

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LOS  
NIVELES DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS  
DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RUSO  
N°302-CHIMBOTE-ANCASH, 2021**

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

**AUTOR**

**SANCHEZ NUÑEZ, EMILY LIZBET**

**ORCID: 0000-0001-7786-2854**

**ASESOR**

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA**

**ORCID: 0000-0002-4564-4681**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2022**

**EQUIPO DE TRABAJO****AUTOR**

Sánchez Núñez, Emily Lizbet

ORCID: 0000-0001-7786-2854

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

**ASESOR**

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

**JURADO**

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Sofía Susana Carhuanina Calahuala

**Miembro**

---

Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

**Miembro**

---

Luis Alberto Muñoz Pacheco

**Presidente**

---

Carla Cristina Tamayo Ly

**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, porque me dio las fuerzas para no flaquear, otorgándome sabiduría y entendimiento.

A mi madre por el apoyo incondicional y la motivación para poder continuar y no retroceder en este trabajo de investigación.

Al director y docente de aula, que me dieron la oportunidad y brindaron facilidad para la realización del presente trabajo.

## RESUMEN

El presente informe de tesis surgió por la deficiencia del lenguaje oral que mostraban los niños de 4 años; por ello, se propuso como objetivo, determinar si la aplicación de los juegos verbales mejora los niveles del lenguaje oral en niños de 4 años de la I.E. N° 302 Chimbote, 2021. En la metodología de estudio, se consideró el tipo de investigación cuantitativo, diseño pre experimental, nivel explicativo, la población estuvo constituida por 78 niños, y la muestra por 14 niños. Así mismo, la técnica empleada fue la observación, y la herramienta, la prueba PLON-R. El análisis de los datos estadísticos se elaboró mediante el programa Excel 2016. La muestra fue sometida a un pre test, dando como resultados que, 46 % se hallaban en el nivel retraso. A partir de estos resultados, se aplicó los juegos verbales. Posteriormente, se aplicó un post test, y se encontró que, 46% de niños se hallaban en nivel normal y sólo 9% en retraso. Para la contrastación de la hipótesis, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon, con un valor de significancia de 0,034, evidenciándose que sí hubo mejoras significativas en los niveles del lenguaje. Con los resultados obtenidos y procesados, se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación, donde sustenta que los juegos verbales sí mejoran los niveles del lenguaje oral de los niños de 04 años de la I.E N° 302 RUSO, del distrito de Chimbote, Ancash.

**Palabras clave:** Fonemas, juegos, lenguaje, oral, verbales.

## ABSTRACT

The present thesis report arose due to the deficiency of oral language shown by 4-year-old children; therefore, the objective was to determine how verbal games improve the levels of oral language in 4-year-old children of the I.E. N° 302 Chimbote, 2020. In the methodology of the study, the type of quantitative research, pre-experimental design, explanatory level, the population consisted of 78 children, and the sample consisted of 14 children. Likewise, the technique used was observation, and the instrument was the PLON-R test. The statistical data analysis was carried out using Excel 2016. The sample was subjected to a pre-test, giving as results that 46% were in the retardation level. Based on these results, the verbal games were applied. Subsequently, a post-test was applied, and it was found that 46% of the children were in the normal level and only 9% in retardation. For the contrastation of the hypothesis, the Wilcoxon statistical test was used, with a significance value of 0.034, showing that there were significant improvements in language levels. With the results obtained and processed, we conclude accepting the general hypothesis of the research, which supports that verbal games do improve the levels of oral language of children 04 years old of the I.E N° 302 RUSO, in the district of Chimbote, Ancash.

**Key words:** Phonemes, games, language, oral, verbal.

## CONTENIDO

1. Carátula de la Tesis .....	i
2. Equipo de trabajo .....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor .....	iii
4. Agradecimiento.....	iv
5. Resumen y abstract .....	v
6. Contenido.....	vii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros. ....	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	6
2.1 Antecedentes .....	6
2.1.1. Internacionales .....	6
2.1.2. Nacionales .....	7
2.1.3. Regional y/o local .....	9
2.2. Bases teóricas .....	10
2.2.1. Los juegos verbales .....	10
2.2.1.1. Definición.....	10
2.2.1.2. Importancia de los juegos verbales .....	11
2.2.1.3. Características de los juegos .....	14
2.2.1.4. Función de los juegos verbales .....	14
2.2.1.5. Dimensiones de los juegos verbales.....	15

2.2.1.6. Fundamentos teóricos sobre el juego .....	21
2.2.1.7. Metodología para la aplicación de juegos verbales.....	24
2.2.2. Lenguaje Oral.....	25
2.2.2.1. Definición del lenguaje oral .....	25
2.2.2.2. Importancia del lenguaje oral.....	25
2.2.2.3. Desarrollo del lenguaje oral .....	26
2.2.2.4. Funciones del lenguaje oral.....	27
2.2.2.5. Dimensiones del lenguaje oral .....	30
2.2.2.6. Teorías de la adquisición del lenguaje oral .....	33
2.2.3. Los juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral.....	35
2.2.3.1. Importancia de los juegos verbales en el lenguaje oral.....	36
2.2.3.2. Teorías sobre el juego y su relación con el lenguaje.....	37
2.2.3.3. Enfoque Comunicativo: El lenguaje y los juegos verbales .....	39
III. Hipótesis .....	41
IV. Metodología.....	42
4.1. Diseño de la Investigación .....	42
4.2. Población y muestra .....	43
4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:.....	45
7.5. Matriz de operacionalización .....	47
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	48
4.5. Plan de análisis .....	51

4.6. Matriz de Consistencia.....	53
4.7. Principios éticos .....	54
V. Resultados .....	56
5.1. Resultados .....	56
5.2. Análisis de resultados.....	63
VI. Conclusiones.....	73
Aspectos complementarios .....	75
Referencias Bibliográficas .....	76
Anexos .....	86

## Índice de Tablas

Tabla 1. Distribución de la Población.....	44
Tabla 2. Distribución de la muestra de los niños de 4 años.....	45
Tabla 3. Operacionalización de las variables.....	46
Tabla 4. Matriz de Consistencia.....	53
Tabla 5 Nivel de lenguaje oral en los niños de 4 años en la pre prueba .....	56
Tabla 6. Resultados obtenidos de la aplicación de las actividades de aprendizaje.....	58
Tabla 7. Nivel de lenguaje oral en los niños de 4 años en la Post prueba .....	60
Tabla 8. Resultados de la Prueba de Wilcoxon .....	61
Tabla 9. Estadístico de Prueba .....	62

## **Índice de Gráficos**

Figura 1. Nivel del Lenguaje Oral a través de la aplicación de la Pre prueba .....	56
Figura 2. Resultados obtenidos de la aplicación de las actividades de aprendizaje...	59
Figura 3. Nivel de lenguaje oral en los niños de 4 años en la post prueba .....	60

## I. INTRODUCCIÓN

La adquisición del sistema lingüístico resulta ser algo complejo, por lo que está constituido de un proceso riguroso, donde influye muchos aspectos que requieren de una estimulación a partir de la infancia. A ello, se le suma el actual mundo globalizado, en donde la comunicación, más que oral se ha convertido en textual a través de diferentes medios y recursos que aportan la tecnología. Hace muchos años, salir a jugar, contar historias o escuchar cuentos de amigos y abuelos era parte de la infancia, hoy, se logra ver que una mayoría de niños ya no practican esos hábitos, al contrario, sólo se entretienen jugando con la computadora, Tablet o celular, de modo que, la competencia nata del lenguaje no está siendo potenciada en el ámbito familiar, social y educativo, por lo que aparecen los trastornos y retrasos del habla, causando desorden en la conducta del niño que en un futuro puede alterar el desarrollo de su personalidad.

A nivel global, la deficiencia del lenguaje oral en la edad preescolar compone un problema que muchas veces no es abarcado por los padres, docentes y la sociedad. En evidencias recopiladas de resultados internacionales, señalan que factores como el entorno familiar y los métodos de enseñanzas en las escuelas no están sirviendo como estímulo. Tal como sucede en Colombia, una investigación del lenguaje oral a niños con TEA, presentaron dificultades para usar la comunicación lingüística, manifestando deficiencia en el proceso e interpretación de las señales emocionales, expresión facial, vocal y corporal, mostrando dificultades de desarrollo de las funciones ejecutivas que está vinculada en la función del lenguaje, por lo tanto, es recomendable prestar mucha atención a aquellos trabajos que se realizarán en el

futuro con el fin de promover a través de estrategias para mejorar e identificar déficits en el sistema tan complejo como es el lenguaje oral.

En el Perú, se ha detectado falencias en el nivel de lenguaje, que no son afrontadas en muchas instituciones educativas. Estos resultados, se vieron reflejados por un estudio realizado por el Ministerio de Educación (2014), que, a través de una entrevista a niños de distintas I.E del nivel inicial, concluyó, que las actividades educativas no exigen dar prioridad al desarrollo de las habilidades orales los estudiantes, puesto que, le consideran menos importante que aprender a escribir o producir textos, por lo que no enfatizan el trabajar estas capacidades para fomentar el desarrollo de dimensiones que competen al lenguaje oral.

Del mismo modo el Ministerio de Educación (2016), a través de una reforma curricular propone una serie de orientaciones de estrategias didácticas, como actividades, donde incluyen los juegos verbales para potenciar y fortalecer la oralidad de los estudiantes, incrementando su fluidez verbal, léxico y su memoria.

En la realización de mis prácticas, se pudo observar que una mayoría de niños de 4 años de la I.E. N°302, presentan un nivel bajo de comunicación oral, evidenciándose dificultad en la articulación de sílabas y en el uso del lenguaje mediante las actividades educativas, puesto que en algunas aulas ponen más énfasis el uso de recursos que resultan ser estériles y colman a los estudiantes desvaneciéndoles el deseo y motivación de aprender. Razón por la cual, se ha visto como propósito esencial actuar a tiempo, para hacer correcciones en los problemas del lenguaje que presentan estos niños y fortalecer la comunicación oral a través de los juegos verbales, ayudándoles a mejorar la vocalización y aumentar el vocabulario y su uso a través de

sus conductas, mediante actividades dinámicas y participativas con el propósito de que los niños adquieran habilidades o destrezas de manera natural y divertida.

Ante lo descrito, se ha formulado la siguiente problemática: ¿Cómo los juegos verbales mejoran el lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Ruso N° 302 del distrito de Chimbote-Ancash, 2021?. Así mismo, se ha planteado por objetivo general: Determinar si la aplicación de los juegos verbales mejora el nivel del lenguaje oral en niños y niñas de la Institución educativa N° 302, distrito de Chimbote – Ancash, 2021. Con los respectivos objetivos específicos, los cuales se han propuesto: Identificar el nivel del lenguaje oral, a través de una pre-prueba en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa N° 302, distrito de Chimbote – Ancash, 2021. Aplicar los juegos verbales para mejorar el nivel del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 302, distrito de Chimbote – Ancash, 2021. Identificar el nivel del lenguaje oral a través de una post-prueba en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa N° 302, distrito de Chimbote – Ancash, 2021.

Por naturaleza el ser humano es un ser social, y, el lenguaje es el instrumento que le permite comunicarse para relacionarse con su entorno, así mismo, es esencial la participación de la inteligencia y el pensamiento para que se lleve a cabo. El juego también cumple un papel fundamental en la evolución de la lengua oral del niño, dado que es una actividad creativa y vital que constituye parte del desarrollo de las habilidades y destrezas del infante. Así mismo, el juego ha sido objeto de estudio para ayudar aquellos trastornos que afectan el lenguaje oral, lo cual ha resultado siempre ser primordial, dado que proporciona al niño grandes beneficios como la contribución de evolución perceptiva, la activación de memoria y sobre todo el arte del lenguaje.

El juego también, cumple un papel fundamental en la evolución de la lengua oral del niño, dado que es una actividad creativa y vital que constituye parte del desarrollo de las habilidades y destrezas (Pucuhuaranga,2016).

Durante el proceso educativo del nivel inicial, en muchas aulas existe la carencia de estas estrategias, por lo que piensan que es una pérdida de tiempo y desconocen la función que ejerce en el estudiante. Motivo por el cual, la realización de esta investigación tiene como propósito la mejora del nivel del lenguaje oral mediante la aplicación de juegos verbales, indispensable para prevenir y mejorar trastornos lingüísticos del niño, fomentando a los niños al correcto uso de palabras, la corrección de conductas, control de impulsos y desarrollo integral del infante.

Es así que la presente investigación se justificó en tres aspectos; en el valor teórico, esta investigación está dada por un conjunto de estudios y conocimientos con un enfoque sociocultural que nos permite entender el desarrollo del lenguaje oral y su relación con los juegos verbales, para un correcto desarrollo del pensamiento, de la personalidad y la interiorización del mundo externo, empleando la capacidad de análisis y síntesis, de modo que, nos brinda la importancia de su implementación en las actividades pedagógicas, y que estos resultados aporten conocimientos para una mejor propuesta pedagógica con respecto al desarrollo integral del niño en el nivel de educación inicial. En el valor metodológico, esta investigación nos permitió conocer el nivel del lenguaje, mediante una pre y post prueba (PLON- R), y se creó una herramienta para evaluar las variables, con el desarrollo de actividades de aprendizajes con juegos verbales y una actitud activa de los niños, de esa manera con los logros alcanzados nos permitirá sugerir y a la vez motivar a los docentes, padres de familia, acerca de los resultados de las variables estudiadas, con la finalidad de lograr un cambio de estrategias de enseñanza – aprendizaje e innovaciones creativas

por parte de los docentes y alcanzar un desempeño adecuado de los niños. En el valor social, se trabajó con el propósito de que los niños puedan expresarse espontáneamente para relacionarse con la comunidad, involucrando al niño como protagonista en actividades que implican los juegos verbales.

En la metodología, se trabajó el tipo de investigación cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre-experimental, la muestra tomada fueron los niños de 4 años del aula fucsia, se aplicó la técnica de observación, se evaluó con el instrumento PLON – R y la lista de cotejo. Los datos fueron procesados a través del software SPSS Versión 22.0. Así mismo, los principios rígidos en la investigación fueron el principio de justicia, protección a las personas, libre participación y derecho a estar informado e integridad física.

Los resultados obtenidos a través de la aplicación del pre test fueron, 46% de niños en el nivel de retraso, y 27% se hallaban en nivel normal de su lenguaje oral. En tanto que, en los resultados del pos test se obtuvo una mejora significativa, encontrándose 46% en nivel normal y sólo 9% en un nivel de retraso con respecto a su lenguaje oral. Para dar respuesta a la presente investigación se propuso la hipótesis a continuación: Los juegos verbales mejoran significativamente el nivel del lenguaje oral de los niños de la I.E. N° 302, Chimbote, 2020. En donde, se hizo el empleo de la Prueba no paramétrica de Wilcoxon, con un valor de significancia de 0,034, lo cual se evidencia y acepta la hipótesis general (H1), concluyendo que, la aplicación de los juegos verbales si logran mejorar el nivel del lenguaje oral.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1. Internacionales

Ortiz (2019) realizó una investigación titulada “Actividades lúdicas como medio de socialización y desarrollo de la expresión oral en niñ@s de educación inicial del Centro Infantil Quisisña de la Paz”, cuyo objetivo fue desarrollar la socialización y la expresión oral a partir de distintas actividades lúdicas. Fue tipo explicativo, diseño pre experimental. El muestreo estuvo conformado por 15 estudiantes. Se realizó evaluación inicial, con Escala de Observación Descriptiva – un pre test, se aplicó un programa de actividades lúdicas. Como resultados se obtuvo, en el área de expresión oral, 45% lograron expresarse de manera clara y precisa. Se concluyó que a partir de la implementación del programa de actividades lúdicas se logró que 89% de los niños desarrolle esta área de socialización.

Campo (2017) elaboró una tesis titulada “Lenguaje y Juego simbólico. Dos elementos fundamentales en las aulas de Infantil”, se propuso como objetivo analizar el desarrollo del lenguaje y del juego simbólico. Se realizó el trabajo con una muestra de 24 sujetos, 13 niños y 11 niñas. Se empleó un estudio descriptivo-correlacional, diseño pre-experimental. Para la recolección de datos se utilizó en las dos primeras sesiones las Escalas de Desarrollo del Lenguaje, se aplicó el test de Juego Simbólico de Lowe. Por lo que se puede concluir que los niños presentaban un desarrollo a nivel de lenguaje y de juego simbólico medio-alto.

Chalán (2019) realizó su investigación denominada “Los juegos verbales para fortalecer el lenguaje expresivo de los niños y niñas de 4 a 5 años del centro

de educación inicial Hugo Guillermo Ortiz de la ciudad de Loja, período académico 2018 – 2019”, tuvo como objetivo general determinar cómo los juegos verbales fortalecen el lenguaje expresivo en los niños y niñas de 4 a 5 años; se utilizó los métodos: descriptivo, sintético, analítico y estadístico; las técnicas e instrumentos corresponden al test de evaluación fonética – fonológica aplicada a una muestra de veinte niños del nivel Inicial II; se obtuvo resultados positivos y se concluyó que si existió evidencias de disminuciones significativas en errores de pronunciación, en mala articulación fonológica y poca claridad al hablar, determinando de esta manera que los juegos verbales si ayudan al lenguaje expresivo.

### **2.1.2. Nacionales**

Palacios (2019) en su tesis “Los juegos verbales como estrategia en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 001 Carlos Showing Ferrari, Huánuco – 2018”, se planteó como objetivo determinar en qué medida los juegos verbales mejora la expresión oral en los niños y niñas de 5 años. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 20 niños y niñas. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Se aplicó el programa “los juegos verbales” a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, en donde 53,33% logró desarrollar capacidades comunicativas. Por lo que se concluyó, que los juegos verbales mejoran el desarrollo de la expresión oral.

Pérez y Quispe (2019) en su investigación “Los juegos verbales en el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 595 –

Cochaccasa - Angaraes – Huancavelica”, se propuso como objetivo determinar la influencia de los juegos verbales sobre el desarrollo del lenguaje oral. Fue el tipo de investigación aplicada, con un nivel explicativo, se utilizó como método general el científico y como métodos específicos el hipotético deductivo, el diseño fue pre experimental; se contó con una muestra poblacional conformada por 30 niños y niñas de 5 años; siendo el muestreo no probabilístico, las técnicas utilizadas fueron: la observación cuyo instrumento fue PLON-R. Los resultados que se obtuvo fueron: Luego de la aplicación de los juegos verbales, se concluyó que la aplicación de los juegos verbales durante las sesiones de aprendizaje influye significativamente en el desarrollo del lenguaje oral en los niños/as.

Iparraguirre (2016) en su tesis titulada “Juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial María Inmaculada, Oxapampa, Pasco-2016”, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños. Se aplicó el tipo experimental. La población y muestra en esta investigación fue 47 niños y niñas respectivamente, utilizaron el instrumento de la ficha de Observación aplicada en la pre y post test aplicado, datos fueron procesados en SPSS. En sus resultados, 67% de niños mostraron mejoras en sus indicadores del lenguaje. Se concluyó, que el 87.2. % tiene una influencia significativa entre los juegos verbales y la expresión oral.

Pucuhuaranga (2016) en su investigación “Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad”, se propuso como objetivo determinar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de los niños y niñas de cinco años de la institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús- Huancayo, en una muestra de 50 niños, aplicada de

nivel tecnológico con método experimental y diseño cuasi experimental. El instrumento utilizado fue la ficha de registro de desarrollo fonológico elaborado con aportes de Bosch (1998) y Melgar (1976), los datos fueron procesados estadísticamente; y los resultados muestran que la aplicación de los juegos verbales influye mejorando significativamente el desarrollo de la articulación verbal en niños y niñas de cinco años.

### **2.1.3. Regional y/o local**

Velásquez (2018), en su estudio de investigación titulado “Programa de juegos infantiles para mejorar el Lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa estatal Nuevo Chimbote – Ancash”, el cual se planteó como objetivo determinar que el programa de juegos infantiles mejore significativamente el lenguaje oral en los estudiantes. La investigación fue tipo aplicada, diseño pre experimental, se utilizó como técnica la observación e instrumento el Test PLON-R, la población fue de 45 estudiantes, y la muestra de 25, se les aplicó el programa de juegos, en base a la prueba T Student, brindó como resultado de un  $T_c=18,210$  que es superior al valor tabular  $T_t=1,714$ , logrando alcanzar un nivel normal de lenguaje oral, por lo que se concluyó que el programa de juegos infantiles ha mejorado significativamente el lenguaje oral de los estudiantes.

Santiago (2018) realizó un estudio dominado “Juegos y canciones como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Virgen Purísima N° 248, distrito Pisco Bamba, provincia de Mariscal Luzuriaga, Ancash- 2018”, se planteó como objetivo general determinar si los Juegos y canciones como estrategia desarrollan la expresión oral

en los niños y niñas de 5 años. El estudio aplicado fue de tipo explicativo, nivel cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test se aplicó a una sola aula con 23 niños de muestra, teniendo como instrumento listo de cotejo y de técnica la observación. Se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 60,9(14) % han obtenido un logro de aprendizaje A. Y se concluyó que los juegos y canciones como estrategia si desarrollan la expresión oral en los niños y niñas.

Obregón (2019), en su tesis titulada “Aplicación de juegos lingüísticos para favorecer el lenguaje oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos De Mama Ashu”, Distrito Chacas, Provincia De Asunción Región Áncash 2018”, se propuso como objetivo general fue el determinar si la aplicación de los juegos lingüísticos favorece el lenguaje oral en los niños. Metodológicamente, la investigación fue de enfoque cuantitativo tipo experimental y diseño pre-experimental. La muestra estuvo conformada por 20 niños. La técnica utilizada fue la observación; como instrumento se empleó la Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R). Como resultados, se observó que el 15% se situó en un nivel de retraso, 30% en nivel necesita mejorar y 55% en un nivel normal; llegando a la conclusión que el taller de juegos lingüísticos fue positivo para la variable y permitió obtener mejoras en el lenguaje oral.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Los juegos verbales**

#### **2.2.1.1. Definición**

Es una actividad recreativa e innata, que nace de forma natural desde la infancia. El juego promueve la participación activa de los niños provocando emoción, motivación, entretenimiento y placer. A través del juego los niños

interactúan y se relacionan con otros niños, adultos y con su entorno. (UNICEF, 2018).

El juego es una combinación de actividad física, verbal y mental que nace a partir de la exploración del entorno, por esta razón es un componente esencial en el aprendizaje del niño a través de las prácticas en su entorno inmediato.

Por otro lado, se define la palabra juego según su significado básico del latín “iocus” o “ludus” como aquella práctica que hace referencia a algo gracioso como una broma, o algo que invita a la diversión y entretenimiento. La Real Academia Española (2010) describe el juego como una actividad recreativa donde involucra reglas para una competición, en donde existe metas que determinan si ganas o pierdes.

Del mismo modo, Condemarin (2017) indica que son actividades lúdicas que involucran el habla, como instrumento vital para llevarlo a cabo y que estos juegos lingüísticos ponen énfasis el uso de la lengua con un fin lúdico y creativo para actuar de manera exploratoria a los posibles significados. Los juegos verbales también sirven como herramienta utilizada para el aprendizaje-enseñanza, sobre todo en las aulas de preescolares en las instituciones.

Blas (2018) señala que, estos juegos son una construcción de actividades verbales que se basa en una práctica reiterada de palabras emitidas que empiezan con un mismo sonido y también están aquellas que terminan con el mismo sonido (rimas).

### **2.2.1.2. Importancia de los juegos verbales**

#### **2.2.1.2.1. Importancia del juego**

El juego constituye un factor importante para el desarrollo de las competencias y conocimientos de los niños y ha sido parte de la vida del ser humano a lo largo de la historia con un carácter universal, por lo que se afirma que ha sido un instrumento esencial para el desarrollo psicomotor y cognitivo del ser humano desde el nacimiento de la raza humana.

Ruiz (2017), señala que el juego es una actividad vital, universal y es parte del impulso del desarrollo humano. De modo que, el juego nos permite el desenvolvimiento en el ambiente que nos rodea, nos ayuda a identificar las capacidades y limitaciones propias, es decir, las actividades lúdicas que realizamos nos concede saber qué cosas y que no podemos con referente a nuestras característica física, cognitiva y social.

Así mismo, funciona como elemento de socialización de las personas, ya que por medio de ello interactuamos, intercambiamos roles e ideas mientras se nos vamos conociendo de manera lúdica placentera y alegre. También es factor esencial para aliviar el estrés, sentir menos presión y deshacernos de aquellas preocupaciones que muchas veces nos rondan en la cabeza; pero que al jugar simplemente nos evocamos en la actividad lúdica y nos relajamos de manera divertida (UNICEF, 2018).

El juego para los niños es todo su mundo, aquello que los hace más feliz, que les causa muchas emociones, les hace sentir especial en algo, les divierte e invita a la participación activa de su cuerpo a través de movimientos finos y gruesos.

Por otro lado el Ministerio de Educación (2016) refiere al juego como, la herramienta fundamental para el desarrollo integral del ser humano, principalmente en los primeros años de vida y, por lo tanto, se debe considerar un instrumento

clave para el aprendizaje de los infantes, de modo que debe ser utilizado para acompañar el proceso de las actividades pedagógicas.

Los juegos son provechosos para el aprendizaje de los individuos, al jugar practican las competencias, posibilidades y descubren retos nuevos para lograr un aprendizaje más profundo. Los niños al jugar dan sentido al mundo que los rodea y conectan sus experiencias previas con los conocimientos nuevos que van adquiriendo. Mediante el juego los individuos se expresan y extienden su vocabulario e interpretación de sus experiencias y lo manifiestan a través del lenguaje.

#### **2.2.1.2.1. Importancia de los juegos verbales**

El juego verbal, conducta universal y natural, manifestada por los niños y niñas de manera espontánea interviniendo en el desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor, permitiendo la memoria, atención y las conductas sociales, por su característica lúdica tiene relevancia clave en la pedagogía infantil.

Los juegos verbales sirven de herramientas didácticas dentro de las aulas, dado que estimula la expresión oral de manera libre y lúdica, y, promueve la interacción entre los estudiantes, facilitando la socialización. Logra ser de gran manera un recurso educativo, para insertar conocimientos de manera eficiente pues, se incluyen actividades donde implica el manejo de los sonidos silábicos, fonemáticos y sistemáticos para aumentar el nivel del lenguaje oral por medio de múltiples experiencias de juego.

### **2.2.1.3. Características de los juegos**

El juego adopta muchas formas, sea cual sea la cultura, el juego, siempre será sinónimo de diversión. UNICEF (2018) basándose en las teorías e investigaciones define las siguientes características del juego:

- a. Es divertido, de manera que genera satisfacción y eso se demuestra por las risas y sonrisas de los niños. Suele tener sus retos y algunas veces frustraciones por ganar, perder o conseguir algo a cambio, pero la sensación de goce intrínseco que genera es sin duda su principal característica.
- b. Es provechoso, de modo que genera dinamismo y movimiento que permite al niño dar sentido al mundo que los rodea, mientras descubre el significado de sus experiencias y lo van conectando con sus conocimientos previos, de esa manera amplían la interpretación de su contexto.
- c. Invita a la participación activa, generalmente los niños se involucran profundamente en el juego, combinando actividades físicas, mentales y verbales que les motiva crear distintos escenarios a través de su imaginación y a través de su creatividad dan vida a los personajes que deseen interpretar, desarrollando así su capacidad cognitiva para afrontar pequeños problemas.
- d. Es socialmente interactivo, mediante la actividad los niños comunican ideas, hechos y entienden a los demás a través de la interacción, induciendo al niño a trabajar en equipo y ser parte de un grupo, construyendo relaciones más sólidas.

### **2.2.1.4. Función de los juegos verbales**

Guamán (2015) hacen mención que los juegos verbales ejercen distintas funciones en el aprendizaje y desarrollo del lenguaje del niño, como:

- a) Fomentar las funciones lúdicas y creativas del lenguaje verbal y ejercer la conciencia lingüística.
- b) Incentivar al niño en aprendizaje de palabras nuevas de manera que desarrolle su vocabulario.
- c) Discriminar los fonemas en las palabras que formulan los docentes.
- d) Utilización para la interacción y socialización con otros niños y adultos.

(p.45)

#### **2.2.1.5. Dimensiones de los juegos verbales**

Existen diversos recursos lúdicos lingüísticos que permite estimular y fomentar el lenguaje oral del educando, para cubrir aquellas necesidades lingüísticas pedagógicas y de esa manera se puede dar el aprendizaje del estudiante. Entre ellos tenemos:

##### **A) Adivinanzas**

Son juegos muy entretenidos, se basan en acertijos que deben de ser descubiertos; y su proceso consiste en lanzar pequeñas oraciones y/o frases en donde se hallen pistas para lograr encontrar la respuesta correcta.

Chalán (2019) señala que este juego lingüístico logra que los niños desarrollen habilidades de pensamiento y lenguaje, al motivar al niño a crear ideas y buscar conceptos acerca de objetos, animales, etc., para acertar con la incógnita planteada.

Se puede realizar de muchas maneras las propuestas de adivinanzas, ya sea con ayuda de los materiales (objetos, imágenes, etc) o sólo con palabras lanzadas al aire. Por ejemplo, la docente trae una caja con diversos objetos dentro

de ella, invita los niños a una asamblea, y hace que un niño participe para acercarse a la caja y visualice el objeto, una vez hecho el niño detalla o describe la cosa u material que ha visto en la caja, pero sin mencionar el nombre, en el caso de que sea un lápiz, el niño puede describir el color, tamaño y que uso se le da, mientras sus compañeros van atinando a la respuesta, hasta lograr adivinar la palabra correcta.

También se encuentran las adivinanzas que tienen sonidos similares al ser planteadas conjugando con las últimas sílabas como, por ejemplo, Blas (2018) propone: “llego al aula gordita, y al pasar unos minutos ya estoy flaquita”. ¿Quién será? En estos juegos los niños si lo requieren pueden emplear gestos y movimientos que ayuden a identificar la respuesta.

### **a.1 Beneficios de las Adivinanzas**

Estos juegos son ingeniosos para mejorar la comprensión y facilitar el conocimiento de la lengua materna, de modo que permiten que reconozcan el sonido de los fonemas para posteriormente pronunciarlos de manera correcta, logrando una agilidad verbal y desarrollo del léxico (Chalán, 2019).

El desarrollo de las adivinanzas aumenta el vocabulario y el desarrollo de la formación de conceptos de los estudiantes, pues ellos trataran de aprender muchas adivinanzas con el fin de participar, esto le permitirá que se exprese con coherencia y cohesión.

### **B) Rimas**

Según Aguilera (2018), este juego verbal consiste en reiterar muchas veces una secuencia de sonidos que presentan semejanzas en las letras que se hallan al final de los versos. Así mismo, menciona que la rima surge en la Edad Media, los

primeros versos rimados fueron utilizados en himnos religiosos y después en literaturas de romance.

Moscós (2019), menciona que es una repetición constante de fonemas, que parte de la última vocal de la frase que se recita, y que continua así las otras frases u oraciones formando versos con la repetición de las mismas sílabas al final. Las primeras rimas aparecieron en la edad media, pero, que sólo se utilizaban para los cantos de himnos religiosos, para después ser impuestas en la literatura romántica.

### **b.1 Tipos de rimas**

Existe 2 maneras de clasificarlas: a) rima asonante, son aquellas que al final de un verso riman únicamente las vocales b) la rima consonante, es cuando sus vocales y sílabas últimas coinciden. (Moscós, 2019).

Por ejemplo, en rimas asonantes tenemos: “José compró un caballo, porque estaba más barato”, “Soy Fernanda y me gusta la naranja”, y en consonantes “A María le gusta comer sandía” “Me llamo Andrés y camino al revés”. Los niños van descubriendo de manera libre el juego, lo cual acepta que se pueda continuar de distintas formas para lograr completar la oración; como darse una rima de los sonidos iniciales, por ejemplo: “Me llamo Julia y me baño con jabón; “Soy Mariana y como manzanas”, etc. Esto conduce a los niños a crear frases y/o oraciones cada vez más largas y con palabras nuevas.

### **b.2 Beneficios de las rimas**

Las rimas son excelentes recursos lingüísticos que motivan al infante a mejorar la articulación y escucha activa. Le brinda afinación a la pronunciación de sonidos, también, es gran apoyo para la retención y la memoria auditiva empleando

el juego de palabras mediante una sonoridad en la emisión de sílabas, ejercitando el lenguaje oral con rapidez y claridad (Chalán, 2019).

Aguilera (2018) señala que es primordial el uso de las rimas en las aulas ya que beneficia ayudando a obtener más conocimiento y uso del habla, ejercita la lengua por medio de distintas repeticiones de palabras y sonidos, también estimula la correcta pronunciación y ejercita la lectura. Estos juegos favorecen la discriminación auditiva de lo niñas(as), de manera que fomenta la conciencia fonológica, lo que resulta ser muy importante para su futuro aprendizaje de escritura y lectura. También, Las rimas favorecen en el aumento del vocabulario del niño, ya que el niño, tendrá que buscar, descubrir e indagar palabras nuevas que rimen con sus versos.

### **C) Trabalenguas**

Este juego verbal suele tener grados de dificultad dependiendo de la combinación de sílabas que se usen para formar frases repitiéndolas reiteradamente haciéndolas más complicadas y llamativas, que provoca a los niños intentar pronunciarlo una y otra vez con claridad y rapidez, con el objetivo de evitar equivocarse o enredarse con las sílabas (Inga, 2018).

Para Chalán (2019), son frases compuestas por palabras en donde sus sílabas se repiten generando dificultad al momento de pronunciarlo y suelen ser empleados mayormente para niños de una determinada edad, especialmente para estimular el habla y su desarrollo de ella para alcanzar así el máximo nivel en su lenguaje oral.

Así mismo, para la realización de esta actividad es vital empezar motivando a los niños, y se pueden plantear trabalenguas como: “Pablito, clavo un clavito, un clavito clavó.... ”, “Tres tristes tigres.....” “El cielo esta ladrillado, quien lo

desaldrillará.....” (Blas, 2018). También, es posible fomentar a la creación de trabalenguas para que el niño desarrolle la imaginación, creatividad e ir aumentando el nivel de velocidad de manera que cada vez exprese los trabalenguas más claros y precisas.

### **c.1 Beneficios del trabalenguas**

Trabaja de forma lúdica para ejercitar los músculos de la lengua, a medida que modula la pronunciación correcta de las palabras. Al momento de evocarlos se va realizando vibraciones con los labios reiteradamente con el fin de lograr resolver problemas que se presentan en las articulaciones de fonemas silábicos (Condemarín, 2017).

Sáenz y TICllasuca (2019) señalan que, son juegos con gran ventaja para la adquisición del lenguaje con precisión, de modo que al repetirlos constantemente y sin equivocarse mejora el lenguaje expresivo. Y, en la educación infantil son esenciales para entretener creando en el aula un ambiente lúdico de aprendizaje.

Este ejercicio nemotécnico estimula la memorización de aquellas sílabas que resultan ser difíciles pronunciarlas, de modo que al repetirlo frecuentemente incrementa la fluidez y la soltura de la lengua; favorece la aceleración del habla ya que contiene sonidos musicales y rítmicos que motiva al niño repetirlo una y otra vez, resulta ser también, beneficioso y de gran ayuda a la fluidez lectora y desarrolla la seguridad y confianza que necesita el niño para expresarse de manera pública (Sáenz y TICllasuca, 2019).

Por lo anterior, los trabalenguas ayudan al desarrollo de la expresión oral brindándoles seguridad y confianza cuando tengan que expresarse ante un público presente, siendo útiles para terapias de aquellas dificultades presentadas en el

lenguaje oral del infante, de modo que también es de uso terapéutico, por sus grandes beneficios.

#### **D) Retahílas**

Consiste en un conjunto de palabras típicamente infantiles que son mencionadas en un determinado orden. Chalán (2019) menciona que estos juegos consisten en contar historias cortas con versos que rimen, y tienen entonación como pequeñas canciones que lleva al uso de gestos, mímicas, u otros movimientos corporales

Las retahílas tienen semejanza con la figura retórica concatenación, de modo que están formadas de cadenas de palabras donde mencionan la imaginación de cosas dentro de otra cosa, creando así una secuencia que están enlazadas de una oración con la siguiente, pueden ser versos largos o cortos en donde se encuentran palabras inventadas que se repiten, pueden incluir diálogos o formulación de preguntas siguiendo un ritmo (Yépez, 2015).

Existen las retahílas para cantar y para citar y son utilizadas con frecuencia en los juegos infantiles, como uno de ellos y más conocidos están el que se hace uso de los dedos de la mano o el pie: “Éste dedito fue por leña, éste otro dedito le ayudó, éste dedito encontró un huevito, y éste le hecho a cocer” y este gordo meloso, se lo comió”, y otro como el siguiente, en donde se hace uso de las manos y pies: “Marca la una sale la luna, Marca la dos como arroz, Marca las tres, viaje en un tren....”.

##### **d.1 Beneficios de las retahílas**

Logra entretener a los estudiantes que inconscientemente practican el lenguaje oral, mientras trabajan en la memoria aumentando el vocabulario,

desarrollando la modulación de la voz y una correcta vocalización de las palabras (Yépez, 2015).

Un excelente recurso lingüístico para trabajar distintas áreas pedagógicas en la educación inicial, que favorece la fluidez verbal, y fomenta la imaginación de manera divertida, sana y feliz. Permite que el niño participe en cortas conversaciones compuestas repitiendo lo que hace el adulto y formulando preguntas, manifestando movimientos claros e impulsivos y ayudando al niño a dejar la timidez (Acosta, 2018).

Es de gran recurso para fomentar la socialización, empatía y fortalecer lazos de amistad entre los niños, dado que una infinidad de ellas se realizan de manera grupal, cogiéndose la mano y dando vueltas, como por ejemplo esta retahíla que es muy típica en los juegos infantiles: “Juguemos en el bosque...lobo qué estás haciendo?.

#### **2.2.1.6. Fundamentos teóricos sobre el juego**

Huamantlica y Medina (2019) en su investigación hacen referencia a distintas teorías sustentadas por autores reconocidos como:

##### **a) Teoría de la ficción de Claparede**

Esta teoría planteada por el psicólogo suizo, determina que el juego es una actitud que presenta el individuo mediante su realidad. La llave de inventar o crear el juego está determinada por lo que se conoce como la imaginación, innovación y creatividad. Mediante el juego se puede observar distintas reacciones de cada persona, y eso va depender de la edad, cultura, sexo o contexto social. El autor dispone una nueva categoría que por título tenía juegos de experimentación,

en donde se determinan grupos que combinan juegos motores, intelectuales, sensoriales y afectivos (Huamanttica y Medina, 2019).

**b) Teoría de la infancia de F.J. Buytendijk**

Teoría que es llamada también teoría general del juego, detalla que la edad de un niño es determinante en el juego, es decir, en la etapa infantil es donde se muestran distintas conductas y cambios particulares mediante el juego. El autor refiere que el carácter en la infancia de un niño le otorga el desarrollo de esta actividad a través de una metodología, guiada por ellos mismos o por un adulto (Huamanttica y Medina, 2019).

Así mismo, da a conocer cuatro rasgos manifestados en la conducta infantil: la ambigüedad de los movimientos, puesto que cuando el niño juega no se detalla una imagen clara en sus acciones; el carácter impulsivo de sus acciones, ya que el niño al jugar siempre muestra movimientos, mas no se mantiene quieto; la actitud ante su realidad, puesto que al jugar el niño se recrea y se entrega a todos los estímulos que se le presenten; el apocamiento y la brevedad en sentir vergüenza no es causa de su temor (Huamanttica y Medina, 2019).

**c) Teoría Freudiana**

Este autor, neurólogo austriaco, centra su teoría en el psicoanálisis, es decir en la práctica terapéutica de cómo funciona la mente humana, eso, para determinar si existe un vínculo entre el juego con el sueño, a través de recuerdos de las emociones amenas que procuran ser expresadas, ya que el juego es el medio donde se exponen las emociones y las necesidades son satisfechas, incluso el juego permite expresar aquellos sentimientos reprimidos y revivir momentos agradables y desagradables (Huamanttica y Medina, 2019).

**d) Teoría de K. Buhler**

Este autor define el juego como una actividad de satisfacción práctica y sostenida por un goce independiente de diferentes estímulos que se puedan presentar. Esta teoría del placer funcional, no refiere al juego como objeto autónomo, debido que representan el mismo placer, que no consiste en una reiteración, sino en el desarrollo que se obtiene mediante ella y el predominio en sus actos (Huamanttica y Medina, 2019).

**e) Teoría según Thorndike Kimble**

Teoría que señala al juego como los comportamientos aprendidos, que se da de distinta forma en cada cultura o subcultura en donde se aprecia diferentes maneras de conductas durante el juego; así pues, los juegos se manifiestan de diferentes formas dependiendo del contexto y cultura en donde se expresen los individuos (Huamanttica y Medina, 2019).

**f) Teoría Piagetiana**

En su teoría el autor manifiesta que el juego es parte del desarrollo intelectual del niño, manifestada de manera distinta en cada etapa de su evolución. Las capacidades simbólicas, de razonamiento y sensorio motrices, son estados sustanciales en el progreso intelectual del infante, puesto que permiten el principio y la transformación evolutiva del juego. Este autor da referencia a tres estructuras fundamentales del juego asociadas con los periodos evolutivos del pensamiento del ser humano (Huamanttica y Medina, 2019).

**g) Teoría de Vygotsky**

Vygotsky en su teoría constructivista (Tripero, 2017):

Este autor, menciona al juego como una herramienta y medio sociocultural; con un rol satisfactorio y como elemento sustancial que impulsa el

desarrollo mental del infante, siendo un conducto facilitador en el desenvolvimiento de las funciones superiores que involucran la atención.

El juego es un escenario cambiante que se transforma en el contexto, permitiendo la concentración, al memorizar y recordar pautas que se involucran en el juego, de forma consciente, dinámica y sin ningún conflicto. Esta teoría manifiesta que la construcción del aprendizaje se fortalece de manera connatural, y composición de su propia realidad cultural e interacción social.

#### **2.2.1.7. Metodología para la aplicación de juegos verbales**

Para la aplicación de los juegos verbales, Aguilera (2018) sugiere tener en cuenta la siguiente metodología:

Como primer paso se debe de trabajar en distintas áreas y momentos, con una perspectiva lúdica, realizando las actividades de aprendizaje de forma entretenida, permitiendo al niño investigar más sobre el mundo de juegos verbales.

Se debe familiarizar al niño con diferentes tipos de juegos verbales, para que lo asimilen y los vuelva parte de sus juegos diarios, sin que ocasione aburrimiento o cansancio.

También, se debe promover el hábito de la lectura para conocer las distintas posibilidades lingüísticas de acuerdo a su nivel y área en que se trabajar.

Así mismo, se debe permitir que los infantes creen distintos y variados juegos verbales, transformando lo que ya conocen o crear nuevos a base a ellos.

Por último, se debe organizar pequeñas competencias, de manera individual o grupal, en donde resulte uno más grupos ganadores, promoviendo el respeto para acceder a turnos de participación

## **2.2.2. Lenguaje Oral**

### **2.2.2.1. Definición del lenguaje oral**

Es el medio que permite la comunicación entre los seres humanos, mediante signos orales que están compuesto por diversos elementos lingüísticos y poseen un significado. Conlleva un amplio procedimiento que incluye sonidos y gestos que se emiten para llevar a cabo la expresión. A diferencia de los animales, los seres humanos poseen rasgos en la comunicación que lo hacen diferente.

Lobo y Ramírez (2017) mencionan que el lenguaje del ser humano adquiere dos componentes gramaticales independientes pero conectados como es el oral y el gestual. Constantemente comunica cosas novedosas. Hace distinción entre el contenido del mensaje y la forma que adquiere ese contenido. El mensaje que emite el lenguaje puede estar referida al pasado, presente o futuro. Los niños van adquiriendo conocimiento del lenguaje mediante la imitación a los adultos, y este se va transmitiendo por generaciones.

Martin (2017) lo define como la capacidad que permite comunicarnos verbalmente, haciendo uso de la lengua como herramienta principal para transmitir necesidades, ideas, recuerdos, sentimientos y conocimientos, de modo que es un medio que lleva a cabo la socialización con nuestro entorno por medio de la adaptación e integración.

Es un instrumento parte de nuestra adquisición de valores, creencias y costumbres que asimilamos de nuestro contexto social.

### **2.2.2.2. Importancia del lenguaje oral**

Es esencial para la formación y organización de la personalidad desde la infancia, de modo que su desarrollo permitirá ser una vía fundamental del niño

para su desenvolvimiento en su entorno; permitiendo la integración de sus funciones psíquicas que permite al niño el acceso a su cultura (Moran, Vera y Franco, 2017).

El lenguaje se destaca por la importancia que aporta a la socialización del infante, quien es completado por el lenguaje corporal puesto que induce a la utilización del cuerpo con intención de que el mensaje transmitido sea comprendido con facilidad (Ruiz, 2017).

Sea cualquiera nuestro nivel de cultura, el uso del lenguaje es capaz de abrirnos y cerrarnos puertas en distintas áreas de nuestra vida. Todos valemos de él, y para el éxito y fracaso depende mucho este instrumento, de modo que su correcta adquisición desde temprana edad es vital, para comprender y comunicarnos con nuestro alrededor de modo que estructura lo cognitivo con la práctica en otras palabras, conecta el pensamiento con la acción, a través de la organización de ideas.

MINEDU (2016) menciona que el lenguaje oral es primordial para desarrollar la construcción de los procesos cognitivos favoreciendo la cognición y la representación del mundo, imaginación y creatividad, puesto que es un instrumento fundamental en el aprendizaje integral infantil, que potencia las competencias poniendo énfasis al valor cognitivo y social.

### **2.2.2.3. Desarrollo del lenguaje oral**

Para su desarrollo, desde la infancia es primordial tomar acciones en función a su perfeccionamiento, como las experiencias de comunicación que se da con los padres de familia, docentes y otros. En donde el niño exprese sentimientos, deseos, ideas, comprendan y transmitan mensajes, crear textos y usar formas de representación teniendo en cuenta los diferentes contextos lingüísticos, las

posiciones de los diferentes interlocutores y las situaciones comunicativas habituales.

El desarrollo del lenguaje oral está constituido por un sistema de componentes lingüísticos en donde se involucra la educación desde la infancia; educación que toman acciones concretas con objetivos en su currículo escolar, en donde muestra los niveles que se debe alcanzar por ciclo, siendo una graduación progresiva en la adquisición de competencias y capacidades que irán desarrollando los estudiantes. También implica lo imprescindible de tomarlo en cuenta desde las primeras palabras (Moran, Vera Miranda y Franco, 2017).

El desarrollo de la articulación verbal está vinculado con la correcta dicción, de modo que se presenta durante el proceso de interconexión de las transformaciones sensoriales y motores que participan en la producción del lenguaje de los niños. Se estima que las existencias de problemas motores afectan los órganos bucofonatorios, intervinientes del habla, músculos que requieren de agilidad y fuerza para una adecuada movilización; de modo que, algunos niños presentan deficiencia en su articulación verbal, puesto que son incapaces de conectar las sílabas de forma correcta o hacer uso de ellas adecuadamente (Pucuhuaranga, 2016).

#### **2.2.2.4. Funciones del lenguaje oral**

Vinciané, citado por Aguilera (2018) describe las funciones de lenguaje del campo lingüístico, poniendo énfasis al valor en la educación infantil como las siguientes:

##### **a) Función Expresiva o Emotiva**

Permite al infante expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones; y si el infante no consigue comunicarlos mediante el lenguaje oral, puede que le

genere frustración que lo llevará a transmitirlos mediante sus acciones, lo cual puede aparecer problemas de comportamiento, dificultades para adaptarse en la sociedad o presentar agresividad. Semejante forma sucede al no poder compartir sus pensamientos o comunicar sus necesidades, pues generará que lo manifiesta por medio de rabietas o conductas de aislamiento.

**b) Función referencial**

Refiere a la información que transmite los mensajes, aquellos contenidos que son emitidos a través del lenguaje oral. Si el niño no adquiere la capacidad lingüística a una determinada edad, estará limitado en el contenido del mensaje que perciba y el que transmita mediante el lenguaje oral, viéndose en la necesidad buscar vías complementarias para producir la información.

**c) Función conativa**

Está centrada en el receptor, en busca de su respuesta. El destinatario que recibirá el mensaje que se transmitirá con carga emotiva y psicológica. La muestra de deficiencia de una comprensión del lenguaje y su carencia de utilización, lo hará difícil que el niño interprete esta función, causándolo problemas en su adaptación social.

**d) Función fática**

Se basa en el sustentamiento de contacto que existe entre los interlocutores, puesto que le permite producir situaciones de conversaciones logrando que se genere una verdadera comunicación. SI el nivel del lenguaje entre ambos hablantes no es parejo, será muy difícil efectuar esta función. Por lo tanto, el niño presentará problemas para poder entablar una comunicación con sus pares.

**e) Función lúdica**

Se encarga de complacer las necesidades del juego y entretenimiento en los niños y adultos. En las etapas del desarrollo lingüístico, es usado como herramienta lúdica que parte desde los juegos verbales en la infancia y los juegos en la adolescencia. Un niño que no obtenga o presente dificultades con la obtención del lenguaje, pierde gradualmente las posibilidades de jugar, y el miedo/vergüenza en pertenecer o integrarse a un destinado grupo.

**f) Función simbólica**

Concede la imagen de la realidad a través de las palabras. Es imprescindible que se efectúe esta función para conseguir el pensamiento abstracto; así pues, con el nivel del lenguaje que alcance el niño se proporcionará un rango distinto de abstracción y representación de la realidad.

**g) Función estructural**

Permite ordenar y organizar la información obtenida con los saberes previos; formando las estructuras cognitivas del pensamiento que hacen posible el pronto uso de información cuando es requerida.

**h) Función social**

Aquella función que permite llevar a cabo las relaciones sociales con diferentes hablantes y en diferentes contextos y realidades. La falta de establecer esta función ocasiona que el niño sea distanciado o discriminado, debido a no poder interactuar socialmente con el resto de sus compañeros, adultos y personas extrañas o que desconozcan estrategias comunicativas para ser usada por el individuo.

### **2.2.2.5. Dimensiones del lenguaje oral**

El lenguaje oral es un sistema que depende de dimensiones y componentes que se encuentran vinculados estrechamente, relacionados entre sí, que requieren de diversos aspectos para que funcionen y se dé acabo el lenguaje. Esta misma, se encuentra dividida en tres dimensiones y cinco componentes, el lenguaje verbal se da de esta manera:

#### **a) Dimensión forma**

##### **Nivel Fonológico**

Encargado del conjunto de unidades que parte de la emisión de las palabras, implica el estudio de los sonidos del lenguaje oral formado por fonemas, y aspectos fonológicos, siendo la fuente de los rasgos fonéticos del habla, que de forma deliberada produce patrones particulares de la comunicación del niño, correspondiente al desarrollo y la capacidad de estructurar y emitir de manera secuencial los fonemas de las palabras (Inga, 2018).

Considerada la disciplina encargada del estudio de reglas de los sonidos fonemáticos producidos por los órganos, unidades lingüísticas que tienen la sonora más pequeñas que al pronunciarlos se enlazan con el fin de ser comprendidos. Noguez, citado por Sáenz y Tlillasuca (2019) manifiesta que en todo el mundo existen distintos idiomas que tienen de forma independiente un conjunto de sonidos, diferentes a otros, con reglas específicas de acento y entonación que se evocan para formar palabras; aquellos sonidos son considerados fonemas. Y, parten desde el nacimiento, el niño aprende y reconoce los sonidos para luego producirlos construyendo frases que le facilitan la comunicación con su entorno.

(p.43)

Sáenz y TICllasuca (2019) señala que existen 22 fonemas en el idioma castellano, y son expresados entre grafemas y morfemas utilizando diagonales para conectarse la letra. Además, su adquisición en los niños es lenta, debido a que presentan tardío en articular palabras determinadas a cierta edad. Y dichos fonemas parten de dos tipos:

**Fonemas Consonánticos:** Aquellas letras acordes del alfabeto, excepto las vocales. Por lo que se constata las siguientes: B, C, D F, G, H, J, K, L, M, N, Ñ, P, Q, R, S, T, V, W, X, Y, Z. Y se clasifica a los sonidos consonánticos de acuerdo a la articulación, los cuales son las ulteriores: bilabiales como /m/, /b/, /p/, labiodental, por ejemplo /f/, palatales como ch/ ll/ ñ/. Entre las interdientales encontramos la c y z; y dentales como la d/t; alveolares son la l/ n/s /n y rr, y entre las velares tenemos la j/g y k. También se presenta una categorización en la fonética, entre ellas tenemos el oclusivo, se manifiesta en el momento que la boca llega a cerrarse en un instante dado, por ejemplo p, b, d, g, k. Dentro de la categoría el fricativo se presenta con el sonido de letras f, j,y,s, y, z; momento en donde el aire entra a la boca y emite el sonido. El fonema ch es un sonido atasco y las letras l y ll son fonemas laterales. También existen en la fonética los vibrantes como r y doble r y entre las nasales, encontramos la n, m y ñ.

a) Fonemas vocálicos: representan a todas las vocales que conocemos: a, e, i, o, y u. (Gramáticas, citado por Sáenz y TICllasuca 2019).

### **Nivel Morfo-sintáctico**

Comprende el estudio basado en la estructura de palabras donde incluye los morfemas. Implica la capacidad del niño de expresar conceptos a partir de la formación de palabras, uniendo los morfemas para formar palabras según sea su vocabulario.

Está clasificada por independientes que dentro de ella encontramos las preposiciones, conjunciones, determinantes y las dependientes que incluyen los prefijos, derivativos, sufijos, genero, número, pronombres tiempo y modo, que forman oraciones simples con contienen un sujeto y un predicado.

## **b) Dimensión Contenido**

### **Nivel sintáctico**

Hace énfasis al significado de las palabras emitidas por las personas. El niño desarrolla la capacidad de entender el concepto que presentan las palabras oídas a través de las conversaciones y los juegos. El ministerio de Educación (2014) refiere que, el niño usa palabras como componentes sustanciales para su comunicación con el entorno.

Así es que, la construcción del vocabulario que requiere ser aprendido, para conectar el significado de forma correcta con lo referente, utilizando las representaciones mentales correspondientes, como intermediarias en dicho proceso (MINEDU, 2014).

Owens, citado por Inga (2018) menciona que el niño muestra el desarrollo de este nivel cuando es capaz de construir oraciones de manera graduada y complementarlos con aspectos del sistema del lenguaje, usándolo de manera permanente y corrigiendo estructuras gramaticales formadas por el verbo, género y número, con el fin de transmitir un mensaje a través de la organización de palabras y otros elementos. (p.44)

### **Nivel semántico o léxico**

Este nivel es alcanzado, cuando el niño logra la comprensión del lenguaje, logrando asociar las palabras relacionar las imágenes mentales con las palabras que

oye o emite, de modo que genera conceptos propios de su mundo, también estudia las relaciones de significados de una palabra con la otra, encargándose de la forma y el lenguaje de los hechos y acciones (Owens, citado por Inga, 2018).

### **c) Dimensión Pragmática**

Estudia los distintos usos que da el niño al lenguaje en el momento que se comunica; donde está incluido el dominio de la formación de conceptos apropiados para la situación y contexto. La pragmática se encarga del análisis de producción e interpretación de las oraciones del individuo en los ambientes sociales, haciendo énfasis a la manera que lo utiliza en las conversaciones con los demás (Sáenz y Tichllasuca, 2019).

Como objetivo, la pragmática es el estudio de la lengua en sus diferentes situaciones de la vida cotidiana. Perspectiva que no sólo se basa en el escenario físico, sino también los conocimientos compartidos mediante un encuentro comunicativo, asegurando el entendimiento de las palabras emitidas, en donde se pone el funcionamiento de un conjunto de presuposiciones. Este nivel es desarrollado a partir de los 9 meses de vida, cuando el niño presenta la capacidad de interacción significativa con personas de su entorno, a través de sus gestos o su lenguaje oral (Hannco, 2015).

#### **2.2.2.6. Teorías de la adquisición del lenguaje oral**

En un documental, a través del programa “mi cerebro y yo” los neurocientíficos Golombek y Sigman (citado por Arroyo, 2015), mencionan teorías, también llamados enfoques relacionadas al lenguaje, señalando los siguientes enfoques:

**a) Teoría Innatista: Chomsky**

El lenguaje oral es una facultad innata de todo ser humano, preestablecida desde una base fisiológica genéticamente que se produce de manera natural, en donde contiene un grupo de métodos biológicos y psíquicos del que habilita al individuo para hablar (Golombek y Sigman, citado por Arroyo, 2015).

Ante ello, el autor determina dos principios básicos en la adquisición del lenguaje, como primero el principio de autonomía, que hace referencia al lenguaje como independiente de otras competencias y que su proceso evolutivo también es independiente de otros procesos. Mientras que, el segundo, lo señala como principio innatismo, tomando al lenguaje como un conjunto de componentes y pautas formales, en otras palabras, presenta una gramática que no es adquirida asociativamente, en ventaja de la relación de un estímulo con respuesta, de modo que es innato.

**b) Teoría Cognitiva: Piaget**

Piaget muestra una posición mentalista y también constructivista. El autor plantea una teoría del conocimiento, en donde el infante debe de tener dominio en su conformación conceptual de su contexto físico y social para lograr la adquisición del lenguaje. También menciona, que el lenguaje es el resultado de la formación estructural de la inteligencia, de modo que, el desarrollo cognitivo da como resultado el desarrollo del lenguaje (Golombek y Sigman, citado por Arroyo, 2015).

**c) Teoría Sociocultural: Vygotsky**

Vygotsky menciona que el pensamiento y el lenguaje son cosas diferentes. Para la adquisición del lenguaje es necesario el intercambio y transmisión de

conocimientos a través de la comunicación y el contexto. Considera al lenguaje como vehículo primordial en el desarrollo de los procesos de la mente (Golombek y Sigman, citado por Arroyo, 2015).

El mismo autor señala que desde la infancia el lenguaje se inicia por la interacción con el mundo exterior, dando significado y valor a las palabras, emitiendo reiteradas veces sílabas que dan formación de estructuras gramaticales. Al inicio el lenguaje se interioriza, recorre un periodo egocéntrico de una manera externa, pero, la función se realiza internamente, para que dé como producto el pensamiento verbal, que si el individuo lo requiere tendrá que ser expuesto (Golombek y Sigman, citado por Arroyo, 2015).

### **2.2.3. Los juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral**

La ciencia ha confirmado que mediante el juego los niños ejercitan su cerebro y su cuerpo, estimulando el desarrollo y crecimiento físico y cognitivo.

Los juegos verbales funcionan como instrumento para el desarrollo y funcionamiento de los órganos que producen el habla, tiene una alta prioridad en la infancia de modo que su característica lúdica evoca a la utilización por los niños. De esa manera, estos juegos enriquecen el vocabulario del infante, fomenta el pensamiento y creatividad a través de distintas actividades.

Inga (2018) refiere que los juegos verbales son un elemento fundamental para que se lleve a cabo la comunicación, que es dado a través de distintos medios, uno de ellos, es el lenguaje oral que permite expresar, transmitir ideas, pensamientos, sentimientos y emociones. Y, que cumple un rol esencial en su desarrollo, teniendo como fin, que los niños accedan de manera entretenida y divertida al mundo de sus aprendizajes (p.37).

Los juegos verbales participan como desarrollo de las funciones lúdica, social y simbólico del lenguaje, de manera que sus actividades promueven la diferenciación de los sonidos lingüísticos, estimula la investigación de nuevas palabras y desarrolla distintas áreas cognitivas del pensamiento.

Estas actividades lúdicas: las rimas, adivinanzas, trabalenguas y retahílas, trabajan de manera precisa para desarrollar el lenguaje oral y fomentar a una mejor comunicación del niño con su medio, ya que todos estos juegos hacen hincapié a una dinámica constituida por estas herramientas que trabajan también de manera pedagógica invitando al niño a una exploración de sílabas, palabras y significados en donde el niño hace uso de ellas para fortalecer sus conceptos y posee ventajas para acercar al niño en la literatura infantil, de forma entretenida (Ruiz, 2017).

### **2.2.3.1. Importancia de los juegos verbales en el lenguaje oral**

Según Lobo y Ramírez (2017) manifiestan que, los juegos lingüísticos tradicionales funcionan como estrategias didácticas para el desarrollo de manera significativa del lenguaje oral desde la infancia, y a su vez son recursos que trabajan de manera didáctica para ampliar las extensiones del lenguaje desde la niñez; la forma, contenido y el uso, son dimensiones que requieren la involucración de los juegos verbales de manera creativa para poder desarrollarse.

Por otra parte, Blas (2018) refiere que empleo de estos juegos en el aula es sumamente importante, de manera que, desarrolla la discriminación auditiva y la conciencia fonológica, sistemas importantes para que el individuo logre leer, dominando los periodos ortográficos primordiales para el desarrollo de la escritura.

Del mismo modo Chalan (2019) indica que permiten ejercer los músculos fono-articulatorios que se generan en las primeras palabras emitidas por el niño y son empleadas para mejorar la expresión oral. Puesto que, los niños siempre tratan de imitar los sonidos o movimientos que ocurren a su alrededor, de esa manera los juegos verbales actúan provocando un aprendizaje significativo para que el infante conozca el mundo externo a través de las actividades como canciones, adivinanzas, rimas y trabalenguas que trabajan la imitación a los adultos, de esa manera funciona como agente receptivo, ampliando su creatividad y dando efecto productivo al desarrollo del vocabulario (Chalán, 2019).

#### **2.2.3.2. Teorías sobre el juego y su relación con el lenguaje**

Analizando las teorías sobre el juego y el lenguaje, se destaca definiciones de autores que sustentan la relación coexiste entre ambas. Ciertamente es que son definiciones complejas, pero el vínculo de ambas es más que evidente. Ruiz (2017) señala los siguientes autores:

##### **a. Teoría socio-interactiva de Lew Vygotski**

En su teoría, el autor menciona que el juego parte de la necesidad del niño, destacándolo como factor básico en el proceso de crecimiento del niño, y fundamental para la socialización con su medio. A través del juego los niños aprenden y reconocen sus límites, capacidades de manera espontánea y dan valor a las normas de socialización con otros niños; también señala que es esencial jugar para los niños, ya que su uso lleva a la imaginación y a la actividad lúdica que facilita la integración en las actividades pedagógicas Vygotski (citado por Inga, 2018).

Vygotsky (citado por Lobo y Ramírez, 2017) menciona al lenguaje como vehículo principal para la socialización y su influencia es decisiva en el desarrollo de la mente, pues todo lo que permanece en nuestra mente, se evidenció primero en nuestro ámbito social para luego ser interiorizada. Lo cual inicia desde que la madre crea un vínculo interactivo con el niño generando una estructura recíproca que sirva para la comunicación y una realidad compartida.

Este mismo autor utiliza el término de ZDP que se refiere a la “Zona de desarrollo próximo”, como la distancia encontrada entre lo capaz de realizar el niño de manera autónoma, y lo que logra hacer mediante la disposición de recursos y las personas de su entorno.

Así mismo, la interacción es el nexo del lenguaje oral, sin lengua y sin habla no existe el lenguaje oral, y la interacción a través de los juegos verbales lleva a cabo ese vínculo esencial del lenguaje y pensamiento que permite al niño crear pensamientos con raíces disímiles que evolucionan de manera individual y natural gracias a los juegos, donde el individuo desarrolla la inteligencia y a la vez el lenguaje oral (Ruiz, 2017).

#### **b. Teoría psicoevolutiva de Piaget**

Piaget considera que el juego en la edad infantil es la única y principal forma que tiene el niño para relacionarse con la realidad y conocer más sobre su mundo, indica que es imprescindible hacer uso del juego para que los niños muestren sus estructuras conceptuales y lo asimilen con sus pensamientos y sus acciones diarias.

El juego es una actividad intelectual, puesto que su estructura es semejante a la del pensamiento, pero distintas en el objetivo que se adquiere, ya que el juego

tiene la finalidad en complacerse uno mismo, mientras que la actividad intelectual, su objetivo es lograr una meta (Ruiz, 2017).

También, señala que, el juego cumple un rol fundamental en el lenguaje de modo que su vinculación es parte del desarrollo integral del niño, y menciona que el desarrollo intelectual está dividido en cuatro estadios. Además, los niños son los más justos al momento de cumplir las normas en el juego.

Los niños en la edad preescolar muestran ego e incapacidad de optar empatía por sus pares y oyentes, de modo que la comprensión a otras personas y comunicación propia de los pensamientos no aparece antes de los siete.

Según Piaget y otros autores (citado por Lobo y Ramírez, 2017) han mencionado que la capacidad de representación y otras se ha denominado función simbólica del lenguaje, y por medio de ella el individuo se apropia de la realidad intelectual, lo representa para comunicarla, transformándolo en un contenido del mensaje que es transmitido a través del lenguaje oral. Por lo tanto, es preciso afirmar que el juego representa un ejercicio para las estructuras cognitivas del cerebro y que, mediante la exploración, el niño desarrolla el pensamiento y lo manifiesta en un lenguaje socializado.

#### **2.2.3.3. Enfoque Comunicativo: El lenguaje y los juegos verbales**

Este enfoque, tiene como partida el uso del lenguaje con el fin de darse la comunicación, la comprensión y producción de textos orales, tanto como escritos. Así mismo, los juegos verbales, son herramienta de privilegio en la intervención educativa, los cuales se han venido destacando mediante el enfoque comunicativo, haciendo fundamental su uso para el desarrollo de las competencias lingüísticas, comprensivas y creativas que debe obtener el niño.

MINEDU (2016) considera a los juegos verbales, un medio primordial para el desarrollo integral, sobre todo, en los primeros años del infante, por lo tanto, se ha tomado en cuenta esta estrategia en las planificaciones curriculares y gestionales producidos por el MINEDU, considerándolo, pieza clave en el aprendizaje del estudiante, para ser usado como recursos, y estrategias para el proceso de las actividades programadas. Se destaca, que, pese a trabajar con la LOE por motivo de la ley actual educativa, no se genera cambios con referente a las iniciativas de actividades en la Educación Infantil. (p.110)

El juego, conducta universal y natural es manifestada por los niños y niñas de manera espontánea interviniendo en el desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor, permitiendo la memoria, atención y las conductas sociales, por su característica lúdica tiene relevancia clave en la pedagogía infantil.

### III. HIPÓTESIS

#### **Hipótesis general.**

H<sub>1</sub>: Los juegos verbales mejoran significativamente los niveles del lenguaje oral en los niños de 04 años de la Institución Educativa N° 302 Ruso, Chimbote-Ancash, 2020.

#### **Hipótesis nula.**

H<sub>0</sub>: Los juegos verbales no mejoran significativamente los niveles del lenguaje oral en niños de 04 años de la Institución Educativa N° 302 Ruso, Chimbote-Ancash, 2020.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la Investigación

La presente investigación fue tipo cuantitativo, de modo que, se recopiló y analizó datos numéricos obtenidos de diferentes fuentes con respecto a las variables estudiadas, su asociación o conexión entre ambas variables. Hernández et al. (2010) señala que esta investigación está basada en el pensamiento deductivo, es secuencial y probatorio, no se puede realizar saltos, ya que mantiene un orden riguroso.

Así mismo, se empleó una recolección de datos con su respectivo análisis, a fin de responder interrogantes de investigación y experimentar las hipótesis determinadas anticipadas. De modo que, se trabajó con la medición numérica, conteo y a menudo hace uso de la estadística para decretar con exactitud, pautas de actitud en una población, y se construye un contexto teórico a base de revisión de la literatura. (Aguilera, 2018).

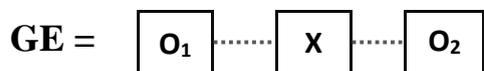
Respecto al nivel, fue explicativo, puesto que va más allá de la descripción de fenómenos o conceptos, en donde podemos conocer el ¿por qué?, de aquellas cualidades, características, propiedades, causas de los eventos sociales que posee un hecho o un fenómeno, explicando lo que ocurre, en qué condiciones ocurre o por qué tienen relación las variables. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Se estudió con el diseño pre experimental, de manera que se realizó un método a un solo grupo, en donde el grado de control fue mínimo y se aplicó medición en dos variables, con el fin de observar el nivel del grupo.

Hernández et al. (2010) manifiesta que es un estudio conveniente para un acercamiento al problema del estudio en la realidad. Además, este diseño no desempeña los requisitos de un real experimento “puro”, también inexistente la

manipulación de la variable independiente, no hay una previa referencia de cuál era el grado y nivel que concedía, antes del estímulo, donde no es posible asegurarlas fuentes de invalidación.

El diseño mencionado se manifestó de la siguiente forma:



**Dónde:**

GE = Grupo de estudio (muestra).

O<sub>1</sub> = Pre test aplicado al grupo de estudio.

X = Aplicación de los juegos verbales

O<sub>2</sub> = Post test aplicado al grupo de estudio.

## 4.2. Población y muestra

### 4.2.1. Población

Constituyó la totalidad del objeto estudiado, en el cual las unidades de población presentan una característica en particular en donde se estudia y proporciona los datos requeridos para el estudio de investigación, asimismo son susceptibles de los resultados que se alcanzaron (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

La población y/o universo de la investigación estuvo conformada por 4 aulas de niños de 4 años de edad, siendo un total de 159 niños, de la Institución Educativa N° 302 “RUSO”, del distrito de Chimbote- Ancash, 2021.

**Tabla 1**

*Distribución de la población total de niños de 4 años del nivel inicial*

<b>Institución Educativa</b>	<b>Edad</b>	<b>N° de Aulas</b>	<b>Total de niños(as)</b>
I.E. N° 302	4 años	6 aulas	159
RUSO			

*Nota. Nómina de matrícula de los niños de 4 años del nivel Inicial.*

#### **4.4.2. Muestra**

La muestra fue el subgrupo que se extrajo de la población. En otras palabras, Hernández et al. (2010) mencionan que la muestra es un subconjunto de componentes que forma parte de un conjunto determinado por sus características definido como población, del cual se espera que este subgrupo sea el reflejo de todo el universo. Esta muestra, bajo el contexto cuantitativo tiene que ser representativa.

En el muestreo del estudio, se trabajó con el método no probalístico, de manera que, se seleccionó dependiendo del criterio de dificultades en el lenguaje oral.

La muestra no probalística hace referencia a un proceso de selección informal, ósea, que no se brindó iguales oportunidades de selección a todos los individuos de una población, sólo a algunos casos sin determinar que sean representativos a toda la población y funciona para lograr realizar estadística inferencial.

En la población, se obtuvo como muestra a 14 niños de 4 años del aula fucsia de la Institución Educativa N° 302 “RUSO”, muestra seleccionada para la realización de la estadística inferencial.

**Tabla 2***Distribución de la muestra de los niños de 4 años del nivel inicial*

Aula	Edad	Niños		Total
		Hombres	Mujeres	
Fucsia	4 años	06	08	14

---

*Nota.* Nómina de matrícula 2021. (Aula Fucsia).

**4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión.**

- **Criterio de inclusión.** Niños matriculados en el aula de 5 años “Fucsia” que asisten regularmente.
- **Criterio de exclusión.** No se contó con la participación de niños con habilidades diferentes, ya que en la I.E. no se encuentran matriculados ninguno de ellos.

**4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores:****Tabla 3.***Matriz de Operacionalización de las variables*

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES/ DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO
<p><b>Juegos verbales</b></p>	<p>Conjunto de actividades lúdicas, relacionadas con la lengua, con el sistema de signos lingüísticos orales orientadas al desarrollo de la capacidad de expresión oral en diferentes contextos. (Reymundo,2015)</p>	<p>Sus prácticas favorecen el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, para el aprendizaje de la lectura y para los aspectos ortográficos de la escritura, dando excelentes resultados en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>Rimas</p> <p>Adivinanzas</p> <p>Trabalenguas</p>	<p>-Utiliza palabras de uso frecuente para formular rimas.</p> <p>- Identifica características del objeto u animales de una imagen para formular rimas.</p> <p>-Deduce características de personas, personajes, ani - males y objetos en rimas orales.</p> <p>-Participa en adivinanzas. Identifica características del objeto o ser, planteado en la adivinanza.</p> <p>-Menciona características de personas, personajes, ani - males y objetos en las adivinanzas.</p> <p>-Utiliza palabras de uso frecuente, y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: para pedir ayuda o convencer en la formulación de trabalenguas.</p> <p>- Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha com - prendido o responde a lo que le preguntan del trabalenguas.</p>	<p><b>LISTA DE COTEJO</b></p>

<p><b>Lenguaje oral</b></p>	<p>Martin (2017) lo define como la capacidad que permite comunicarnos verbalmente, haciendo uso de la lengua como herramienta principal para transmitir necesidades, ideas, recuerdos, sentimientos y conocimientos, de modo que es un medio que lleva a cabo la socialización con nuestro entorno por medio de la adaptación e integración (Martin, 2017).</p>		<p>Retahílas</p> <p>Forma (fonología, morfosintaxis).</p> <p>Contenido (semántica)</p> <p>Uso (pragmática)</p>	<p>-Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron de las trabalenguas</p> <p>-Expresa sus sentimientos y emociones al entonar las retahílas.</p> <p>- Recupera información explícita de las retahílas.</p> <p>-Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con – vencer las retahílas pronunciadas</p> <p>-Pronuncia fonemas correctamente.</p> <p>-Se expresa a partir de un estímulo visual.</p> <p>-Identifica los elementos de una imagen.</p> <p>- Nombra los elementos de una imagen.</p> <p>- Diferencia los elementos según los colores.</p> <p>-Comprende y menciona las relaciones espaciales.</p> <p>-Comprende y menciona los opuestos.</p> <p>-Reconoce y da respuestas a sus necesidades básicas.</p> <p>-Denomina, describe y narra los sucesos de una imagen.</p> <p>-Solicita, pide y autorregula su atención.</p>	<p><b>PLON-R</b></p>
-----------------------------	---	--	--	--	----------------------

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

##### **4.4.1 Técnica:**

##### **Observación**

En la presente investigación se empleó la técnica observación directa, considerada esencial para la recolección de datos sobre ambas variables la independiente juegos verbales y dependiente lenguaje oral, Acosta (2016), señala que la técnica de observación tiene como esencia el testimonio de forma sistematizada quien se desarrolla mediante la acumulación de acciones espontáneas en donde se valora las características propias de cada niño, de modo que permite comprender las falencias presentadas, y además se aprecia las intervenciones de clases realizadas por el educador en el ámbito educativo (p.47).

Por ende, se recolectó registros válidos y confiables de las conductas y la posición en la que se presentan a través de la observación, fundamentada en juicios e ideal para la investigación en donde se seleccionó las opiniones externas, puesto que (Hernández et al., 2010) lo mencionan como un método donde está orientado al comportamiento y permite usar herramientas apropiadas para establecer una conexión entre la hipótesis y los acontecimientos reales

##### **4.4.2 Instrumentos:**

##### **Lista de cotejo**

Esta herramienta fue utilizada para registrar presencia o ausencia de características, desempeños y actitudes, de modo que accede intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según MINEDU (2010), la lista de cotejo accede para graficar los estados de avance o pendientes en un listado de hoja individual o grupal y poseen amplias categorías de aplicaciones (p.18).

### **Prueba de Lenguaje Oral de Navarra- Revisada (PLON – R)**

Se utilizó la prueba de Lenguaje Oral versión revisada (PLON-R), instrumento como ficha de observación y medio para la compilación de datos concerniente a las variables, que fueron analizadas estadísticamente para aceptar la hipótesis. Sáenz y Ticllasuca (2019) plantean las siguientes descripciones del PLON –R:

Esta ficha técnica para evaluación e investigación fue creada en el año 1998. Sus autores tienen por apellido Aguinaga, López, Fraile, Olangua, Uriz y como asesor José del Río. Su aplicación es de manera individual para edades desde los tres a seis años, como duración tiene de 10 a 12 minutos. Tiene como fin, la detección rápida de desarrollo del lenguaje oral en sus dimensiones de uso, contenido y pragmática por cada nivel de edad. Está constituido por cuadernillos de anotación, fichas de colores, laminas, sobres, rompecabezas y manuales de estimulación.

Esta prueba, en la investigación tuvo como objetivo evaluar los aspectos esenciales que conforman el lenguaje para que, en un futuro, los resultados obtenidos posibiliten la programación de actividades pedagógicas que permitan el desarrollo lingüístico.

#### **Ficha técnica del instrumento**

Nombre: PLON-R Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada

Autores:	Gloria Aguinaga Ayerra /María Luisa Armentia López de Suso /Ana Fraile Blázquez /Pedro Olangua Baquedano / Nicolás Uriz Bidegain
Objetivo:	Detección rápida del desarrollo de lenguaje oral.
Dimensiones:	Desarrollo en los apartados de Forma, Contenido, Uso Procedencia: Madrid, España. Universidad Autónoma de Madrid
Usuarios:	Niños de 3, 4, 5 y 6 años.
Validez:	Índice de V de Aiken: 0.91
Confiabilidad:	Por consistencia interna: 0.89
Baremación:	Puntuaciones típicas transformadas (S) y criterios de desarrollo en los apartados de Forma, Contenido, Uso y Total en cada nivel de edad.

Forma de aplicación: Individual

Tiempo de aplicación: Variable, entre 10 y 12 minutos

#### **4.4.3. Validez.**

Este instrumento ha sido validado por sus autores, aplicándolo a 826 niños de diferentes edades (3, 4, 5, y 6 años); determinándose su validez y nivel de confiabilidad a través de métodos estadísticos y mediante el juicio de expertos.

#### **4.4.4. Confiabilidad.**

Instrumento tomado de Aguinaga et al. (2005) en su trabajo titulado: Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R). En donde se demostró la confiabilidad del instrumento obteniéndose el coeficiente Alfa de Cronbach: 0.760 y la correlación ítem escala total.

En este sentido Aguinaga et al. (2005, p.61) afirman que “La fiabilidad 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, como es el coeficiente alfa de Cronbach y, de error típico de media (E.T.M), un indicador de la variabilidad de la media no atribuible a la variación del objeto de medición”. “El valor del coeficiente para el total de la PLON-R pone de manifiesto que la fiabilidad es adecuada para una prueba de estas características que conjuga elementos de rendimiento con datos procedentes de la observación” (p.62).

#### **4.5. Plan de análisis**

El procedimiento para la recopilación de información y datos se realizó con el siguiente orden:

Se coordinó previamente con un permiso a la directora de la I.E N°302 “Ruso” de Chimbote, mediante un consentimiento informado para que acceda dar la autorización para aplicar los instrumentos de evaluación a los niños y niñas de 4 años.

Previamente, también se coordinó con la docente de aula para que nos otorgue el día y hora sin interrumpir sus actividades diarias del aula para realización la aplicación de la prueba PLON-R.

De esta manera de dio inicio a la coordinación de días y horario, para realizar las actividades aplicando los juegos verbales para mejorar el lenguaje oral de los niños y niñas, mientras se evalúa cada actividad a través de una lista de cotejo.

Posteriormente, se volvió aplicar la prueba PLON-R para detectar si ha existido mejora en los niveles del lenguaje oral de los estudiantes gracias al uso de estrategia de juegos verbales.

Asi mismo, los datos fueron procesados a través del software SPSS Versión 22.0. Del mismo modo, para la base de datos se utilizó el programa Excel 2016 y para demostrar la veracidad de la hipótesis descrita en la investigación se utilizó una prueba estadística no paramétrica, denominada la Prueba de Wilcoxon

## 4.6. Matriz de Consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cómo los juegos verbales mejoran los niveles del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Ruso N° 302 del distrito de Chimbote-Ancash, 2021?</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar si la aplicación de los juegos verbales mejora los niveles del lenguaje oral en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Ruso N° 302 del distrito de Chimbote-Ancash en el año 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel del lenguaje oral, a través de una pre-prueba en los niños de 4 años de la Institución Educativa Ruso N° 302 del distrito de Chimbote – Ancash, 2021.</li> <li>- Aplicar los juegos verbales para mejorar el nivel del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución educativa N° 302, distrito de Chimbote – Ancash, 2021.</li> <li>- Identificar el nivel del lenguaje oral a través de una post prueba en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa N° 302, distrito de Chimbote – Ancash, 2021.</li> </ul>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL H1</b></p> <p>Los juegos verbales mejoran significativamente los niveles del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Ruso N° 302 del distrito de Chimbote- Ancash 2021.</p> <p><b>HIPOTESIS NULA H0</b></p> <p>Los juegos verbales no mejoran significativamente los niveles del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Ruso N° 302 del distrito de Chimbote -Ancash en el año 2021.</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental</p> <p><b>Población:</b> Niños y niñas de 4 años de la IE N°302 – RUSO, Chimbote.</p> <p><b>Muestra:</b> 14 niños (Aula fucsia)</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> PLON-R</p> <p><b>Plan de análisis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Excel 2016</li> <li>-SPSS</li> <li>- Prueba de Wilcoxon</li> </ul>

#### 4.7. Principios éticos

El Comité Institucional de Ética en Investigación ULADECH (2019), señala los siguientes principios para la promoción del conocimiento científico que se rigió en la presente investigación:

**a) Principio de justicia:**

Principio que se centró en el respeto mutuo del investigador y los participantes, ejerciendo juicio razonable, tomando las medidas necesarias para consolidar que sus sesgos y restricciones sobre los conocimientos y capacidades, no resulten de prácticas injustas, al contrario, cumpliendo con la elección justa y concreta, sin hacer distinción a alguien, de manera que, el investigador no debe elegir al azar, sin observar previamente, y , los beneficios se da de manera equitativa entre los grupos.

**b) Protección a las personas:**

Este principio se cumplió en toda investigación, puesto que, las personas fueron tratadas como seres autónomos, siendo el fin y no el medio, concediéndolos tomar decisiones por ellos mismos y protección a los individuos que no tienen la capacidad de decidir a lo que incurren. Así mismo, se respetó la identidad, diversidad, privacidad y dignidad humana de cada participante, de modo que el respeto por sus derechos fue de manera plena, lo que implica que se promovió información al individuo asegurando su comprensión de ella y evitando los incentivos.

**c) Libre participación y derecho a estar informado:**

Como investigador, se tuvo la libertad de elegir el tema, y el derecho de estar informados acerca de los propósitos y fines de las actividades que desarrollan en la investigación. Se tomó decisiones por voluntad propia, sin ser discriminado en ningún ámbito, y el derecho de que las personas sujetas a investigación, deben manifestar información verídica e inequívoca y específica.

**d) Beneficencia no maleficencia:**

Este principio aseguró el bienestar de las personas sujetas a la muestra de investigación; la beneficencia fue una obligación de parte del investigador, que implicó no hacer daños los participantes, minimizando cualquier posible efecto negativo y maximizando los beneficios.

**e) Integridad científica:**

El investigador mostró integridad o rectitud a todas las actividades de disciplina y a su ejercicio laboral. El estudio fue realizado con una metodología apropiada y responder las preguntas planteadas en el estudio, manteniendo integridad científica al manifestar conflictos de interés que se presenten pudiendo afectar el curso del estudio.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

**5.1.1. Identificar el nivel del lenguaje oral a través de una pre prueba en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 302, distrito de Chimbote – Ancash, 2021.**

**Tabla 5**

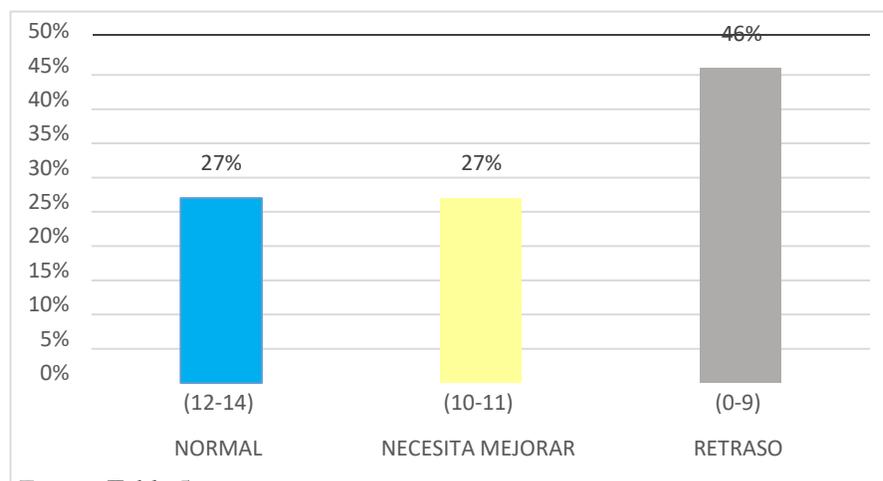
*Nivel de lenguaje oral en los niños de 4 años en la pre prueba*

<i>Nivel</i>	<i>Baremos</i>	<i>fi</i>	<i>%</i>
Normal	12-14	4	27%
Necesita Mejorar	10-11	4	27%
Retraso	0-9	6	46%
<b>Total</b>		<b>14</b>	<b>100%</b>

*Fuente: PLON-R, abril, 2021.*

**Figura 1**

*Nivel del Lenguaje Oral a través de la aplicación de la Pre prueba*



*Fuente: Tabla 5*

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 5 y figura 1, por medio de la aplicación del pre-test, se observa que el 46% se hallan en nivel de retraso, demostrando que la mayoría de niños muestran deficiencia en aspectos que corresponden al lenguaje oral, dificultándoles la socialización con su medio.

**5.1.2. Aplicar los juegos verbales para mejorar el nivel del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 302, distrito de Chimbote – Ancash, 2021.**

**Tabla 6**

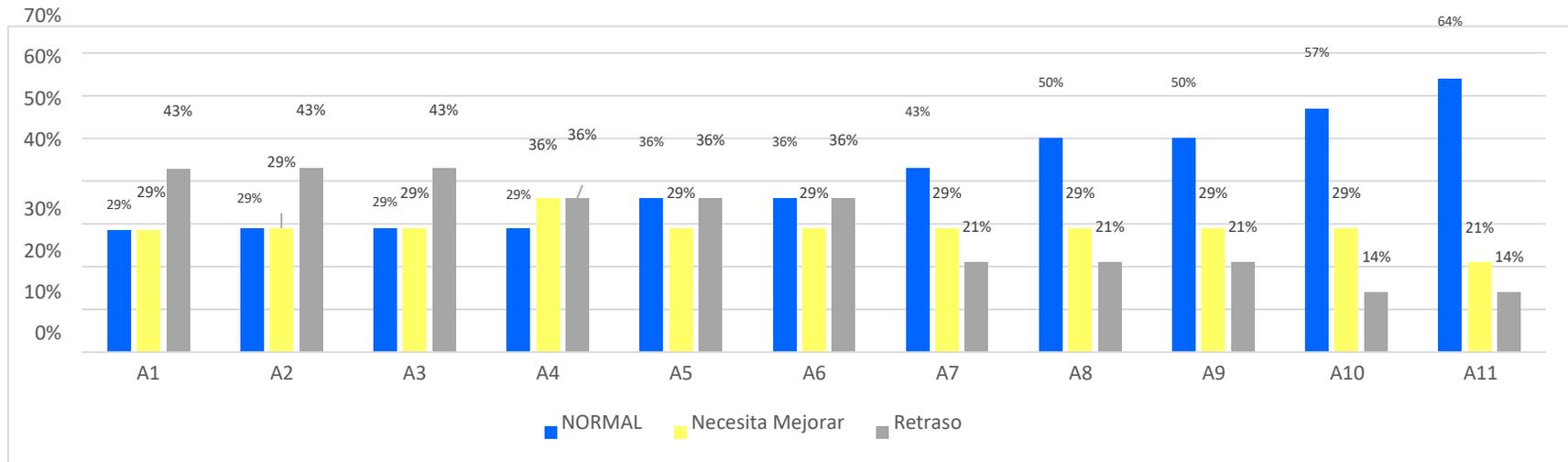
*Resultados obtenidos de la aplicación de las actividades de aprendizaje*

CATEGORIAS	A1		A2		A3		A4		A5		A6		A7		A8		A9		A10		A11	
	fi	%	N°	%																		
Normal	4	29%	4	29%	4	29%	4	29%	5	36%	5	36%	6	43%	7	50%	7	50%	8	57%	9	64%
Necesita Mejorar	4	29%	4	29%	4	29%	5	36%	4	29%	4	29%	4	29%	4	29%	4	29%	4	29%	3	21%
Retraso	6	43%	6	43%	6	43%	5	36%	5	36%	5	36%	4	29%	3	21%	3	21%	2	14%	2	14%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>																				

*Fuente:* Prueba para la evaluación del lenguaje oral PLON- R, abril, 2021.

**Figura 2**

*Resultados obtenidos de la aplicación de las actividades de aprendizaje*



**Fuente:** Tabla 6

De acuerdo a la tabla 6 y figura 2 se observa que, al inicio, un 43% de los niños se encuentran en nivel “retraso”, por consiguiente, en el transcurso de la aplicación de actividades con juegos verbales como se observa en la cuarta actividad (A4) hubo un ascenso del nivel “necesita mejorar” a un 36%. Así mismo en la última actividad (A11) se muestra que existe un ascenso de niveles de lenguaje, evidenciándose un 64% de niños en un nivel “normal”.

**5.1.3. Identificar el nivel del lenguaje oral en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa N° 302, distrito de Chimbote – Ancash, 2021, a través de una post prueba.**

**Tabla 7**

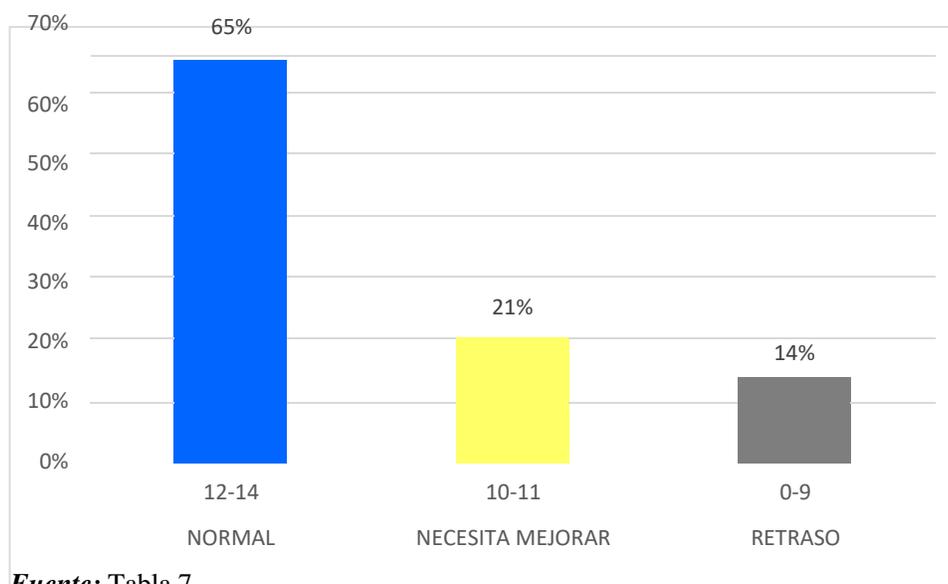
*Nivel de lenguaje oral en los niños de 4 años en la Post prueba*

Niveles	Puntaje Baremos	Post Prueba	
		Fi	%
Normal	(12-14)	9	65%
Necesita Mejorar	(10-11)	3	21%
Retraso	(0-9)	2	14%
<b>Total</b>		<b>14</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* PLON-R, abril -2021.

**Figura 3**

*Nivel de lenguaje oral en los niños de 4 años en la post prueba*



*Fuente:* Tabla 7

De acuerdo a la tabla 7 y figura 3, después de las 11 actividades ejecutadas, se observa un 65% de niños en el nivel normal, siendo evidente que los juegos verbales aplicados como las rimas, trabalenguas, retahílas y adivinanzas, lograron mejorar los niveles de lenguaje oral de los niños

### Contrastación de Hipótesis.

**H<sub>1</sub>.** Los juegos verbales mejoran significativamente los niveles del lenguaje oral en los niños de 04 años de la Institución Educativa N° 302 Ruso, Chimbote-Ancash, 2021.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos verbales no mejoran significativamente los niveles del lenguaje oral en niños de 04 años de la Institución Educativa N° 302 Ruso, Chimbote-Ancash, 2021.

Prueba de hipótesis: Prueba de rangos de Wilcoxon

En el programa SPSS versión 25.0, se efectúa la prueba no paramétrica para 2 muestras relacionadas de Wilcoxon, teniendo como resultado:

**Tabla 8**

*Resultados de la Prueba de Wilcoxon*

*Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo sobre la significatividad de los juegos verbales para mejorar el lenguaje oral.*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST-PRUEBA	Rangos	a	1,5	
PRE-PRUEBA	negativos	3	0	,00
	Rangos positivos	7 <sup>b</sup>	5,5	3,00
	Empates	4 <sup>c</sup>		
	Total	14		

**Fuente:** Pre-prueba y post-prueba procesadas en el programa SPSS versión 25.0

- a. VAR00002 < VAR00001
- b. VAR00002 > VAR00001
- c. VAR00002 = VAR00001

Nivel de significancia según la prueba de Rangos de Wilcoxon.

**Tabla 9**

*Estadísticos de prueba*

Z	POST PRUEBA – PRE PRUEBA
	-2,116 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,034

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

**Fuente:** Wilcoxon en SPSS versión 25.0

En la tabla 9 en relación a la prueba de Wilcoxon, se muestra que en la prueba no paramétrica el valor de Z es 2,116b y el sig. Asintótica (bilateral), 034 siendo este significativa.

Para contrastar la hipótesis de la investigación, se ha aplicaron 11 actividades de aprendizajes en relación a los juegos verbales, utilizando diversas estrategias para la interacción de los juegos verbales con los niños, así mismo se hizo el empleo la Prueba no paramétrica, de Wilcoxon con un valor de sig. 0,034 lo cual se evidencia y se acepta la hipótesis general (H1), dejando en evidencia que la aplicación de los juegos verbales si lograron mejorar significativamente el lenguaje oral en los niños De 4 años de la Institución Educativa N° 302 – RUSO, Chimbote- Ancash en el año 2021.

## **5.2. Análisis de resultados**

### **5.2.1 Identificar los niveles del lenguaje oral a través de una pre prueba en los de 4 años de la Institución Educativa Ruso N° 302, Chimbote-Ancash, 2021.**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la aplicación de la pre-prueba demostraban que 27% de niños se encontraban en un nivel normal, mientras que 27% de ellos se encontraron en un nivel necesita mejorar, y 46% estaban en nivel de retraso, lo cual se evidenciaba que la mayoría de niños tenían dificultades en hacer uso de su lenguaje oral para comunicarse.

Es así que, los resultados mencionados afirman lo que sustenta Chomsky y Piaget (citado por Arroyo, 2015), es esencial darle al niño una temprana estimulación dirigida, ya que, potencia su evolución y desarrollo en su lenguaje, también favorece el desarrollo de los componentes pre lingüísticos y de los elementos auxiliares que son partes del lenguaje oral.

Corroborando con antecedentes presentados en la investigación, se observó resultados similares a los obtenidos por Cahuana y Román (2019), en su investigación “Juegos Verbales Como Estrategia En El Desarrollo de la Comunicación Oral en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 521-Mamacconcepción - 2017” evidenció resultados negativos por medio de la aplicación de su pre test, en donde el 52 % de niños se hallaban en nivel muy bajo en su lenguaje oral, resultados similares con la presente investigación con el del antecedente, muy preocupantes con respecto a sus niveles de habla, y

demostrando que existe una carencia de estrategias y técnicas aplicadas desde la infancia, para el desarrollo del mismo.

Es así que, por los resultados obtenidos se estima que las existencias de problemas motores afectan los órganos bucofonatorios que intervienen en el habla, músculos que requieren de agilidad y fuerza para una adecuada movilización Pucuhuaranga (2016), señala que los niños que presentan deficiencia en su articulación verbal, son incapaces de conectar las sílabas de forma correcta o hacer uso de ellas adecuadamente, por ello su adquisición del lenguaje oral es lenta, debido a que presentan tardío en articular palabras determinadas a cierta edad

### **5.2.2. Aplicar los juegos verbales para mejorar el nivel del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 302, distrito Chimbote – Ancash, 2021.**

En la aplicación de los juegos verbales, se tuvieron resultados que fueron ascendiendo de manera positiva, tal como se evidencia en el transcurso de la aplicación de actividades. Es así que, en la primera actividad de la aplicación de los juegos verbales mediante la pre-prueba, el 43% se encontraban en nivel de retraso, y en transcurso de las actividades se fue evidenciando aumento en los niveles, tal como se observa en la séptima actividad, con un 43% de niños se hallaban en el nivel normal. Resultados que demostraron una mejora en sus diferentes dimensiones del lenguaje oral, a la manera como se precisa en la última actividad (A11) en donde el 64% de niños se encontraban en el nivel normal; lo

cual indica que, mientras se iba avanzando con la aplicación de las actividades de aprendizaje haciendo uso de los juegos verbales, los niños demostraban mejor pronunciación y desenvolvimiento en el uso de su lenguaje oral.

Comparando nuestros resultados, con los obtenidos del estudio realizado por Inga (2018) en su tesis “Utilización de los Juegos Verbales en la mejora del Lenguaje Oral en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018.”, se visualiza que la aplicación de los juegos verbales, también influyó de manera positiva en los aspectos fonológico del lenguaje oral en los niños, produciendo un cambio eficaz en la fluidez de dicción de palabras. Por lo tanto, se podría afirmar que en ambas investigaciones coinciden en los beneficios que otorgaron los trabalenguas y las rimas, paulatinamente, en el proceso de articulación, diferenciación y discriminación de los sonidos emitidos a través de los diálogos con su entorno.

Por lo tanto, se afirma lo que sustenta Condemarín (2017), la práctica de rimas y trabalenguas infantiles mediante actividades de aprendizaje fortalecen significativamente el aprendizaje de la conciencia fonológica en los niños, ya que la práctica de sus pronunciaciones reiteradamente ayuda a la adquisición de rapidez y precisión en las articulaciones del habla.

Por otro lado, los resultados revelados en la investigación, son muy similares al ser confrontados de Rojas (2017) quien, en su investigación titulada “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” que concluyó en sus resultados se asume una existencia de relación significativa entre el componente

semántico y su aplicación de los juegos verbales en niños 5 años. Por lo que se aprecia que en ambas investigaciones las propuestas de juegos lingüísticos como las adivinanzas resultaron favorecer en el desarrollo del vocabulario y significados de nuevas palabras propuestas.

Así mismo, este resultado nos muestra lo primordial que es el uso de juegos verbales como las adivinanzas, rimas, trabalenguas y retahílas como incentivo en el desarrollo del lenguaje oral.

Por lo tanto, afirma la teoría argumentada por el autor Chalan (2019), en donde sostiene que los juegos verbales son ingeniosos para el trabajo del desarrollo lingüístico, haciendo hincapié en las adivinanzas como juego primordial para mejorar el conocimiento de la lengua y facilitar la comprensión materna, puesto que desarrollar actividades que impliquen las adivinanzas, aumentará el vocabulario y el léxico de los niños permitiendo la formación de nuevos conceptos sobre cosas, animales, sustantivos, adjetivos, verbos etc. al participar en ellas, escuchando y guardando nueva información en sus cerebros, con el fin de que participen dando respuestas, por lo que también involucra el desarrollo de la coherencia y cohesión al momento de expresarse.

Por otro lado, son otros los resultados que se obtuvieron en esta investigación realizada por Rojas (2017) con su investigación titulada “Los juegos verbales y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I.N.° 552 “Hermacia Payet”, de Villa María Del Triunfo, 2017” que al ser contrastados, resultan distintos con los obtenidos en la presente investigación, en donde se

concluyó el rechazo de la hipótesis alterna, asumiendo que no existe una relación significativa del componente pragmático con la aplicación de los juegos verbales.

De modo que hay que tener en cuenta, que para lograr el uso de una lengua no sólo basta con la emisión de frases gramaticalmente exactas, sino que es fundamental además saber pronunciar las correctas, en el momento y contexto adecuado.

Por otra parte, al comparar con los resultados de la tesis de Cahuana y Román (2019) titulada “Juegos Verbales Como Estrategia En El Desarrollo De La Comunicación Oral En Los Niños Y Niñas De La Institución Educativa N° 521- Mamacconcepción – 2017” se manifiesta que al igual que la presente investigación en sus resultados se manifestaron una incidencia significativa de juegos lingüísticos como las rima y retahílas, empleadas para mejorar la comunicación oral, de modo que se evidencia buenos resultados con respecto al componente sintáctico que contiene rasgos similares al componente pragmático de la presente investigación, así como indicadores que los niños lograron acertar de manera positivas el emitir ideas con fluidez, claridad y precisión, incorporando a su expresión normas de urbanidades sencillas y cotidianas de manera espontánea manifestando gestos al hacerlo.

Por lo planteado anteriormente, se puede sostener lo que manifiesta Acosta (2016) con respecto al influencia de los juegos verbales y su importancia para el desarrollo en la dimensión uso del lenguaje oral, puesto que promueve las competencias imaginativas de forma divertida y sana, permitiendo que el niño participe en conversaciones y manifieste frases compuestas, respondiendo lo que

el adulto formula y también manifestando preguntas haciendo uso de gestos, movimientos claros e impulsivos.

#### **5.2.5. Identificar el nivel del lenguaje oral en niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 302, distrito Chimbote – Ancash, 2021, a través de una post prueba.**

Los resultados obtenidos después de haberse aplicado los juegos verbales como: rimas, trabalenguas, adivinanzas y retahílas para mejorar el nivel del lenguaje oral de los estudiantes, se observó que el 65% se encuentran en nivel normal, lo cual demostró que la mayoría de niños sí han logrado mejorar su nivel de lenguaje oral significativamente después de haberse aplicado los juegos verbales, de modo que, la evaluación a través de la prueba PLON-R, arrojó resultados de mejora por dimensiones del lenguaje oral, puesto que los niños demostraron la articulación de fonemas de manera correcta, y el uso de su lenguaje de forma espontánea, logrando tener una mejor interacción de manera virtual con los compañeros y la docente.

Corroborando con antecedentes presentados en la investigación, se observó resultados similares a los obtenidos por Cahuana y Román (2019), en su investigación “Juegos Verbales Como Estrategia En El Desarrollo de la Comunicación Oral en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 521- Mamacconcepción - 2017” en donde los juegos verbales ayudaron al desarrollo de la comunicación oral en los niños, acertándose la hipótesis planteada, obteniendo que más de la mitad de la muestra, logró desarrollar su vocalización y mejoraron en su entonación; del mismo modo, consiguiendo también resultados

favorables de 72% de estudiantes hallados en nivel alto, después de su aplicación, mediante el pos test.

De igual manera los resultados se relacionan con el de Velásquez (2018), en su estudio de investigación titulado “Programa de juegos infantiles para mejorar el Lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa estatal Nuevo Chimbote – Ancash”, el cual se planteó como objetivo determinar que el programa de juegos infantiles mejore significativamente el lenguaje oral en los estudiantes y utilizó instrumento el Test PLON-R, en base a la prueba T Student, brindó como resultado de un  $T_c=18,210$  que es superior al valor tabular  $T_t=1,714$ , logrando alcanzar un nivel normal de lenguaje oral, por lo que se concluyó que el programa de juegos infantiles ha mejorado significativamente el lenguaje oral de los estudiantes, ya que se evidenció que se realizaba el uso del lenguaje de forma más expresiva y fluida, articulando diversidad de fonemas y sílabas de manera correcta, así como la manifestación de dudas mediante preguntas y realizando una discriminación de sonidos e identificando los objetos mencionados.

Postura, que sustenta Collantes (2018), en donde afirma que, los juegos verbales, son herramientas pedagógicas claves para incitar el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas, mejorando, estimulando, y formando vínculos afectivos mediante la interacción con ellos, así mismo hace un énfasis en el carácter lúdico e innovador del lenguaje con un comportamiento exploratorio de probables significados.

**5.2.6. Determinar si la aplicación de los juegos verbales mejora los niveles del lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E. Ruso N° 302, distrito Chimbote-Ancash, 2021.**

Los resultados obtenidos al contrastar la hipótesis y haciendo uso de la Prueba no paramétrica, de Wilcoxon con un valor de sig. 0,034, dejando en evidencia que la aplicación de los juegos verbales como estrategia si lograron mejorar significativamente el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E. N°302 RUSO -Chimbote-Ancash, 2020.

Del mismo modo, Bruner (citado por Arámburu, 2004) en su teoría, enfatiza la importancia de estos juegos lingüísticas para la evolución de la conciencia fonológica, ya que sus hábitos apoyan al niño a desarrollar su aprendizaje de su lengua y la manera de concebir oportunidades que articulan el lenguaje y el pensamiento mediante el juego (p.4). Pues se comprende que los juegos verbales realizan diferentes roles fundamentales que desempeña una gran influencia en los componentes que integran las dimensiones del lenguaje oral.

Los resultados de la presente investigación, son similares a los obtenidos por el de Sáenz, I., Ticllasuca, R. (2019) en su investigación “Los juegos verbales en el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa N° 595 – Ccochaccasa - Angaraes – Huancavelica”, .en cual determino que la aplicación de los juegos verbales si influyeron significativamente mediante la aplicación de la prueba paramétrica de T. Student en donde su nivel de significancia fue de 0,000% siendo menos a 0.05, por ende, en ambas investigaciones aceptan la hipótesis general con efectos altamente significativos,

donde concluyó que la aplicación de juegos verbales sí incidían en las actividades cotidianas de los niños, ampliándolo de manera positiva el nivel del lenguaje de los niños, ya que evidenció que se realizaba el uso del lenguaje de forma más expresiva y fluida, articulando diversidad de fonemas y sílabas de manera correcta, así como la manifestación de dudas mediante preguntas y realizando una discriminación de sonidos e identificando los objetos mencionados.

Por lo tanto, los resultados mencionados afirman lo que sustenta Chomsky y Piaget (citado por Birchenall y Müller, 2010), donde señalan que es esencial darle al niño una temprana estimulación dirigida, ya que, potencia su evolución y desarrollo en su lenguaje y también favorece el desarrollo de los componentes pre lingüísticos y de los elementos auxiliares que son partes del lenguaje oral.

De este modo, gracias a la aplicación de los juegos verbales, los niños lograron desarrollar y mejorar los componentes fonológicos, morfológicos, semántico y pragmático, de manera que ayudaron agilizar la lengua de los niños para que articulen de manera correcta los fonemas que les resultaban complejas y sílabas inversas que constituyen una palabra, así como también aprendieron palabras nuevas y el significado de ellas, para darles uso en su socialización por medio de su lenguaje, además los juegos permitieron un desenvolvimiento con sus pares y adultos.

Por lo tanto, estos resultados nos muestran lo primordial de hacer uso de los juegos verbales en las aulas de las instituciones, así como el rol que compete en la maestra como incentivadora en el desarrollo del lenguaje oral a través de actividades que impliquen estos juegos, poniendo al niño como autor activo del

aprendizaje, en un ambiente apropiado y motivador, fomentando su desenvolvimiento y posibilitándole al niño a socializar de forma adecuada con su alrededor, desarrollando así las áreas cognitivas que comprenden el lenguaje oral, y para que los niños dejen de lado temores y se vaya creando la libertad de expresarse.

## VI. CONCLUSIONES

Después de realizar el análisis y comparación de resultados, se obtuvieron las siguientes conclusiones:

En referencia al nivel del lenguaje oral antes de aplicar los juegos verbales, mediante el “pre test” a niños y niñas de 4 años, en donde el 43% de ellos se hallaban en un nivel de retraso. Datos que dieron a conocer el inadecuado desarrollo del lenguaje, manifestando deficiencia en la pronunciación de fonemas y articulación de los mismos, correspondientes a su edad, una falta de interpretación de palabras en el aspecto semántico y el incorrecto uso de las frases en su entorno de acuerdo al contexto, correspondiente al aspecto pragmático.

En relación a la aplicación de los juegos verbales se notó un ascenso positivo de los niveles, se ejecutaron a través de once actividades de aprendizaje, las cuales fueron mejorando gradualmente; ya que en la primera actividad de aprendizaje, sólo el 29% se hallaba en nivel normal, es así que en la séptima actividad el porcentaje de la categoría iba ascendiendo, alcanzando un a un 36%. Así mismo, en la última actividad (A11) se muestra que existe un ascenso significativo de niveles de lenguaje, un 64% de niños en un nivel normal, lo cual indica que los niños lograban la pronunciación de fonemas complejos como -r - l, evitando la distorsión o emisión de ellos, indicando que el empleo de trabalenguas y el juego de los sonidos silábicos dieron resultados positivos. Así también como la identificación de imágenes y sombras, muchos niños lograron la comprensión de frases, oraciones cortas, y aumentaron su vocabulario con palabras nuevas que antes desconocían, identificando palabras e imágenes por su descripción.

Del mismo modo, en relación a los resultados obtenidos en el post test, se evidenció que el 64% de los niños se encontraron en nivel normal, demostrando que la aplicación de juegos verbales, como el empleo de jitanjaforas y retahílas cantadas mediante cuentos cortos, otorgaron a los niños y niñas un mayor desenvolvimiento, motivándolos a la interacción con sus pares y participación oportuna a través de los distintos contextos de actividades evidenciadas. Así mismo presentaron una mayor fluidez en la pronunciación de las palabras y mejor comprensión en ellas.

Finalmente, en relación a la determinación si la aplicación de juegos verbales mejora los niveles del lenguaje oral, después de comparar los resultados del pre test y el post test, por medio de la verificación de la hipótesis de investigación, se comprobó que sí existe una diferencia, puesto que se determinó que la aplicación de los juegos verbales si alcanzaron una mejora significativa en los niveles del lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N°302- RUSO, Chimbote-Ancash,2021. Datos alcanzados del antes y después, que, al ser contrastados mediante el empleo de la Prueba no paramétrica de Wilcoxon con un valor de sig. 0,034, por ende, se acepta la hipótesis general (H1), dejando en evidencia que la aplicación de los juegos verbales si lograron mejora significativa en el lenguaje oral, siendo notorios los efectos.

## **RECOMENDACIONES**

A la I.E. N° 302 RUSO, proponer acciones a favor del bienestar del estudiante incentivando e implementando capacitaciones y recursos educativos que involucren a las docentes en el uso de estrategias educativas con fin de lograr que desarrollen el lenguaje oral de sus niños, y supervisar las actividades programadas en las aulas, constándose que sean de fortalecimiento para el área lingüística.

A los docentes de la I.E. N° 302 RUSO, realizar actividades que fomenten el lenguaje oral, e informarse de aquellas características del lenguaje oral que deben alcanzar sus niños a cierta edad determinada, de esa manera, actuar implementando las estrategias como los juegos verbales, aplicando rimas, adivinanzas, trabalenguas, retahílas con la ayuda de los recursos necesarios a fin de incentivar a los niños en la adquisición de sus habilidades y destrezas lingüísticas, viviendo experiencias significativas en el aula,

A los padres de familia de la I.E. N° 302 RUSO, procurar realizar actividades en casa que desarrollen competencias del habla en sus niños, estimulando la correcta expresión de sus hijos mediante la ejercitación de la lengua y el habla, a través de juegos verbales como jitanjáforas, retahílas, trabalenguas o rimas, que participan en la pronunciación, fonación y uso del lenguaje. Así mismo, que sean parte de la intervención y recuperación del niño, conociendo la valiosa herramienta del lenguaje oral en el proceso enseñanza-aprendizaje del niño, su valor y determinación en su futuro.

## Referencias Bibliográficas

- Acosta, M (2016). *Los juegos verbales y su influencia en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 3 a 5 años, de la Unidad Educativa fiscomisional Cristóbal Colón, de la Parroquia Shell, Antón mera, provincia de Pastaza*. [tesis de licenciatura, Universidad técnica de Ambato]. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/18021>
- Aguilera, M. (2018). *Los juegos verbales en el fortalecimiento del lenguaje oral de niñas y niños de 4 a 5 años de la unidad educativa “Prócer Manuel Quiroga”, ubicada en la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, cantón Santo Domingo, recinto nuevo Israel, km 21 vía a Chone, periodo noviembre 2018 – Abril*. [tesis de pregrado, Carrera de Parvularia]. Recuperado de <http://190.57.147.202:90/xmlui/bitstream/handle/123456789/623/AGUILERA%20JARAMILLO%20MARIA%20ALEJANDRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arámburu, M. (2004). Jerome Seymour Bruner: de la percepción al lenguaje. Revista Iberoamericana de Educación. Universidad del país de Vasco, España. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/334701860\\_Jerome\\_Seymour\\_Bruner\\_de\\_la\\_percepcion\\_al\\_lenguaje](https://www.researchgate.net/publication/334701860_Jerome_Seymour_Bruner_de_la_percepcion_al_lenguaje)
- Arroyo, P. (17 de Septiembre del 2015). *Documental El Cerebro y Yo - El Lenguaje Cap. 5*. [Video]. [YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=n0brAVKHQa4](https://www.youtube.com/watch?v=n0brAVKHQa4)
- Blas, M. (2018). *Juegos verbales en la mejora de la expresión oral en la educación inicial, 2018*. [tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, Trujillo]. Archivo digital.

[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35072/Blas\\_MMO.pdf?sequence=5&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35072/Blas_MMO.pdf?sequence=5&isAllowed=y)

Birchenall, L. B., & Müller, O. (2014). La teoría lingüística de Noam Chomsky: del inicio a la actualidad. *Lenguaje*, 42(2),417-442. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v42n2/v42n2a08.pdf>

Campo, V. (2016). Lenguaje y Juego simbólico. Dos elementos fundamentales en las aulas de Infantil. [tesis para maestría, Universidad de Burgos, España]. [https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/3767/Campo\\_Roca.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/3767/Campo_Roca.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cahuana, C. Román, T. (2019). *Juegos Verbales Como Estrategia En El Desarrollo De La Comunicación Oral En Los Niños Y Niñas De La Institución Educativa N° 521-Mamacconcepción – 2017*. [tesis de licenciatura, Universidad de Huancavelica]. <https://1library.co/document/z1d1wopz-juegos-verbales-estrategia-desarrollo-comunicacion-institucion-educativa-concepcion.html>

Chalán, S. (2019). *Los juegos verbales para fortalecer el lenguaje expresivo de los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educación Inicial Hugo Guillermo Gonzáles de la ciudad de Loja, período académico 2018–2019, Ecuador*. [tesis para licenciatura, Universidad Nacional De Loja]. Recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22216/1/SANDRA%20CHAL%c3%81N....pdf>

Collantes, F. (2018). El método icono-verbal en el desarrollo de la comunicación oral en niños y niñas de la IEI Katherine Navarrete Kalinoswki del centro poblado de Tambillo–Cusco 2017. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/9818>

- Condemarín, M. (2017). Juegos Verbales. <https://es.scribd.com/doc/22108388/Mabel-Condemarin-Juegos-Verbales>
- Flores, M. (2014). Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del Área de Lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito DM–Propuesta alternativa. *Sangolquí*: [tesis para licenciatura, Universidad de las Fuerzas Armadas]. <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/9680/T-ESPE-048536.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Guamán, V. (2015). “Los Juegos Verbales y su Incidencia En La Expresión Oral De Los Niños (As) De Primero, Segundo Y Tercer Grados De La Escuela Particular “Carlos María De La Condamine” De La Ciudad De Ambato, Provincia De Tungurahua. [tesis para licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6189/1/FCHE-EBP-1131.pdf>
- Hanco, G. (2015). *Aplicación del programa de juegos verbales para mejorar el desarrollo de los niveles del lenguaje oral en los niños de cinco años de la institución educativa santísimo salvador del distrito de Socabaya en la ciudad de Arequipa*. [tesis de pregrado, Universidad Nacional San Ignacio]. Archivo digital. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1965/EDhacagd.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*, Quinta Edición. México: McGraw Hill. [https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf)

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*, Sexta Edición. México: McGraw Hill. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Huamanttica, C.; Medina, L. (2019). Juegos Verbales En El Desarrollo De La Expresión Oral En Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada De Abancay 2019. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/838>
- Inga, N. (2018). Utilización de los juegos verbales en la mejora del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 271 de Nuevo Progreso, San Martín. 2018 (tesis de pregrado). *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú*. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/10666/JUEGOS\\_VERBALES\\_INGA%20CABALLERO\\_NOEMI.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/10666/JUEGOS_VERBALES_INGA%20CABALLERO_NOEMI.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Iparraquirre, S. (2016). *Juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial “María Inmaculada”, Oxapampa, Pasco-2016* [tesis de pregrado, Universidad Nacional de Pasco]. [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39067/iparraquirre\\_qs.pdf?sequence](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39067/iparraquirre_qs.pdf?sequence)
- Lobo, D., & Ramírez, S. (2017). Juegos Verbales para mejorar las habilidades comunicativas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 196 Lucanas, Ayacucho. Huancavelica, Perú. Recuperado de

<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1492/T.A.LOBO%20ZAPATA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Luque, J. ( S/F). Los juegos lingüísticos: fallos comunicacionales, humorismo verbal y reflexión metalingüística. Recuperado de [http://157.138.8.12/jspui/bitstream/11707/816/1/Atti-6-5s-Luque\\_Duran.pdf](http://157.138.8.12/jspui/bitstream/11707/816/1/Atti-6-5s-Luque_Duran.pdf)

Marializ (2010). Los Juegos verbales. *BlogSpot*. <https://losjuegosverbales.blogspot.com/2010/12/los-juegos-verbales-definicion-son.html>

Martín, E (2017). *El desarrollo del lenguaje oral en la etapa de infantil. Posibles alteraciones* [tesis de pregrado, Universidad pública en Valladolid, España]. Archivo [digital.http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26520/TFG%20L1717.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26520/TFG%20L1717.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Moran Alvarado, M. R., Vera Miranda, L. Y., & Morán Franco, M. R. (2017). Los trastornos del lenguaje y las Necesidades Educativas Especiales. Consideraciones para la atención en la escuela. *Universidad y Sociedad*, 9(2), 191-197. <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>

MINEDU (2015). Guía y Comunicación para docentes. Recuperado de <http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/Juego-y-Comunicaci%C3%B3n-PEAR.pdf>

MINEDU (2010). Sistema de evaluación para ser aplicada en los diseños curriculares básicos nacionales. [file:///D:/Sistema\\_de\\_evaluacion\\_de\\_aprendizajes.pdf](file:///D:/Sistema_de_evaluacion_de_aprendizajes.pdf)

Ministerio de Educación (2014). Acercamiento al uso del lenguaje oral de niñas y niños de cinco años a través de una entrevista. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/3562/Acercamiento%20de%20ni%C3%B1as%20y%20ni%C3%B1os%20de%20cinco%20a%C3%B1os%20a%20trav%C3%A9s%20de%20una%20entrevista.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación (2016). ¿Qué y cómo aprenden nuestras niñas y niños?: Rutas del Aprendizaje. Educación Inicial. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/35-oralidad-ciclo-iv.pdf>

MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Moscós, B. (2019). Me Divierto Escuchando Juegos Verbales. Recuperado de [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/15293/MOSCO\\_SO\\_BUSTAMANTE\\_ME\\_DIVIERTO\\_ESCUCHANDO\\_JUEGOS\\_VERBALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/15293/MOSCO_SO_BUSTAMANTE_ME_DIVIERTO_ESCUCHANDO_JUEGOS_VERBALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Obregón, S. (2019). *Aplicación de juegos lingüísticos para favorecer el lenguaje oral en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos De Mama Ashu”, Distrito Chacas, Provincia De Asunción Región Áncash 2018*. Recuperado de <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11634/LENGUAJE>

[ORAL JUEGOS LINGUISTICOS OBREGON SALINAS SUSI ALBINA.pdf?sequence=4&isAllowed=y](#)

Ortiz, C. (2019). Actividades lúdicas como medio de socialización y Desarrollo de la expresión oral en niños de educación Inicial del Centro Infantil Quisisña. [tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Andrés]. Recuperado de <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/23415/T1298.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ortega, R. (2018). Niveles de desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la red n°1 de ventanilla – callao. [tesis de pregrado, Uladech]. Recuperado de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/3351/1/2018\\_Ortega-Canales.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/3351/1/2018_Ortega-Canales.pdf)

Palacios, R. (2019). Los juegos verbales como estrategia en la Mejora de la expresión oral en los niños y Niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N°001 Carlos Showing Ferrari, Huánuco – 2018. (tesis de pregrado). Huánuco, Perú. Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14222/JUEGOS\\_EXPRESI%c3%93N\\_FLUIDEZ\\_PALACIOS\\_QUISPE\\_RINA\\_MARGARITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14222/JUEGOS_EXPRESI%c3%93N_FLUIDEZ_PALACIOS_QUISPE_RINA_MARGARITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Pérez, I., y Quispe, R. (2019). *Los juegos verbales en el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa n° 595 – Ccochaccasa - Angaraes – Huancavelica*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Recuperado de <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3043>

- Pucuhuaranga, T. (2016). *Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad*: Horizonte de la Ciencia. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Recuperado de <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/345/361>
- Real Academia Española (01 de Noviembre de 2020). Juego. Recuperado de <https://dle.rae.es/juego?m=form>
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Rojas, T. (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*. [tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14201/Rojas\\_ZTM.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14201/Rojas_ZTM.pdf?sequence=1)
- Sáenz, I., Ticllasuca, R. (2019). *Los juegos verbales en el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa N° 595 – Ccochaccasa - Angaraes – Huancavelica*. [tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Archivo digital. Recuperado de <file:///D:/CICLO%20VII%20%207/PRACTICA%20FORMATIVA%20II/CAR>

[PETA/TESIS-2019-EDUCACI%C3%93N%20INICIAL-SAENZ%20PEREZ%20Y%20TICLLASUCA%20QUISPE.pdf.pdf](#)

Santiago, D. (2017). *Juegos y canciones como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Virgen Purísima N° 248, distrito Pisco Bamba, provincia de Mariscal Luzuriaga, Ancash- 2018.*

[tesis de grado, ULADECH]. Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/6212/JUEGOS\\_Y\\_CANCIONES ESTRATEGIA SANTIAGO VEGA DUNIA DANIELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/6212/JUEGOS_Y_CANCIONES ESTRATEGIA SANTIAGO VEGA DUNIA DANIELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Trípero, A. (2011). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. Einnova.

Recuperado de <https://biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/elearninginnova/6/art431.php#.XBUVsVUzbIV>

Velásquez, J. (2018). *Programa de juegos infantiles para mejorar el Lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa estatal Nuevo Chimbote –*

*Ancash.* [tesis licenciatura, UPAO]. Recuperado de [https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/4052/1/REP\\_MAEST.EDU\\_JESSICA.VEL%81SQUEZ\\_PROGRAMA.JUEGOS.INFANTILES.MEJORAR.LENGUAJE.ORAL.ESTUDIANTES.5.A%91OS.INSTITUCI%C3%93N.EDUCATIVA.ESTATAL.NUEVO.CHIMBOTE.ANCASH.pdf](https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/4052/1/REP_MAEST.EDU_JESSICA.VEL%81SQUEZ_PROGRAMA.JUEGOS.INFANTILES.MEJORAR.LENGUAJE.ORAL.ESTUDIANTES.5.A%91OS.INSTITUCI%C3%93N.EDUCATIVA.ESTATAL.NUEVO.CHIMBOTE.ANCASH.pdf)

Yopez, A. (2015). *Las retahilas como estrategias en el lenguaje de los niños de tres años. guía de actividades con retahilas para beneficiar la fluidez verbal dirigida a*

*docentes del Centro Infantil Valle de Beraca del distrito Metropolitano de Quito 2014 – 2015.* [tesis pregrado, Instituto Tecnológico Cordillera]. Recuperado de <https://dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/1562/1/0-EDU-15-15-1719142273.pdf>

UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego.* Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

## ANEXOS

## ANEXO 1: Documento de Permiso a la I.E



Carta N° 01 - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).  
Lic. Yrma Nancy. Vásquez Díaz  
Directora de la I.E N° 302 Ruso - Chimbote  
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, SÁNCHEZ NUÑEZ EMILY LIBZET con código de matrícula N° 0107141007 , de la Carrera Profesional de educación inicial, ciclo VIII quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "LOS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LOS NIVELES DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RUSO N°302-CHIMBOTE-ANCASH, 2020", durante los meses de marzo, abril, mayo y junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Sánchez Núñez Emily Lisbet

DNI. N° 77014619

✓ ACEPTADO



*Yrma Nancy Vásquez Díaz*  
Mg. Yrma N. Vásquez Díaz  
DIRECTORA I.E N° 302 - RUSO

## ANEXO 2: Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACION**

### **Consentimiento informado**

#### **Formulario: de autorización de padres**

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “**LOS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LOS NIVELES DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RUSO N°302-CHIMBOTE-ANCASH, 2020.**”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione el instrumento de evaluación PLON – R será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

#### **DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo....., padre de familia de la Institución Educativa .....con DNI ..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada “**LOS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LOS NIVELES DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RUSO N°302-CHIMBOTE-ANCASH, 2020**”, realizado por la estudiante Emily Lizbet Sánchez Núñez del VIII ciclo de la escuela profesional de educación inicial.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

\_\_\_\_\_  
Nombre del participante

\_\_\_\_\_  
Firma del participante

\_\_\_\_\_  
Nombre de la persona que  
obtiene el consentimiento

\_\_\_\_\_  
Firma de la persona que  
obtiene el consentimiento

**Fecha:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

### ANEXO 3: Instrumentos de evaluación

#### ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR EL LENGUAJE ORAL EN LAS ACTIVIDADES APLICADAS CON JUEGOS VERBALES

##### I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: .....

1.2. Apellidos y Nombres: .....

1.3. Edad: .....

1.4. Aula: ... Fecha: .....

CRITERIOS	VALORACIÓN		
	SI	NO	OBSERVACIONES
<b>RIMAS</b>			
-Repite los fonemas en secuencia. -Utiliza palabras de uso frecuente para producir rimas. -Pronuncia con claridad las palabras de las rimas. -Reconoce las rimas emitidas en un texto.			
<b>TRABALENGUAS</b>			
-Dice las palabras de los trabalenguas con claridad. -Aumenta la velocidad al expresar los trabalenguas. -Menciona trabalenguas con sus propias palabras. - Formula trabalenguas haciendo uso de palabras conocidas y nuevas.			
<b>ADIVINANZAS</b>			
-Deduce las respuestas de las adivinanzas. - Identifica las respuestas de las adivinanzas por sus características. -Formula adivinanzas utilizando palabras de uso frecuente y nuevas. -Precisa las características del objeto de la adivinanza que propone. - Crea adivinanzas con los objetos propuestos.			
<b>RETAHÍLAS</b>			
-Canta en público entonando correctamente. -Crea retahílas a través de imágenes y videos. - Expresa retahílas a través de melodías. -Utiliza gestos y movimientos corporales al expresar las retahílas.			

**ANEXO 4:** Instrumento para evaluar el lenguaje oral (pre /post prueba)

**PRUEBA DE LENGUAJE ORAL NAVARRA (PLON-R)**

		<b>PT</b>	<b>PD</b>
<b>FORMA</b>	Puntuación total (Máx:5) .....		
	Fonología.....		
	Morfología Sintaxis.....	/	
	Repetición de frases.....		
	Expresión verbal espontánea.....		
<b>CONTENIDO</b>	Puntuación total (Máx:6) .....		
	Léxico.....	/	
	Nivel comprensivo.....		
	Nivel expresivo.....		
	Identificación de colores.....		
	Relaciones espaciales.....		
	Opuestos.....		
	Necesidades Básicas.....		
<b>USO</b>	Puntuación total (Máx:3) .....		
	Expresión espontanea ante una lámina .....		
	Expresión verbal espontanea rompecabezas		
	<b>PUNTUACION TOTAL PLON – R (MAX:14)</b>		

	Retraso	Necesita mejorar	Normal
Forma	□	□	□
Contenido	□	□	□
Uso	□	□	□
<b>TOTAL PRUEBA</b>	□	□	□

<b>FORMA</b>
--------------

**I. FONOLÓGIA**

**INSTRUCCIONES:** "Te voy a enseñar unos dibujos y tú me vas a decir, como se llaman" ¿Qué es esto? (Enseñar láminas y repetir la instrucción a principio de cada fonema).

**CUATRO AÑOS**

FONEMA	PALABRA	PRODUCCIÓN VERBAL	FONEMA	PALABRA	PRODUCCIÓN VERBAL
d	dedo		ia	piano	
	nido		j	jaula	
f	foca			tijera	
	café		ll	llave	
g	gato			pollo	
	bigote		r	pera	
l	luna		s	silla	
	polo			vaso	
	sol			manos	
z	zapato		ñ	niño	
	taza		y	payaso	
	lápiz				

**1 punto:** ningún error en los fonemas de su edad.

**0 puntos:** cualquier error en los fonemas de su edad.

**PUNTUACIÓN.....**

**II. MORFOLOGIA – SINTAXIS****1. Repetición de frases.**

**INSTRUCCIONES:** Ahora yo voy a decir una frase y tú vas a repetir. Ejemplo: Me gusta ver tele.

**Frases:**

A. El gato cazo un ratón en el patio.

Producción Verbal: .....

Nro. De elementos repetidos: .....

B. La maestra tiene cuentos para los niños.

Producción Verbal: .....

Nro. De elementos repetidos: .....

**2 puntos:** 7 o más elementos repetidos de cada frase.

**1 punto:** 7 o más elementos repetidos sólo de una frase.

**0 puntos:** 6 o menos elementos repetidos de cada frase.

**PUNTUACIÓN.....**

**2. Expresión verbal espontánea**

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

**Producción verbal:**

---



---

Números de frases producidas:.....

2 puntos: 3 o más frases producidas.

1 punto: 2 frases producidas.

0 puntos: 1 o ninguna frase producida.

PUNTUACIÓN.....

## CONTENIDO

### I. LÉXICO

#### 1. Nivel comprensivo

**INSTRUCCIONES:** "Vamos a mirar esta lamina (MOSTRAR LÁMINA 2), ahora vas a buscar y señalar el/la..."

<i>cortina</i>	+	-
<i>serpiente</i>	+	-
<i>nido</i>	+	-
<i>semáforo</i>	+	-
<i>tenedor</i>	+	-
<i>nave espacial</i>	+	-

1 punto: 6 elementos nombrados correctamente.

0 puntos: 5 menos elementos nombrados correctamente.

PUNTUACIÓN.....

#### 2. Nivel expresivo

**INSTRUCCIONES:** "Vamos a mirar esta lamina (MOSTRAR LÁMINA 3), ahora me vas a decir (señalar el dibujo) ¿Qué es esto?"

<i>guitarra</i>	+	-
<i>botas</i>	+	-
<i>pera</i>	+	-
<i>puede</i>	+	-
<i>ratón</i>	+	-
<i>jaula</i>	+	-
<i>plancha</i>	+	-

1 punto: 6 elementos nombrados correctamente.

0 puntos: 5 menos elementos nombrados correctamente.

PUNTUACIÓN.....

### II. IDENTIFICACIÓN DE COLORES

**INSTRUCCIONES:** "Ahora vamos jugar con estas fichas de colores: Quiero que cojas la ficha de color..." (Mezclar fichas después de cada intento)

<i>Rojo</i>	+	-
<i>Verde</i>	+	-
<i>Amarillo</i>	+	-
<i>azul</i>	+	-

1 punto: coge correctamente las 4 fichas.

0 puntos: coge 3 o menos fichas correctamente.

PUNTUACIÓN.....

### III. RELACIONES ESPACIALES

**INSTRUCCIONES:**

"Ahora vamos a jugar con este carrito y esta ficha (poner los materiales sobre la mesa de evaluación)" Pon la ficha ...

<i>Encima del carro</i>	+	-
<i>Debajo del carro</i>	+	-
<i>Delante del carro</i>	+	-
<i>Al lado del carro</i>	+	-
<i>Detrás del carro</i>	+	-

1 punto: Todas las respuestas correctas.

0 puntos: menos de 5 respuestas correctas.

PUNTUACIÓN.....

#### IV. OPUESTOS

##### INSTRUCCIONES:

\*Ahora vamos a jugar a completar oraciones. Yo te digo la oración y tú la completas ¿Entendiste?

EJEMPLO: Un hermano es un niño,  
Una hermana es.....

<i>Un gigante es grande, un enano es...</i>	+	-
<i>La sopa está caliente, el helado está...</i>	+	-
<i>Nos levantamos por la mañana Nos acostamos por la...</i>	+	-
<i>La esponja es blanda, la piedra es...</i>	+	-

1 punto: 4 respuestas correctas.

0 puntos: menos de 4 respuestas correctas

PUNTUACIÓN.....

#### V. NECESIDADES BÁSICAS CONOCIMIENTO SOCIAL

INSTRUCCIONES: ¿Qué haces cuando tienes...?

<i>Sueño</i>	+	-
<i>Hambre</i>	+	-
<i>Sed</i>	+	-
<i>frío</i>	+	-

1 punto: 4 respuestas correctas.

0 puntos: menos de 4 respuestas correctas.

PUNTUACIÓN.....

OBSERVACIONES

---



---



---



---

#### USO

#### I. EXPRESIÓN ESPONTÁNEA ANTE UNA LÁMINA (lámina 1)

<i>Denomina</i>	+	-
<i>Describe</i>	+	-
<i>Narra</i>	+	-

2 puntos: describe y narra.

1 punto: denomina.

0 puntos: no denomina.

PUNTUACIÓN.....

#### II. EXPRESIÓN ESPONTÁNEA DURANTE UNA ACTIVIDAD MANIPULATIVA: ROMPECABEZAS

##### INSTRUCCIONES:

Ahora, quiero que resuelvas este rompecabezas (se sacan todas las piezas excepto una, que se deja parcialmente a la vista)

<i>Solicito información</i>	+	-
<i>Pide atención</i>	+	-
<i>Autorregula su atención</i>	+	-

Otras.....

1 punto: 1 o más respuesta observada.

0 puntos: ninguna respuesta observada.

PUNTUACIÓN.....

## ANEXO 5: Baremación del Instrumento

### Baremo 4 años (N=210)

PD	PT	Desarrollo del Lenguaje
<b>Forma</b>		
0	3	<b>Retraso</b>
1	13	
2	25	
3	36	<b>Necesita mejorar</b>
4	50	<b>Normal</b>
5	70	
<b>Contenido</b>		
0-1	7	<b>Retraso</b>
2	16	
3	22	
4	33	<b>Necesita mejorar</b>
5	47	<b>Normal</b>
6	67	
<b>Uso</b>		
0	12	<b>Retraso</b>
1	28	<b>Necesita mejorar</b>
2	39	
3	59	
<b>Total</b>		
0-4	1	<b>Retraso</b>
5	9	
6	15	
7	20	
8-9	27	
10	39	<b>Necesita mejorar</b>
11	45	
12	54	
13	65	<b>Normal</b>
14	80	

### ANEXO 6: Prueba de Confiabilidad de Instrumento

La versión original de este instrumento obtuvo el análisis de fiabilidad mediante la técnica Split-half o de las dos mitades, dividiendo la prueba e ítems pares e impares con la corrección de Spearman-Brown, asimismo para la consistencia interna se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach obteniéndose un puntaje de 0.77 para la prueba de 4 años.

#### **Validación:**

A fin de determinar si las imágenes eran las más adecuadas se realizó una prueba piloto con la finalidad de evaluar la situación real del niño de 4 años; para ver si era necesario modificar dicho instrumento. Se seleccionó 5 niños, de los cuales todos conocían los estímulos observados.

El instrumento fue validado a través de la validación de criterio, ya que la prueba correlaciona su medición con el criterio

#### **Fiabilidad:**

El análisis de fiabilidad nos indica la estabilidad de la prueba, es decir, sin en distintas aplicaciones mide de la misma forma y con la misma exactitud.

Se aplicó el instrumento a una población de 11 niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen, perteneciente a la ciudad de Piura.

3	59	Normal	cuales bilidad guiente
<b>Total</b>			
0-4	1		
5	9	Retraso	
6	15		
7	20		
8-9	27		
10	39		
11	45	Necesita mejorar	
12	54		
13	65	Normal	
14	80		

**Figura N° 2: Estadística de total de elemento****Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
FONEMA D i	17,27	33,618	,931	,942
FONEMA D m	17,73	35,418	,205	,952
FONEMA F i	17,45	33,673	,567	,946
FONEMA F m	17,91	34,691	,373	,949
FONEMA G i	17,36	33,455	,715	,943
FONEMA G m	17,55	33,273	,590	,946
FONEMA L i	17,27	33,618	,931	,942
FONEMA L m	17,27	33,618	,931	,942
FONEMA L f	17,55	33,873	,483	,948
FONEMA Z i	17,27	33,618	,931	,942
FONEMA Z m	17,45	34,073	,490	,947
FONEMA Z f	17,27	33,618	,931	,942
FONEMA IA	17,45	33,473	,606	,945
FONEMA J i	17,27	33,618	,931	,942
FONEMA J m	17,27	33,618	,931	,942
FONEMA LL i	17,36	33,455	,715	,943
FONEMA LL m	17,45	33,473	,606	,945
FONENA R	17,27	33,618	,931	,942
FONEMA S i	17,18	36,964	,000	,949
FONEMA S m	17,36	33,455	,715	,943
FONEMA S f	17,27	33,618	,931	,942
FONEMA Ñ	17,45	34,273	,452	,948
FONEMA Y	17,27	33,618	,931	,942

Los resultados de la tabla nos indican que todos los ítems son correctos, ya que ninguno de ellos, al eliminarse eleva considerablemente el alfa de Cronbach.

**ANEXO 7: Actividades de aprendizaje aplicadas para la mejora del lenguaje oral**

JUEGOS VERBALES	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>RIMAS</b>	<p><b>Se comunica oralmente en su lengua materna:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica características del objeto u animales de una imagen para formular rimas.</li> <li>- Deduce características de personas, personajes, ani - males y objetos en rimas orales</li> </ul>	LISTA DE COTEJO
<b>ADIVINANZAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Participa en adivinanzas.</li> <li>-Identifica características del objeto o ser, planteado en la adivinanza.</li> <li>-Menciona características de personas, personajes, ani - males y objetos en las adivinanzas</li> </ul>	
<b>TRABALENGUAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverba- les de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utiliza palabras de uso frecuente, y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: para pedir ayuda o convencer en la formulación de trabalenguas.</li> <li>- Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha com - prendido o responde a lo que le preguntan del trabalenguas.</li> <li>-Vuelve a contar con sus propias pa - labras los sucesos que más le gustaron de las trabalenguas</li> </ul>	
<b>RETAHÍLAS</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Expresa sus sentimientos y emociones al entonar las retahílas.</li> <li>- Recupera información explícita de las retahílas.</li> <li>-Utiliza palabras de uso frecuente, sonri - sas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer las retahílas pronunciadas</li> </ul>	

## ACTIVIDADES PLANIFICADAS

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1: “NOS DIVERTIMOS PRONUNCIANDO RIMAS”

#### I. DATOS INFORMATIVOS

**1.1. Institución Educativa:** N° 302 RUSO

**1.2. Aula:** 4 años

**1.3. Sesión:** Fucsia

**1.4. Docente:** Marleny Abanto Sánchez

**1.5. Docente practicante:** Emily Sánchez Núñez

**1.6. Duración:** 45 min

**1.7. Propósito:** Lograr que los niños y niñas identifiquen características de objetos u animales, y pronuncien rimas con ellos.

#### II. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y/o materiales de usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar y planificar la sesión de clase.</li> <li>- Buscar, explorar y realizar los recursos</li> <li>- Realizar mis materiales didácticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes virtuales</li> <li>- Ruleta virtual</li> <li>- Canción</li> <li>- Laptop y celular con internet.</li> </ul>

#### III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS	Instrumento de evaluación

<b>C O M U N I C A C</b>	<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica características del objeto, frutas u animales de una imagen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencionan palabras que rimen al ver las imágenes e identificar características</li> </ul>	<p>Lista de Cotejo</p>
--	--	--	--	------------------------

<b>I Ó N</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverba- les de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	para formular rimas.	similares en ellas. -Pronuncia con claridad las palabras de las rimas.	
----------------------	--	----------------------	---	--

**IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

<b>MOMEN TOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>MATERIALE S</b>
----------------------	--------------------	------------------------

<p style="text-align: center;"><b>I N I C I O</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos conectamos al zoom mediante el link.</li> <li>- Se les da la bienvenida a los niños mediante una canción de saludo.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>CANCIÓN:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k">https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k</a></p> <p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se hace una dinámica “bicolor” para que los niños se presenten y mencionen los que les gusta hacer.</li> </ul> <p><b>Saberes Previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- -Se le muestra una rima con imágenes y se menciona la rima, para luego plantearle las preguntas: ¿Qué acabamos de ver? ¿cómo son las palabras que mencionamos? ¿Tendrán sílabas parecidas?</li> </ul> <p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños responden y luego, se les menciona: ¿Cuántas rimas conocemos? ¿Quién conoce una rima con rime con zapato? ¿Conocemos rimas que rimen frutas? ¿Conocemos rimas que rimen animales?</li> </ul> <p><b>Propósito de la Actividad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción “saludo”</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Cartillas de rimas virtuales</li> </ul>
---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de oír sus posibles respuestas, le mencionamos el propósito de la actividad, mencionando que “El día de hoy vamos a identificar características de objetos u animales y pronunciar rimas con ellos.”</li> </ul> <p><b>Acuerdos de Convivencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar les recordamos las normas para el aula virtual.             <ul style="list-style-type: none"> <li>· Levantar la mano para hablar.</li> <li>· Mantener nuestro micrófono apagado.</li> <li>· Escuchar muy atentamente a la docente.</li> </ul> </li> </ul>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p><b>-Antes del Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se coloca la canción “Debajo de un botón” y con la participación de todos los niños y niñas se canta, haciendo énfasis a la rima de sílabas finales.</li> </ul> <div data-bbox="526 793 1182 1146" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les plantea las preguntas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué palabras o sílabas rimaban en la canción? ¿Cómo sonaban?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Durante el Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les muestra cartillas de rimas mientras se les va mencionando las rimas, y haciendo énfasis a las sílabas que se repite.</li> <li>- Se hace la dinámica virtual “Encontramos al intruso” con con imágenes de pictogramas virtuales</li> <li>- Se realiza la dinámica rimamos animales y frutas, mediante un pictogramas de imágenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video</li> <li>- Canción link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w">https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w</a></li> <li>- Dinámica “Intruso”</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Dinámica</li> <li>- Pictogramas</li> </ul>



- Los niños encuentran características (color, tamaño, nombre, función, etc) similares entre las imágenes en los pictogramas, para luego relacionarlas.

- Los niños participan mencionando las rimas que encontraron y crearon.



**Después del discurso**

- Los niños mencionan las rimas que encontraron y formaron con las imágenes.
- Se les felicita a los niños por las rimas que mencionan.

C  
I  
E  
R  
R  
E

**Retroalimentación**

- Se les realiza las siguientes preguntas a los niños:
- ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos?
- - Se le pregunta a cada niño ¿Qué actividad te gustó más del taller de hoy? ¿Por qué?
- Se les pide a los niños ponerse de pie y cantar una canción de despedida “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”.

- Canción

## INTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>	<b>“NOS DIVERTIMOS PRONUNCIANDO RIMAS”</b>		
<b>DESEMPEÑO:</b>	- Identifica características del objeto, frutas u animales de una imagen para formular rimas.		
<b>DIMENSIÓN:</b>	<b>FORMA</b>		
<b>EVIDENCIA:</b>	-Los niños y niñas mencionan palabras que rimen al ver las imágenes e identificar características similares en ellas.		
<b>CRITERIOS</b>			
<b>ESTUDIANTE</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
<b>N°</b>			
<b>E-1</b>			
<b>E-2</b>			
<b>E-3</b>			
<b>E-4</b>			
<b>E-5</b>			
<b>E-6</b>			
<b>E-7</b>			
<b>E-8</b>			
<b>E-9</b>			
<b>E-10</b>			
<b>E-11</b>			
<b>E-12</b>			
<b>E-13</b>			
<b>E-14</b>			

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2:  
“JUGAMOS PARA ADIVINAR LAS IMÁGENES”**

**III. DATOS INFORMATIVOS**

**3.1. Institución Educativa:** N° 302 RUSO

**3.2. Aula:** 4 años

**3.3. Sesión:** Fucsia

**3.4. Docente:** Marleny Abanto Sánchez

**3.5. Docente practicante:** Emily Sánchez Núñez

**3.6. Duración:** 45 min

**3.7. Propósito:** Lograr que los niños y niñas deduzcan o identifiquen la respuesta, participando en las adivinanzas propuestas.

**IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y/o materiales de usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar y planificar la sesión de clase.</li> <li>- Buscar, explorar y realizar los recursos</li> <li>- Realizar mis materiales didácticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes virtuales</li> <li>- Aplicaciones virtuales interactivas</li> <li>- Canción</li> <li>- Laptop y celular con internet.</li> </ul>

**IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

ARE A	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRU MENTO
<b>C O M U N I C A C I Ó N</b>	<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa en adivinanzas identificando colores y/o características de las imágenes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas participan deduciendo o adivinando las adivinanzas propuestas.</li> </ul>	Lista de Cotejo

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>			
--	---	--	--	--

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos conectamos al zoom mediante el link.</li> <li>- Se les da la bienvenida a los niños mediante la canción “Buenos días linda mañana” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE&amp;t=323s">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE&amp;t=323s</a></li> </ul> <p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se hace una dinámica “bicolor” para que los niños se animen y participen interactuando en las actividades</li> </ul>  <p><b>Saberes Previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les presenta un video de canción “ADIVINANZAS”, para luego plantearle las siguientes preguntas:</li> <li>- ¿Qué nos mostraba el video? ¿Cómo son las adivinanzas?</li> <li>- ¿Alguna vez han oído esas adivinanzas?</li> <li>- Los niños interactuando responden las preguntas.</li> </ul> <p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños responden y luego, se les menciona ¿Cuántas adivinanzas conocemos? ¿Cómo hacemos para adivinar la respuesta?</li> </ul> <p><b>Propósito de la Actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de oír sus posibles respuestas, le mencionamos el propósito de la actividad, mencionando que “El día de hoy vamos a deducir e identificar imágenes, participando en las adivinanzas propuestas.”</li> </ul> <p><b>Acuerdos de Convivencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar les recordamos las normas para el aula virtual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción “saludo”</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Cartillas de rimas virtuales</li> <li>- Video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=W_LH5nXGHIs">https://www.youtube.com/watch?v=W_LH5nXGHIs</a></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Levantar la mano para hablar.</li> <li>✓ Mantener nuestro micrófono apagado.</li> <li>✓ Escuchar muy atentamente a la docente.</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Antes del Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les muestra a los niños 3 adivinanzas y junto a ellos se responde las adivinanzas que se plantean.</li> <li>- Se les menciona las indicaciones para que participen en las siguientes adivinanzas mediante una dinámica virtual.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Durante el Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les muestra cartillas de adivinanzas y se les invita a participar para que adivinen las respuestas.</li> <li>- Se hace la dinámica virtual “PENSAMOS Y HALLAMOS”.</li> <li>- Se propone adivinanzas y se les muestra imágenes con diferentes objetos.</li> <li>- Se les invita a los niños a pensar y participar mencionando cuál es la respuesta a la adivinanza planteada.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="527 1018 836 1360" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Con su largo cuello pasea muy feliz, sólo si fueras mosquito le verías la nariz. <b>¿Quién es?</b></p>  <p style="text-align: center;"><small>La Jirafa      todoadivanzas.com</small></p> </div> <div data-bbox="868 1018 1161 1360" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Un bicho pequeño vuela entre las flores y tiene las alas de muchos colores. <b>¿Quién es?</b></p>  <p style="text-align: center;"><small>La Mariposa      todoadivanzas.com</small></p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les felicita por sus respuestas y participación.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Después del Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les plantea a los niños, las siguientes preguntas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué palabras hemos adivinado?</li> <li>- ¿Qué imágenes descubrimos en las adivinanzas?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video</li> <li>-</li> <li>- Dinámica “Intruso”</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Dinámica</li> <li>- Pictogramas</li> <li>.</li> </ul>

<b>C I E R R E</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Retroalimentación</b></li> <li>- Se les realiza las siguientes preguntas a los niños:</li> <li>- ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>- - Se le pregunta a cada niño ¿Qué actividad te gustó más? ¿Por qué?</li> <li>- Se les pide a los niños ponerse de pie y cantar una canción de despedida “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</a></li> </ul>
--	--	--

## INTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>	<b>“JUGAMOS PARA ADIVINAR LAS IMÁGENES”</b>		
<b>DESEMPEÑO:</b>	- Participa en adivinanzas identificando colores y /o características para adivinar las respuestas.		
<b>DIMENSIÓN:</b>	<b>CONTENIDO</b>		
<b>EVIDENCIA:</b>	- Los niños y niñas participan adivinando las imágenes propuestas.		
	<b>CRITERIOS</b>		
<b>ESTUDIANTE</b>			
<b>N°</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
<b>E-1</b>			
<b>E-2</b>			
<b>E-3</b>			
<b>E-4</b>			
<b>E-5</b>			
<b>E-6</b>			
<b>E-7</b>			
<b>E-8</b>			
<b>E-9</b>			
<b>E-10</b>			
<b>E-11</b>			
<b>E-12</b>			
<b>E-13</b>			
<b>E-14</b>			

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3:  
“PRONUNCIAMOS TRABALENGUAS DIVERTIDAS”**

**V. DATOS INFORMATIVOS**

**5.1. Institución Educativa:** N° 302 RUSO

**5.2. Aula:** 4 años

**5.3. Sesión:** Fucsia

**5.4. Docente:** Marleny Abanto Sánchez

**5.5. Docente practicante:** Emily Sánchez Núñez

**5.6. Duración:** 45 min

**5.7. Propósito:** Lograr que los niños y niñas participen repitiendo los trabalenguas que se plantean de forma clara.

**VI. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y/o materiales de usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar y planificar la sesión de clase.</li> <li>- Buscar, explorar y realizar los recursos</li> <li>- Realizar mis materiales didácticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes virtuales</li> <li>- Aplicaciones interactivas virtuales</li> <li>- Canciones</li> <li>- Laptop y celular con internet.</li> </ul>

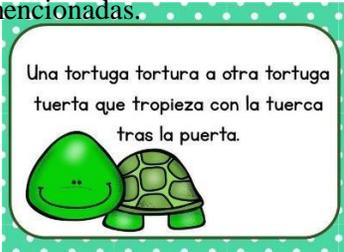
**V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>C O M U N I C A C I Ó</b>	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</li> </ul>	--Utiliza palabras de uso frecuente, y diversos volúmenes de voz según su interlocutor para la formulación de trabalenguas.	- Los niños y niñas participan repitiendo las frases de las trabalenguas planteadas.	Lista de Cotejo

<p><b>N</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>			
-----------------	---	--	--	--

**IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

<p><b>MOMENTOS</b></p>	<p><b>ESTRATEGIAS</b></p>	<p><b>MATERIALES</b></p>
<p><b>I N I C I O</b></p>	<p>Damos la bienvenida a los niños y niñas a través del zoom y se les saluda mediante la canción “Saludo a todos mis amiguitos”</p> <p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les invita a los pequeños a ponerse de pie y cantar junto a la docente la canción “Jeringonza”</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les realiza la dinámica “Veo veo” para poner pilas a los niños.</li> <li>- Se les coloca un video “Trabalenguas de Nora”.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para luego plantearle las siguientes preguntas: ¿Qué acabamos de ver? ¿Quién conoce los trabalenguas? ¿Y por qué tendrán ese nombre?</li> </ul> <p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños responden y luego, se les menciona</li> <li>- Luego, se les menciona:</li> <li>- ¿Cuántas trabalenguas conocemos? ¿cuántas veces al día pronunciamos trabalenguas?</li> </ul> <p><b>Propósito de la Actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de oír sus posibles respuestas, le mencionamos el propósito de la actividad, mencionando que</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción “saludo”</li> <li>- Audio MP3</li> <li>- virtuales</li> <li>- Video</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=hKw7W90j5hc">https://www.youtube.com/watch?v=hKw7W90j5hc</a></p>

	<p>“Participaremos repitiendo las frases de las trabalenguas planteadas..”</p> <p><b>Acuerdos de Convivencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar les recordamos las normas para el aula virtual.             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Levantar la mano para hablar.</li> <li>✓ Mantener nuestro micrófono apagado.</li> <li>✓ Escuchar muy atentamente a la docente.</li> </ul> </li> </ul> 	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>D E S A R R O L L O</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Antes del Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cantamos un trabalenguas con ritmo “Paco Pato”</li> <li>- Guiamos a los niños a mencionar el trabalenguas lentamente, para luego ir acelerando el ritmo.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Durante el Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza el trabalenguas, acompañados de gestos con las manos.</li> <li>- Se hace la dinámica virtual con la Ruleta “Me trabo la lengua”.</li> <li>- Se gira la ruleta y el nombre del niño que toque participar, deberá de mencionar los trabalenguas presentados sin equivocarse.</li> <li>- Los niños participan y se les felicita por sus trabalenguas mencionadas.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="451 1396 795 1648">  </div> <div data-bbox="803 1396 1182 1648">  </div> </div> <p style="text-align: center;"><b>Después del Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les plantea a los niños, las siguientes preguntas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué palabras hemos pronunciado?</li> <li>- ¿Qué trabalenguas o palabras nos hicieron trabar la lengua?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica a “Me trabo la lengua”</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Dinámica a Ruleta virtual.</li> </ul>

<b>C</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Retroalimentación</b></li> <li>- Se les realiza las siguientes preguntas a los niños:</li> <li>- ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>- Se le pregunta a cada niño ¿Qué actividad te gustó más? ¿Por qué?</li> <li>- Se les pide a los niños ponerse de pie y cantar una canción de despedida “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”.</li> </ul>	- Canción
<b>I E R</b>		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</a>
<b>R</b>		
<b>E</b>		

### INTRUMENTO DE EVALUACIÓN

#### LISTA DE COTEJO

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>	<b>“PRONUNCIAMOS TRABALENGUAS DIVERTIDAS”</b>		
<b>DESEMPEÑO:</b>	- Utiliza palabras de uso frecuente, y diversos volúmenes de voz según su interlocutor para la formulación de trabalenguas.		
<b>DIMENSIÓN:</b>	<b>FORMA</b>		
<b>EVIDENCIA:</b>	- Los niños y niñas participan repitiendo las frases de las trabalenguas planteadas.		
<b>CRITERIOS</b>			
<b>ESTUDIANTE</b>			
<b>N°</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
<b>E-1</b>			
<b>E-2</b>			
<b>E-3</b>			
<b>E-4</b>			
<b>E-5</b>			
<b>E-6</b>			
<b>E-7</b>			
<b>E-8</b>			
<b>E-10</b>			
<b>E-11</b>			
<b>E-12</b>			

<b>E-13</b>			
<b>E-14</b>			

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4:

### “CANTAMOS RETAHÍLAS DE FORMA ESPONTÁNEA”

#### I. DATOS INFORMATIVOS

**6.1. Institución Educativa:** N° 302 RUSO

**6.2. Aula:** 4 años

**6.3. Sesión:** Fucsia

**6.4. Docente:** Marleny Abanto Sánchez

**6.5. Docente practicante:** Emily Sánchez Núñez

**6.6. Duración:** 45 min

**6.7. Propósito:** Lograr que los niños y niñas participen entonando retahílas de forma espontánea cuando miran las imágenes.

#### VII. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y/o materiales de usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar y planificar la sesión de clase.</li> <li>- Buscar, explorar y realizar los recursos</li> <li>- Realizar mis materiales didácticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades de aplicaciones virtuales (Point, drive, etc)</li> <li>- Imágenes virtuales</li> <li>- Canciones</li> <li>- Laptop y celular con internet.</li> </ul>

#### I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> </ul>	--Expresa sus sentimientos y emociones al entonar las retahílas de forma espontánea	- Los niños y niñas se expresan de forma espontánea entonando retahílas	Lista de Cotejo

<b>A C I Ó N</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	ante unas imágenes.	cuando miran imágenes.	
----------------------------------	--	---------------------	------------------------	--

**IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>I N I C I O</b>	<p>Damos la bienvenida a los niños y niñas a través del zoom y se les saluda mediante la canción “ Saludo a todos mis amiguitos”</p> <p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se hace la dinámica “La lotería viviente” para que los niños participen e interactúen de manera dinámica, y se levanten los ánimos.</li> </ul> <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le muestra una retahíla en la pantalla, mientras se va cantando la retahíla mostrada, acompañada de gestos y muecas.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego se le plantea las preguntas: ¿Qué acaban de escuchar? ¿cómo se llamará lo que he cantado? ¿Conocen la canción corta que he cantado?</li> </ul> <p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños responden y luego, se les menciona: ¿Cómo se llamarán esas canciones cortas? ¿Cuántas de ellas conocen?</li> </ul>	<p>Canción “saludo”</p> <p>Audio MP3 virtuales</p> <p>Video</p>

	<p><b>Propósito de la Actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de oír sus posibles respuestas, le mencionamos el propósito de la actividad, mencionando que “Hoy expresaremos de forma espontánea entonando retahílas mediante las imágenes “</li> </ul> <p><b>Acuerdos de Convivencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar les recordamos las normas para el aula virtual.</li> <li>✓ Levantar la mano para hablar.</li> <li>✓ Mantener nuestro micrófono apagado.</li> </ul> 	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p><b>Antes del Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se colocan tres retahílas conocidas para que los niños acompañen cantando.</li> <li>- Se les menciona qué son las retahílas y en que se diferencian de las canciones.</li> </ul> <p><b>Durante el Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza la dinámica “ENCUENTRA Y CANTA LA RETAHÍLA”</li> <li>- Mostramos imágenes escondidas para que Los niños participen seleccionando la imagen y de ella cantar la retahíla que se esconde en ella.</li> <li>- Los niños participan expresando emociones que sienten por la imagen y retahíla cantada.</li> </ul> <p><b>Después del Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les plantea a los niños, las siguientes preguntas:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué palabras hemos cantado?</li> <li>- ¿Cómo se llama lo que hemos cantado?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes</li> <li>- Dinámica</li> <li>- Dinámica “ENCUENTRA Y CANTA LA RETAHÍLA”</li> <li>- Imágenes</li> </ul>

<b>C I E R R E</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Retroalimentación</b></li> <li>- Se les realiza las siguientes preguntas a los niños:</li> <li>- ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>- - Se le pregunta a cada niño ¿Qué actividad te gustó más? ¿Por qué?</li> <li>- Se les pide a los niños ponerse de pie y cantar una canción de despedida “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</a></li> </ul>
--	--	--

### INTRUMENTO DE EVALUACIÓN

#### LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	“CANTAMOS RETAHÍLAS DE FORMA ESPONTÁNEA”		
<b>DESEMPEÑO:</b>	- Lograr que los niños y niñas participen entonando retahílas de forma espontánea cuando miran las imágenes.		
<b>DIMENSIÓN:</b>	<b>USO</b>		
<b>EVIDENCIA:</b>	- Los niños y niñas se expresan de forma espontánea entonando melodías de retahílas cuando miran imágenes..		
	CRITERIOS		
ESTUDIANTE	SI	NO	OBSERVACIONES
N°			
E-1			
E-2			
E-3			
E-4			
E-5			
E-6			
E-7			
E-8			
E-9			
E-10			
E-11			
E-13			
E-14			

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5:

### “JUEGO A RIMAR CON IMÁGENES”

#### II. DATOS INFORMATIVOS

- a. **Institución Educativa:** N° 302 RUSO
- b. **Aula:** 4 años
- c. **Sesión:** Fucsia
- d. **Docente:** Marleny Abanto Sánchez
- e. **Practicante:** Emily Sánchez Núñez
- f. **Duración:** 45 min
- g. **Propósito:** Lograr que los niños y niñas utilicen palabras de uso frecuente para producir rimas.

#### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y/o materiales de usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar y planificar la sesión de clase.</li> <li>- Buscar, explorar y realizar los recursos</li> <li>- Realizar mis materiales didácticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicaciones (Point)</li> <li>- Imágenes virtuales</li> <li>- Canción</li> <li>- Laptop y celular con internet.</li> </ul>

#### IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	Instrumento de evaluación

<b>C O M U N I C A C I Ó N</b>	<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de</li> </ul>	<p>- Utilizan palabras de uso frecuente para formular rimas.</p>	<p>-Los niños y niñas mencionan rimas haciendo uso de palabras frecuentes.</p>	<p>Lista de Cotejo</p>
--	---	--	--	------------------------

	<p>forma coherente y cohesionada</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>			
--	--	--	--	--

**IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
----------	-------------	------------



<p><b>I N I C I O</b></p>	<p>- Nos conectamos al zoom mediante el link. Se les da la bienvenida a los niños mediante una canción de saludo. <b>CANCIÓN:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k">https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k</a></p> <p><b>Motivación</b> Se hace una dinámica para despertar la curiosidad y animar a los niños con la actividad “encuentra el objeto perdido” en la siguiente imagen:</p> <p>Los niños participan interactivamente, así les animamos a continuar con las actividades.</p>	<p>- Canción “saludo”</p> <p>- Imágenes</p> <p>- Cartillas de rimas virtuales</p>
---	--	---

### Saberes Previos

-Se le muestran muchas rimas se les menciona si recuerdan las rimas que practicamos esa vez, para luego plantearle las preguntas: ¿Por qué se llamaban rimas? ¿Qué hemos rimado esa vez? ¿Qué cosas u objetos utilizamos?

Los niños responden y luego, se les menciona las siguientes rimas e inventamos a que los niños también lo pronuncien.



### Propósito de la Actividad

Luego de oír sus posibles respuestas, le mencionamos el propósito de la actividad, mencionando que “El día de hoy vamos a utilizar palabras de uso frecuente para formular rimas”.

### Acuerdos de Convivencia

Antes de iniciar les recordamos las normas para el aula virtual.

Levantar la mano para hablar.

Mantener nuestro micrófono apagado.

Escuchar muy atentamente a la docente.



<p><b>D</b> <b>E</b> <b>S</b> <b>A</b> <b>R</b> <b>R</b> <b>O</b> <b>LL</b> <b>O</b></p>	<p><b>Antes del Discurso</b></p> <p>Se coloca la canción “Vamos a remar” y con la participación de todos los niños y niñas se canta, haciendo énfasis a las palabras que mencionan en la rimas cantadas de la canción.</p>  <p>Se les plantea las preguntas: ¿Qué palabras o sílabas rimaban en la canción? ¿Cómo sonaban?</p> <p><b>Durante el Discurso</b></p> <p>Se les muestra cartillas de rimas mientras se les va mencionando las rimas, y haciendo énfasis a las sílabas que se repite.</p> <p>Se hace la dinámica virtual. “Rimamos con la ruleta rimadora”</p>  <p>Se realiza la dinámica rimamos animales, cosas, etc.</p> <p>Se le invita al niño a rimar con palabras de uso frecuente. Para ello se les presenta las siguientes opciones e imágenes, mientras se les explica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video</li> <li>- Canción</li> <li>link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OzFz8kdRyUU">https://www.youtube.com/watch?v=OzFz8kdRyUU</a></li> <li>- Dinámica “RULETA RIMADORA”</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Dinámica</li> <li>- Pictogramas.</li> </ul>
--	---	---



Los niños encuentran características (color, tamaño, nombre, función, etc) similares entre las imágenes en los pictogramas, para luego relacionarlas.

Los niños participan mencionando las rimas que encontraron y crearon.

**Después del discurso**

Los niños mencionan las rimas que produjeron con el uso de palabras frecuentes y las imágenes.

Se les felicita a los niños por las rimas que mencionaron y a los padres de familia por su apoyo.

<p><b>C</b> <b>I</b> <b>E</b> <b>R</b> <b>R</b> <b>E</b></p>	<p><b>Retroalimentación</b></p> <p>Se les realiza las siguientes preguntas a los niños:</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>- Se le pregunta a cada niño ¿Qué actividad te gustó más del taller de hoy? ¿Por qué?</p> <p>Se les pide a los niños ponerse de pie y cantar una canción de despedida “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”.</p>	<p>- Canción</p>
--	---	----------------------

## INTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>	<b>“JUEGO A RIMAR CON IMÁGENES”</b>		
<b>DESEMPEÑO:</b>	Utilizan palabras de uso frecuente para formular rimas.		
<b>DIMENSIÓN:</b>	<b>FORMA</b>		
<b>EVIDENCIA:</b>	-Los niños y niñas usan palabras de uso frecuente para formular y/producir rimas.		
	<b>CRITERIOS</b>		
<b>ESTUDIANTE</b>			
<b>N°</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
<b>E-1</b>			
<b>E-2</b>			
<b>E-3</b>			
<b>E-4</b>			
<b>E-5</b>			
<b>E-6</b>			
<b>E-7</b>			
<b>E-8</b>			
<b>E-9</b>			
<b>E-10</b>			
<b>E-11</b>			
<b>E-12</b>			

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7:  
“CREAMOS ADIVINANZAS DIVERTIDAS”**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

- a. **Institución Educativa:** N° 302 RUSO
- b. **Aula:** 4 años
- c. **Sesión:** Fucsia
- d. **Docente:** Marleny Abanto Sánchez
- e. **Docente practicante:** Emily Sánchez Núñez
- f. **Duración:** 45 min
  - g. **Propósito:** Lograr que los niños y niñas formulen adivinanzas utilizando palabras de uso frecuente.

**II. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y/o materiales de usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar y planificar la sesión de clase.</li> <li>- Buscar, explorar y realizar los recursos</li> <li>- Realizar mis materiales didácticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes virtuales</li> <li>- Canción</li> <li>- Laptop y celular con internet.</li> <li>- Aplicaciones virtuales</li> </ul>

**III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A C I Ó N	<p style="text-align: center;">SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Formula adivinanzas utilizando palabras de uso frecuente y nuevas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas participan formulando adivinanzas haciendo uso palabras de uso frecuente y nuevas.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Lista de Cotejo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>			
--	---	--	--	--

**IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<p style="text-align: center;">I N I C I O</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludamos a los niños y niñas, padres de familia por medio del ZOOM.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos un a canción  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=W_LH5nXGHIs">https://www.youtube.com/watch?v=W_LH5nXGHIs</a></li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Saberes previos</b></li> <li>- Después de haber cantado, preguntamos a los niños ¿Que decía la canción? ¿Qué podemos crear?</li> <li>- ¿Cómo lo podemos crear? ¿Qué necesitaremos?</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Propósito</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El día de hoy vamos a “Formular adivinar utilizando palabras de uso frecuente a través de las imágenes”</li> <li>- De nuevo preguntamos a los niños; ¿Podremos crear adivinanzas?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Canción “saludo”</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Canción de adivinanzas</li> </ul>

	<p>- ¿Sobre qué podemos crear adivinanzas? ¿Cómo lo haré?</p>  <p>- Anotamos la respuesta de los niños en una hoja de las diapositivas.</p> <p><b>Acuerdos de Convivencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar les recordamos las normas para el aula virtual.</li> <li>✓ Levantar la mano para hablar.</li> <li>✓ Mantener nuestro micrófono apagado.</li> <li>✓ Escuchar muy atentamente a la docente.</li> </ul> 	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p><b>Antes del Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les presenta un video: “Creamos adivinanzas”</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Diapositivas</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les menciona las indicaciones para que los niños y niñas vean y escuchen qué se necesita para crear una adivinanza, paso por paso.</li> <li>- Preguntamos a los niños ¿Qué hacemos primero para crear una adivinanza? ¿Y luego?¿Cuáles son los pasos?</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Durante el Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les muestra una adivinanza creada por la miss, para que ellos se guíen y puedan formular sus adivinanzas.</li> <li>- Se les invita a los papis que acompañen a sus niños en las creaciones de sus adivinanzas.</li> <li>- Se otorga un lapso de tiempo, para que los niños formulen sus adivinanzas en una hoja A3 con sus respectivos dibujos.</li> <li>-Cada niño formula su adivinanza creada, exponiendo sus creaciones con sus palabras de manera clara.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Después del Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les plantea a los niños, las siguientes preguntas:</li> <li>- ¿Qué hemos formulado?</li> <li>- ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>- ¿Qué pasos hemos hecho para crear nuestra adivinanza?</li> </ul>	
<p><b>C</b></p> <p><b>I</b></p> <p><b>E</b></p> <p><b>R</b></p> <p><b>R</b></p> <p><b>E</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Retroalimentación</b></li> <li>- Se les realiza las siguientes preguntas a los niños:</li> <li>- ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>- - Se le pregunta a cada niño ¿Qué actividad te gustó más? ¿Por qué?</li> <li>- Se les pide a los niños ponerse de pie y cantar una canción de despedida “ Nada con los peces” Hi5</li> </ul>	<p>- Canción</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</a></p>

## INTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	“CREAMOS ADIVINANZAS DIVERTIDAS”		
<b>DESEMPEÑO:</b>	- Participa en adivinanzas, formulando adivinanzas haciendo uso palabras de uso frecuente y nuevas.		
<b>DIMENSIÓN:</b>	<b>CONTENIDO</b>		
<b>EVIDENCIA:</b>	- Los niño- Los niños y niñas participan formulando adivinanzas haciendo uso palabras de uso frecuente y nuevas.		
	CRITERIOS		
ESTUDIANTE	SI	NO	OBSERVACIONES
N°			
E-1			
E-2			
E-3			
E-4			
E-5			
E-6			
E-7			
E-8			
E-9			
E-10			
E-11			
E-12			
E-13			
E-14			

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9:

### MUEVO MI CUERPO CANTANDO RETAHÍLAS”

#### II. DATOS INFORMATIVOS

**7.1. Institución Educativa:** N° 302 RUSO

**7.2. Aula:** 4 años

**7.3. Sesión:** Fucsia

**7.4. Docente:** Marleny Abanto Sánchez

**7.5. Docente practicante:** Emily Sánchez Núñez

**7.6. Duración:** 45 min

**7.7. Propósito:** Lograr que los niños y niñas reproduzcan melodías escuchadas en las retahílas haciendo uso de lengua materna.

#### VIII. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos y/o materiales de usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar y planificar la sesión de clase.</li> <li>- Buscar, explorar y realizar los recursos</li> <li>- Realizar mis materiales didácticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades de aplicaciones virtuales (Point, drive, etc)</li> <li>- Imágenes virtuales</li> <li>- Canciones</li> <li>- Laptop y celular con internet.</li> </ul>

#### V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
C O M U N I C A	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> </ul>	-Se expresa utilizando gestos y movimientos de su cuerpo.	- Los niños y niñas se expresan cantando retahílas mientras utilizan	Lista de Cotejo

<b>C I Ó N</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>		gestos y movimientos.	
----------------------------	--	--	-----------------------	--

**IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
<b>I N I C I O</b>	<p>Damos la bienvenida a los niños y niñas a través del zoom y se les saluda mediante la canción “ Saludo a todos mis amiguitos”</p> <p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se hace la dinámica “ La reina manda” para que los niños participen e interactúen de manera dinámica, y se levanten los ammos.</li> </ul>  <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le muestra una retahíla en la pantalla, mientras se va cantando la retahíla mostrada, acompañada de gestos y muecas.</li> </ul> 	<p>Canción “saludo”</p> <p>Audio MP3 virtuales Video</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego se le plantea las preguntas: ¿Qué acaban de escuchar? ¿cómo se llamará lo que he cantado? ¿Conocen la canción corta que he cantado?</li> </ul> <p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños responden y luego, se les menciona: ¿Cómo se llamarán esas canciones cortas? ¿Cuántas de ellas conocen?</li> </ul> <p><b>Propósito de la Actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego de oír sus posibles respuestas, le mencionamos el propósito de la actividad, mencionando que “Hoy cantaremos retahílas utilizando gestos y movimientos de nuestro cuerpo“</li> </ul> <p><b>Acuerdos de Convivencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Antes de iniciar les recordamos las normas para el aula virtual.             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Levantar la mano para hablar.</li> <li>✓ Mantener nuestro micrófono apagado.</li> </ul> </li> </ul> 	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;"><b>Antes del Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se colocan tres retahílas conocidas para que los niños acompañen cantando.</li> <li>- Se les menciona qué son las retahílas y en que se diferencian de las canciones.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Durante el Discurso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza la dinámica “CANTA RETAHILA MOVIENDO TU CUERPO</li> <li>- Mostramos imágenes escondidas para que Los niños participen seleccionando la imagen y de ella cantar la retahíla que se esconde en ella.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes</li> <li>- Dinámica</li> <li>- Dinámica “ENCUENTRA Y CANTA LA RETAHÍLA”</li> <li>- Imágenes</li> </ul>



- 
- Los niños participan expresando emociones que sienten por la imagen y retahíla cantada.



**Después del Discurso**

- Se les plantea a los niños, las siguientes preguntas:
- ¿Qué palabras hemos cantado?
- ¿Cómo se llama lo que hemos cantado?

<p><b>C I E R R E</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Retroalimentación</b></li> <li>- Se les realiza las siguientes preguntas a los niños:</li> <li>- ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>- - Se le pregunta a cada niño ¿Qué actividad te gustó más? ¿Por qué?</li> <li>- Se les pide a los niños ponerse de pie y cantar una canción de despedida “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”.</li> </ul>	<p>- Canción</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</a></p>
---	--	---

## INTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b>	<b>“CANTAMOS RETAHÍLAS MOVIENDO NUESTRO CUERPO”</b>		
<b>DESEMPEÑO:</b>	- Lograr que los niños y niñas participan entonando retahílas de forma mientras utilizan gestos y movimientos de su cuerpo.		
<b>DIMENSIÓN:</b>	<b>USO</b>		
<b>EVIDENCIA:</b>	- Los niños y niñas participan entonando retahílas de forma mientras utilizan gestos y movimientos de su cuerpo.		
	<b>CRITERIOS</b>		
<b>ESTUDIANTE</b>			
N°	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
<b>E-1</b>			
<b>E-2</b>			
<b>E-3</b>			
<b>E-4</b>			
<b>E-5</b>			
<b>E-6</b>			
<b>E-7</b>			
<b>E-8</b>			
<b>E-9</b>			
<b>E-10</b>			
<b>E-11</b>			
<b>E-13</b>			
<b>E-14</b>			

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10:**  
**“CREO RIMAS DIVERTIDAS EN SECUENCIAS”**

**VI. DATOS INFORMATIVOS**

- a. **Institución Educativa:** N° 302 RUSO
- b. **Aula:** 4 años
- c. **Sesión:** Fucsia
- d. **Docente:** Marleny Abanto Sánchez
- e. **Practicante:** Emily Sánchez Núñez
- f. **Duración:** 45 min
- g. **Propósito:** Lograr que los niños y niñas creen rimas divertidas repitiendo fonemas en secuencia.

**VII. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD**

<b>ANTES DE LA ACTIVIDAD</b>	
<b>¿Qué necesitamos antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué recursos y/o materiales de usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborar y planificar la sesión de clase.</li> <li>- Buscar, explorar y realizar los recursos</li> <li>- Realizar mis materiales didácticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicaciones (Point)</li> <li>- Imágenes virtuales</li> <li>- Canción</li> <li>- Laptop y celular con internet.</li> </ul>

**VIII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

<b>AREA</b>	<b>COMPETENCIA Y CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>

<b>C O M U N I C A C I Ó N</b>	<p>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de</li> </ul>	<p>- Los niños y niñas crean rimas divertidas utilizando fonemas en secuencia.</p>	<p>-Los niños y niñas crean rimas divertidas utilizando fonemas en secuencia.</p>	<p>Lista de Cotejo</p>
--	---	--	---	------------------------

	<p>forma coherente y cohesionada</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>			
--	--	--	--	--

**IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
----------	-------------	------------



<p><b>I N I C I O</b></p>	<p>- Nos conectamos al zoom mediante el link. Se les da la bienvenida a los niños mediante una canción de saludo. <b>CANCIÓN:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k">https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k</a></p> <p><b>Motivación</b> Se hace una dinámica para despertar la curiosidad y animar a los niños con la actividad “encuentra el objeto perdido” en la siguiente imagen:</p> <p>Los niños participan interactivamente, así les animamos a continuar con las actividades.</p>	<p>- Canción “saludo”</p> <p>- Imágenes</p> <p>- Cartillas de rimas virtuales</p>
---	--	---

### Saberes Previos

-Se le muestran muchas rimas se les menciona si recuerdan las rimas que practicamos esa vez, para luego plantearle las preguntas: ¿Por qué se llamaban rimas? ¿Qué hemos rimado esa vez? ¿Qué cosas u objetos utilizamos?

Los niños responden y luego, se les menciona las siguientes rimas e inventamos a que los niños también lo pronuncien.



### Propósito de la Actividad

Luego de oír sus posibles respuestas, le mencionamos el propósito de la actividad, mencionando que “El día de hoy vamos a crear rimas divertidas utilizando fonemas en secuencia”

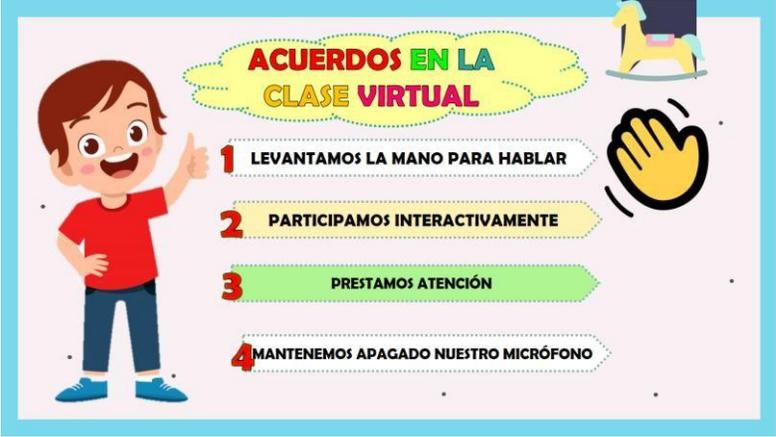
### Acuerdos de Convivencia

Antes de iniciar les recordamos las normas para el aula virtual.

Levantar la mano para hablar.

Mantener nuestro micrófono apagado.

Escuchar muy atentamente a la docente.

		
<p><b>D</b> <b>E</b> <b>S</b> <b>A</b> <b>R</b> <b>R</b> <b>O</b> <b>L</b> <b>L</b> <b>O</b></p>	<p><b>Antes del Discurso</b></p> <p>Se coloca las rimas y con la participación de todos los niños y niñas se canta, haciendo énfasis a las palabras que mencionan en la rimas siguientes.</p> <p>- <i>RIMA “LA TELARAÑA ”</i></p>   <p>Se les plantea las preguntas: ¿Qué silabas rimaban en las rimas anteriores? ¿Cómo sonaban?</p> <p><b>Durante el Discurso</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video</li> <li>- Canción</li> <li>link: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ozfz8kdRyUU">https://www.youtube.com/watch?v=Ozfz8kdRyUU</a></li> <li>- Dinámica “RULETA RIMADORA ”</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Dinámica</li> <li>- Pictogramas.</li> </ul>

Se les muestra cartillas de rimas mientras se les va mencionando las rimas, y haciendo énfasis a las sílabas que se repite.

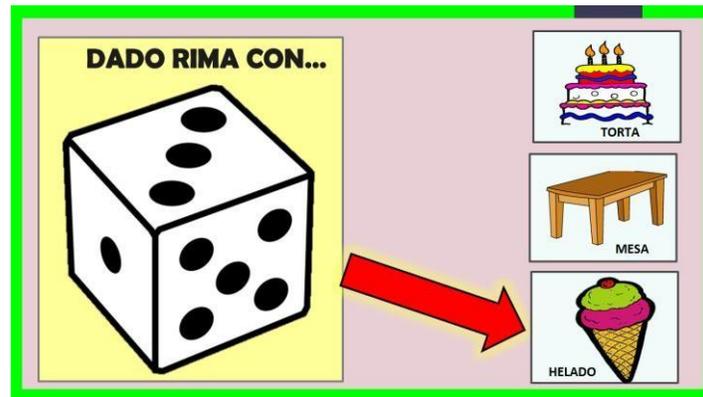
Se hace la dinámica virtual. “Rimamos con la ruleta rimadora”



Se realiza la dinámica rimamos animales, cosas, etc.

Se le invita al niño a rimar con palabras las imágenes presentadas.

Para ello se les presenta las siguientes opciones e imágenes, mientras se les explica.



Los niños encuentran características (color, tamaño, nombre, función, etc) similares entre las imágenes para luego relacionarlas y crear sus rimas.

Los niños participan mencionando las rimas que encontraron y crearon.

#### **Después del discurso**

Los niños mencionan las rimas que crearon haciendo uso de las imágenes y los fonemas repetidos.

	Se les felicita a los niños por las rimas que mencionaron y a los padres de familia por su apoyo.	
<b>C</b> <b>I</b> <b>E</b> <b>R</b> <b>R</b> <b>E</b>	<p><b>Retroalimentación</b></p> <p>Se les realiza las siguientes preguntas a los niños:</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>- Se le pregunta a cada niño ¿Qué actividad te gustó más del taller de hoy? ¿Por qué?</p> <p>Se les pide a los niños ponerse de pie y cantar una canción de despedida “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover”.</p>	- Canción

### INTRUMENTO DE EVALUACIÓN

#### LISTA DE COTEJO

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	“CREO RIMAS DIVERTIDAS”		
<b>DESEMPEÑO:</b>	Crean rimas a través de imágenes, haciendo uso de fonemas en secuencia.		
<b>DIMENSIÓN:</b>	<b>FORMA</b>		
<b>EVIDENCIA:</b>	-Los niños y niñas crean rimas pronunciando fonemas en secuencias..		
	<b>CRITERIOS</b>		
<b>ESTUDIANTE</b>			
<b>N°</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
<b>E-1</b>			
<b>E-2</b>			
<b>E-3</b>			
<b>E-4</b>			
<b>E-5</b>			
<b>E-6</b>			
<b>E-7</b>			
<b>E-8</b>			
<b>E-9</b>			
<b>E-10</b>			
<b>E-11</b>			
<b>E-13</b>			
<b>E-14</b>			