expresión fonológica en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022

Ya hemos visto que los componentes de la gran variable de lenguaje verbal oral tienen un comportamiento de distribución no normal, lo que nos lleva a aplicar una prueba no paramétrica, en este caso la Prueba de Wilcoxon (Álvarez Cáceres, 2007; Siegel, 1995). En las diferencias de los rangos no se encuentran rangos negativos, hallándose más bien 24 rangos positivos con un rango promedio de 12.5, y 24 empates (Tabla 5). Son indicios de la eficacia del programa.

Tabla 5

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Fonología, Pretest y Posttest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Total Fonología			
Posttest - Total Fonología Pretest			
Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
Empates	24 ^c		
Total	48		

a. Fonología posttest < Fonología pretest

b. Fonología posttest > Fonología pretest

c. Fonología posttest = Fonología pretest

Como se vio en la Tabla 5 y se ratifica en la Tabla 6 siguiente, el nivel de significatividad es muy elevado, al arrojar el valor $p= 0.000$

Tabla 6

Estadísticos de Prueba, Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Fonología, Pretest y Posttest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022

Estadísticos de prueba ^a	Fonología Posttest - Fonología
	Pretest
Z	-4,899 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
b. Se basa en rangos negativos.

Por tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, es decir que la gamificación verbal oral mejora significativamente la expresión fonológica en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

Hipótesis específica 2

H2: La gamificación verbal oral mejoran significativamente la Morfología-Sintaxis en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

H02: La gamificación verbal oral no mejoran significativamente la Morfología-Sintaxis en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

Para verificar estas hipótesis hacemos el mismo procedimiento con el pretest y postest del componente Morfología-Sintaxis (Ver Tabla 7)

Tabla 7

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Morfología-Sintaxis, Pretest y Postest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Morfología-Sintaxis Postest -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Morfología-Sintaxis Pretest	Rangos positivos	21 ^b	11,00	231,00
	Empates	27 ^c		
	Total	48		

a. Morfología-Sintaxis Postest < Morfología-Sintaxis Pretest

b. Morfología-Sintaxis Postest > Morfología-Sintaxis Pretest

c. Morfología-Sintaxis Postest = Morfología-Sintaxis Pretest

Se evidencia la inexistencia de rangos negativos en la resta de promedios, la presencia de 21 rangos positivos y 27 empates, lo cual es indicio importante del impacto positivo del programa aplicado en la formación y mejora del lenguaje verbal oral d ellos niños de 3, 4 y 5 años de Huarmaca objeto de este estudio. Veamos ahora la Tabla 8.

Tabla 8

Estadísticos de Prueba, Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Morfología-Sintaxis, Pretest y Postest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022

Estadísticos de prueba^a	Morfología-Sintaxis Postest - Morfología-Sintaxis Pretest
Z	-4,583 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
b. Se basa en rangos negativos.

En la Tabla 8 vemos que el nivel de significación es sumamente elevado e inmejorable: 0.000.

Todo ello nos lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir que la gamificación verbal oral mejora significativamente la expresión morfológica y sintaxis en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

Hipótesis específica 3

H4: La gamificación verbal oral mejoran significativamente la expresión pragmática en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

H04: La gamificación verbal oral no mejoran significativamente la expresión pragmática en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

Para verificar estas hipótesis hacemos el mismo procedimiento con el pretest y posttest del componente Uso (Ver Tabla 9 y Tabla 10).

Tabla 9

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Uso, Pretest y Posttest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Uso Posttest – Rangos negativos		1 ^a	13,50	13,50
Uso Pretest Rangos positivos		37 ^b	19,66	727,50
	Empates	10 ^c		
	Total	48		

a. Uso Posttest < Uso Pretest

b. Uso Posttest > Uso Pretest

c. Uso Posttest = Uso Pretest

Se evidencia la existencia de sólo 1 rango negativo en la resta de promedios, la presencia de importantes 37 rangos positivos y 10 empates, lo cual nuevamente es indicio importante del impacto positivo del programa aplicado en la formación y mejora del lenguaje verbal oral de ellos niños de 3, 4 y 5 años de Huarmaca objeto de este estudio. Veamos ahora la Tabla 14, para verificar cuán significativa es esta aparente eficacia del programa en este componente de Uso.

Tabla 10

Estadísticos de Prueba, Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Uso, Pretest y Posttest, Infantes de ambos sexos de Huarmaca, 2022

Estadísticos de prueba ^a	Uso Posttest - Uso Pretest
Z	-5,411 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	
b. Se basa en rangos negativos.	

Encontramos que según la Tabla 10 la significancia asintótica es bastante importante (0.000) lo cual nos lleva a una decisión respecto a la hipótesis, rechazan la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, es decir que la gamificación verbal oral mejora significativamente la expresión pragmática en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

V. DISCUSIÓN

En nuestra investigación desarrollada en infantes del nivel inicial de Huarmaca, encontramos en el pretest que se presentaba un grave retraso en el desarrollo del lenguaje oral de los infantes estudiados en Huarmaca: un 91.7% presentaba “retraso” a nivel global, y en los componentes de modo concurrente, siendo más grave en “forma”, llegando el “retraso” al 100%, y preocupante en “contenido” (35.4%) y “uso” (52.1%). Estos resultados contrastan con los hallados al aplicar el postest, después de aplicar nuestro Programa de Juegos para Desarrollar el de Lenguaje Oral en el nivel inicial. En efecto, de 91.7% de “retraso” en el puntaje global se pasa al reducido 12.5% en el postest. Ello se refleja también en los componentes: en “forma” se pasa del 100% al 33.3% de retraso, lo cual indica un avance notable. En “contenido” se pasa del 35.4 de “retraso” al 6.3%; en “uso” se pasa del 52.1% al 12.5%. se logran así resultados interesantes, al pasar del nivel de desarrollo global del 0% del nivel “normal”, al 56.3% en el postest, al aplicar el programa.

Coinciden estos resultados con los alcanzados en Ecuador por Iza (2020), que demuestra que una intervención similar a nuestro programa logró un mejoramiento en las habilidades de los estudiantes, merced a la aplicación de los eventos de juegos de lenguaje oral implementados, que permitieron mejorar un mejor desarrollo de las áreas de recepción, expresión y articulación del lenguaje oral.

En forma similar, Talledo y Vera (2019) utilizando una estrategia basada en cuentos infantiles y con infantes del mismo nivel, concluyen que el desarrollo de la expresión oral se logra cuando los niños y niñas tienen la oportunidad de opinar, en juegos, sobre la narración del cuento, ya que esto favorece el progreso integral del niño preescolar.

Por otro lado, nuestros resultados coinciden en términos generales con investigaciones diagnósticas y preexperimentales, en lo que corresponde. Así mismo un enfoque descriptivo es también el de Bernabel (2019) en una entidad educativa inicial pública del Callao (Perú), encontrando niveles aceptables de desarrollo del lenguaje oral, salvo una minoría de infantes de ambos sexos con niveles bajos y muy bajos que presentan tienen dificultades con la discriminación

auditiva y la dimensión fonológica. Estos trabajos son importantes y útiles, ya que brindan una entrada a un diagnóstico de las demandas específicas de estrategias de enseñanza, claro que tomando en cuenta los otros factores involucrados.

En forma concomitante, Ortiz, et al. (2018) en su investigación aplicada, determinan que el proceso de intervenciones pedagógicas realizadas con los niños se ha considerado una herramienta útil para establecer la comunicación con el entorno, para lograr un mayor grado de expresividad y comunicación, ya que hablar requiere mucha transmisión certera, sobre pensamientos, sentimientos, ideas, etc.

Un enfoque similar es el de María Páucar (2021) en Paita, Perú, quien caracteriza la relación entre la gamificación verbal-oral y el desarrollo de la expresión verbal-oral en los niñas y niños, encontrando también una alta significatividad entre la gamificación verbal oral y la comunicación oral. Lo mismo ocurre con Beatriz Menacho y Friné Yucra (2019), de Arequipa (Perú) que aplicaron estrategias de juegos verbales orales para mejorar el lenguaje verbal en infantes del nivel inicial de esa región, aplicando una lista de chequeo para validar el uso de estrategias de gamificación verbal-oral para desarrollar el lenguaje verbal en infantes de ambos sexos de 4 años de edad, lo cual informan que lograron. En forma parecida, Blanca Mejía y Guillermo Príncipe (2018) en Barranca, Lima, demuestran el impacto de los juegos de lenguaje en el desarrollo de las capacidad expresiva en infantes de ambos sexos de cinco años en educación inicial, encontrando que la aplicación de juegos de lenguaje facilita el desarrollo de las habilidades comunicacionales verbales y escrita de los niños, y otros aspectos cognitivos y morales. en el norte peruano, son importantes los trabajos de Rosemary Cherres (2018), y Carmen Moya (2021) quienes estudian la eficacia de la aplicación de programas de juegos en ámbitos distintos: Lambayeque y Piura. Ellas estudiaron el impacto de un programa de gamificación de lenguaje verbal oral para el desarrollo de éste en infantes de ambos sexos preescolares. El segundo trabajo nos parece más cercano al nuestro por ser cuasiexperimental, e inclusive trabajar con un grupo de control (lo cual no hicimos en nuestra investigación), y ambos utilizan la PLON-R haciendo sugerencias importantes al respecto. Este es un trabajo que confluye con el de Helen Rosales (2021), aunque registra las evidencias con una ficha. En nuestro caso, trabajamos con infantes de ambos sexos de 3, 4 y 5 años de edad, con los

cuales se desarrolló el programa y aplicó la prueba PLON-R correspondiente a sus edades, lo cual fue una experiencia algo distinta por la mayor complejidad del proceso de análisis de esta investigación cuasiexperimental.

Por otro lado, nuestra investigación nos permite verificar la importancia de la formación de la expresión verbal-oral, y de la investigación del desarrollo y aplicación de un programa de desarrollo del lenguaje oral, evaluando la aplicación de este antes y después. Habiendo arribado a resultados válidos estadísticamente, debemos insistir que, si bien esta evidencia es sólida desde el punto de vista empírico, se trata de una evaluación es parcial y especializada. En la experiencia pedagógica áulica y a partir de nuestros hallazgos investigativos, se ha verificado que debe tomarse en cuenta que junto con los resultados de la evaluación de PLON-R y de la aplicación de nuestro Programa, se debe tomar en cuenta lo que nos indica la teoría acumulada por la tradición científica de la Psicología Educativa sobre los diferentes ritmos de desarrollo cognitivo, y por ende del lenguaje, que, si bien tendencialmente es similar en todos los infantes, cada caso tiene sus propias circunstancias y ritmos, conforme se desprende en particular de las investigaciones de destacados investigadores (Barnet & Barnet, 2005; Barrios, 2018; Piaget, 1950, 1972; Verhaeghen & Hertzog, 2014).

Además debemos recordar que todas estas descripciones -completamente válidas- de los aspectos lingüísticos (fonológico, morfológico - sintáctico, semántico o pragmático) deben interpretarse en relación con la naturaleza global del lenguaje como variable importante del desarrollo cognitivo, con los mecanismos que se articulan en este proceso, lo cual hemos verificado en nuestra experiencia pedagógica, en especial al desarrollar esta investigación (Aguinaga Ayerra et al., 2004; Bruner, 2018; Carretié Arangüena, 2021; José, 2006; Vigotski, 2020)

VI. CONCLUSIONES

Al concluir nuestra investigación, llegamos a las siguientes conclusiones, en relación con nuestros objetivos:

- 1) Comprobamos que la gamificación verbal oral mejora el lenguaje verbal en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.
- 2) Al aplicar el pretest y postest con la prueba PLON-R, verificamos y caracterizamos el nivel de expresión oral de los infantes de las entidades educativas de inicial estudiadas en el distrito de Huarmaca el año 2022.
- 3) Así mismo diseñamos el Programa de Juegos para Infantes de ambos sexos de las entidades educacionales nivel inicial para mejorar su expresión oral, orientado a los de infantes de ambos sexos de ese nivel en el distrito de Huarmaca el año 2022, que se incluye en el capítulo VIII de esta tesis.
- 4) Se aplicó el referido Programa de Juegos para Infantes de ambos sexos de las Entidades educativas de inicial.
- 5) Se midieron los efectos de la aplicación del Programa de Juegos para Infantes de ambos sexos de las entidades educacionales nivel inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

Así mismo pusimos a prueba las hipótesis, y en todos los casos se validaron las hipótesis alternas:

- 1) La hipótesis general: La gamificación verbal oral mejora significativamente el dominio del lenguaje verbal en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.
- 2) Hipótesis específica 1) La gamificación verbal oral mejoran significativamente la expresión fonológica en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.
- 3) Hipótesis específica 2) La gamificación verbal oral mejoran significativamente la morfología y sintaxis de los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022; y

4) Hipótesis específica 3) La gamificación verbal oral mejoran significativamente la expresión pragmática en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca el año 2022.

VII. RECOMENDACIONES

Proponemos las siguientes recomendaciones:

- 1) Difundir en el ámbito de Huarmaca y la región andina de Piura nuestra propuesta de programa, y el uso de este modelo de investigación para mejorar el desarrollo del lenguaje verbal y, por ende, del desarrollo cognitivo de los infantes de ambos géneros de la región de Piura.
- 2) Incentivar en las entidades educativas el desarrollo de investigaciones similares a la nuestra, que desarrollen propuestas innovadoras en el ámbito de la formación de habilidades lingüísticas de los infantes del nivel inicial, como parte de su desarrollo cognitivo integral.
- 3) Promover el desarrollo de investigaciones que apliquen las teorías y modelos de desarrollo cognitivo en la formación y mejora del lenguaje verbal oral y escrito de los infantes del nivel inicial, incorporando otras variables que tiene que ver con los factores que provocan la aparente persistencia de segmentos de población infantil con niveles de atraso en la mejora de habilidades del lenguaje oral, y procurar alternativas pedagógicas de solución.

REFERENCIAS

- Aguado, G. (2012). Fonología. En *Neurociencia del Lenguaje: Bases neurológicas e implicaciones clínicas* (pp. 47-64). Editorial Medica Panamericana Sa de.
- Aguinaga Ayerra, G., Armentia, M. L., Fraile, A., Olangua, P., & Uriz, N. (1990). *Plon: Prueba de Lenguaje Oral de Navarra*. Gobierno de Navarra , Fondo de Publicaciones.
- Aguinaga Ayerra, G., Armentia, M. L., Fraile, A., Olangua, P., & Uriz, N. (2004). *PON-R: Prueba de Lenguaje Oral de Navarra Revisada*. TEA Ediciones, S.A.
- Alvarado Pineda, G. D. M. (2017). Programa de estrategias comunicacionales para fortalecer la expresión oral en los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú Félix Tello Rojas de Chiclayo-2016. *Universidad César Vallejo*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16473>
- Álvarez Cáceres, R. (2007). *Estadística multivariante y no paramétrica con SPSS: Aplicación a las ciencias de la salud*.
- Arciniegas Sigüenza, M. L., & Villavicencio Aguilar, C. E. (2014). *Análisis de las actividades lúdicas que utilizan las docentes, para potenciar el desarrollo integral de los niños de 3 y 4 años de los Centros de Educación Inicial del cantón Machala* [Magister en Educación Especial, Universidad del Azuay].
<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/3459>
- Arciniegas Sigüenza, M. L., & Villavicencio Aguilar, C. E. (2015). Análisis de las actividades lúdicas utilizadas para potenciar el desarrollo integral de los niños de 3 y 4 años. *I Congreso Internacional de Ciencia y Tecnología, UTMACH 2015, Memoria de Artículos, 73-81*.

- Barnet, A., & Barnet, R. (2005). *El pensamiento del bebé*. Javier Vergara Editor.
- Barrios, B. (2018, diciembre 18). *La psicología del desarrollo y el lenguaje. El punto de vista de Jean Piaget. Ponencia presentada en la Cátedra Mario Briceño Iragorry, Universidad Nacional Abierta*.
- Bartl, A. (2007). *101 Quick Thinking Games and Riddles*. Hunter House.
- Bernabel León, L. E. (2019). *El lenguaje oral en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública del Callao*.
<https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/8632>
- Berthet, C., & Paradas, C. (Eds.). (2006). *Le langage à l'école maternelle*. Centre National de Documentation Pédagogique.
https://www.snuipp.fr/IMG/pdf/langage_en_maternelle.pdf
- Bloom, L. (1980). Language development, language disorders, and learning disabilities: LD3. *Bulletin of the Orton Society*, 30(1), 113-133.
<https://doi.org/10.1007/BF02653712>
- Bloom, L. (1997). *Putting the Child (Back) into the Study of Language Acquisition*.
<https://doi.org/10.7916/D8PC3F2F>
- Bloom, L. (2000). *Intentionality and Theories of Intentionality in Development*. 43, 178-185. <https://doi.org/10.7916/D8JM2NWX>
- Bloom, L., & Beckwith, R. (1989). *Intentionality and Language Development*.
<https://doi.org/10.7916/D8KH0Z8N>
- Boisseau, P. (2005). *Enseigner la langue orale en maternelle*. Retz.
- Bruner, J. S. (1986). *El Habla Del Niño: Cognición y desarrollo humano*. Paidós Ibérica, Ediciones S. A.
- Bruner, J. S. (2018). *Desarrollo cognitivo y educación*. Ediciones Morata.

- Caraballo Folgado, A. (2022). *Los mejores trabalenguas cortos, largos, fáciles y difíciles para niños*. Guiainfantil.com.
<https://www.guiainfantil.com/servicios/trabalenguas.htm>
- Carretié Arangüena, L. (2021). *Anatomía de la mente. Emoción, cognición y cerebro* (3a.). Ediciones Pirámide.
- Carrillo, S., Salazar, V., & Leandro, S. (2019). Jóvenes y educación en Lima Metropolitana y Callao. En *Instituto de Estudios Peruanos*. Instituto de Estudios Peruanos.
- Castillo-Ortega, S. E., Sánchez-Domínguez, J. P., & Hernández-López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: Un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>
- Castorina, J. A., & Carretero, M. (2012). *Desarrollo cognitivo y educación: Procesos del conocimiento y contenidos específicos. II*. Paidós.
- Castro De La Cruz, J. M. (2015). *Juegos verbales como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en niños bilingües de cinco años* [Tesis, USIL].
<https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/2126>
- Cazau, P. (2019). *Estadística y metodología de la investigación*.
https://www.academia.edu/49085762/Estad%C3%ADstica_y_metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_Pablo_Cazau
- Cherres de Dávila, R. (2018). Relación entre los juegos verbales y la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de edad de una institución educativa. *Universidad César Vallejo*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/29553>

- Chiaravalloti. (2018, septiembre 4). Le tappe dello sviluppo linguistico dei bambini. *Percorsi Formativi 0-6*. <https://percorsiformativi06.it/le-tappe-dello-sviluppo-linguistico-dei-bambini/>
- Chomsky, N. (1998). *Nuestro conocimiento del lenguaje humano—Perspectivas actuales, con un desarrollo introductorio del pensamiento minimalista* (1. edición.). Ed. Universidad de Concepción & Bravo y Allende Ed.
- Chomsky, N. (2015). *Aspects of the Theory of Syntax* (50th anniversary edition). MIT Press.
- Clamar, G. (2022). *Parler pour que les enfants écoutent, écouter pour que les enfants parlent (Résumé et analyse du livre de Adele Faber)*. 50Minutes.fr.
- Condemarín, M. (1992). *Cada día, un juego: 180 juegos y actividades creativas : para niños de dos a cinco años : Primer Trimestre*. Editorial del Nuevo Extremo.
- Condemarín, M. (1998a). *Jugar y Leer: Guía para Padres y Animadores de Lectura*. Editorial Del Nuevo Extremo.
- Condemarín, M. (1998b). *Cada día, un juego*. Editorial Del Nuevo Extremo.
- Condemarín, M., G, M. C., Galdames, V., & Medina, A. (1996). *Taller de lenguaje: Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito*. CEPE.
- Condemarín, M., Galdames, V., & Medina, A. (1996). *Taller de lenguaje: Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito*. CEPE.
- Condemarín, M., Galdames, V., & Medina, A. (1997). *Canguru 1*. Andres Bello.
- Coutou, É. (2015). *Le jeu et l'apprentissage* [Sciences de l'Homme et Société / Education, École supérieure du professorat et de l'éducation - Académie de Nantes]. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01387776>

- Díaz Huamán, S. Y., & Suaña Calsín, M. (2017). Trabalenguas infantiles como técnica en el desarrollo de la expresión oral en niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José—Puno, 2017. *Universidad Nacional del Altiplano*. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/5757>
- Domínguez, A., & Cuetos Vega, F. (2012). Morfología. En *Neurociencia del Lenguaje: Bases neurológicas e implicaciones clínicas* (pp. 65-76). Editorial Medica Panamericana Sa de.
- Doyon, D., & Fisher, C. (2010). *Langage et pensée à la maternelle*. PUQ.
- Eberly, S. (2011). *365 Manners Kids Should Know: Games, Activities, and Other Fun Ways to Help Children and Teens Learn Etiquette*. Harmony/Rodale.
- Eiss, H. E. (1988). *Dictionary of Language Games, Puzzles and Amusements*. Greenwood Press.
- Fernández, P. (2022). *Beneficios de los trabalenguas para los niños*. Guiainfantil.com.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/beneficios-de-los-trabalenguas-para-los-ninos/>
- Gamba Peña, A. (2018). *Teorías y métodos: Psicología genética y enfoque histórico cultural*. Fundación Universitaria del Área Andina.
- González-Nosti, M., & Cuetos Vega, F. (2012). Comprensión oral. En *Neurociencia del Lenguaje: Bases neurológicas e implicaciones clínicas* (pp. 15-30). Editorial Medica Panamericana Sa de.
- Guerzoni, D. (Ed.). (2013). *Lo sviluppo linguistico nel bambino 0/3 anni*.
https://memoesperienze.comune.modena.it/nidi/pdf/sviluppo_linguistico.pdf
- Hadfield, J. (1998). *Elementary Vocabulary Games: A Collection of Vocabulary Games and Activities for Elementary Students of English*. Longman.

- Hadfield, J. (2005). *Elementary communication games: Photocopiable material*. Longmann.
- Hadfield, J. (2008). *Beginners' communication games*. Longman.
- Igoa, J. M., Belinchón, M., & Marulanda, E. (2012). Pragmática. En *Neurociencia del Lenguaje: Bases neurológicas e implicaciones clínicas* (pp. 111-136). Editorial Medica Panamericana Sa de.
- Inhelder, B., & Piaget, J. (1967). *Génesis de las Estructuras Lógicas Elementales: Clasificaciones y Seriaciones*. Guadalupe.
- Iza Llumiquinga, S. E. (2020). *Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa "Benjamín Carrión" en el año lectivo 2019-2020*.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22950>
- José, E. T. (2006). *Conocimiento, pensamiento y lenguaje: Una introducción a la lógica y al pensamiento científico* (1.ª ed.). Biblos.
- Labinowicz, E. (1982). *Introducción a Piaget: Pensamiento, aprendizaje, enseñanza*. Fondo Educativo Interamericano.
- Lewis, G., & Bedson, G. (2013). *Games for Children—Primary Resource Books for Teachers*. Oxford University Press.
- Mahmoud Raba, A., & Tanni, Z. (2014). Using Games to Promote Students' Motivation towards Learning English. *Al-Quds Open University Journal for Educational and Psychological Research and Studies*, 2, 11-33.
<https://doi.org/10.12816/0016267>
- Martín-Loeches, M. (2012). Sintaxis. En *Neurociencia del Lenguaje: Bases neurológicas e implicaciones clínicas* (pp. 77-92). Editorial Medica Panamericana Sa de.

- Mejía Bustillos, B., & Príncipe Cotillo, G. (2018). Juegos lingüísticos y la habilidad comunicativa de los niños y niñas de cinco años de una institución educativa pública de inicial. *Educa UMCH, 12 (Journal EDUCA UMCH N°12 2018 (july-december))*, 31-46.
- Menacho Huayllas, B., & Yucra Chambi, F. M. (2019). Estrategias de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 4 años de edad, de la institución educativa inicial, Charcana, Arequipa, 2018. *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9190>
- Mente y Lenguaje. Grupo Interdisciplinario de Investigación. (2014). Evolución y desarrollo de la cognición social. En *Cognición social y lenguaje: La intersubjetividad en la evolución de la especie y en el desarrollo del niño*. Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Ministerio de Educación. (2017a). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación. (2017b). *Programa Curricular del Nivel Inicial. Aprobado mediante Resolución Ministerial N.º 281-2016-ED Modificado mediante RM Nro. 159-2017-ED*. Ministerio de Educación.
<https://mineduperu.org/programa-curricular-de-educacion-inicial/>
- Ministerio de Educación. (2019a). *Evaluación Censal de Estudiantes 2019. UMC. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes*.
<http://umc.minedu.gob.pe/ece2019/>
- Ministerio de Educación. (2019b). *Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes – ECE 2018. Región Piura. UMC – MINEDU*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6612>

- Moya Rojas, C. D. S. (2021). Programa lúdico para el lenguaje oral en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial, Piura 2021. *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69188>
- Ortiz López, N. del S., Velásquez Guevara, B. E., & Valverde Riascos, Y. del S. (2018). La lúdica como estrategia didáctica para generar habilidades de comunicación oral en el grado Transición: The playful as a didactic strategy to generate oral communication skills in the transition degree. *Revista Criterios*, 25(2), 13-31.
- Owens, R. E. Jr. (2016). *Language Development: An Introduction (Global Edition)* (9.^a ed.). Pearson Education.
- Palma Rodríguez, M. A. (2019). *The influence of verbal games to develop the speaking skill* [Tesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación].
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/41243>
- Páucar Santiago, M. M. (2021). Juegos verbales y la comunicación oral en los estudiantes del primer grado de la I.E. N°20803 Carlos Durand Hernández de Paita, 2021. *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79025>
- Pellizzari Raddatzi, E., & Azcárraga, M. (2009). *Manual de componentes del lenguaje: Niveles fonológico, morfosintáctico* | ISBN 978-956-7576-44-9 - Libro. Ediciones Universidad Católica del Maule.
- Piaget, J. (1950). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. Ediciones La Lectura.
- Piaget, J. (1972). *Estudios de Psicología Genética*. Emecé.

- Piaget, J. (2012). *La equilibración de las estructuras cognitivas: Problema central del desarrollo*. Siglo XXI de España.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2015). *Psicología del niño* (18.^a ed.). Morata.
- Pinker, S. (2012). *El Instinto Del Lenguaje*. Grupo Anaya Comercial.
- Preston, J. M., & Gardner, R. C. (1967). Dimensions of oral and written language fluency. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 6(6), 936-945.
[https://doi.org/10.1016/S0022-5371\(67\)80162-2](https://doi.org/10.1016/S0022-5371(67)80162-2)
- Pucuhuaranga Espinoza, T. N. (2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad. *Horizonte de la Ciencia*, 6(11), 191-204.
- Rodríguez Estrada, M., & Ketchum, M. (2008). *Creatividad en los juegos y juguetes*. Editorial Pax México.
- Rodríguez-Ferreiro, J. (2012). Semántica. En *Neurociencia del Lenguaje: Bases neurológicas e implicaciones clínicas* (pp. 93-110). Editorial Medica Panamericana Sa de.
- Rojas Zuñiga, T. M. (2017). Los juegos verbales y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N.º 552 "Hermacia Payet", de Villa María del Triunfo, 2017. *Universidad César Vallejo*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/14201>
- Rooyackers, P. (2002). *101 Language Games for Children: Fun and Learning with Words, Stories, and Poems*. Hunter House.
- Rosales Farfán, H. K. (2022). Estrategias lúdicas y desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes de 5 años de la IE N° 942, Sullana. *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77449?show=full>

- Rothman, A. M. (2017). *Adivinanzas: Para jugar y divertirse (colección infantiles)*. Somos Mamás.
- Sánchez Rivero, R., & Fidalgo Redondo, R. (2020). La enseñanza de la conciencia fonológica en la Educación Infantil: Un estudio observacional. *Revista de Psicología y Educación*, 15(2), 184-200.
- Sandoval Saldaña, D. M., & Diaz Vallejos, A. K. (2019). *Aplicación de un programa de juegos verbales: Rimas, trabalenguas, adivinanzas para desarrollar la expresión oral en los niños de 4 años de edad de la I.E.I. N°412 P.J. Ramiro Priale – Villa Hermosa, Distrito José Leonardo Ortiz, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque*.
<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/3512>
- Serna, M. de la. (2001). *El libro de las adivinanzas y acertijos*. Grasindo.
- Siegel, S. (1995). *Estadística no paramétrica: Aplicada a las ciencias de la conducta* (4a ed.). Trillas.
- Suso Lopez, J. (1998). Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangère. En *Dans Ruiz, R., El teatro: Componentes teóricos y prácticos para la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera*. Granada : Universidad de Granada. <https://litmedmod.ca/theatralisation-de-contes-et-legendes-du-quebec-fles/jeux-communicatifs-et-enseignementapprentissage>
- Talledo Zambrano, A. J., & Vera García, L. A. (2019). Los Cuentos Infantiles en el Desarrollo del Lenguaje Oral en los Estudiantes de 4 años de la Escuela de Educación Básica Martha Bucaram de Roldós del Cantón Sucre. *Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria*. e-ISSN 2528-7842, 5(3), 133-144.

UNICEF. (2020). *Niños y niñas en América Latina y el Caribe. Panorama 2020*.

UNICEF. <https://www.unicef.org/lac/ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-en-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe>

Verhaeghen, P., & Hertzog, C. (2014). *The Oxford Handbook of Emotion, Social Cognition, and Problem Solving in Adulthood* (1.^a ed.). Oxford University Press.

Vigotski, L. S. (2020). *Pensamiento y lenguaje*. Paidós.

Vihman, M. M. (2014). *Phonological Development: The First Two Years* (2.^a ed.). Wiley-Blackwell.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning, 3rd Edition (Cambridge Handbooks for Language Teachers)* (3.^a ed.).

Yondotal, D., & Bindzy Oyono, A. S. (2014). (8) *Les jeux coopératifs pour mieux se socialiser en maternelle. | Claudia Elvira Romero Herrera—*
Academia.edu. Centre d'Education et de Formation en Animation AGBETSI (CEFAA).

https://www.academia.edu/5249755/Les_jeux_coop%C3%A9ratifs_pour_mieux_se_socialiser_en_maternelle

ANEXOS

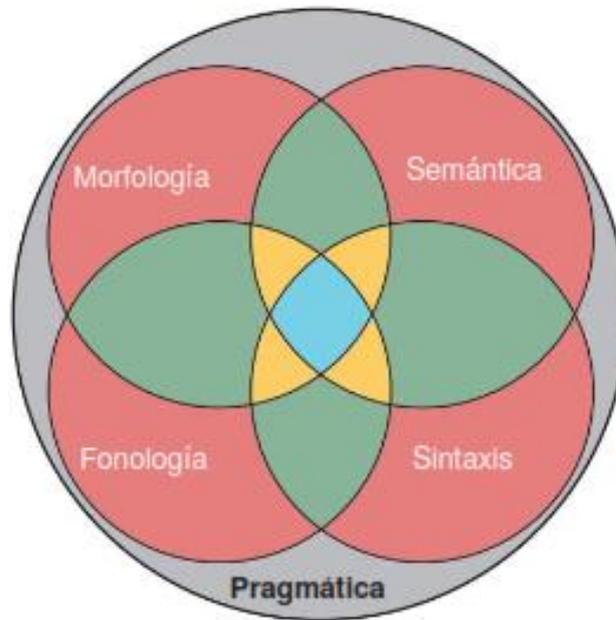
Anexo 1

Población de los infantes (hombres y mujeres) de educación inicial de las entidades educativas del distrito de Huarmaca el año 2022

Entidades educativas de Inicial	Clave	N° De niñas y niños
I.E. N° 15211 Zururán	A	13
I.E. Señor Cautivo	B	24
I.E. N° 20083 Las Ovejerías	C	11
Total, niñas y niños		48

Nota. Fuente: Nóminas de matrícula

Anexo 2. Componentes del Lenguaje



Nota. En base a Owens (2016)

Anexo 3: Variables

VARIABLE ESTÍMULO (INDEPENDIENTE)	COMPONENTES	Descripción		
Programa de estímulos: Programa de Juegos verbales orales para la formación y mejora del lenguaje verbal oral	Datos generales	Información referencial del Programa		
	Fundamentación	Motivación empírica y diagnóstica del programa		
	Objetivos	Logros que alcanzar con aplicación del Programa		
	Metodología	Incluye: Aspectos generales Técnicas lúdicas Etapas del Programa de Juegos de Lenguaje Recursos Presupuesto y financiamiento		
	Descripción de los juegos	Edad	3, 4 y 5 años	
		Duración	Tiempo del juego	
		Material	Requerimientos de medios para la ejecución del juego	
		Metas	Logros mediatos de la estrategia	
		Habilidades	Logros inmediatos de la estrategia	
		Descripción	Procedimiento de ejecución	
Evaluación	Recomendaciones para el profesor	Sugerencias		
		La evaluación de la eficacia del Programa se realiza con la aplicación de la Prueba de Lenguaje verbal oral Navarra Revisada (PLON-R)		

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	3 AÑOS	INDICADORES	ESCALA
Nivel de la expresión verbal del niño o niña	El lenguaje verbal es la herramienta de comunicación más importante del ser humano	Resultados de aplicación del instrumento Prueba de Lenguaje verbal oral Navarra Revisada	Forma	Fonología*	el niño pronuncia los fonemas correspondientes a su edad mediante imitación diferida	ordinal
				Morfología - sintaxis	Repetición de frases Expresión verbal espontánea	ordinal
			Contenido	Léxico*	Nivel comprensivo Nivel expresivo	ordinal
				Identificación de colores*	el niño identifica los cuatro colores Fundamentales	ordinal
				Relaciones espaciales*	el niño conoce Jos conceptos espaciales arriba, abajo, dentro y fuera	ordinal
				Partes del cuerpo *	el niño identifica las partes del cuerpo	ordinal
				Opuestos**	el niño expresa palabras de significado contrario a otras dadas	ordinal
				Identificar acciones básicas*	el niño es capaz de nombrar acciones sencillas.	ordinal
Necesidades básicas, conocimiento	Comportamiento comunicativo del niño durante la prueba	ordinal				

			Uso	Expresión espontánea ante una lámina*	Nivel funcional del lenguaje: Descripción, corrección y narración	ordinal
				Interacción espontánea o lo largo de la prueba*	conductas verbales comunicativas del niño durante la prueba como indicador del uso real del lenguaje	ordinal
				Expresión espontánea durante una actividad manipulativa:	conductas verbales comunicativas del niño ante una situación habitual de actividad manipulativa.	ordinal

Nota. Operacionalización sobre la base de (Aguinaga Ayerra et al., 1990)

VARIABLES INTERVINIENTES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES / INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Edad*	Años del participante	3, 4 y 5 años	Años de edad	numérica
Institución educativa	Institución educativa de procedencia de niño o niña participante	Nombre de IIEE	I.E. N° 15211 Zururán I.E. Señor Cautivo I.E. N° 20083 Las Ovejerías	nominal
*: tiene relevancia sólo en el tipo de prueba a aplicar (PLON-R tiene pruebas distintas para 3, 4m 5 y 6 años de edad)				

Anexo 4. Prueba de Lenguaje verbal oral Navarra – Revisada (PLON-R)

Anexo 4.1. Ficha Técnica

Nombre	Prueba de Lenguaje verbal oral Navarra Revisada (PLON-R).
Autores	Gloria Aguinaga Ayerra, María Luisa Armentia López de 5L#50, Ana Fraile Blázquez, Pedro Olangua Baquedano, Nicolás Uriz Bidegain.
Asesoramiento científico y técnico	María José del Río.
Aplicación	Individual,
Ámbito de aplicación	Niños de 3, 4, 5 y 6 años.
Duración	Variable, entre 10 y 12 minutos.
• Finalidad	Detección rápida o screening ² del desarrollo de lenguaje oral.
• Baremación	Puntuaciones típicas transformadas (5) y criterios de desarrollo en los apartados de Forma, Contenido, Uso y Total en cada nivel de edad.
Material	Cuadernillos de anotación, cuaderno de estímulos, fichas de colores, cochecito, sobre con viñetas, sobre con rompecabezas y manual.

² Los autores de PLON-R usan la palabra *screening* para definir la evaluación rápida y somera por tratarse de un término de difícil traducción y que se ha ido extendiendo en la práctica profesional.

Anexo 4.2. Características de PLON-R

Correlaciones de Pearson de la prueba PLON-R para infantes de 3, 4 y 5 años (en centésimas)

3 años	Fonología	Morfología-sintaxis	Forma	Contenido	Uso	Total PLON-R
Fonología		3	21	11	3	19
Morfología-sintaxis	19		84	12	28	61
Forma	46	92		14	29	71
Contenido	33	34	38		10	56
Uso	18	53	54	32		55
Total PLON-R	43	78	84	75	74	

4 años	Fonología	Morfología-sintaxis	Forma	Contenido	Uso	Total PLON-R
Fonología		1	16	5	0	11
Morfología-sintaxis	11		85	7	21	59
Forma	40	92		12	15	67
Contenido	23	27	34		1	50
Uso	3	46	39	8		38
Total PLON-R	33	77	82	71	62	

5 años	Fonología	Morfología-sintaxis	Forma	Contenido	Uso	Total PLON-R
Fonología		3	20	5	1	16
Morfología-sintaxis	16		84	4	11	51
Forma	44	92		7	10	62
Contenido	22	20	26		0	51
Uso	12	33	31	1		26
Total PLON-R	40	72	79	71	51	

Nota. Elaborado de (Aguinaga Ayerra et al., 2004, pp. 62-63, Tabla 4.4, Tabla 4.41 y Tabla 4.42)

Anexo 4.3.

Fiabilidad de PLON-R

Edades	3 años		4 años		5 años	
Componentes	Alfa	E.T.M.	Alfa	E.T.M.	Alfa	E.T.M.
Fonología	0,713	1,045	0,795	0,975	0,913	0,760
Morfología-sintaxis	0,501	0,546	0,383	0,611	0,434	0,550
Forma	0,694	1,216	1,754	1,181	0,873	0,995
Contenido	0,645	1,245	0,125	1,413	0,548	1,319
Uso	0,219	0,532	0,241	0,990	0,130	1,004
Total PLON-R	0,774	1,839	0,771	2,129	0,761	2,000

Nota. Elaborado de (Aguinaga Ayerra et al., 2004).

Anexo 5: Validaciones de expertos



Universidad
César Vallejo

Escuela de
Posgrado

Proyecto: “Juegos verbales para la expresión oral en los niños de las instituciones educativas de inicial del distrito de Huarmaca, 2022”

Responsable: Álvarez Tocto, Miriam Esther

EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Señor:

Estimado(a) Señor(a):

Usted ha sido invitado a participar en el proceso de evaluación de un cuestionario para recolectar información para la investigación “**Juegos verbales para la expresión oral en los niños de las instituciones educativas de inicial del distrito de Huarmaca, 2022**”, cuyo responsable es la Br. Álvarez Tocto, Miriam Esther

Por tal motivo, le alcanzamos el instrumento Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R) motivo de evaluación y el presente formato que servirá para que usted pueda hacernos llegar sus apreciaciones para cada ítem del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán verificar la validez del instrumento, que nos permitirá obtener información válida para el logro de los objetivos de la investigación aludida.

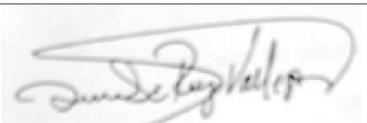
A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

Variable Lenguaje oral, componentes	Módulo 3 Años Sub- componentes	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		Los ítems corresponden a alguna dimensión de la variable		Los ítems contribuyen a medir el indicador planteado		Los ítems permiten clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
Forma	I. Fonología	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	II. Morfología - sintaxis	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
Contenido	I. Léxico	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	II. Identificación de colores	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	III. Relaciones espaciales	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	IV. Partes del cuerpo	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	V. Identificar acciones básicas	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	

Uso	I. Expresión espontánea ante una	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	II. Interacción espontánea o lo largo de la prueba	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	

Variable Lenguaje oral, componentes	Módulo 4 Años	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	Sub-componentes	Los ítems corresponden a alguna dimensión de la variable		Los ítems contribuyen a medir el indicador planteado		Los ítems permiten clasificar a los sujetos en las categorías establecida		
Forma	I. Fonología	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	II. Morfología - sintaxis	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
Contenido	I. Léxico	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	II. Identificación de colores	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	III. Relaciones espaciales	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	IV. Opuestos	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	V. Necesidades básicas, comportamiento social	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
Uso	I. Expresión espontánea ante una lámina	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	II. Expresión espontánea durante una actividad	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	

Variable Lenguaje oral, componentes	Módulo 5 Años	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	Sub- componentes	Los items corresponden a alguna dimensión de la variable		Los items contribuyen a medir el indicador planteado		Los items permiten clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
Forma	I. Fonología	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	II. Morfología - sintaxis	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
Contenido	I. Léxico	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	II. Identificación de colores	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	III. Relaciones espaciales	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	IV. Opuestos	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	V. Necesidades básicas, comportamiento social	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
Uso	I. Expresión espontánea ante una lámina	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	II. Expresión espontánea durante una actividad	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	

Fecha:	1 de Junio 2022	16491936
Nombres:	Mg. María Elena Ruiz Vallejos	



Proyecto: "Juegos verbales para la expresión oral en los niños de las instituciones educativas de inicial del distrito de Huarmaca, 2022"

Responsable: Álvarez Tocto, Miriam Esther

EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Señor:

Estimado(a) Señor(a): *Miriam del Rosario Amaya Cueva*

Usted ha sido invitado a participar en el proceso de evaluación de un cuestionario para recolectar información para la investigación "Juegos verbales para la expresión oral en los niños de las instituciones educativas de inicial del distrito de Huarmaca, 2022", cuyo responsable es la Br. Álvarez Tocto, Miriam Esther

Por tal motivo, le alcanzamos el instrumento Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R) motivo de evaluación y el presente formato que servirá para que usted pueda hacernos llegar sus apreciaciones para cada ítem del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán verificar la validez del instrumento, que nos permitirá obtener información válida para el logro de los objetivos de la investigación aludida.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

Variable Lenguaje oral, componentes	Módulo 3 Años	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	Sub-componentes	Los ítems corresponden a alguna dimensión de la variable		Los ítems contribuyen a medir el indicador planteado		Los ítems permiten clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
Forma	I. Fonología	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
	II. Morfología - sintaxis	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
Contenido	I. Léxico	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
	II. Identificación de colores	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
	III. Relaciones espaciales	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
	IV. Partes del cuerpo	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	
	V. Identificar acciones básicas	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	<input checked="" type="checkbox"/>	No	

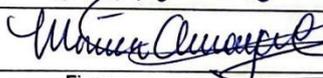
Miriam del Rosario Amaya Cueva

Uso	I. Expresión espontánea ante una	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	II. Interacción espontánea o lo largo de la prueba	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	

Variable Lenguaje oral, componentes	Módulo 4 Años Sub- componentes	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		Los ítems corresponden a alguna dimensión de la variable		Los ítems contribuyen a medir el indicador planteado		Los ítems permiten clasificar a los sujetos en las categorías establecida		
Forma	I. Fonología	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	II. Morfología - sintaxis	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
Contenido	I. Léxico	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	II. Identificación de colores	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	III. Relaciones espaciales	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	IV. Opuestos	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	V. Necesidades básicas, comportamiento social	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
Uso	I. Expresión espontánea ante una lámina	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	
	II. Expresión espontánea durante una actividad	Sí X	No	Sí X	No	Sí X	No	

Mónica Quaya

Variable Lenguaje oral, componentes	Módulo 5 Años Sub- componentes	Validez de contenido		Validez de construct		Validez de criterio		Observaciones
		Los ítems corresponden a alguna dimensión de la variable		Los ítems contribuyen a medir el indicador planteado		Los ítems permiten clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
Forma	I. Fonología	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	II. Morfología - sintaxis	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
Contenido	I. Léxico	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	II. Identificación de colores	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	III. Relaciones espaciales	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	IV. Opuestos	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	V. Necesidades básicas, comportamiento social	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
Uso	I. Expresión espontánea ante una lámina	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	II. Expresión espontánea durante una actividad	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	

Fecha:	31 de Mayo del 2022	17610952
Nombres:	Mónica del Rosario Amaya Cueva	
		Firma



Proyecto: "Juegos verbales para la expresión oral en los niños de las instituciones educativas de inicial del distrito de Huarmaca, 2022"

Responsable: Álvarez Tocto, Miriam Esther

EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Señor Dr:
José Wilson Gómez Cumpa
Profesor Principal UNPRG
Lambayeque

Estimado Señor:

Usted ha sido invitado a participar en el proceso de evaluación de un cuestionario para recolectar información para la investigación "Juegos verbales para la expresión oral en los niños de las instituciones educativas de inicial del distrito de Huarmaca, 2022", cuyo responsable es la Br. Álvarez Tocto, Miriam Esther

Por tal motivo, le alcanzamos el instrumento Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R) motivo de evaluación y el presente formato que servirá para que usted pueda hacernos llegar sus apreciaciones para cada ítem del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán verificar la validez del instrumento, que nos permitirá obtener información válida para el logro de los objetivos de la investigación aludida.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

Variable Lenguaje oral, componentes	Módulo 3 Años	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	Sub-componentes	Los ítems corresponden a alguna dimensión de la variable		Los ítems contribuyen a medir el indicador planteado		Los ítems permiten clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
Forma	I. Fonología	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	II. Morfología - sintaxis	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
Contenido	I. Léxico	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	II. Identificación de colores	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	III. Relaciones espaciales	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	
	IV. Partes del cuerpo	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	

	V. Identificar acciones básicas	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
Uso	I. Expresión espontánea ante una	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	II. Interacción espontánea o lo largo de la prueba	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	

Variable Lenguaje oral, componentes	Módulo 4 Años	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	Sub-componentes	Los ítems corresponden a alguna dimensión de la variable		Los ítems contribuyen a medir el indicador planteado		Los ítems permiten clasificar a los sujetos en las categorías establecida		
Forma	I. Fonología	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	II. Morfología - sintaxis	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
Contenido	I. Léxico	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	II. Identificación de colores	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	III. Relaciones espaciales	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	IV. Opuestos	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	V. Necesidades básicas, comportamiento social	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
Uso	I. Expresión espontánea ante una lámina	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	II. Expresión espontánea durante una actividad	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	

Variable Lenguaje oral, componentes	Módulo 5 Años Sub-componentes	Validez de contenido		Validez de construct		Validez de criterio		Observaciones
		Los ítems corresponden a alguna dimensión de la variable		Los ítems contribuyen a medir el indicador planteado		Los ítems permiten clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
Forma	I. Fonología	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	II. Morfología - sintaxis	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
Contenido	I. Léxico	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	II. Identificación de colores	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	III. Relaciones espaciales	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	IV. Opuestos	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	V. Necesidades básicas, comportamiento social	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
Uso	I. Expresión espontánea ante una lámina	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	
	II. Expresión espontánea durante una actividad	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	<input checked="" type="radio"/> Sí	No	

Fecha: 31 de mayo 2022

Nombres: Dr. José Wilson González Acuña


Firma

Anexo 6: Autorizaciones



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Piura, 08 de Junio de 2022

SEÑOR
SANTOS ABRAHÁN ZELADA ARÉVALO
DIRECTOR DE LA I.E. N° 15211 - ZURURÁN

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 08 de junio de 2022

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 Unidad 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).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: ALVAREZ TOCTO MIRIAM ESTHER
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : "JUEGOS VERBALES PARA LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DEL DISTRITO DE HUARMACA-2022".

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 UPG-UCV-Piura



S. Abraham Zelada Arevalo
DNI 42725782
DIRECTOR

Piura, 08 de Junio de 2022

SEÑOR
HÉCTOR RAÚL CHINCHAY LIZANA
DIRECTOR DE LA I.E. SEÑOR CAUTIVO

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 08 de junio de 2022

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 Unidad 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 Grados 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).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 11) Apellidos y nombres de estudiante: ALVAREZ TOCTO MIRIAM ESTHER
- 12) Programa de estudios : Maestría
- 13) Mención : Psicología Educativa
- 14) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 15) Título de la investigación : "JUEGOS VERBALES PARA LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DEL DISTRITO DE HUARMACA-2022".

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar beneficiar 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 UPG-UCV-Piura

Recibido
7-03-06-2022
Hora: 7:00 PM

POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Piura, 08 de Junio de 2022

SEÑOR

NOE BOCANEGRA HUAMÁN

DIRECTOR DE LA I.E. N° 20083 - LAS OVEJERÍAS

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación

REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 08 de junio de 2022

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 Unidad 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 Grados 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).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 6) Apellidos y nombres de estudiante: ALVAREZ TOCTO MIRIAM ESTHER
- 7) Programa de estudios : Maestría
- 8) Mención : Psicología Educativa
- 9) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 10) Título de la investigación : "JUEGOS VERBALES PARA LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DEL DISTRITO DE HUARMACA-2022".

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 UPG-UCV-Piura



Handwritten signature of Noe Bocanegra Huamán
NOE BOCANEGRA HUAMÁN
DIRECTOR I.E. N° 20083

RECIBIDO
14-06-2022
Hora: 9.00 a.m.

Anexo 7. Consentimiento Informado (muestra)



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la Investigación: "JUEGOS VERBALES PARA LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DEL DISTRITO DE HUARMACA-2022".

Objetivo de la Investigación: Comprobar si los juegos verbales mejoran la expresión oral en los niños de las instituciones educativas de inicial del distrito de Huarmaca - 2022.

¿Qué se propone en este estudio?

Llenar un instrumento de evaluación y el programa que contiene 20 sesiones.

¿Cómo se seleccionarán a los participantes?

Los estudiantes serán seleccionados por disponibilidad en las escuelas con previa autorización de los padres y de los estudiantes.

Cantidad y edades de los participantes: La cantidad será de 48 estudiantes y las edades serán la que corresponde a los estudiantes de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial.

Tiempo requerido: El tiempo estimado para contestar los instrumentos será de 30 minutos.

Riesgo y Beneficios: El estudio no conlleva ningún riesgo y el participante no recibe ningún beneficio.

Confidencialidad: El proceso será estrictamente confidencial.

Participación Voluntaria: La participación es estrictamente voluntaria.

Si desea que su hijo (a) participe, por favor llenar el talonario de autorización y devolver a la maestra del estudiante.

Apellidos y nombres de la investigadora: Alvarez Tocco Miriam Esther.

AUTORIZACIÓN

He leído el procedimiento descrito arriba. La investigadora me ha explicado el estudio y ha contestado mis preguntas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) Harvard Huaches Labán, participe en el estudio de investigación, sobre el estilo de aprendizaje del estudiante. De 4 años de inicial de la Institución Educativa N°15211 - Zururán, 2022.

Zururán, 30 de mayo del 2022.



Israel Huaches Cruz
Padre de Familia
DNI: 44099441

Anexo 8: Imágenes de aplicación del Programa



Un grupo de niña y niños de Huarmaca. La profesora presenta material gráfico

Infantes de ambos sexos de Huarmaca en actividades escolares





Infantes (hombres y mujeres) de Huarmaca desarrollando una actividad lúdica

Infantes (hombres y mujeres) de Huarmaca desarrollando una actividad lúdica



Niña de Huarmaca desarrollando una actividad lúdica

4 AÑOS

N°	IIEE	EDAD	FONOLOGÍA																				MORFOLOGÍA SINTAXIS			LÉXICO		IDENTIFICACIÓN DE COLORES	RELACIONES ESPACIALES	OPUESTOS	NECESIDADES BÁSICAS	TOTAL CONTENIDO	EXPRESIÓN ESPONTÁNEA	EXPRESIÓN ESPONTÁNEA	TOTAL USO	TOTAL PRUEBA					
			d		f		g		l		z		l a		j		ll		r		s		ñ	y	TOTAL FONOLÓGIA	REPETICIÓN DE FRASES											EXPRESIÓN VERBAL ESPONTÁNEA	TOTAL MORFOLOGÍA SINTAXIS	TOTAL FORMA	COMPRESIVO	EXPRESIVO
			i	m	i	m	i	m	i	m	f	i	m	f	i	a	i	m	i	m	i	m				f	i														
1	A	4	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	3	2	1	1	2	1	0	0	1	1	1	4	1	1	2	8	
2	A	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	4	1	1	2	1	1	0	1	1	1	5	1	1	2	9	
3	A	4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	6	6	1	1	2	0	0	0	1	1	1	3	1	1	2	7	
4	A	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	4	1	1	2	1	0	1	1	1	1	5	2	1	3	10	
5	A	4	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	4	2	1	1	2	0	0	0	1	1	1	3	0	1	1	6
6	A	4	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	2	3	1	1	2	0	1	0	1	1	1	4	1	0	1	6	
7	B	4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	6	0	1	2	1	1	1	0	1	1	5	0	0	0	6	
8	B	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	2	2	0	2	2	0	0	0	0	1	1	2	1	0	1	5	
9	B	4	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	0	1	2	0	1	0	1	0	1	3	0	0	0	4	
10	B	4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	0	1	2	1	0	1	1	0	1	4	1	1	2	7	
11	B	4	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	5	1	0	1	2	0	1	0	1	0	1	3	2	1	3	7	
12	B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	2	0	1	2	1	1	1	1	1	1	5	1	1	2	7	
13	B	4	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	6	6	0	1	2	0	1	1	0	0	1	3	0	0	0	4	

14	B	4	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	6	5	0	1	1	1	1	0	1	4	1	1	2	7			
15	B	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	4	0	0	0	1	0	1	1	1	5	1	1	2	7		
16	C	4	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4		
17	C	4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	2	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	4	1	1	2	6	
18	C	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	2	4	
19	C	4	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	3	1	0	1	5			
20	C	5	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	2	2	0	2	5

Anexo 10. Programa de Juegos verbales orales para desarrollar el lenguaje verbal en los infantes de 3, 4 y 5 años de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca, 2022



Piura - Perú,2022

Datos Generales

Este Programa se aplicó a 48 estudiantes de tres entidades educacionales nivel inicial seleccionadas del distrito de Huarmaca: N° 15211 Zururan (13 estudiantes), I.E. Señor Cautivo Multigrado (24 estudiantes), y la I. E. N°20083 - Las Ovejerías (11 estudiantes). Todos ellos infantes de ambos sexos de 3, 4 y 5 años de edad del Nivel Inicial. Se consideraron 20 sesiones y se empezó a ejecutar desde el 1 de junio.

Fundamentación

Al aplicar un pretest en nuestros infantes de ambos sexos objeto de estudio, encontramos bajos niveles de desarrollo del lenguaje oral, como se detalla en el capítulo IV de esta tesis. Ello reforzó nuestro interés en desarrollar el presente programa de juegos verbales orales.

Es de mencionar que nuestro programa de gamificación de lenguaje verbal oral es coherente y concordante con el diseño curricular oficial peruano para educación inicial sumándose como un aporte metodológico que esperamos sea valioso. Así, el programa curricular oficial peruano del nivel inicial recoge el juego como un componente estratégico en el desarrollo de la competencia comunicacional:

“Durante su permanencia en los servicios educativos de Educación Inicial, los niños transitan por diferentes momentos de la jornada diaria (juego en sectores, juego libre, refrigerio, recreo, momentos de cuidado, actividad autónoma), los cuales se convierten en oportunidades para que se expresen libremente sin temor de ser corregidos o sancionados y donde son acompañados por un adulto que escucha y acoge sus ideas.”(Ministerio de Educación, 2017b, p. 112)

El nivel Inicial en el Ciclo II (3 a 5 años) debe lograr las competencias de comunicación oral en su lengua materna, combinando e integrando las siguientes capacidades:

- Obtiene información del texto oral.

- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral (Ministerio de Educación, 2017b, p. 118).

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar un programa de juegos verbales orales para mejorar las expresiones fonológica, sintáctica y pragmática en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca – 2022.

Objetivos Específicos

- Diseñar las actividades lúdicas verbales para el desarrollo del Programa de juegos verbales orales para mejorar las expresiones fonológica, sintáctica y pragmática en los infantes de las entidades educativas de inicial del distrito de Huarmaca – 2022.
- Aplicar el instrumento de evaluación de la competencia verbal.

Metodología

Aspectos generales

En este programa incluimos veinte juegos de lenguaje, las cuales permiten desarrollar el lenguaje verbal oral utilizando diferentes estrategias metodológicas que permitan desarrollar al máximo las capacidades de atención, memoria, rapidez verbal y antetodo de comprensión y análisis crítico de los infantes de las entidades educativas unidocentes de Huarmaca seleccionadas. La duración de cada sesión es de 45 minutos aproximadamente, en los que los infantes deben realizar ejercicios bucofaciales, percibir auditiva y táctilmente y desarrollar el pensamiento lógico.

Por otro lado, es pertinente mencionar algunos errores que deben evitarse en los juegos de lenguaje (y en cualquier actividad lúdica educativa):

La metodología del juego trata de evitar:

- **Diversionismo:** uso de juegos para pasar el tiempo más rápido o divertirse sin responsabilizarse de la educación y el aprendizaje.
- **Reduccionismo:** clausura de la enseñanza en un programa de contenidos fijos, desvinculados del proceso global de la educación y de la vida en el aula y en el contexto social.
- **Intimismo:** la creación de un “grupo bonito” aislado de las realidades ajenas a la habitación y que olvida sus propios contenidos. Se quiere una educación que se comprometa con la promoción y defensa de los valores sociales de buena convivencia, de beneficencia, de solidaridad, de equidad y democracia.

Técnicas lúdicas

Es necesario, dado el carácter lúdico de la estrategia utilizada, evitar el aburrimiento por la rutina. Por ello se utilizarán varias técnicas: incluyen brechas de información, adivinanzas, búsquedas, coincidencias, intercambios, recopilación, combinación, arreglos y juegos de cartas, juegos de mesa, rompecabezas y juegos de roles. La duración media de cada juego es entre a 15 a 20 minutos.

Adivinanzas

Los juegos de adivinanzas son una variante de este principio. El jugador que tiene la información la retiene deliberadamente, mientras que otros adivinan de qué se trata.

Brecha de información

En estas actividades, el estudiante A tiene acceso a cierta información que no posee el estudiante B. El estudiante B debe adquirir esta información para

completar una tarea con éxito. Este tipo de juego puede ser unilateral, como en el ejemplo anterior, o recíproco, donde ambos jugadores tienen información que deben poner en común para resolver un problema común. Los juegos se pueden jugar en parejas o en pequeños grupos, donde todos los miembros del grupo tienen alguna información.

Juegos de búsqueda

Los juegos de búsqueda son otra variante que involucra a toda la clase. En estos juegos, todos en la clase tienen una pieza de información. Los jugadores deben obtener toda o una gran cantidad de información disponible para completar un cuestionario o para resolver un problema. Cada estudiante es así simultáneamente un dador y un recolector de información.

Juegos de coleccionismo

En los juegos de coleccionismo, los jugadores necesitan coleccionar cartas para completar un juego. Estos pueden jugarse como una actividad de toda la clase, donde los jugadores circulan libremente, intercambiando artículos o cartas al azar, o como un juego de cartas ordinario.

Juegos de correspondencia

Se basan en un principio diferente, pero también implican una transferencia de información. Estos juegos implican emparejar pares de cartas o imágenes correspondientes, y se pueden jugar como una actividad de toda la clase, donde todos deben circular hasta encontrar un compañero con una tarjeta o imagen correspondiente; o como una actividad en pareja o en un grupo pequeño, donde los jugadores deben elegir imágenes o tarjetas de una selección para que coincidan con las elegidas por su compañero de la misma selección; o como un juego de cartas.

Juegos de emparejamiento

Los juegos de emparejamiento se basan en un rompecabezas o en el principio de "encajar". Cada jugador en un grupo tiene una lista de opiniones,

preferencias, deseos o posibilidades. A través de la discusión y el compromiso, el grupo debe llegar a un acuerdo.

Juegos de intercambio

Los juegos de intercambio se basan en el principio de 'trueque'. Los jugadores tienen ciertos artículos, cartas o ideas que desean intercambiar por otros. El objetivo del juego es hacer un intercambio que sea satisfactorio para ambas partes.

Juegos de organización

Los juegos de organización también se denominan a veces juegos de secuenciación o de ordenación. Estos son juegos en los que los jugadores deben adquirir información y actuar sobre ella para organizar los elementos en un orden específico. Los elementos que se organizarán pueden ser tarjetas ilustradas, eventos en una narración o incluso los propios jugadores.

Actividades combinadas

Las actividades combinadas son aquellas en las que los jugadores deben actuar sobre cierta información para organizarse en grupos, como familias o personas que pasan vacaciones juntas.

De esta manera se logrará desarrollar el lenguaje verbal oral en los infantes de 3, 4 y 5 años de las entidades educativas unidocentes de Huarmaca seleccionadas.

Etapas del Programa de Juegos de Lenguaje

Se han considerado los siguientes procesos para el desarrollo del Programa:

Preparación interna

Se considera la selección de los juegos verbales orales, y la definición de las estrategias, cronograma de la programación y previsión y adquisición de los materiales necesarios. La selección de la gamificación verbal oral es una

actividad compleja, y debe consensuarse con los profesores participantes, para ahorrar tiempo y mejorar la calidad de los resultados de la aplicación del programa.

Preparación de docentes

Al aplicarse este Programa en varias entidades educativas de Huarmaca, ha sido necesario una breve inducción a los maestros/as para que incluyan el Programa en sus programaciones, y apoyar en la aplicación de las pruebas. Habiendo acordado los juegos que se utilizarán en el estudio, una lista de juegos con una descripción completa de cada uno se entregó a los maestros. La lista incluía los objetivos del juego, los materiales necesarios y los pasos para su implementación. Se prepararon materiales como tarjetas, tijeras, pegamento, colores, bolígrafos y dibujos en avance por parte del investigador. Un día antes de la aplicación del juego, se realizaron ensayos realizados con los profesores.

Gestión de recursos

Los recursos necesarios para cada juego se dividen en dos categorías: reutilizables y desechables. Se dispone de fichas reutilizables especialmente diseñadas. Hay disponibilidad de un amplio repertorio en la red, y se dispone de láminas producidas comercialmente fácilmente accesibles, las que pueden recortarse y, si fuera conveniente plastificarse para mayor protección. Están organizadas y archivadas convenientemente de acuerdo con la técnica utilizada.

Gestión del aula

Los juegos de lenguaje involucran tres tipos principales de actividades: trabajo en pareja; trabajo en pequeños grupos (tres o cuatro niños o niñas), y actividades de toda la clase, en los que todos los infantes se mueven libremente por la habitación. Todas estas actividades requieren cierta flexibilidad en la constitución de los grupos y la organización del aula. Para el trabajo en grupo, se divide la clase en una combinación de grupos de tres o

cuatro.

Es conveniente organizar las sillas o carpetas en la forma más conveniente para facilitar el desarrollo del Programa de Juegos, así como, posteriormente, la aplicación de las pruebas, que son individuales y en un ambiente de sosiego y confianza. En el desarrollo de las actividades del Programa, dependiendo de las características del juego y del objetivo de la sesión, los infantes pueden trabajar con la persona sentada a su lado en parejas, y los grupos de tres y cuatro pueden constituirse fácilmente por parejas alternas que mueven sus sillas hacia el lado interior de la U, frente a otra pareja. Las actividades de toda la clase, que involucran a todos los estudiantes circulando libremente, pueden tener lugar en el área vacía en el centro de la forma de U. Las actividades de simulación pueden involucrar arreglos especiales del mobiliario.

Por lo general en los juegos de toda la clase la mitad de la clase permanece sentada y solo la mitad se mueve, lo que permite que los infantes puedan jugar estos juegos de forma controlada.

Explicación del juego

Los juegos se organizan mejor mediante demostraciones que mediante largas explicaciones. El maestro/a debe explicar brevemente en qué consiste el juego, repartir las tarjetas o fichas con imágenes, dando a los estudiantes un poco de tiempo para estudiarlas, y luego demostrar el juego con uno de los estudiantes frente a la clase. Se encontrará que la idea del juego es probablemente más fácil de captar para los estudiantes viendo las cartas que con una explicación verbal, y que a medida que se familiaricen con la idea de los juegos y las técnicas utilizadas, cualquier problema inicial causado por la falta de familiaridad desaparecerá rápidamente.

El rol del maestro

El rol del maestro/a en estas actividades es el de monitor y proveedor de recursos, moviéndose de un grupo a otro, escuchando, aportando el lenguaje necesario, anotando errores, pero sin interrumpir ni corregir, ya que esto impide

la fluidez y estropea el clima del aula y del juego. Es conveniente anotar cualquier error persistente o áreas de dificultad, que debe ser objeto de una retroalimentación después del juego. En muchos casos, el juego podría volver a jugarse con diferentes compañeros o con diferentes roles.

Aplicación del Programa

Se aplicó el programa en las tres entidades educativas de educación inicial unidocente seleccionadas, las que desarrollan el currículo oficial establecido por el Ministerio de Educación. Todos utilizarán el mismo material que se preparará especialmente para su desarrollo en este trabajo de investigación. Los docentes están obligados a acatar las instrucciones impartidas por el Ministerio de Educación para cubrir ciertos elementos del idioma durante un período de tiempo particular. Por lo tanto, los docentes y el investigador acordarán los ítems de lenguaje a presentar, teniendo en cuenta las actividades de aprendizaje predeterminadas determinado por las autoridades educativas.

4.4. Recursos

Recursos Humanos

- Docentes
- Estudiantes

Recursos Materiales

- Lápiz
- Hojas bond
- Plumones
- Papelotes
- Cinta Adhesiva
- Goma
- Cartulinas
- Hojas de color
- Figuras impresas (láminas plastificadas o impresas por

maestro/a)

- Palitos de chupete
- Cuentos
- Tarjetas con adivinanzas
- Tarjetas con trabalenguas
- Dibujos de animales
- Dibujos de frutas
- Tarjetas con retahílas

Presupuesto y financiamiento

Recursos Humanos: Colaboración gratuita de maestros

Recursos Materiales: S/. 500 *

*: Monto estimado de costos de materiales de escritorio, impresos de láminas e implementos de juegos

Financiamiento: autofinanciado por la investigadora

Descripción de los juegos de lenguaje

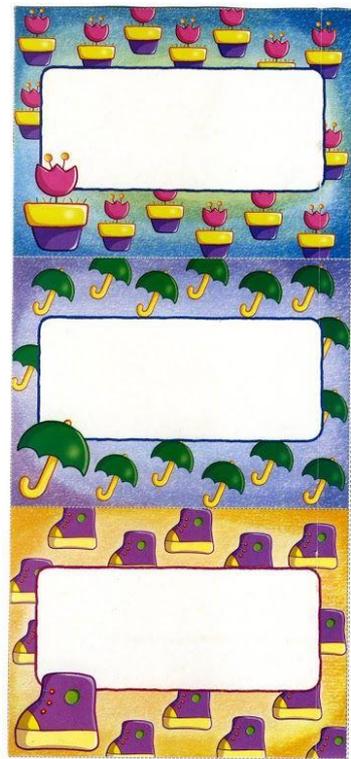
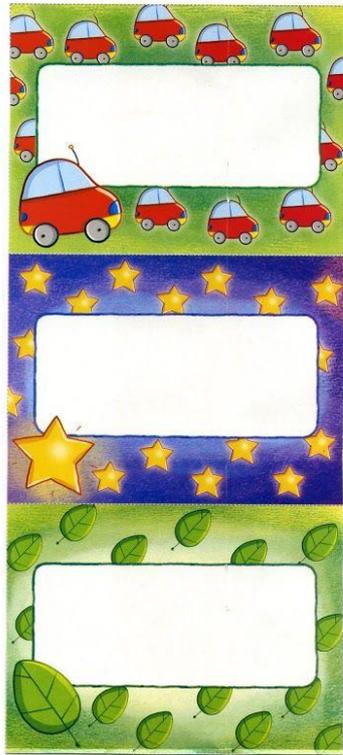
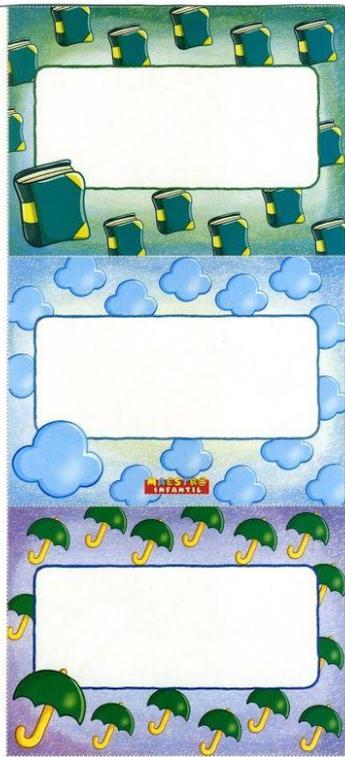
Para desarrollar estos contenidos hemos adaptado algunos (veinte) de la gamificación verbal oral propuestos. Se acompañan algunas ilustraciones a modo de ejemplo. Felizmente existen en el mercado relacionado con educación gran cantidad de láminas ya impresas que pueden adaptarse fácilmente a las dinámicas de juego propuestas. Y también pueden usarse objetos reales en la medida de lo posible y disponibilidad.

Doble

Descripción del Juego Doble

Tipo de actividad	Toda el aula, parejas
Función practicada	5.1.1.1. Saludos y presentaciones
Materiales	5.1.1.2. Tarjetas con nombres (recortar y escribir los nombres de cada niña y niño)
Preguntas	Hola. Me llamo ¿Cómo te llamas?
Lenguaje de aula (explicación del maestro/a)	<ul style="list-style-type: none">- Aquí hay una tarjeta.- Este es un nombre.- Este es tu nombre (dar una tarjeta a un estudiante) Y este es mi nombre (muestra a la clase la tarjeta con nombre del maestro/a)- yo debo encontrar el mismo nombre.- Hola. Mi nombre es...- ¿Cuál es tu nombre? No, no es lo mismo. (mueve la cabeza y muéstrate decepcionado; mostrar las dos tarjetas a la clase)- ¡Mira! ¡Es lo mismo! (se emociona y muestra las dos tarjetas a la clase)- ¡Ya podemos sentarnos! (demostrar)- Bien, todos, levántense.- Encuentra el mismo nombre.- Cuando encuentres el mismo nombre, siéntate.

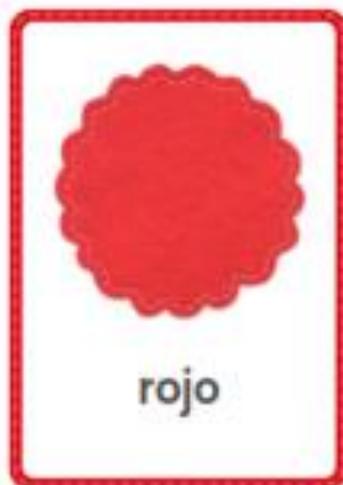
Demostración	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestre cómo hacer esto tomando un par de tarjetas de nombre que coincidan. Dé uno a un estudiante y quédese uno usted mismo. Pregunte a otros dos o tres estudiantes por sus nombres y haga una pantomima de mirar su propia tarjeta y sacudir la cabeza. Luego 'encuentra' al estudiante con el mismo nombre y hace una pantomima de mirar encantado. Muestre a la clase que los nombres son iguales.
Acciones del maestro	<ul style="list-style-type: none"> - El maestro/a entrega las tarjetas de identificación.
	<ul style="list-style-type: none"> - El maestro/a dice los estudiantes que en algún lugar de la clase hay alguien con el mismo nombre.
Objetivo del juego	<ul style="list-style-type: none"> - El objetivo del juego es encontrar a alguien con el mismo nombre.
Acciones de niños	<ul style="list-style-type: none"> - Para ello tendrán que ponerse de pie y moverse por la clase, presentándose y preguntando nombres hasta encontrar a alguien con el mismo nombre. - Cuando hayan encontrado a esa persona pueden sentarse.



Color preferido

Descripción del Juego

Tipo de actividad	Toda la clase; adivinanza
Función practicada	preguntando por preferencias
Estructuras	¿Cuál es tu color favorito?
Área Temática	colores
Vocabulario esencial	rojo, azul, verde, amarillo, marrón, negro, blanco, naranja, púrpura, rosa, gris
Cómo usar el juego <ul style="list-style-type: none">•	Distribuya una copia del cuestionario a cada estudiante (asegúrese de que conocen el vocabulario de reconocimiento y los colores). Para ello, tendrán que moverse por el aula preguntando por su color preferido
• El objetivo del juego	Identificar los colores
Demostración	Demuestre cómo hacerlo escribiendo en la pizarra los nombres de los colores y una lámina con el color correspondiente Haga preguntas a diferentes niños, dejando claro el nombre de cada color



rojo



naranja



azul



morado



amarillo

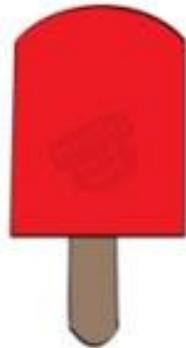


verde

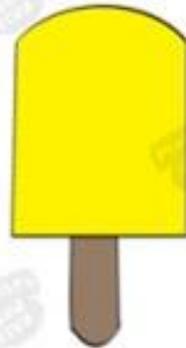


rosa

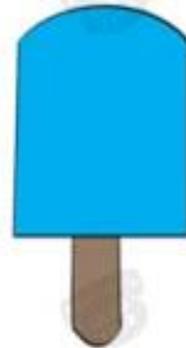
Los Colores



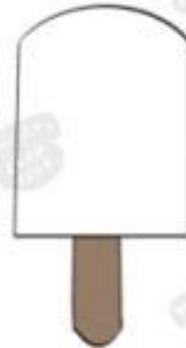
rojo



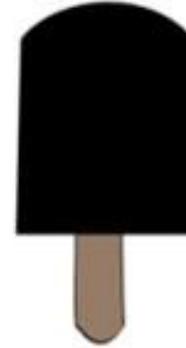
amarillo



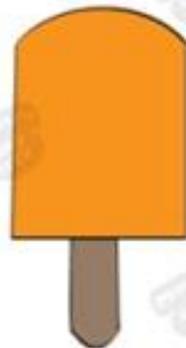
azul



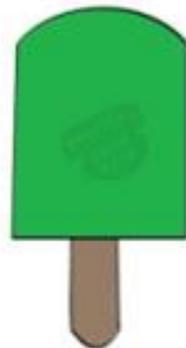
blanco



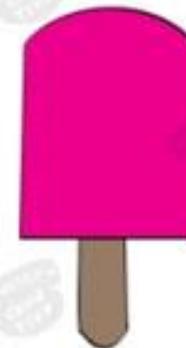
negro



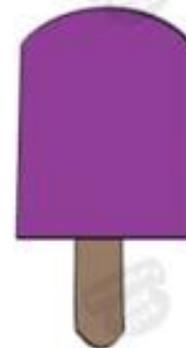
naranja



verde



rosa



morado

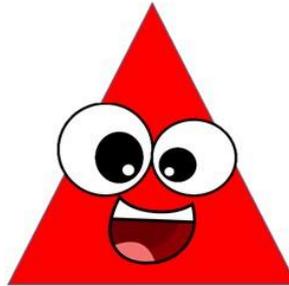
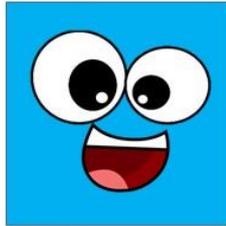
¿Qué es?

Descripción del Juego

Tipo de actividad	grupo pequeño; adivinación
Función practicada	describir objetos/formas
Preguntas	- ¿Es (redondo)?
	- Sí, lo es/No, no lo es.
	- ¿Son (redondos)?
	- Sí, lo son/No, no lo son.
Tema/área	tamaño y forma
Vocabulario esencial	redondo, cuadrado, grande, pequeño, grueso, delgado, largo, corto, alto
Cómo desarrollar el juego	<p>Divida su clase en grupos de tres o cuatro y siéntelos alrededor de una mesa.</p> <ul style="list-style-type: none">• Dé a cada grupo dos conjuntos de imágenes.• Deben extender un juego sobre la mesa, boca arriba.• Deben poner los demás en una pila en el medio, boca abajo.• El jugador 1 toma una carta de la pila y la mantiene oculta a los demás estudiantes.• Los demás tratan de adivinar qué forma tiene, preguntando: '<ul style="list-style-type: none">- ¿Es grande/pequeño/redondo/cuadrado (etc.)?No pueden hacer preguntas como '¿Es un plato/foto/libro?' etc.



Fichas para trabajar las figuras geométricas

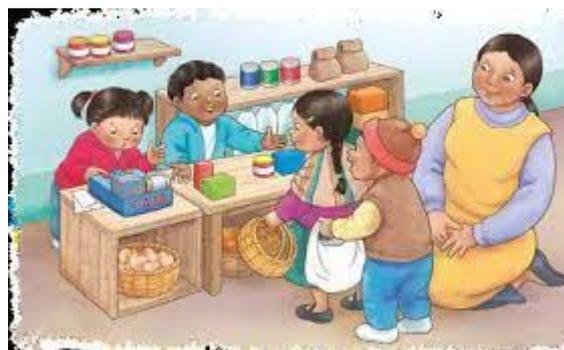


Ir de compras

Descripción del Juego de Compras en la Bodega

Material necesario	Tarjetas con ilustraciones de las “mercaderías” o “productos a comerciar
Tipo de actividad	toda la clase intercambiar y coleccionar
Función practicada	pidiendo cosas en las tiendas
Exponente	¿Tienes alguno/a...? ¿Cuánto/cuántos quieres?
Áreas léxicas	alimentos, artículos de farmacia, cantidades, envases
Vocabulario esencial	mantequilla, peras, huevos, café, sal, leche, galletas, lechuga, arroz, manzanas, alverjas, plátanos, chocolate(s), zanahorias, pollo, naranjas, papas fritas, mermelada, fresa, frambuesa, azúcar, ternera, harina, limón, queso, cebolla, patatas, bistec, pan, té, champú, pasta de dientes, yogur, repollo, sopa, champiñones, tomates, sardinas, espaguetis; tarro, paquete, cartón, barra, pieza, lata, caja, articulación, botella, pan, tubo números y pesos
Material necesario:	ilustraciones de las mercancías o productos en venta en la bodega, así como de “dinero” para el gasto a hacer. Se debe tener suficiente cantidad y variedad de “productos” y de “dinero”, para todos y cada uno de los estudiantes de la clase.
Estudiantes:	El juego se puede jugar con cualquier número de estudiantes.
Roles:	Un grupo será de “vendedores” y otro grupo de “compradores”.

Objetivo cognoscitivo:	Fluidez verbal, comprensión de lógica comercial
Objetivo empírico:	El objeto del juego es para cada “comprador” adquiera los elementos de la lista al “vendedor” correspondiente (en este caso de las imágenes de los productos que tiene en su poder). Para ello, deben moverse por la clase para “comprar” esos productos, pidiéndolos a los que los tienen los que de este modo identificará por su nombre, “costo” y utilidad.
Acciones:	Entregar a cada estudiante unas cuatro tarjetas con imágenes seleccionadas al azar.
	<p>Para ello deben especificar las cantidades que necesitan: por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Tienes mermelada de fresa? - Sí, ¿cuánto quieres? - Dos frascos.

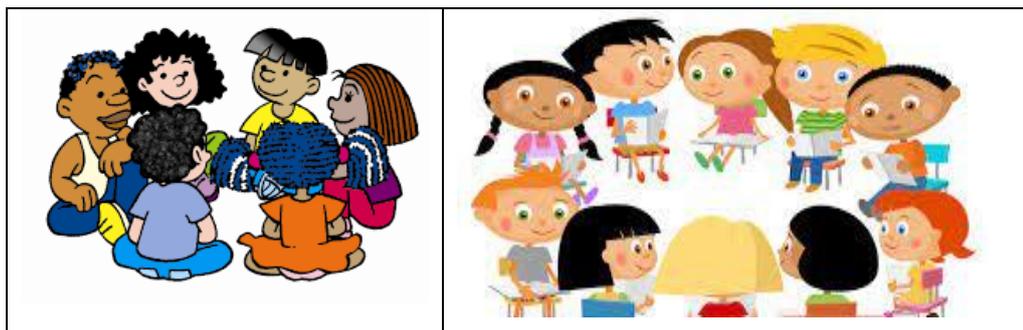


Charla

Descripción *del Juego Charla*

Tipo de actividad	Toda la clase búsqueda de información
Función practicada	preguntando y dando información personal números del 1 al 10
Exponente	¿Cuál es tu nombre? ¿Donde vives? ¿Cuántos años tienes? ¿tienes hermanos? ¿Cuántos años tienen? ¿A qué se dedican tus padres? ¿Qué te gusta jugar?
Áreas léxicas	Ocupaciones, identidad, pasatiempos
Vocabulario esencial	edad, casado, soltero, divorciado, hijo/hijos, trabajo, técnico, jubilado, electricista, enfermero, mujer policía, estudiante, ama de casa, contador, profesor, bibliotecario, secretario, director de banco, actriz, médico, tenis, fútbol, jardinería, natación, navegación, guitarra, tejido de punto, cocina, beber, judo, carpintería, pintura, crucigramas, lectura, arte, cerámica números del 1 al 10
Materiales	Láminas o figuras con los roles y/o profesiones explicando qué significan, y haciendo una lluvia de ideas sobre las profesiones u ocupaciones de ellos padres, y qué saben de ellas
Organización	El juego se puede jugar con cualquier número de estudiantes (con un mínimo sugerido de siete u ocho). Si hay más de 16 estudiantes en

	la clase, el juego se puede jugar en dos grupos.
Objetivo del juego:	El objetivo del juego es comprender e identificar las profesiones de las imágenes o láminas.
Acciones	<p>Distribuya tarjeta con imágenes de los roles o profesiones de rol a cada estudiante y deles un poco de tiempo para que se familiaricen con la información.</p> <p>Los infantes de ambos sexos deben moverse por la habitación haciéndose preguntas unos a otros hasta que hayan identificado las profesiones de las láminas.</p>



Figuras geométricas, adivinanzas

Descripción del juego

Adivinanzas de figuras geométricas

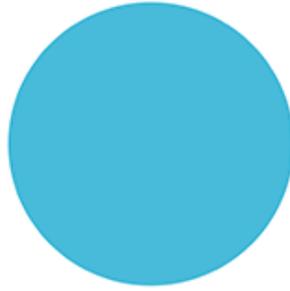
Las figuras geométricas que se enseñan en educación inicial son, las más sencillas. Los niños conocen las figuras en la vida cotidiana y es conveniente que verbalicen ese conocimiento y con ellos desarrollen niveles cognitivos más avanzado.

Figura geométrica	Adivinanza
Rectángulo	<i>“Tengo dos líneas por cada lado, pero no soy un cuadrado. Y unas líneas son más largas que las otras”.</i>
	<i>“Recto soy por todos mis lados. Tengo la forma de una puerta aunque seguro ya habrás adivinado quien soy”</i>
Cuadrado	<i>“Como un cuadro soy y hasta el nombre parecido tengo ¿Ya sabes quién soy?”</i>
Círculo	<i>“Puedo ser un ojo o un barril sin fondo. Lo cierto es que si me dibujas, no tengo lados y soy bien redondo”</i>
Triángulo	<i>“Solo tres lados tengo y todos ellos rectos. También tengo tres ángulos que siempre me acompañan. Si escuchas bien lo que te he dicho, yo ya te he dado mi nombre por escrito”</i>
Material necesario:	Fichas de las figuras recortadas y plastificadas
Estudiantes:	El juego se puede jugar con cualquier número de estudiantes.
Roles:	Primero el maestro debe enseñar las adivinanzas y modelar las respuestas. Luego ellos jugarán asumiendo rol de preguntas y respuestas

Objetivo cognoscitivo:	Fluidez verbal, comunicación interpersonal.
Objetivo empírico:	Afianzamiento de los colores
Acciones:	Entregar a cada estudiante unas cuatro tarjetas con imágenes seleccionadas al azar.



Cuadrado
Square



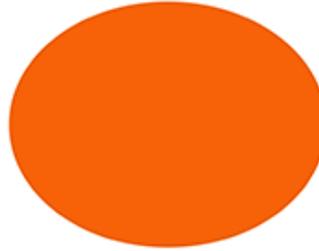
Círculo
Circle



Triángulo
Triangle



Rectángulo
Rectangle



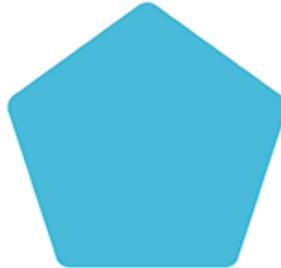
Óvalo
Oval



Triángulo
Triangle



Trapezio
Trapezium



Pentágono
Pentagon



Hexágono
Hexagon



Romboide
Rhomboid



Estrella
Star

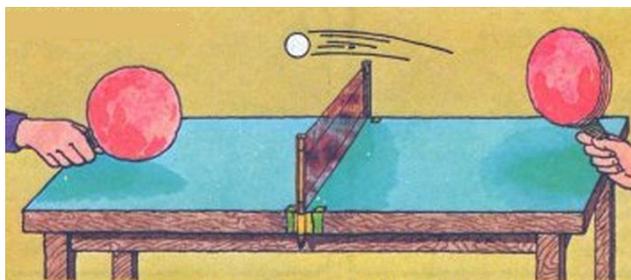
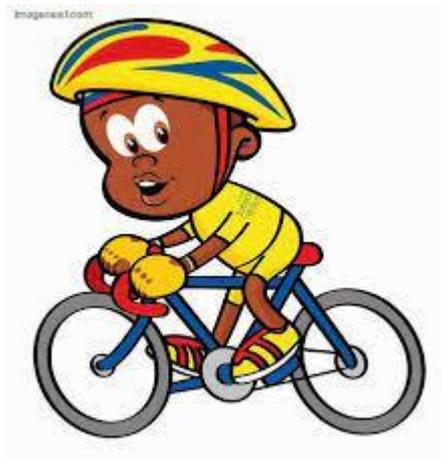


Corazón
Heart

Juego de lengua con imágenes de deportes

Edad	A partir de 3 años
Duración	10 -15 minutos
Material	Imágenes según el número de niños o niñas en el aula
Metas	Fomento del sentido de compartir Los infantes de ambos sexos aprenden a identificar los gustos y características de los demás
Habilidades	Expresión oral Escuchar
Descripción	Algunas imágenes se colocan en el centro de la habitación. los infantes deben elegir uno o dos que les atraigan y luego explicarle a su vecino por qué eligió esa imagen. Luego, el vecino explica al resto del grupo por qué su compañero eligió sus imágenes. Las imágenes se pueden tomar de revistas, periódicos u otras fuentes disponibles.







Juego de inventar rimas y canciones infantiles

Descripción del Juego

Edad	A partir de 3 años
Metas	Creatividad lingüística Uso fluido de palabras conocidas
Habilidades	Autoestima Visualización y atención
Descripción	<p>Las canciones infantiles no solo entretienen a los niños, sino que también los ayudan a desarrollar la primera habilidad de lectura requerida, es decir, saber cómo pronunciar las palabras: el niño primero debe reconocer la apariencia y el sonido de las letras individuales del alfabeto, luego debe dividir las palabras. .. en unidades más pequeñas de sonido y recombinar las diversas unidades, finalmente debe pronunciar la palabra en silencio dentro de sí mismo.</p> <p>Aquí hay algunas formas sencillas de crear canciones infantiles en su vida diaria.</p>
<ul style="list-style-type: none">• Procedimiento	<ul style="list-style-type: none">• Leer en voz alta las canciones infantiles. Algunas sugerencias: la rima infantil Cuarentena ; de la palabra ; del nuevo banco ; de la abeja ; de la abuela ; de las razas ; del porqué ; audiencia ; _ del trasero olvidado ; hambre mundial ; un poco de pan fresco ; de las manos ; del viejo ; dragones ; _ de los "nacidos con la camisa".

	<ul style="list-style-type: none"> • Crea rimas y canciones infantiles inspiradas en tu vida diaria: "Ahora te cortaré la fruta / Nos la comeremos toda". • Juega juegos de palabras que riman. Diga una palabra y pídale a al niño o niña que diga una palabra que rime con eso. • Crear una historia que rima juntos. Diga la primera oración de una historia y pídale que continúe con otra oración que rime ("La puerta del castillo era enorme /Porque allí vivía un monstruo deforme").
Variación :	Los niños pueden recordar y cantar canciones conocidas por ellos, ya sean infantiles o populares locales.
Ejemplos de algunas canciones tradicionales para niños:	

UNA MAMÁ PARA
TODOS

La madre oveja está con el cordero
La madre vaca con el ternero,
La madre osa con el osito,
La madre loba con la loba,
La madre león con el leoncito
¿Y la madre rana? Con el renacuajo.
La madre gata está con el gatito,
La madre cabra con el cabrito,
La madre cierva con el cervatillo,
La madre mono con el mono
Madre gallina con el pollito
¿Y la madre cerda? con el cerdo
¿Qué pasa con mi mamá? Contigo pequeño/a!

EL HONGO

Cerca de un estanque,
en el bosque bajo un pino,

nació un hermoso hongo,
lo llaman Porcino.
Es de color marrón:
un tallo regordete,
con una cabeza grande
en la parte superior
en forma de paraguas.
viene un gusano
con palo y sombrero;
ve el hongo y
alegremente se acerca
a toda prisa tarareando:
"Finalmente ¡Encontré una casita!".



Juego Esta Mañana Vi

Descripción del Juego Esta Mañana Vi

Edad	Desde 6 años
Duración	20 minutos
Material	Ninguna
Metes	Creatividad dramática expresiones corporales Comunicación efectiva
Habilidades	Concentración Empatía
Descripción	Todos se sientan en círculo. Un niño se para en el centro y dice - Esta mañana viniendo a la escuela vi... Y luego imita lo que vio. El resto del grupo debe adivinar lo que vieron. Varios voluntarios pueden acudir al centro para repetir la dinámica.
Recomendaciones para el maestro³	Los lugares de los niños se pueden cambiar de vez en cuando para cambiar su ángulo de perspectiva. La primera vez es el profesor quien hace la demostración para mostrar el juego a los niños.
Duración	10 a 15 minutos



³ Cuando decimos "el maestro" nos referimos al maestro y a la maestra

Juego Adivina una historia

Descripción del Juego

Edad	Entre 3 y 6 años
Duración	10- 15 minutos
Material	Objeto relacionado con una historia o cuento conocido por los niños. Accesorios apropiados para la historia, por ejemplo, para Ricitos de oro y los tres osos: 3 tazones: uno grande, uno mediano y uno pequeño 3 cucharas, 1 fuente de sopa
Metas	Imaginación, memoria
Habilidades	Expresión oral Capacidad narrativa
Descripción	En este juego, usa accesorios para contar una historia que el niño ya conoce. Debe adivinar la historia a partir de los accesorios que ve, luego contarla y representarla. Piense en una historia favorita y qué accesorios podría usar para que el niño o niña la asocie de inmediato.
Instrucciones	<ol style="list-style-type: none">1. Coloca los accesorios que hayas elegido frente a tu hijo.2. Pregúntele qué historia incluye tres tazones de sopa.3. Es posible que deba enfatizar las diferentes4. tamaños de tazones para ayudarlo,5. Luego puede preguntar por qué la historia se llama Ricitos de oro y los tres osos. ¿Qué está haciendo esta niña?6. Siga haciendo preguntas hasta que al niño o niña haya mencionado todas las partes importantes de la historia.

	<p>7. Luego pídale a al niño o niña que use los accesorios.</p> <p>8. para imitar los acontecimientos de la historia</p> <p>9. • Si están jugando varios niños, asegúrese de elegir una historia que todos conozcan.</p>
Variación:	Los círculos se pueden dibujar con tiza
Recomendaciones para el maestro	<p>Hay que recordar siempre que es el niño o niña el narrador.</p> <p>Se puede recurrir también a relatos, mitos o cuentos locales</p>
Variantes 	<p>Se puede hacer esta actividad con cualquier cuento infantil. Por ejemplo, para Caperucita Roja se necesitará complementos como una capa roja, o un jersey con capucha rojo, así como una cesta de regalos. Pregúntele a al niño o niña qué historia involucra una capa roja. Luego puede preguntarle por qué la historia se llama Caperucita Roja y qué hace la niña. Nuevamente, haga preguntas hasta que haya dicho todas las cosas principales.</p>



Juego Cascadas de Risa (Relajación)

Descripción del juego

Edad	A partir de 5 años
Duración	15 minutos
Material	Ninguna
Metas	Inducir un momento de muchas risas y cercanía, contacto físico espontaneo
Habilidades	Atención Escuchar
Descripción	Todo el grupo sale en el suelo en círculo cerrado, siempre con la cabeza sobre el estómago de otra persona. Una persona dirá en voz alta: "Ja", la segunda (la que tiene la cabeza sobre el estómago de la primera) dirá "Ja, ja", la tercera "Ja, ja, ja" y así sucesivamente. El objetivo es dar la vuelta completa sin interrumpir la secuencia. Cuando hay una interrupción, empiezan de nuevo con "Ja".
Recomendaciones para el profesor:	Si es posible hacerlo sobre un tapiz o en un lugar con césped. En cualquier caso, hay que tener cuidado.

Botón Azul (Relajación)

Descripción del juego

Edad	6 años
Duración	10 minutos
Material	Ninguna
Metas	Contacto físico espontáneo Diversión
Habilidades	Atención Agilidad
Descripción	Un niño da la instrucción, por ejemplo "llave azul". Todos tienen que correr y tocar algo azul en alguna parte, excepto en su propia persona. el niño que toca la última cosa da la siguiente instrucción, por ejemplo, "toca la nariz" y así sucesivamente.
Recomendaciones para el profesor:	Debe realizarse dentro de una sala.

Huracán (Relajación)

Edad	A partir de 5 años
Duración	10 minutos
Material	Sillas
Metas	Desarrollo motor
Habilidades	Atención Escuche
Descripción	<p>Todos se sientan en su silla, excepto un niño que se queda en el medio y grita las instrucciones. Cuando grita "saluda a la derecha" todos deben mover una silla a la derecha. Cuando grita "saluda a la izquierda", todos mueven una silla a la izquierda. Cuando grite "¡huracán!" todos deben ir y ocupar otra silla. Nadie puede permanecer en su lugar o simplemente pasar al siguiente lugar. En este momento el niño que está en el centro también busca un lugar para sentarse.</p> <p>El niño que no puede encontrar un lugar comienza el juego de nuevo.</p>
Recomendaciones para el profesor	Debe realizarse dentro de una sala.

La Tormenta (Relajación)

Descripción del juego

Edad	Entre 3 y 6 años
Duración	10 minutos
Material	Ninguna
Metas	Refuerzo de la imaginación y sentido de pertenencia al grupo
Habilidades	Desarrollo motor Visualización
Descripción	<p>El profesor se para en el centro del círculo. Da el ejemplo de un movimiento y da vueltas para que cada niño haga lo mismo desde el momento en que pasa por delante de su sitio. El movimiento se mantiene hasta que el profesor pasa por delante con otro movimiento. Los movimientos se pueden hacer con las manos, los dedos, los pies. Cada vez los movimientos deben hacer más ruido para mostrar que el tumulto crece, y luego viceversa, hasta que todo quede en paz.</p>
Variación	Según la situación, en lugar de tormenta podemos hablar de tren, bola de nieve en expansión u otros.

La Caja Mágica (Relajación)

Edad	Entre 3 y 6 años
Duración	10 minutos
Material	Una caja de cartón, imágenes
Metas	Estimulación de la imaginación y la creatividad.
Habilidades	Imitar expresión Visualización
Descripción	Todos se sientan tapándose los ojos mientras un niño abre la caja mágica y dice lo que sale de ella. Por ejemplo: aviones. Todos se ponen de pie y hacen la imitación del objeto. Decimos que el club cierra y todos vuelven a sus asientos. La caja se abre de nuevo y puedes dejar salir coches, perros, etcétera.
Variación	De la caja mágica también pueden salir nombres de pila, y en este caso todos deben ir a saludar a esta persona.
Recomendaciones para el profesor	Se recomienda que el profesor empiece a abrir la caja y en cuanto el grupo entienda bien el juego, una persona diferente pueda abrirla en cada turno.

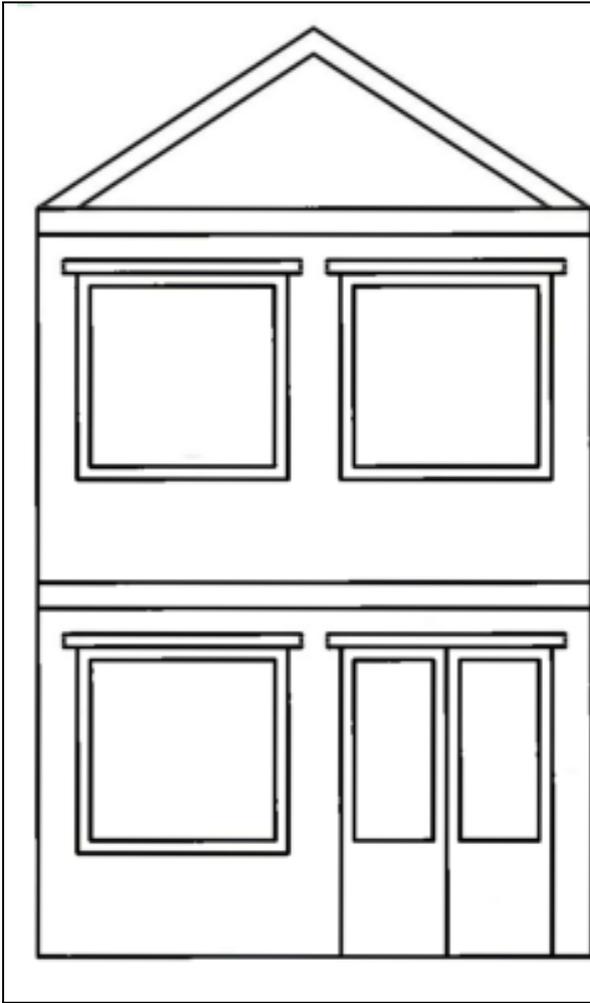
Juego de La Familia

Descripción del juego

Edad	Entre 3 y 6 años
Duración	10 minutos
Material	Fotografías de la familia
Metas	Identidad Autoestima Mejora de vocabulario fluido
Habilidades	Identidad Expresión oral Vocabulario y relaciones de parentesco Desarrollo de conceptos espaciales
Descripción	La familia y los amigos son muy importantes para los niños pequeños, no solo socialmente, sino también para ayudarlos a identificar quiénes son y cuál es su lugar en el mundo. La siguiente actividad ayudará a al niño o niña a conectar a los miembros de su familia ya situarlos en relación con él.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Fotografías de miembros de su familia, cercana y distante (impresas o fotocopiadas en papel)• Varias fotocopias de la casa• 1 par de tijeras para niños• 1 marcador• 1 tubo de pegamento• 1 lápiz

	<ul style="list-style-type: none"> • 1 hoja grande de papel para pegar las casas • Lápices de colores, lápices de grasa o marcadores
<p>Procedimientos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prepare las fotografías de la familia inmediata, las tijeras y el marcador, 2. Invite al niño o niña a unirse a usted. 3. Explíquelo que va a hacer una casa en la que reunirá a todos los miembros de la familia. 4. Que elija una de las fotografías. 5. Con lápiz, delinea la parte de la foto que sostendrá en una de las ventanas de la casa. 6. Si puede, que repase el círculo a lápiz con el marcador. 7. Comience a cortar siguiendo el círculo y, si puede, deje que al niño o niña termine. 8. Repita los pasos 4 a 7 con otra foto hasta que haya cortado todas las fotos familiares. 9. Pídale a al niño o niña que elija una foto de un familiar cercano. 10. Explíquelo que debe elegir en qué ventana colocar la foto. 11. Una vez que haya elegido, debe pegar el reverso de la foto y colocarla en esta ventana. 12. Repita hasta que todas las imágenes estén pegadas en la casa. 13. Debajo de cada ventana, escriba el nombre y apellido del miembro de la familia. 14. Invite al niño o niña a colorear la casa. 15. Tome otra fotocopia de la casa y comience de nuevo los pasos anteriores, pero esta vez utilizando las fotografías de los abuelos.

	<p>16. Puede hacer lo mismo en otra casa para todos los demás miembros de la familia extensa, como tías, tíos, primos, etc.</p> <p>17. Cuando todas las casas estén completas, pégalas en una hoja grande de papel, colocando a la familia inmediata en el centro, rodeada por todas las demás casas.</p> <p>18. Conecte en el marcador la casa de la familia cercana a una casa de la familia lejana con una línea y escriba al lado "Vamos en ómnibus (u otro medio de locomoción usual) a casa del abuelo y la abuela" (dibujar el medio).</p> <p>19. Sigue haciendo esto hasta que todas las casas estén conectadas.</p> <p>20. En la parte superior de la hoja de papel, puede escribir "Toda mi familia".</p>
Variantes	<p>Se puede repetir la misma actividad colocando a los amigos del niño o niña en las otras casas y escribir en la parte superior de la hoja "Mis amigos".</p> <p>Si a una casa le faltan ventanas, dibuje una o cree un jardín alrededor de la casa para colocar en ventanas a los restantes miembros de la familia.</p>



Juego del Aplauso

Descripción del juego

Edad	Entre 3 y 6 años
Duración	10 minutos
Metas	Identidad Autoestima Desarrollo de conceptos de la estructura del lenguaje hablado
Habilidades	Identidad Expresión oral Sensibilidad al ritmo
Descripción	Este divertido juego no requiere nada más... que un par de manos. Se puede jugar con uno o más niños. Mientras el niño o niña se divierte, inconscientemente desarrolla una sensibilidad a los ritmos y estructuras del lenguaje hablado.
Recursos	• Niños y niñas
Procedimientos	<ol style="list-style-type: none">1. Los niños se sientan en círculo, con el maestro o maestra.2. Comience diciendo su nombre y al mismo tiempo aplauda según el número de sílabas, como ejemplo3. Cada niño dice su nombre y aplaude del mismo modo.4. Cada niño dice el nombre de sus familiares y amigos y aplaude en consecuencia.

	5. • Aplauda sobre nombres de animales, mascotas, juegos o comidas favoritas.
--	---



Juego En la Tienda Compré ...

Descripción del juego

Edad	Entre 3 y 6 años
Duración	10 minutos
Metas	Ampliación y afianzamiento de vocabulario
Habilidades	Atención Concentración Visualización
Descripción	Se trata de recordar una lista creciente de artículos comprados durante una visita imaginaria a la tienda. Esta es una versión simplificada para niños pequeños. Lo mejor es jugar con al menos dos niños.
Recursos	Una selección de objetos familiares relacionados con los niños, al menos uno por niño (pueden ser ilustraciones fotocopiadas o facsímiles) 1 pequeña canasta o caja para acopiar las compras 1 paño lo suficientemente grande para cubrir la canasta
Procedimientos	<ol style="list-style-type: none">1. El maestro dice a los niños que se sienten en un círculo.2. Les dice que van a jugar este juego.3. Pon los "objetos" (láminas o facsímiles de objetos o mercancías) en el centro del círculo.4. Dale la canasta al niño más pequeño.5. Que elija un objeto.6. Cuando haya hecho su elección, pídale que diga: "En la tienda, compré..." seguido del nombre del objeto elegido. Luego lo pone en la cesta.

	<ol style="list-style-type: none">7. Si uno de los niños tiene problemas para recordar el objeto, dele pistas, pero insista en que los otros niños no le den la respuesta.8. El niño entrega la canasta al siguiente niño que repite los pasos 5 y 6, y así sucesivamente.9. Cuando todos los objetos estén en la cesta, cúbreala con la tela.10. Pida a cada niño que intente recordar el artículo que compró.11. Cuando todos los niños hayan respondido, levante el paño de cocina para ver si tenían razón.
Variante	A medida que el niño tenga más confianza en su memoria, puede pedirle que elija varios artículos para nombrarlos y ponerlos en la canasta



Elabora una historia

Descripción del Juego

Edad	Entre 3 y 6 años
Duración	10 minutos
Metas	Ampliación y afianzamiento de vocabulario
Habilidades	Imaginación Creatividad Fluidez de vocabulario
Descripción	En este juego, un accesorio sirve como punto de partida para una historia inventada por el niño o niña. Realmente puedes usar lo que quieras, pero sugiero algunos elementos particularmente efectivos.
Recursos	Una selección de accesorios, como 1 par de zapatos para adultos, sombreros o un paquete con la etiqueta "Por favor, ábreme", que contendrá el artículo en su interior.
Procedimientos	<ol style="list-style-type: none">1. Dígale a el niño o niña que va a inventar una historia.2. Muéstrale el accesorio que has elegido.3. Si son los zapatos, sugiérale a el niño o niña que pertenecen a un gigante.4. Pídele que describa al gigante, dónde vive y en qué aventura se embarca...5. Si son sombreros, explíquele al niño o niña que va a fingir que estos sombreros pertenecen a otras personas.6. Pídale que los describa y te diga por qué usan esos sombreros.

	<p>7. Los niños no pueden resistir el impulso de desenvolver un paquete, por lo que será un muy buen punto de partida para una historia. Lo que pongas en el paquete determinará el tipo de historia que creará.</p> <p>8. Por ejemplo, puedes poner un anillo en el paquete y explicarle que es un anillo con poderes mágicos, luego pregúntale al niño cuáles son, en su opinión, estos poderes y quién posee el anillo.</p> <p>9. • Tendrá que animar a los niños continuamente para ayudarlos a desarrollar la historia. Haga preguntas como</p> <p>- "¿Y luego qué pasó?" ,</p> <p>- "¿Se bajó sin problema? » , etc. .</p>
--	--



Evaluación

El programa utiliza una lista la Prueba Oral de Navarra Revisada (PLON-R) (Aguinaga Ayerra et al., 2004), que evalúa las dimensiones: expresión de la expresión oral: la expresión fonológica, la semántica, la sintáctica y la pragmática. La aplicación de la prueba PLON-R antes y después de la aplicación del programa (pretest y postest), permitió evaluar el desarrollo de cada actividad de los participantes por medio de evaluación continua, global y formativa. La prueba PLON-R (Aguinaga Ayerra et al., 2004) se describe en el Anexo 3.