



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO LINGÜÍSTICO PARA DESARROLLAR EL DESEMPEÑO SEMÁNTICO EN
LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 860,
CONDORHUACHINA, FRÍAS, PIURA, 2024**

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

AUTOR

**TORRES RODRIGUEZ, LISBETH CLAUDIA
ORCID:0000-0002-6047-4238**

ASESOR

**ZUAZO OLAYA, NORKA TATIANA
ORCID:0000-0002-2416-5809**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0103-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **20:30** horas del día **21** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Presidente
AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. ZUAZO OLAYA NORKA TATIANA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO LINGÜÍSTICO PARA DESARROLLAR EL DESEMPEÑO SEMÁNTICO EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 860, CONDORHUACHINA, FRÍAS, PIURA, 2024**

Presentada Por :
(0807191250) **TORRES RODRIGUEZ LISBETH CLAUDIA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **13**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Presidente

AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. ZUAZO OLAYA NORKA TATIANA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO LINGÜÍSTICO PARA DESARROLLAR EL DESEMPEÑO SEMÁNTICO EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 860, CONDORHUACHINA, FRÍAS, PIURA, 2024 Del (de la) estudiante TORRES RODRIGUEZ LISBETH CLAUDIA, asesorado por ZUAZO OLAYA NORKA TATIANA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 4% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 13 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios, por darme la lucidez y la fortaleza para avanzar por los caminos de la vida.

A toda mi familia, por todo su apoyo y amor permanente que me han permitido culminar la presente investigación.

Agradecimiento

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, por todo su esfuerzo y lucha por brindar una educación universitaria de calidad y accesible a las grandes mayorías.

A la Dr. Norka Tatiana Zuazo Olaya, por su asesoría académica de mucha valía para la culminación de la presente investigación.

Índice general

Dedicatoria	V
Agradecimiento.....	VI
Índice general.....	VII
Lista de tablas	IX
Lista de figuras.....	X
Resumen	XI
Abstract	XII
I. Planteamiento del problema.....	1
II. Marco teórico.....	3
2.1 Antecedentes	3
2.2 Bases teóricas	7
2.2.1 <i>El juego lingüístico</i>	7
2.2.1.1 Definición de juego lingüístico.....	7
2.2.1.2 Teoría del juego lingüístico de Wittgenstein.	7
2.2.1.3 Tipos del juego lingüístico.....	8
2.2.1.4 Características del juego lingüístico.	9
2.2.1.5 Importancia del juego lingüístico en el nivel inicial.	10
2.2.2 <i>El desempeño semántico</i>	10
2.2.2.1 La semántica.	10
2.2.2.2 Concepto de desempeño semántico.....	11
2.2.2.3 Teoría de Vygotsky y el desempeño semántico.	11
2.2.2.4 El desempeño semántico y su importancia.....	12
2.2.2.5 El lenguaje y el desempeño semántico en el niño.....	13
2.2.2.6 El desempeño semántico en los estudiantes de 4 años.	13
2.2.2.7 El desempeño semántico y sus dimensiones.	15
2.2.3 <i>El juego lingüístico y el desempeño semántico</i>	19
2.3 Hipótesis	20
III. Metodología.....	22
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación.....	22

3.2. Población	23
3.3. Operacionalización de las variables.....	24
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	25
3.5. Método de análisis de datos	25
3.6. Aspectos éticos	26
IV. Resultados	28
V. Discusión.....	35
VI. Conclusiones.....	40
VII. Recomendaciones.....	41
Referencias bibliográficas.....	42
Anexos.....	47
Anexo 1. Matriz de consistencia	48
Anexo 2. Instrumento de recolección de información	49
Anexo 3. Ficha técnica del instrumento.....	50
Anexo 4. Formato de consentimiento informado.....	61

Lista de tablas

Tabla 1. Población muestral de los estudiantes de 4 años según sexo	23
Tabla 2. Nivel del desempeño semántico antes y después de aplicar el juego lingüístico	28
Tabla 3. Prueba de normalidad Shapiro – Wilk para el desempeño semántico.....	29
Tabla 4. Prueba T de Student para muestras relacionadas del desempeño semántico.....	29
Tabla 5. Nivel de los campos semánticos antes y después de aplicar el juego lingüístico.....	30
Tabla 6. Prueba de normalidad por Shapiro – Wilk para los campos semánticos.....	31
Tabla 7. Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas para los campos semánticos.....	31
Tabla 8. Nivel de las relaciones semánticas antes y después de aplicar el juego lingüístico	32
Tabla 9. Prueba de normalidad por Shapiro – Wilk para la dimensión relaciones semánticas	33
Tabla 10. Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas de las relaciones semánticas	33

Lista de figuras

Figura 1. Nivel del desempeño semántico antes y después de aplicar el juego lingüístico.....	28
Figura 2. Nivel de los campos semánticos antes y después de aplicar el juego lingüístico	30
Figura 3. Nivel de las relaciones semánticas antes y después de aplicar el juego lingüístico.....	32

Resumen

La presente investigación denominada: El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024, fue desarrollada al evidenciarse que los estudiantes de 4 años mostraban dificultades en su desempeño semántico. El objetivo general del estudio fue determinar la manera en que el juego lingüístico desarrolla el desempeño semántico en los estudiantes participantes. La investigación fue cuantitativa, de nivel explicativo, con diseño pre experimental, del tipo pre test y post test, con un solo grupo, seleccionando una población muestral de 17 estudiantes mediante muestreo no probabilístico intencional. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, validada por juicio de expertos, con una confiabilidad alfa de Cronbach =0,88. El estudio se orientó bajo principios éticos. Se determinó que el juego lingüístico desarrolla de manera significativa el desempeño semántico en estudiantes de 4 años, obteniéndose mediante la prueba de T de Student un p-valor=0,000 con una significancia $\alpha =0.05$, evidenciando que el juego lingüístico genera un entorno lúdico que favorece significativamente el desarrollo del desempeño semántico tanto en los campos semánticos como en las relaciones semánticas. Lo más relevante fue determinar que comparativamente por dimensiones el juego lingüístico generó mayor desarrollo en los campos semánticos y obtuvo mayor dificultad en el desarrollo de las relaciones semánticas.

Palabras clave: campos, desempeño, relaciones, semántica

Abstract

The present investigation called: The linguistic game to develop semantic performance in 4-year-old students of the Educational Institution 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024, was developed when it was evident that 4-year-old students showed difficulties in their semantic performance. The general objective of the study was to determine the way in which the linguistic game develops semantic performance in the participating students. The research was quantitative, explanatory level, with a pre-experimental design, pre-test and post-test type, with a single group, selecting a sample population of 17 students through intentional non-probabilistic sampling. The technique used was observation and the instrument was the checklist, validated by expert judgment, with Cronbach's alpha reliability =0.88. The study was guided by ethical principles. It was determined that the linguistic game significantly develops semantic performance in 4-year-old students, obtaining through the Student's T test a p-value = 0.000 with a significance $\alpha = 0.05$, evidencing that the linguistic game generates a playful environment that significantly favors the development of semantic performance both in semantic fields and in semantic relationships. The most relevant thing was to determine that comparatively by dimensions, the linguistic game generated greater development in the semantic fields and obtained greater difficulty in the development of semantic relationships.

Keywords: fields, performance, relationships, semantics

I. Planteamiento del problema

El desempeño semántico es el "rendimiento alcanzado en repertorio léxico, campos semánticos y relaciones semánticas de inclusión" (Manrique, 2013, p.23), mientras que el juego lingüístico "es un acto comunicativo restringido a los casos en que el lenguaje es relevante" (Serrano, 1999, p.140).

En el plano internacional, una investigación realizada en Brasil por Ribeiro (2023) en la que se propuso un juego consistente en que los niños de educación inicial dijieran las palabras al revés, arrojó como resultado que los niños participantes pusieron atención a aspectos tanto semánticos como formales, e incluso algunos mostraron interés en elementos metalingüísticos, lo que revela la importancia del componente lúdico para el desarrollo del componente semántico.

En el Perú, un estudio sobre el componente semántico en niños de edad infantil a nivel nacional realizado por Larroca (2023) mostró una gestión limitada del componente semántico en los niños investigados. La falta de vocabulario se manifestó en problemas de comprensión, lo que hace necesario llevar a cabo intervenciones docentes continuas tanto en el vocabulario receptivo como en el expresivo a fin de que el niño pueda entender preguntas, seguir instrucciones e interactuar adecuadamente en su entorno familiar y escolar.

En la I.E. 860 ubicada en el distrito de Condorhuachina, Frías, Piura, inicialmente se observó que los estudiantes de 4 años, tenían ciertas limitaciones en cuanto al dominio de los campos semánticos, tales como colores, animales, formas geométricas, instituciones y lugares de la comunidad, vestimenta, profesiones u oficios. De igual forma, se apreció poco dominio de las relaciones semánticas, tales como entender que una palabra puede contener diferentes elementos con un significado (hipónimos) y a su vez que una palabra puede estar contenida en una palabra de un contenido más amplio e inclusivo (hiperónimos).

Como posibles causas del bajo nivel de desarrollo del desempeño semántico en los estudiantes de 4 años se debe considerar la escasa cultura de los padres de familia sobre la importancia del desempeño semántico, el mismo que es fundamental para adquirir conceptos que le permiten al niño un aprendizaje significativo. Asimismo, el desconocimiento o desinterés por parte del docente o la falta de iniciativa de parte de la institución educativa para implementar estrategias conducentes al desarrollo del desempeño semántico. Frente a ello, se diseñaron

sesiones con aplicación del juego lingüístico que desarrollaron el léxico, la ampliación lexical y el vocabulario. Se debe considerar como limitaciones del estudio que se han evaluado solos dos dimensiones del desempeño semántico: los campos semánticos y las relaciones semánticas; asimismo, que los resultados permiten interpretar la muestra poblacional pero no efectuar inferencias poblacionales.

En base a la problemática expuesta se formuló el enunciado siguiente: ¿De qué manera el juego lingüístico desarrolla el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024? y se planteó como objetivo general: determinar de qué manera el juego lingüístico desarrolla el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

Asimismo, se formularon como objetivos específicos: 1) determinar de qué manera el desempeño semántico desarrolla los campos semánticos y 2) determinar de qué manera el juego lingüístico desarrolla las relaciones semánticas.

La investigación se justifica a nivel teórico, pues verificó la Tesis de Wittgenstein sobre el juego y el lenguaje relacionándolos con los elementos teóricos del juego lingüístico; también se verificó la Teoría de Vygostky y el desempeño semántico, aplicando el concepto de zona de desarrollo próximo para desarrollar el desempeño semántico. También se aportó al conocimiento científico, pues en las instituciones educativas del distrito de Condorhuachina, Frías, Piura, no se habían ejecutado investigaciones de nivel explicativo y con diseño pre experimental, del tipo pre test y post test, con un solo grupo sobre las dos variables de estudio.

La justificación a nivel práctico se sustenta en que benefició en forma directa a 17 estudiantes de 4 años, desarrollando su desempeño semántico en dos dimensiones: los campos semánticos y las relaciones semánticas. Asimismo, beneficia en forma indirecta a las docentes de nivel inicial, quienes pueden desarrollar el desempeño semántico de sus alumnos, implementando las sesiones expuestas en la presente investigación. La justificación metodológica, se sustenta en la aplicación de una lista de cotejo validada por juicio de expertos y con alta confiabilidad (alfa de Cronbach = 0,88), instrumento habilitado para ser utilizado por quienes deseen investigar el desarrollo del desempeño semántico como efecto de aplicar el juego lingüístico en estudiantes de 4 años.

II. Marco teórico

2.1 Antecedentes

Han sido considerados algunos antecedentes que desarrollan la variable expresión oral, en la medida que dentro de la expresión oral está considerada la dimensión desempeño semántico o vocabulario. Asimismo, se ha considerado antecedentes con la variable juegos verbales como sinónimo de juegos lingüísticos.

Munzón y Ortega (2022) desarrolló su tesis de licenciatura: “El juego como estrategia didáctica para contribuir a la expresión oral en los infantes de 3 a 4 años del CEI Luis Cordero Cuenca-Ecuador”; sustentada en la Universidad Nacional de Ecuador. Tuvo como objetivo sugerir juegos como actividades para fomentar la expresión oral en niños de entre 3 y 4 años. Fue una investigación aplicada, con diseño descriptivo, que utilizó como técnicas la observación participante y la entrevista; asimismo, utilizó como instrumentos el diario de campo y las guías de entrevista y observación, las mismas que se aplicaron a 16 estudiantes de 4 años. Se obtuvo que el 47% de los estudiantes mostró un desempeño semántico en nivel proceso y no podían entablar una conversación ya que no habían adquirido un número adecuado de palabras en su vocabulario. Se concluyó que el juego en educación inicial contribuye al desarrollo de la pronunciación y el vocabulario, a través de actividades dinámicas, bien estructuradas y evaluadas.

Hurtado (2022) expuso una tesis de licenciatura: “Los juegos verbales y el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 4 a 5 años de edad”; sustentada en la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador. El propósito de la investigación consistió en evaluar los juegos verbales como herramienta para fomentar la conciencia fonológica en niños y niñas de 4 a 5 años. Fue una investigación de tipo pura o básica, con enfoque cuantitativo, con diseño secuencial descriptivo, utilizando como instrumento la ficha de observación y como técnica la entrevista. La muestra estuvo conformada por 22 participantes. Se obtuvo que en el nivel inicial los juegos verbales, como adivinanzas, trabalenguas y rimas son ampliamente utilizados como estrategia. Como conclusión se resalta que los juegos verbales incrementan el vocabulario y el desarrollo del lenguaje.

Ruiz (2022) desarrollaron su investigación: “Empleo de juegos verbales para estimular y desarrollar el lenguaje en infantes con 4 años de edad”; en Ecuador. Tuvo como objetivo examinar cómo los juegos verbales impactan en el progreso del lenguaje en niños de cinco años. Fue una investigación con enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, que utilizó el cuestionario validado como instrumento y la encuesta como técnica aplicada a 52 participantes. Se obtuvo que 51,9% de los participantes empleó diversos tipos de juegos verbales y 69,2% empleó juegos verbales de 5 a 10 minutos. Se concluyó que, a pesar de que los participantes emplean los juegos verbales, la mayoría los emplea sin una clara comprensión de su finalidad pedagógica y con un resultado no adecuado del lenguaje; sin embargo, dicha técnica es necesaria para el desarrollo de capacidades comunicativas y del lenguaje en edades tempranas.

Iza (2020) desarrolló una tesis de maestría denominada: “Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa “Benjamín Carrión” en el año lectivo 2019-2020.”; sustentada en la Universidad Central del Ecuador. Su finalidad fue calcular el efecto de la implementación de juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 4 a 5 años. Fue una investigación cuasi experimental, con pretest y posttest, con grupo de control, con enfoque cuali-cuantitativo. La población estuvo conformada por 50 participantes. Los resultados del pretest muestran que 45% de los participantes del grupo experimental mostraron la variable dependiente en un nivel inicio, mientras que en el grupo de control 46% de los participantes mostraron un nivel en desarrollo. Los resultados del posttest muestran que 48% de los participantes del grupo experimental mostraron la variable dependiente en un nivel avanzado, mientras que en el grupo de control 65% de los participantes mostraron un nivel en desarrollo. Como conclusión se obtuvo que la implementación de juegos verbales mejoraron significativamente las áreas de lenguaje receptivo, expresivo y articulado, contribuyendo al desarrollo de los procesos fonológicos, semánticos y sintácticos.

Nacionales

Huanca (2023), presentó su tesis denominada “Juegos lingüísticos y expresión oral en niños de la Institución Educativa Inicial N° 337 de Paul Harris Ilo- Moquegua, 2023”. La finalidad fue determinar la relación entre los juegos lingüísticos y la expresión oral en estudiantes de 4 años. Fue una investigación básica, con diseño no experimental descriptivo, aplicado a 199 estudiantes de ambos sexos. Como resultados se obtuvo que 53,8% de los

participantes casi siempre utiliza juegos lingüísticos y 53,8% de los participantes desarrollaron su expresión oral. Existe una correlación significativa entre el empleo de adivinanzas y rimas y el desarrollo de la expresión oral, Se concluyó que existe una correlación significativa (0,01 bilateral) entre los juegos lingüísticos y la expresión oral de los estudiantes.

Cotache (2022), realizó su investigación: “Los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 30637 - del distrito de Pangoa, Satipo, 2020, la cual tuvo como finalidad: establecer cómo los juegos de lenguaje pueden ser utilizados como herramienta educativa para mejorar la expresión oral. Fue una investigación aplicada, de nivel explicativo y con diseño pre experimental, con una muestra de 18 estudiantes, utilizándose la lista de cotejo como instrumento y la observación como técnica. Los hallazgos del pretest mostraron que el 72% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicial; sin embargo, en el post test, el 50% alcanzó el nivel de logro esperado. Se concluye que los juegos de lenguaje utilizados como herramientas educativas tienen un impacto positivo en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes.

Coba (2022), sustentó su investigación denominada: “Los juegos lingüísticos mejoran la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 203 “Jesús El Carpintero”, de Zarumilla - Tumbes, 2020”. El propósito del estudio fue determinar la forma en que los juegos lingüísticos mejoran la expresión oral en estudiantes de 4 años. Se optó por un diseño tipo preexperimental, aplicado a 19 estudiantes. Se empleó la observación y una lista de cotejo. Antes de implementarse los juegos lingüísticos se obtuvo que 47 % de los estudiantes registraron un nivel inicio, mientras que luego de aplicarse dichos juegos se incrementó a 58% de nivel logro previsto. Se concluyó que los juegos lingüísticos mejoraron significativamente la expresión oral de los estudiantes de 4 años.

Ramos y Alcca (2021), sustentó su tesis titulada: “Los juegos verbales y expresión oral en niños/as de 4 años de la I.E.I. N° 44 de Ocobamba, Chincheros – Apurímac, 2020”. El propósito del estudio fue determinar la forma en que los juegos verbales mejoran la expresión oral en estudiantes de 4 años. Fue una investigación tipo básica, con diseño no experimental descriptivo correlacional. La muestra estuvo constituida por 20 estudiantes de 4 años. Se empleó la observación y una ficha de observación. Se obtuvo que 80% de los juegos verbales se utilizó en un nivel medio, con 75% en nivel medio para las adivinanzas, 95% en nivel medio para trabalenguas, 65% de nivel medio para las rimas; 801% de los estudiantes presentaron un nivel

de la expresión oral en proceso. Se concluyó que los juegos verbales y la expresión oral muestran una correlación inversa y positiva baja.

Loarte (2020), sustentó su tesis denominada: “Los juegos lingüísticos como recurso didáctico en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de la Institución Educativa Inicial N°503 Manzanares”; en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. La finalidad del estudio fue conocer la relación entre los juegos lingüísticos y el desarrollo del lenguaje oral. Se optó por un diseño tipo descriptivo y correlacional, aplicado a 26 estudiantes. Se empleó la observación y las fichas de observación. Se obtuvo que 73,1% alcanzaron un grado bajo en la variable juegos lingüísticos; 46,2% alcanzaron un grado alto en la dimensión juegos de rimas; 53,8% alcanzaron un grado moderado en la variable lenguaje oral. Se concluyó que los juegos lingüísticos deben aplicarse para incrementar el vocabulario de los niños.

Locales

Yovera (2020), sustentó su tesis: “El juego lúdico para mejorar el nivel del desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Pitágoras Schools - Piura, 2020”; en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tuvo como objetivo: evaluar si el juego recreativo contribuye al desarrollo de la expresión oral en los alumnos de cuatro años. Fue un estudio de naturaleza cuantitativa, de nivel explicativo y con un diseño pre experimental, aplicado a una muestra de 15 alumnos. Se utilizó una lista de cotejo y la observación. En los resultados, se notó que el 80% de los estudiantes estaban en un nivel inicial en relación con su expresión oral. Luego de aplicar el programa educativo, el 73% de los estudiantes lograron mejorar su nivel de expresión oral. Se llegó a la conclusión de que hay una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del pretest y post test en el nivel de expresión oral en niños de 5 años, con un valor de 0,000019.

Ordinola (2019), realizó su estudio: El juego lingüístico y su efecto en el desempeño semántico de alumnos de 5 años de la I.E.P. Divino Niño Jesús, Los Médanos, Castilla, Piura, 2018; en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tuvo como finalidad: determinar el efecto del juego lingüístico en el desempeño semántico. Fue un estudio aplicado, con diseño pre y post experimental, con una muestra de 25 alumnos, utilizándose una lista de cotejo y la observación. Del pre test al post test se obtuvo las siguientes variaciones: desempeño semántico: de 72% en inicio a 76% en logrado; dimensión campos significantes: de 72% en inicio a 72% en logrado; dimensión jerarquías semánticas: de 84% en inicio a 72% en logrado. Se concluye

que el juego lingüístico, utilizando refranes, adivinanzas y dramatizaciones desarrolla el desempeño semántico.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 *El juego lingüístico*

2.2.1.1 Definición de juego lingüístico.

Una definición de juego lingüístico es la siguiente: "es un acto comunicativo restringido a los casos en que el lenguaje es relevante" (Serrano, 1999, p.140). Dicho autor considera que el juego lingüístico es una interacción lúdica en la que el lenguaje asume un papel significativo.

Para Badia y Vilá (2005) el juego lingüístico en tanto instrumento didáctico "es un medio privilegiado para la comunicación y expresión oral y escrita que asegura una participación activa por parte de los alumnos" (p.5)

Por otra parte, Ramírez (2017) refiere que el juego lingüístico es el juego utilizado para el desarrollo de la expresión oral de los alumnos, por lo cual mejora los componentes léxico semánticos, dentro de los cuales se encuentra el desempeño semántico. Por su parte, Díaz (2012) señala que el juego lingüístico es el juego que es utilizado para el aprendizaje del idioma. Asimismo, señala que dicho juego dota al proceso de enseñanza-aprendizaje de un carácter estimulante, activo e interesante, razón por la que deben ser utilizados en el aula para favorecer el aprendizaje del idioma y en el cual la dimensión semántica constituye uno de sus aspectos básicos.

Conforme a los conceptos anteriormente expuestos se puede considerar que el juego lingüístico constituye una interacción lúdica que puede constituirse en una herramienta didáctico-pedagógica de extraordinaria relevancia para contribuir al desarrollo de las habilidades lingüísticas, dentro de las cuales se encuentra el desempeño semántico.

2.2.1.2 Teoría del juego lingüístico de Wittgenstein.

Wittgenstein (como se citó en Rodríguez y Jaimes, 2000) enfatiza el papel que tiene el lenguaje en la comunicación cotidiana y el aspecto cognitivo del ser humano. Enuncia que es a través de los juegos lingüísticos o juegos del lenguaje, que el ser humano actualiza sus formas de vida y, en ese sentido, es que mediante los juegos lingüísticos se entretienen actividades lingüísticas y no lingüísticas para conformar actividades de sentido compartido. Asimismo, señala que las palabras amalgamadas, por sí mismas no configuran un juego del lenguaje, sino que dicho amalgamamiento debe ir acompañado de un conjunto de reglas o normas adecuadas a un

contexto significativo para los participantes.

Los enunciados formulados por Wittgenstein constituyen una concepción pragmática del lenguaje, la cual busca posibilitar el ejercicio pleno de la palabra con sus diversas funciones dentro de un contexto significativo para el alumno. Asimismo, se debe indicar que los juegos lingüísticos están presentes en las actividades expresivas del alumno, tanto en contextos formales dentro del aula de clase, como en contextos de actividad lúdica, en las cuales el niño puede realizar dicha actividad de manera intencional, logrando casi siempre lo que se propone como intencionalidad. De esta manera, se plantea que los juegos del lenguaje se incorporen como una práctica cotidiana de la cultura escolar, especialmente cuando la realidad muestra que el reconocimiento, la valoración y la integración del binomio lenguaje y lúdica no son lo que prevalece en las aulas de nivel inicial. En síntesis, se podría decir que cuanto más se integren el lenguaje y el juego, mayor serán los avances en el desarrollo de los aprendizajes (Rodríguez y Jaimes, 2000).

Según Serrano (1999), la teoría del juego lingüístico involucra la consideración de una teoría de los actos del habla, en la cual convergen la teoría del lenguaje y la teoría de las formas de comportamientos, de tal forma que el lenguaje se constituye en un conocimiento y a la vez en una acción. En este sentido, el sustento de este enfoque teórico es que el significado de las cosas residen en el uso de las mismas, ya que no se puede concebir lo que significa una cosa desligada del uso de dicha cosa en la realidad. De allí que esta teoría considera al lenguaje como una imagen de la realidad; y los juegos lingüísticos, a la par que el lenguaje, tienen una dinámica en relación al paso del tiempo: unos juegos caen en desuso mientras que otros nacen en un entorno o cultura determinada.

2.2.1.3 Tipos del juego lingüístico.

Antes de desarrollar los tipos de juegos lingüísticos debemos mencionar que una interacción entre dos personas se puede considerar un juego lingüístico si se da la presencia de: a) un sujeto (hablante) que envía un mensaje verbal a otro sujeto (oyente) quien a su vez reconstruye la información contenida en el mensaje, la comprende y la asimila, de tal forma que el receptor en un tiempo corto adecúa su comportamiento en función a la información recepcionada e interpretada (Serrano, 1999).

Considerando lo antedicho, al darse en la realidad comunicativa humana, infinitas interacciones verbales, el número de juegos lingüísticos que se pueden generar son también

infinitos. Un aspecto central de esta situación es que tienen lugar los actos lingüísticos o actos del habla, en los que debe evidenciarse una actitud intencional del hablante a través del mensaje que se envía al oyente cuando se efectúan proposiciones semánticas (Serrano, 1999).

Los tipos de juegos lingüísticos que se utilizaron para el desarrollo de la presente investigación fueron tres: juego lingüístico para desarrollo del léxico, juego lingüístico para el desarrollo de la ampliación lexical y juego lingüístico para el desarrollo del vocabulario. Estos tipos de juego lingüístico son los que se han considerado como las dimensiones de la variable juego lingüístico.

Juego lingüístico para el desarrollo del léxico. Es el juego lingüístico utilizado para aprender palabras de una lengua (Badia y Vilá, 2005). En el caso de la presente investigación se consideraron las palabras usadas cotidianamente en el léxico propio de la región Piura, especialmente el de la localidad de Chulucanas, donde existen frutas propias de la región, nombres de animales utilizados en el campo, profesiones propias del lugar, etc. Los juegos que se utilizaron para el desarrollo del léxico fueron: garabatos, cóctel de letras y acordeones.

Juego lingüístico para el desarrollo de la ampliación lexical. Es el juego lingüístico que desarrolla el uso del léxico según características del texto (Badia y Vilá, 2005). En este caso el juego lingüístico buscó ampliar la riqueza léxica del estudiante situando al estudiante en un contexto determinado y a partir de dicha situación específica buscar que el estudiante conozca el significado de palabras en nuevos contextos. Los juegos que se utilizaron para el desarrollo de la ampliación lexical fueron: palabras cruzadas, sopa de letras, busca y encuentra y ahorcado.

Juego lingüístico para el desarrollo del vocabulario. Es el juego lingüístico utilizado para reforzar palabras del dominio de una persona (Badia y Vilá, 2005). Qué duda cabe que si el estudiante amplía el número de palabras que conoce su significado, las capacidades semánticas del estudiante mejorarán significativamente. En el caso de la presente investigación el juego lingüístico que se utilizó para el desarrollo del vocabulario fue el denominado juego paquetes.

2.2.1.4 Características del juego lingüístico.

La característica esencial del juego lingüístico es que está sujeto a ciertas reglas y convenciones y precisamente el cumplimiento de dichas normativas es que permiten orientar la actividad lúdica hacia el aprendizaje y desarrollo de las competencias comunicativas de los alumnos, dentro de las cuales se ubica la dimensión semántica (Díaz, 2012).

Resulta evidente que la aplicación de los juegos lingüísticos debe usarse considerando los objetivos del aprendizaje comunicativo y teniendo en cuenta la edad de los alumnos intervinientes, sus intereses y necesidades, las cuales requieren una adecuada orientación pedagógica. Sobre este punto, Rodríguez y Jaimes (2000) señalan que los juegos lingüísticos deben reconocer al niño como sujeto que participa en la actividad comunicativa con saberes, intereses, inquietudes y también con dudas y hasta angustias sobre su participación, por lo que esta dimensión de considerar al alumno como una personalidad individual debe respetarse y considerarse, de tal manera que los juegos lingüísticos no sean meramente tomados como situaciones monológicas, sino esencialmente dialógicas.

Asimismo, debe considerarse que en la aplicación de los juegos lingüísticos es el docente que debe tener la conciencia sobre las posibilidades que el lenguaje del niño tiene para crear mundos significativos para él: es decir, que el docente debe a través de los juegos lingüísticos hacer que el lenguaje del niño no solo piense la realidad sino que la reinvente y la transforme.

2.2.1.5 Importancia del juego lingüístico en el nivel inicial.

Un aspecto importante del uso del juego lingüístico es el hecho de que permite crear un ambiente que favorece una relación más empática entre el alumno y el docente, puesto que el elemento que los une de forma empática es que ambos juegan, es decir, ambos participan de la actividad lúdica y es a partir de ese eje común, que el aprendizaje y desarrollo de las habilidades lingüísticas se vuelve entretenido, motivador y significativo. Otro elemento importante del juego lingüístico es que genera una participación más activa, espontánea y creativa para la asimilación de actividades comunicativas (Díaz, 2012).

Un elemento que consideramos rector en el uso de los juegos lingüísticos en el nivel inicial, sería lo manifestado por Bruner (1995), cuando sustentó que no es tanto la institución, la que permite al niño desarrollar sus poderosas capacidades combinatorias con el lenguaje, sino la honesta oportunidad de jugar con el lenguaje y los pensamientos del niño lo que permite un real desarrollo de dichas capacidades.

2.2.2 El desempeño semántico

2.2.2.1 La semántica.

Es una parte de la lingüística cuyo objeto de estudio es el significado de los signos que utiliza una lengua, así como de las diferentes combinaciones de su uso dentro de un cuerpo lingüístico determinado (Acosta *et al.*, 2002). Otra definición señala que la semántica es la

ciencia lingüística cuyo objeto de estudio es el significado de las palabras y expresiones cuando se habla o escribe (Bréal, como se citó en Mangones, 2015).

De lo acotado anteriormente, podemos decir que hablar de semántica es hablar de la ciencia de los significados, ya sean de textos orales o de textos escritos, lo cual es una parte fundamental para el proceso comunicativo y para el aprendizaje de las diversas materias educativas.

2.2.2.2 Concepto de desempeño semántico.

Es el "rendimiento alcanzado en repertorio léxico, campos semánticos y relaciones semánticas de inclusión" (Manrique, 2013, p.23).

Por su parte, Espinal *et al.* (2020) indican que es el desempeño que se tiene sobre el significado lingüístico de las palabras y el significado resultante de su combinación. Asimismo, refieren que involucra la adquisición del significado de las unidades léxicas, proposiciones, palabras y oraciones, considerando la relación entre el significado de dichas unidades lingüísticas y la referencia, esto es la representación del mundo en las categorías de significancia que predominan en el entorno.

De acuerdo con Acosta (como se citó en Manrique, 2013), el desempeño semántico abarca la competencia léxica y el desarrollo conceptual, de tal forma que unidades léxicas aisladas se integran a elementos conceptuales más amplios y diversos.

El desempeño semántico abarca la comprensión de los significados de las palabras, tanto a nivel de palabras asociadas entre sí por sus características, como por ejemplo: los colores, las formas geométricas básicas, etc., como también de las jerarquías semánticas de inclusión entre palabras afines, como por ejemplo: la manzana, el plátano, la papaya como elementos de un conjunto llamado frutas, etc. (Manrique, 2013).

Al hablar de desempeño estamos hablando de una habilidad cuantificable o medible, que precisamente en el presente estudio la consideramos en los niveles o categorías propias del nivel educativo inicial, denominadas: inicio, proceso y logro (Ministerio de Educación, 2013).

2.2.2.3 Teoría de Vygotsky y el desempeño semántico.

Vygotsky (1987) sustentó su teoría sociocultural, la misma que pone de relieve el entorno socio cultural como factor que inhibe o acelera las habilidades cognitivas.

Considerando que el desempeño semántico es una habilidad cognitiva en el sentido que el estudiante adquiere una capacidad cognitiva relacionada con el significado de las cosas, es

evidente que lo sustentado por Vygotsky es una teoría que fundamenta el desempeño semántico en el nivel educativo inicial.

Al respecto, Vygotsky refiere que existe una diferencia de desempeño entre lo que el aprendiz puede realizar bajo sus propias fuerzas o de manera independiente y lo que el mismo aprendiz puede realizar con la asistencia o guía de un docente o de otros compañeros más capaces. Es lo que él denominó zona de desarrollo próximo; por lo que, la función del docente sería acortar esa diferencia brindando a los estudiantes un entorno adecuado mediante acceso a herramientas, técnicas y operaciones intelectuales que le faciliten superar el nivel inicial a otro de mejor desempeño.

El lenguaje egocéntrico actúa como una herramienta que facilita la organización, el control y la estructuración de la actividad mental del individuo, convirtiéndola en una forma de comunicación interna. Este proceso se desarrolla típicamente entre los 3 y los 5 años de edad, cuando el pensamiento y el lenguaje están en proceso de regulación. A través de este proceso, el niño establece una comunicación consigo mismo al hablar en voz alta, como cuando se observa en un espejo y comienza a hablarse a sí mismo. El egocentrismo sirve como medio para percibir nuestra realidad y asimilarla internamente, y no se considera negativo, sino más bien como una capacidad para controlar y enfrentar diversas situaciones (Torres, 2019).

2.2.2.4 El desempeño semántico y su importancia.

El desempeño semántico involucra la capacidad de un alumno para entender el significado de las palabras por sí solas, como de su combinación entre las mismas, por lo que, el entendimiento cabal del significado que ellas representan es lo que es importante para establecer una comunicación, ya que si no sabemos los significados de lo que hablamos, podemos estar hablando o escribiendo, pero será muy difícil establecer una comunicación que transmita algo coherente y con sentido para nosotros mismos y para quien nos escucha o lee. Es evidente que una eficaz comunicación involucra otros aspectos que se relacionan de manera interdependiente con el elemento semántico, pero a todas luces, el aspecto semántico es fundamental en toda comunicación humana (Acosta *et al.*, 2002).

De allí que un aspecto del referido a la semántica es su necesaria participación en el proceso comunicacional, y en tanto mejor se conozcan los significados de las palabras, se emplearán mejor para producir una mejor comunicación con los interlocutores.

Otro aspecto a resaltar sobre la importancia de la semántica es el relativo al aprendizaje

de las diversas materias que el alumno lleva en los diferentes niveles educativos, pues si queremos que el alumno, por ejemplo, tenga una adecuada comprensión lectora o realice operaciones matemáticas, tiene que tener asimilado el concepto de lo que va a leer o los conceptos con los que va a efectuar las operaciones matemáticas; si queremos que el alumno aprenda los diversos colores, primero tiene que asimilar la noción o el concepto de color; de otra forma sería lograr que el alumno repita de memoria las palabras, pero carentes de significado para él y el proceso de aprendizaje de las diversas materias no le conduciría a ningún desempeño adecuado puesto que sin entender los significados de las cosas el alumno no puede más que recitar palabras o frases de memoria pero no significantes desde el punto de vista cognitivo.

2.2.2.5 El lenguaje y el desempeño semántico en el niño.

Existen diversas relaciones vinculadas al lenguaje y el desempeño semántico del niño, las cuales, a decir de Alcalá (1994), son las siguientes:

- Los estudiantes denominan los objetos según los rasgos que perciben.
- El niño interpreta su mundo a través del lenguaje y el adulto hace lo mismo pero desde su propia óptica, por lo que en esa diferencia de interpretación surge una división y es la causa de que el adulto no interprete adecuadamente al niño.
- Es el niño, a través de su actuar con el lenguaje quien otorga un significado a las palabras acorde a su óptica y accionar en el mundo.
- El niño tiene una función constructiva en su propia acción de significar, es decir de dotar de significado a las palabras.
- El niño va creando su propia lectura e interpretación de un texto y del propio mundo con el que interactúa.
- El niño discrimina ciertas características de los objetos o de los actos con los que interactúa.

Como se aprecia, el niño tiene una capacidad constructiva del significado de las palabras en la interacción con el mundo que le rodea.

2.2.2.6 El desempeño semántico en los estudiantes de 4 años.

Castañeda (2008), en relación al desempeño semántico, refiere que desde los tres años de edad se observa un incremento significativo del vocabulario, llegando a observarse en dicha edad un estándar promedio de 896 palabras, mientras que después de los 3 años y medio se superan las 1222 palabras. Asimismo, Castañeda (2008) señala que:

El niño en sus expresiones verbales ya emplea verbos auxiliares "haber" y "ser" y da

cierta prevalencia al artículo determinado. En el curso de esta edad comienza a utilizar las proposiciones y el niño ya tiene un lenguaje comprensible, incluso para personas ajenas a la familia, manifestando un dominio de la mayor parte de la gramática de su lengua materna (sintaxis), por lo que los especialistas suelen denominarlo como el período de la "competencia sintáctica". (p.92)

Por lo antes referido, en los estudiantes del nivel inicial se observa un salto cuantitativo en la asimilación de los significados de las cosas, ya que el niño por su naturaleza inquieta y curiosa pregunta por todo lo que ve, escucha, siente o percibe, de tal forma que se constituye en una especie de esponja para la asimilación de los conceptos. Sin embargo, puede darse el caso de que un entorno que no estimule o satisfaga las necesidades de aprendizaje naturales que tiene el niño puede opacar o inhibir dicha asimilación y, por tanto, el entorno constituirse en un obstáculo para el desarrollo integral del niño y su capacidad para interrelacionarse adecuadamente con sus pares como también para el aprendizaje de las diversas materias escolares.

Por otro lado, Amaya *et al.* (2016), refieren que las dificultades en el desempeño semántico de un niño ocurren cuando en diferentes contextos no logra asimilar y comunicar de forma adecuada los significados de las palabras que utiliza o tampoco hace uso de las reglas organizativas de las palabras dentro de las oraciones discursivas que enuncia. La cantidad de palabras que conoce y domina como parte de su vocabulario inciden en su desempeño semántico, puesto que un menor acervo de su vocabulario lo puede orientar a utilizar términos genéricos, cuando podría utilizar términos más precisos para comunicar un referente sobre el que está comunicando algo. Asimismo, una baja comprensión de las palabras que conoce puede conducirle a elegir inadecuadamente la palabra adecuada para referirse al referente o incluso a inventar palabras o utilizar palabras de múltiple significado, puesto que no distingue correctamente ni ha asimilado adecuadamente la comprensión sobre el significado de las mismas y su uso en diferentes contextos.

También habría que considerar lo expuesto por Bermúdez y Sastre (2016) quienes señalan que el desarrollo del desempeño semántico correlaciona con la edad de forma positiva, es decir, a mayor edad mejor desempeño semántico. Es decir, que dicho desarrollo se va afianzando conforme se desarrolla también la estructura biológica y cognitiva del niño.

Asimismo, se debe considerar las principales dificultades que tiene el desarrollo

semántico. Por lo general, las principales dificultades están relacionadas con un bajo rendimiento en la pronunciación, la retención de información y la capacidad de relacionar acciones mediante diversas ilustraciones (Chaluisa y Padilla, 2023). También se presentan trastornos del habla, como situaciones que ocurren fuera de su entorno natural, falta de imitación de sílabas, dificultad para formar frases simples, ausencia de adjetivos y pronombres en su discurso, incapacidad para expresar actividades, falta de reconocimiento del uso de objetos, dificultad para comprender frases, errores de pronunciación, y dificultad para expresar ideas y describir acciones diarias (González y García, 2019).

Finalmente, debemos considerar lo enunciado por Alcalá (1994), quien refiere que el desarrollo del lenguaje, dentro del cual se comprende al desarrollo del desempeño semántico, es generado por capacidades innatas que tiene el ser humano para construir conocimiento, las mismas que se activan a través de la experiencia individual o colectiva.

2.2.2.7 El desempeño semántico y sus dimensiones.

El desempeño semántico comprende el desempeño atribuible al entendimiento de los significados de las cosas, personas o situaciones, por lo general, del mundo real y perceptible; por lo que para el presente estudio se consideraron las siguientes dimensiones: los campos semánticos y las relaciones semánticas.

Los campos semánticos.

De acuerdo con Espinal *et al.* (2020), “la noción de campo semántico o dominio semántico hace referencia a un segmento de la realidad caracterizado por una propiedad semántica o rasgo conceptual común” (p. 72). En similar sentido, Adrados (1975) lo define como “conjunto de términos que se refieren a un mismo sector de la realidad y está estructurado en un sistema más o menos estricto” (p.19). Según estos conceptos, el campo semántico es una parte de la realidad, la cual está caracterizada por rasgos o significados comunes.

Según Calvo (2013):

Campo semántico es un conjunto de relaciones léxicas que, prototípicamente, se integra con una serie de palabras emparentadas por el significado (sinónimos), en que se logra diferenciar lo que las distingue, tomando como base o núcleo el rasgo o los rasgos que las unifican en su espacio. (p. 87)

Por su parte, Manrique (2013) señala que los campos semánticos son agrupaciones de elementos con características comunes a través de las cuales se identifican o diferencian de otras

agrupaciones conformadas por otros elementos.

De acuerdo a los conceptos antes referidos, podemos señalar que los campos semánticos son conjuntos de palabras con características comunes que permiten identificar a un elemento de dicho conjunto o diferenciarlo de los elementos de otro grupo o conjunto.

Los campos semánticos pueden clasificarse en:

Campos semánticos cerrados: Los niños de 4 años están en una etapa de desarrollo donde están aprendiendo conceptos básicos y categorías establecidas, como los colores, las formas, los números y las letras. Evaluar su capacidad para reconocer y nombrar elementos en estos campos semánticos puede ser una forma efectiva de evaluar su desarrollo cognitivo y lingüístico. Ejemplos de campos semánticos de tipo cerrados son los campos semánticos formados por los días de la semana, los meses y las estaciones del año, también podríamos incluir elementos como los números cardinales del 1 al 10, los colores primarios (rojo, azul, amarillo), o incluso los planetas del sistema solar.

Campos semánticos abiertos: Aunque los niños de esta edad están comenzando a comprender categorías más amplias, también están explorando activamente el mundo que les rodea y aprendiendo sobre nuevas cosas todo el tiempo. Por lo tanto, evaluar su capacidad para identificar y nombrar objetos familiares, animales, alimentos y actividades puede ser útil para comprender su nivel de conocimiento y su capacidad de asociación. Ejemplos de campos semánticos abiertos podemos mencionar a las prendas de vestir, los deportes (donde continuamente se crean y se nombran nuevos deportes), las profesiones (en constante evolución con el surgimiento de nuevas ocupaciones), o las tecnologías (como los dispositivos electrónicos que van apareciendo con el avance tecnológico).

Campos semánticos graduales: Aunque la comprensión de conceptos como la altura y el tamaño puede ser más desafiante para los niños de 4 años, pueden comenzar a comprender conceptos básicos de gradación, como "más grande" y "más pequeño". Proporcionarles oportunidades para comparar y clasificar objetos en función de su tamaño o altura puede ayudar a desarrollar su comprensión de estos conceptos graduales.

Campos semánticos asociativos: Además de los ejemplos dados, podríamos incluir palabras asociadas con el tema del medio ambiente (naturaleza, contaminación, reciclaje, sostenibilidad), o términos relacionados con la educación (aprendizaje, enseñanza, conocimiento, escuela).

Los campos están más influenciados por las experiencias individuales y las asociaciones personales. Al respecto, González (2010), refiere que cada elemento de un campo semántico adquiere un valor por la relación que tiene un elemento respecto del otro. Por ejemplo, en el campo semántico prendas de vestir de un hombre, los calcetines son los elementos de dicho campo que siempre se usa en los miembros inferiores, de igual forma la camisa es el elemento de dicho campo semántico que se usa en la parte pectoral del cuerpo, y así sucesivamente. De manera similar, se puede decir que en el campo semántico útiles escolares, el lápiz se utiliza para hacer anotaciones o escrituras, mientras que las crayolas generalmente son usadas para pintar o colorear. Es decir, que los elementos de un campo semántico están agrupados como un todo porque constituyen un grupo diferenciado de otros grupos, pero al interior del propio campo semántico, cada uno de los elementos tiene funciones diferentes.

Colores

De acuerdo con González (2010) el campo semántico colores considera una estructuración física basada en la gradación, por ejemplo: violeta, añil, azul, etc., mientras que para el caso de los colores blanco-negro, se consideran no conectivas, es decir, dimensiones que no se cruzan.

Considerando la edad de los participantes en la presente investigación y los objetos y elementos que más están en su entorno, se plantearon los siguientes ítems para su evaluación:

- Clasifica objetos por su color. Se aborda los colores, toda vez que un significado esencial para la vida de todo ser humano son los colores de los objetos y cosas. Así, se evaluó la capacidad de identificar los colores más conocidos en el entorno y asociar lugares con dichos colores, como por ejemplo: amarillo con el sol, con un patito; blanco con la luna, con las nubes; rojo, con la sangre, con el corazón; negro, con la noche, etc.

Animales

Según González (2010) el campo semántico animales abarca una estructura de elementos con cierto parentesco, tales como el que se da entre las denominaciones: perro-gato-canario, etc. Asimismo, dicho parentesco puede concernir una estructura más específica o selectiva como la que se da en el caso de animales mamíferos: perro-gato-vaca-ballena, etc.

Teniendo en cuenta la edad de los participantes en la presente investigación y los animales que más están en su entorno, se plantearon los siguientes ítems para su evaluación:

- Distingue animales por sus características. Los animales son también otro elemento con

el que el preescolar interacciona frecuentemente, por eso se evaluó si el preescolar conoce el significado de los animales domésticos, tales como: perro, gato, gallina, etc. que son los animales más comunes de su entorno.

Formas geométricas

- Reconoce las formas geométricas en objetos de su entorno. Estas formas ya son parte del entorno escuela, pero son esenciales para la comprensión de los aspectos matemáticos en cuanto a formas geométricas básicas, las cuales se le pidió identificar en elementos y lugares de su entorno, como por ejemplo: el rectángulo en una puerta, o en la superficie de una mesa; el triángulo, en una regla tipo escuadra, en la arquitectura de una iglesia, etc.;

- Enuncia tres instituciones que existen en su comunidad. Se busca evaluar su entendimiento semántico de un lugar y para qué sirve o su característica más saltante. Así, el aeropuerto para la entrada o salida de los aviones, el parque, para ir a jugar; la piscina para ir a nadar, etc.

Vestimenta

- Distingue la vestimenta que usan los varones y las mujeres. La vestimenta es una parte que el preescolar usa en forma diaria, por lo que se le evaluó si distingue los conceptos de vestimenta para mujer, hombre, niño, niña, y también las características principales de las vestimentas propias de las profesiones, tales como doctor, bombero, militar, etc.

Profesiones u oficios

- Distingue tres profesiones por su vestimenta. Lo que se buscó es evaluar si el alumno entiende el concepto de las profesiones en función a su finalidad principal y el lugar donde se desarrollan, por ejemplo: el docente en la escuela, el militar en el ejército, el policía de tránsito en la calle, el abogado en la corte, etc.

Las relaciones semánticas

Son las relaciones de inclusión o pertenencia entre palabras o lexemas más específicos y palabras o lexemas más generales (Espinal et al., 2020). Por su parte, Manrique (2013) refiere que las relaciones semánticas son las relaciones de inclusión y pertenencia que se establecen entre palabras afines a su composición semántica.

Las relaciones semánticas son las relaciones que se pueden establecer en función a los significados de las palabras. Así, por ejemplo, se pueden establecer si dos palabras concurren en designar un contenido semántico similar o un contenido semántico opuesto (relación de

sinonimia o antonimia), es decir, si representan un significado similar u opuesto; también pueden establecerse relaciones que impliquen una jerarquización de las palabras en cuanto a su contenido semántico.

Dentro de las relaciones semánticas se han considerado los hiperónimos y los hipónimos.

Hipónimos

Un hipónimo es la palabra que abarca todos los rasgos de significado que contiene su hiperónimo y algunos más que lo hacen específico (Espinal *et al.*, 2020),

Los hipónimos son las palabras que muestran un significado incluido dentro de otro. Así, por ejemplo, azul es hipónimo de color, igual que amarillo también es un hipónimo de color.

El dominio de las relaciones semánticas es un logro significativo del estudiante ya que no ha entendido solamente el significado de la palabra como parte de un conjunto o grupo específico, sino que ahora además, establece una significancia cualitativamente de mayor amplitud y jerarquía a través de las relaciones semánticas.

Para el presente estudio se consideraron como ítems de evaluación los siguientes:

- Enuncia los hipónimos de frutas. Por ejemplo: el amarillo es parte del campo de los colores; el docente es parte del campo de las profesiones; el gato es parte del campo de los animales; la ira es parte de las emociones; la falda es parte de la vestimenta de mujer; etc.

- Enuncia los hipónimos de animales. Por ejemplo: se le presentan un lápiz, un lapicero, un borrador, entonces el niño debe enunciar que constituyen el campo de los útiles escolares; se le presenta una figura de bombero, una figura de militar, una figura de abogado, entonces el niño debe enunciar que está frente al campo de las profesiones.

Hiperónimos

Los hiperónimos son palabras en cuyo significado están incluidos otros significados (Espinal *et al.*, 2020). Por ejemplo, si el alumno comprende que la palabra color abarca todos los colores que conoce como el rojo, amarillo, azul, blanco, negro, etc., entonces ha adquirido una relación semántica denominada hiperónimo.

2.2.3 El juego lingüístico y el desempeño semántico

Existen diversas investigaciones que han acreditado que el juego lingüístico tiene un efecto significativo en el desarrollo del desempeño semántico. Así, Ramírez (2017), refiere que a la mayoría de estudiantes les resulta positivo el uso de adivinanzas de palabras, acertijos y dramatizaciones para aprender nuevo vocabulario y que los juegos lingüísticos aportan

dinamismo y una actitud favorable para el desarrollo de sus habilidades expresivas de forma oral. Por su parte, Ordinola (2019), señala que el juego lingüístico, utilizando refranes, adivinanzas y dramatizaciones mejora el desempeño semántico tanto en campos semánticos conformados por colores, animales, formas geométricas, instituciones y vestimenta, como en jerarquías semánticas mediante la producción de los hipónimos y sus correspondientes hiperónimos.

Amaya *et al.* (2016) señalan que la mayoría de docentes desconocen la importancia de la semántica y sus implicaciones en el desarrollo del lenguaje, y al no aplicar estrategias adecuadas, como lo es el juego lingüístico, los alumnos evidencian un vocabulario limitado, lo cual incide en dificultades para comprender textos, argumentar y pronunciar.

Asimismo, una investigación realizada en Brasil por Ribeiro (2023) en la que se propuso un juego con palabras consistente en que los niños dijeran las palabras al revés, arrojó como resultado que los niños participantes pusieron atención a aspectos tanto semánticos como formales, e incluso algunos mostraron interés en elementos metalingüísticos, lo que revela la importancia del componente lúdico para el desarrollo del componente semántico.

Respecto a la relación entre el juego lingüístico y el desempeño semántico, podemos establecer dos consideraciones vinculantes de importancia: la primera es el entorno lúdico que genera el juego lingüístico y que, por la propia naturaleza del niño, lo invita a una participación más entusiasta, lo cual puede ser aprovechado por la docente para orientar esa participación animada hacia una finalidad de aprendizaje específico, que en este caso sería el desarrollo del desempeño semántico. La segunda consideración es que la estructura del juego lingüístico tiene características propias que lo constituyen en una actividad idónea para el desarrollo del desempeño semántico.

2.3 Hipótesis

Hipótesis sobre la variable desempeño semántico

H0: el juego lingüístico no desarrolla significativamente el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

H1: el juego lingüístico desarrolla significativamente el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

Hipótesis sobre la dimensión campos semánticos

H0: el juego lingüístico no desarrolla significativamente los campos semánticos en los

estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

H1: el juego lingüístico desarrolla significativamente los campos semánticos en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

Hipótesis sobre la dimensión relaciones semánticas

H1: el juego lingüístico no desarrolla significativamente las relaciones semánticas en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

H0: el juego lingüístico desarrolla significativamente las relaciones semánticas en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

III. Metodología

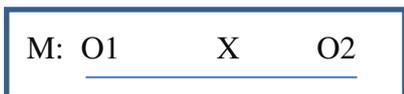
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

La investigación fue de tipo cuantitativa. Hernández *et al.* (2018), señalan que en este tipo de estudios se investiga un problema concreto respecto del cual se formulan hipótesis de trabajo y para corroborar dichas hipótesis se realizan mediciones numéricas cuyos datos son procesados con ayuda de la estadística descriptiva e inferencial. Por tanto, la presente investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo en tanto que el problema concreto que se investigó fue determinar el efecto de aplicar el juego lingüístico en el desarrollo del desempeño semántico y sobre dicho problema se han formulado las hipótesis correspondientes.

El nivel del estudio fue de tipo explicativo. Tamayo (2007) refiere que una investigación tiene un alcance explicativo cuando quiere lograr explicar un fenómeno observado en la realidad. En consecuencia, la presente investigación buscó explicar cómo la aplicación del juego lingüístico desarrolla el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, ubicada en el distrito de Condorhuachina, Frías, Piura

El diseño de la investigación fue pre experimental, del tipo pre test y post test, con un solo grupo. Silva (2014) sustenta que el diseño de la investigación comprende el plan mediante el cual se formulan los procedimientos y actividades para dar respuesta a los objetivos según el tipo de investigación implementada. El presente estudio implementó un diseño pre experimental con dos evaluaciones: una de entrada y otra de salida y se manipuló la variable juego lingüístico para obtener un desarrollo en la variable desempeño semántico, midiéndose el nivel del desempeño semántico en dos momentos: antes y después de aplicar el juego lingüístico en estudiantes de 4 años de la I.E. 860, ubicada en el distrito de Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

El gráfico del diseño pre experimental realizado fue:



Donde:

M: Es la población muestral conformada por los 17 estudiantes de 4 años seleccionados.

O1: Es la medición inicial del desempeño semántico antes de aplicar el juego lingüístico.

X: Es la aplicación del juego lingüístico mediante 10 sesiones de aprendizaje.

O2: Es la medición final del desempeño semántico después de aplicar el juego lingüístico.

3.2. Población

La población de la investigación estuvo constituida por los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 860, ubicada en el distrito de Condorhuachina, Frías, Piura, 2024. Respecto a la población en una investigación constituye el conjunto de sujetos u objetos que tienen características similares que se va a investigar (Alain y Cortez, 2017).

La muestra estuvo constituida por los 17 estudiantes de 4 años de la sección única de la I.E. 860, ubicada en el distrito de Condorhuachina, Frías, Piura, 2024. Según Hernández *et al.* (2018) una muestra es un subconjunto de la población; asimismo, indican que la muestra que se selecciona de una población se realiza por aspectos económicos de tiempo y recursos.

Tabla 1

Población muestral de los estudiantes de 4 años según sexo

Aula	Varones	Mujeres	Total
Única de 4 años	9	8	17

Nota: Matrícula, marzo 2024

Se utilizó el muestreo no probabilístico del tipo por conveniencia. Alain y Cortez (2017) señalan que la selección de la muestra se efectúa mediante un procedimiento denominado muestreo y Hernández *et al.* (2018) señalan que una muestra puede seleccionarse a través de una decisión no probabilística, en cuyo caso la selección de la muestra se realiza en función a las características propias de la investigación y en función a las consideraciones particulares que decida el investigador, en lugar de seguir un criterio estadístico predeterminado.

La presente investigación tomó como criterios de inclusión los siguientes:

- Estudiantes de 4 años, con edad cumplida.
- Estudiantes matriculados en la única aula de 4 años durante el año 2024.

Se tomaron los siguientes criterios de exclusión para la presente investigación:

- Estudiantes de 4 años con más de 3 inasistencias en la investigación.
- Estudiantes de 4 años cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

3.3. Operacionalización de las variables

Variable independiente. El juego lingüístico: "Es un acto comunicativo restringido a los casos en que el lenguaje es relevante" (Serrano, 1999, p.140).

Variable dependiente. El desempeño semántico: Es el "rendimiento alcanzado en repertorio léxico, campos semánticos y relaciones semánticas de inclusión" (Manrique, 2013, p.23).

Cuadro 1

Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Variable Independiente: El juego lingüístico.	Es el tipo del juego aplicado para desarrollar el desempeño semántico mediante el desarrollo del léxico, la ampliación lexical y el vocabulario.	Tipos de juego lingüístico.	Juega para desarrollar el léxico: garabatos, coctel de letras y acordeones.	Nomin al: SI: 2 pto. NO: 0 pto.	Logrado: (14-20) pto. Proceso: (8-13) pto. Inicio: (0-7) pto.
			Juega para desarrollar la ampliación lexical: palabras cruzadas, sopa de letras, busca y encuentra, ahorcado.		
			Juega para desarrollar el vocabulario: paquete.		
Variable Dependiente: El desempeño semántico.	Es el desempeño semántico de los estudiantes de cuatro años, el cual se medirá en niveles inicio, proceso y logrado, mediante campos semánticos y relaciones semánticas relacionadas con colores, animales, formas geométricas, instituciones, vestimenta, profesiones, frutas y días de la semana. La evaluación se realizó en niveles de: inicio, proceso y logrado.	Los campos semánticos.	Clasifica objetos por su color.		
			Distingue animales por sus características principales.		
			Reconoce las formas geométricas en objetos de su entorno.		
			Distingue la vestimenta que usan los varones y las mujeres.		
			Enuncia tres instituciones que existen en su comunidad.		
			Distingue tres profesiones por su vestimenta.		
		Las relaciones semánticas.	Agrupar objetos con características comunes según el hiperónimo que los contiene.		
			Enuncia los hipónimos de frutas.		
			Enuncia los hipónimos de animales.		
			Enuncia los hipónimos de días.		

Nota: Elaboración propia.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La presente investigación utilizó como técnica la observación, la cual, a decir de Tapia (2011), se caracteriza por el hecho de que la investigadora está presente en la evaluación del fenómeno a investigarse. En el caso concreto del presente estudio se observó el comportamiento de los estudiantes de 4 años para evaluar el desempeño semántico en dos momentos: antes y después de aplicar el juego lingüístico.

El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo. De acuerdo con Ramírez (2010), la lista de cotejo es un instrumento habilitado para registrar datos dicotómicos, es decir, respuestas que indican si se cumple o no con una actividad, proceso o conducta. En la presente investigación, la lista de cotejo, registró la escala valorativa SI o NO, donde la valoración SI tuvo una equivalencia de dos puntos y la valoración NO tuvo una equivalencia de cero puntos, cuando los estudiantes de 4 años cumplían o no cumplían con el aprendizaje evaluado.

La lista de cotejo registró un total de 10 ítems a través de los cuales se evaluaron las 2 dimensiones del desempeño semántico. 6 ítems correspondieron a la medición de los campos semánticos y 4 ítems correspondieron a la medición de las relaciones semánticas.

Se utilizó como baremo el siguiente:

- Inicio: (0-7) ptos.
- Proceso: (8-13) ptos.
- Logrado: (14-20) ptos.

La lista de cotejo fue validada mediante juicio de expertos. Hernández *et al.* (2018) mencionan que la validez de un instrumento “se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p. 200). La lista de cotejo utilizada en la presente investigación fue validada por tres expertos quienes indicaron la aplicabilidad, consistencia y coherencia de los ítems utilizados.

La confiabilidad interna del instrumento se obtuvo mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach. Hernández *et al.* (2018) mencionan que la confiabilidad de un instrumento de recojo de datos se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales. El resultado de la confiabilidad fue un coeficiente de Alfa de Cronbach = 0.88, lo cual determinó que el instrumento sí era confiable.

3.5. Método de análisis de datos

Primero, con el programa Microsoft Excel v. 2019 se diseñó y confeccionó una base de datos donde se registraron las evaluaciones realizadas sobre el desempeño semántico

mediante puntuaciones con cero y dos puntos, datos que posteriormente se recodificaron según los niveles establecidos en el baremo.

Segundo, los datos obtenidos en el pre y post test fueron sometidos procesados a través del programa Microsoft Excel v. 2019, elaborándose las tablas de distribución de frecuencias y las figuras con gráficos de barras. Cada dimensión evaluada generó una tabla y una figura según los datos del pretest y postest.

Tercero, para realizar la prueba estadística inferencial el programa estadístico SSPS versión 26, fue utilizado para evaluar la normalidad de los datos de la variable y realizar la prueba de hipótesis para muestras relacionadas (datos del pretest y postest. Por ser 17 datos, se eligió la prueba de Shapiro Wilk (para menores de 30 datos). Como fueron dos mediciones relacionadas de una misma variable observadas en dos tiempos diferentes (pre test y post test) y como la distribución de datos fue normal, se utilizó el estadístico de T de Student.

Cuarto, se realizó la interpretación de los resultados, describiéndose el dato más significativo obtenido en las tablas y figuras, las cuales se elaboraron conforme a los estándares proporcionados en la normativa de la APA versión 7.

3.6. Aspectos éticos

Se aplicaron los siguientes principios éticos en concordancia a lo establecido en el Reglamento de Integridad Científica en la Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (Uladech, 2024):

Respeto de los derechos de los intervinientes: garantizando su dignidad como seres humanos, privacidad y respetando su diversidad cultural.

Libre participación por propia voluntad: asegurando que los padres de familia de los niños participantes mediante una comunicación honesta y transparente estén informados sobre los objetivos de la investigación y sus limitaciones y puedan expresar su consentimiento de manera clara y libre, además de tener la libertad de retirarse en cualquier momento del desarrollo del estudio.

Beneficencia, no maleficencia: velando por el bienestar de los participantes durante la investigación y garantizando que los hallazgos sean utilizados para maximizar beneficios y minimizar riesgos.

Integridad y honestidad: desarrollando la investigación en base a la objetividad, imparcialidad y transparencia en la divulgación responsable de los resultados de la investigación.

Justicia: garantizando que la investigación se desarrolle mediante un juicio equitativo

y ponderado que tome precauciones para limitar sesgos y asegurar un trato justo para todos los participantes.

IV. Resultados

4.1 Resultados sobre la variable desempeño semántico

Análisis descriptivo

Tabla 2

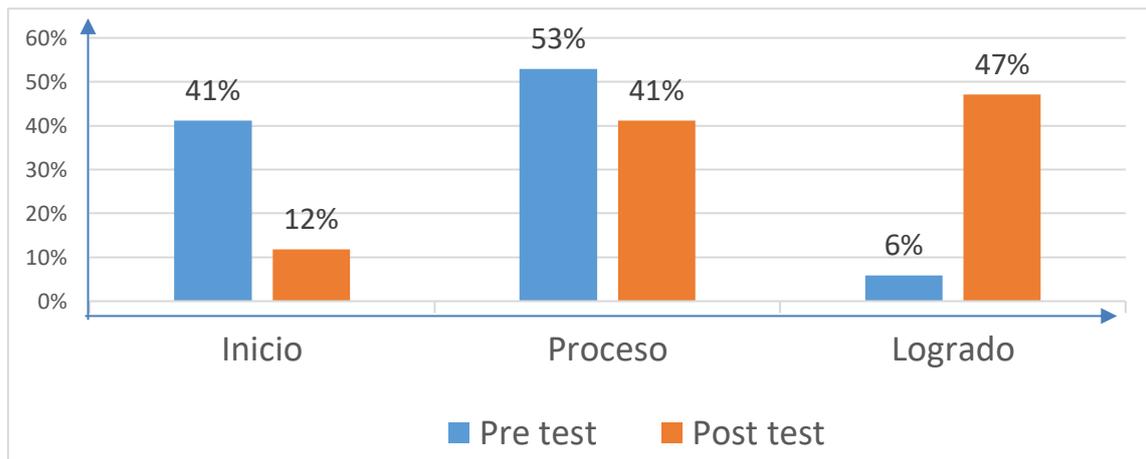
Nivel del desempeño semántico antes y después de aplicar el juego lingüístico.

Evaluación Niveles	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	7	41 %	2	12 %
Proceso	9	53 %	7	41 %
Logrado	1	6 %	8	47 %
Total	17	100 %	17	100 %

Nota: Lista de cotejo; mayo 2024.

Figura 1

Nivel del desempeño semántico antes y después de aplicar el juego lingüístico.



Nota: Tabla 2.

A partir de la tabla 2 y figura 1 se determinó que el nivel del desempeño semántico, antes y después de aplicar el juego lingüístico, mostró variaciones. Ello indica que la mayoría de los estudiantes de 4 años variaron el nivel del desempeño semántico, pasando de estar 53 % en nivel proceso a 47 % en nivel logrado. Lo cual se evidenció en el progreso de los participantes que pasaron de registrar un desempeño semántico limitado, caracterizado por un vocabulario restringido y una comprensión superficial de las palabras y sus significados, a registrar mejoras en la ampliación de su vocabulario, mejor comprensión de los significados de las palabras en contextos diversos y utilización de las palabras de manera más precisa y apropiada.

Análisis inferencial

Se realizó la prueba de normalidad, con la finalidad de elegir un tratamiento paramétrico o no paramétrico, para la prueba de hipótesis, procediendo como sigue:

Prueba para determinar la normalidad de los datos

H0: Los datos de la variable desempeño semántico tienen una distribución normal.

H1: Los datos de la variable desempeño semántico no tienen distribución normal.

Nivel de confianza y significancia. Confianza: 95%; significancia: $\alpha = 0.05$.

Estadístico a utilizar. Como el estadístico de Kolmogorov se usa para muestras mayores a 50 datos y el estadístico de Shapiro Wilk se utiliza para muestras menores a 50 datos y al estar conformada la muestra del estudio por $m = 17$ datos, entonces se optó por escoger la prueba de Shapiro-Wilk.

Tabla 3

Prueba de normalidad Shapiro – Wilk para el desempeño semántico

	Estadístico	gl	Sig.
Desempeño semántico-postest	,906	17	,087
Desempeño semántico-pretest	,898	17	,063

Nota: SPSS

Criterio de decisión. Como ambos valores obtenidos en el postest y el pretest (p -valor=0,87 y p -valor=0,63) son mayores que $\alpha = 0.05$, se acepta H0, rechazándose H1; es decir, se confirma que los datos del desempeño semántico tienen una distribución normal. Por tanto, como los datos del desempeño semántico fueron de tipo cuantitativo y correspondieron a dos muestras de un mismo grupo, es decir, son muestras relacionadas, para realizar la prueba de hipótesis se utilizó la prueba paramétrica T de Student.

Prueba paramétrica por T de Student

H0: El juego lingüístico no desarrolla significativamente el desempeño semántico.

H1: El juego lingüístico desarrolla significativamente el desempeño semántico.

Nivel de confianza y significancia. Confianza: 95%; significancia: $\alpha = 0.05$ (error).

Tabla 4

Prueba T de Student para muestras relacionadas del desempeño semántico

	Media	Desviación	Media de error	95% de intervalo de		t	gl	Sigma
	a	estándar	estándar	confianza de la diferencia				bilateral
Par 1 Des. Sem. postest – Des. Sem. pretest	5,176	3,167	,768	3,548 ^a	6,8058 ^b	6,739	16	,000

Nota. a. Inferior; b. Superior

Como se obtuvo un p-valor=0,000, por tanto es un valor menor que $\alpha = 0.05$, entonces existe evidencia suficiente para desestimar la hipótesis nula y validar la hipótesis alternativa, confirmándose que el juego lingüístico desarrolla significativamente el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, ubicada en el distrito de Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

4.2 Resultados de la dimensión: los campos semánticos

Tabla 5

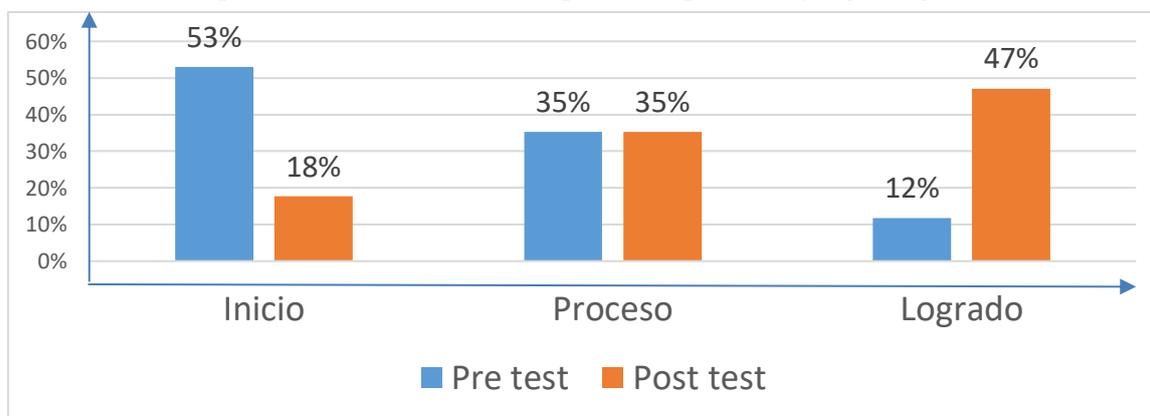
Nivel de los campos semánticos antes y después de aplicar el juego lingüístico.

Evaluación Niveles	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	9	53 %	3	18 %
Proceso	6	35 %	6	35 %
Logrado	2	12 %	8	47 %
Total	17	100 %	17	100 %

Nota: Lista de cotejo; mayo 2024.

Figura 2

Nivel de los campos semánticos antes y después de aplicar el juego lingüístico.



Nota: Tabla 2.

A partir de la tabla 5 y figura 2 se determinó que el nivel de los campos semánticos, antes y después de aplicar el juego lingüístico, mostró variaciones. Ello indica que la mayoría de los estudiantes de 4 años variaron el nivel de los campos semánticos, pasando de estar 53 % en nivel inicio a 47 % en nivel logrado. Lo cual se evidenció en el progreso de los participantes que pasaron de registrar dificultades en sus campos semánticos, a mostrar mejoras en la clasificación de objetos, distinguir características, reconocer formas geométricas, distinguir prendas de vestir, nombrar instituciones y distinguir profesiones por la vestimenta.

Análisis inferencial

Se realizó la prueba de normalidad, con la finalidad de elegir un tratamiento paramétrico o no paramétrico, para la prueba de hipótesis, procediendo como sigue:

Prueba para determinar la normalidad de los datos

H0: Los datos de la dimensión campos semánticos tienen una distribución normal.

H1: Los datos de la dimensión campos semánticos no tienen distribución normal.

Nivel de confianza y significancia. Confianza: 95%; significancia: $\alpha = 0.05$.

Estadístico a utilizar. Como el estadístico de Kolmogorov se usa para muestras mayores a 50 datos y el estadístico de Shapiro Wilk se utiliza para muestras menores a 50 datos y al estar conformada la muestra del estudio por $m = 17$ datos, entonces se optó por escoger la prueba de Shapiro-Wilk.

Tabla 6

Prueba de normalidad por Shapiro – Wilk para los campos semánticos

	Estadístico	gl	Sig.
Campos semánticos-postest	,888	17	,043
Campos semánticos -pretest	,856	17	,013

Nota: SPSS

Criterio de decisión. Como ambos valores obtenidos en el postest y el pretest (p -valor=0,43 y p -valor=0,13) son menores que $\alpha = 0.05$, se acepta H1, rechazándose H0; es decir, se confirma que los datos de los campos semánticos no tienen una distribución normal. Por tanto, como los datos de los campos semánticos fueron de tipo cuantitativo y correspondieron a dos muestras de un mismo grupo, es decir, son muestras relacionadas, para realizar la prueba de hipótesis se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Prueba no paramétrica de Wilcoxon

H0: El juego lingüístico no desarrolla significativamente los campos semánticos.

H1: El juego lingüístico desarrolla significativamente los campos semánticos.

Nivel de confianza y significancia. Confianza: 95%; significancia: $\alpha = 0.05$ (error).

Tabla 7

Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas para los campos semánticos

Estadísticos de prueba ^a	
Campos semánticos postest – campos semánticos pretest	
Z	-3,473 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Como se obtuvo un p-valor=0,001, por tanto es un valor menor que $\alpha = 0.05$, entonces existe evidencia suficiente para desestimar la hipótesis nula y validar la hipótesis alternativa, confirmándose que el juego lingüístico desarrolla significativamente los campos semánticos en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, ubicada en el distrito de Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

4.3 Resultados de la dimensión: relaciones semánticas

Tabla 8

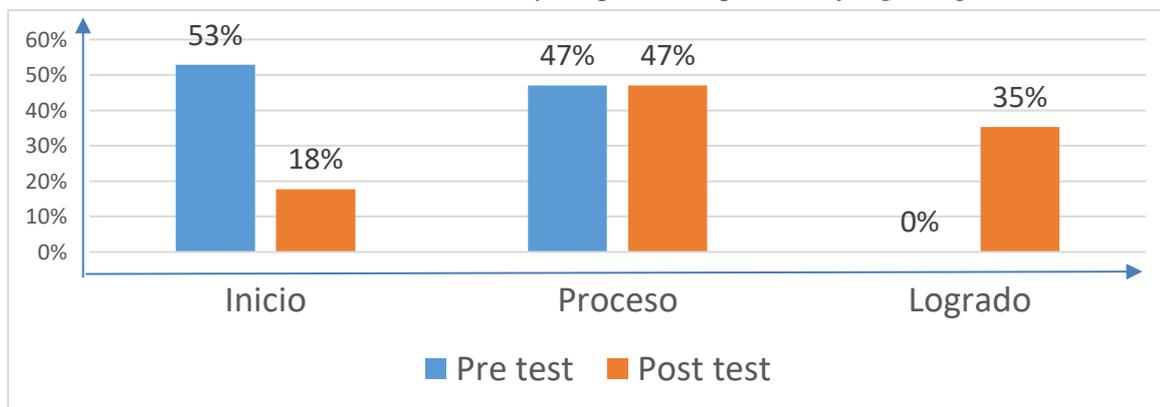
Nivel de las relaciones semánticas antes y después de aplicar el juego lingüístico.

Evaluación Niveles	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	9	53 %	3	18 %
Proceso	8	47 %	8	47 %
Logrado	0	0 %	6	35 %
Total	17	100 %	17	100 %

Nota: Lista de cotejo; mayo 2024.

Figura 3

Nivel de las relaciones semánticas antes y después de aplicar el juego lingüístico.



Nota: Tabla 8.

A partir de la tabla 8 y figura 3 se determinó que el nivel de las relaciones semánticas, antes y después de aplicar el juego lingüístico, mostró variaciones. Ello indica que la mayoría de los estudiantes de 4 años variaron el nivel de las relaciones semánticas, pasando de estar 53 % en nivel inicio a 47 % en nivel proceso. Lo cual se evidenció en el progreso de los participantes que en el pretest registraron dificultades en sus relaciones semánticas, mientras que en el postest mostraron mejoras para enunciar hipónimos de frutas, animales y días, así como agrupar objetos con características comunes según el hiperónimo que los contiene.

Análisis inferencial

Se realizó la prueba de normalidad, con la finalidad de elegir un tratamiento paramétrico o no paramétrico, para la prueba de hipótesis, procediendo como sigue:

Prueba para determinar la normalidad de los datos

H0: Los datos de la dimensión relaciones semánticas tienen una distribución normal.

H1: Los datos de la dimensión relaciones semánticas no tienen distribución normal.

Nivel de confianza y significancia. Confianza: 95%; significancia: $\alpha = 0.05$.

Estadístico a utilizar. Como el estadístico de Kolmogorov se usa para muestras mayores a 50 datos y el estadístico de Shapiro Wilk se utiliza para muestras menores a 50 datos y al estar conformada la muestra del estudio por $m = 17$ datos, entonces se optó por escoger la prueba de Shapiro-Wilk.

Tabla 9

Prueba de normalidad por Shapiro – Wilk para la dimensión relaciones semánticas

	Estadístico	gl	Sig.
Relaciones semánticas-postest	,850	17	,011
Relaciones semánticas-pretest	,752	17	,000

Nota: SPSS

Criterio de decisión. Como ambos valores obtenidos en el postest y el pretest (p -valor=0,11 y p -valor=0,00) son menores que $\alpha = 0.05$, se acepta H1, rechazándose H0; es decir, se confirma que los datos de los campos semánticos no tienen una distribución normal. Por tanto, como los datos de las relaciones semánticas fueron de tipo cuantitativo y correspondieron a dos muestras de un mismo grupo, es decir, son muestras relacionadas, para realizar la prueba de hipótesis se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Prueba no paramétrica de Wilcoxon

H0: El juego lingüístico no desarrolla significativamente las relaciones semánticas.

H1: El juego lingüístico desarrolla significativamente las relaciones semánticas.

Nivel de confianza y significancia. Confianza: 95%; significancia: $\alpha = 0.05$ (error).

Tabla 10

Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas de las relaciones semánticas

	Estadísticos de prueba ^a
	Relaciones semánticas postest – relaciones semánticas pretest
Z	-3,305 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Como se obtuvo un p-valor=0,001, por tanto es un valor menor que $\alpha = 0.05$, entonces existe evidencia suficiente para desestimar la hipótesis nula y validar la hipótesis alternativa, confirmándose que el juego lingüístico desarrolla significativamente las relaciones semánticas en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, ubicada en el distrito de Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

V. Discusión

Objetivo general. Los resultados obtenidos permitieron determinar desde el análisis descriptivo que el nivel del desempeño semántico, antes y después de aplicar el juego lingüístico, mostró una variación, ya que la mayoría de los estudiantes de 4 años pasaron del 53 % con nivel proceso en el pretest al 47 % con nivel logrado en el postest.

Asimismo, desde el análisis inferencial, la significancia estadística de la variación del desempeño semántico se determinó mediante la prueba T de Student para muestras relacionadas. Se obtuvo un $p\text{-valor}=0,000$ el cual fue menor que el nivel de significancia establecido de 0,05, por lo cual se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, determinándose que el juego lingüístico desarrolla significativamente el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años.

Al efectuar una comparación con los antecedentes de la investigación, se observa que otros investigadores también en el análisis descriptivo obtuvieron variaciones del nivel del desempeño semántico en el pretest y postest. Ordinola (2019) obtuvo 84 % de nivel inicio en el pretest y 76% de nivel logrado en el postest, aunque no realizó análisis inferencial.. Cotache (2022) registró 72 % de nivel inicio en el pretest y 50 % de nivel logro previsto en el postest, obteniendo a nivel inferencial un $p\text{-valor}=0,000$. Coba (2022) evidenció 47 % de nivel inicio en el pretest y 58 % de nivel previsto en el postest, obteniendo a nivel inferencial un $p\text{-valor}=0,000$. Dichos resultados pueden explicarse teniendo en cuenta que dichas investigaciones se desarrollaron con una metodología similar y con estudiantes con perfiles sociodemográficos semejantes.

Desde el ámbito teórico la mejora en el desempeño semántico de los niños después de la aplicación del juego lingüístico puede ser explicada y sustentada teóricamente a través de los principios de Vygotsky y Wittgenstein. La zona de desarrollo próximo y la importancia del aprendizaje social de Vygotsky, junto con la comprensión pragmática del lenguaje de Wittgenstein, proporcionan un marco comprensivo para entender cómo y por qué los juegos lingüísticos son efectivos para desarrollar habilidades semánticas en niños de 4 años.

Desde el punto de vista de la teoría constructivista tiene mucha importancia el contexto y el entorno socio cultural como base para generar aprendizajes basados en los saberes previos, infiriéndose que los hallazgos del desempeño semántico con nivel en inicio en el pretest puede explicarse porque no se aplicó adecuadamente una estrategia lúdica

acorde a la edad del estudiante, su desarrollo biológico y cognitivo y el entorno en el que se desarrolla. En contrario, los hallazgos con nivel de logro esperado en el postest implican la utilización de estrategias como el juego lingüístico que favorece el desarrollo del desempeño lingüístico.

Asimismo, los resultados pueden explicarse por la tesis de Wittgenstein sobre los juegos lingüísticos, ya que dicho autor sostiene que a través del juego lingüístico el niño actualiza sus formas de vida, es decir, integra actividades meramente lingüísticas con actividades no lingüísticas conformando actividades de sentido compartido, pero teniendo en consideración que las palabras amalgamadas por sí mismas no configuran un juego lingüístico sino que dicho amalgamamiento debe ir acompañado de un conjunto de normas o reglas adaptadas a un marco significativo para los estudiantes participantes. Es decir, que el niño cuanto mayor realiza la integración de lenguaje y lúdica, que justamente es lo que promueve el juego lingüístico, mejores avances obtiene en el desarrollo del desempeño semántico.

En similar medida, los resultados pueden explicarse por la teoría de Vygotsky (1987) respecto a la zona de desarrollo próximo, ya que en las sesiones de aprendizaje se formaron grupos de cinco alumnos en los cuales el alumno que había alcanzado el nivel logrado de su desempeño semántico guiaba a los otros a que superen su nivel de desempeño semántico en inicio. asimismo, dicho autor refiere que el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo del pensamiento, ya que permite la internalización de conceptos y la regulación del comportamiento. De esta manera, en los juegos lingüísticos, el uso activo del lenguaje facilita dicha internalización, ya que los niños no solo aprenden nuevas palabras, sino que también las usan en contextos significativos para sus vidas y momentos vivenciales, lo que refuerza su comprensión semántica.

Finalmente, es recomendable que la docente que utiliza el juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico, oriente las diversas sesiones para promover el aprendizaje de los campos semánticos y las relaciones semánticas mediante objetos, situaciones o contextos que tengan una significancia vivencial para los estudiantes de 4 años, ya que mediante dichas interacciones a los estudiantes no solo les ayuda a aprender nuevas palabras, sino que también mejora su capacidad de asociar palabras con significados específicos, lo cual es crucial para el desarrollo semántico. De esta manera se logró progreso de los participantes que pasaron de registrar un desempeño semántico limitado, caracterizado por un vocabulario restringido y una comprensión superficial de las palabras y sus

significados, a registrar mejoras en la ampliación de su vocabulario, mejor comprensión de los significados de las palabras en contextos diversos y utilización de las palabras de manera más precisa y apropiada.

Objetivo específico 1. Los resultados obtenidos permitieron determinar desde el análisis descriptivo que el nivel de los campos semánticos, antes y después de aplicar el juego lingüístico, mostró una variación, ya que la mayoría de los estudiantes de 4 años pasaron del 53 % con nivel inicio en el pretest al 47 % con nivel logrado en el postest.

Asimismo, desde el análisis inferencial, la significancia estadística de la variación de los campos semánticos se determinó mediante la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas. Se obtuvo un $p\text{-valor}=0,001$ el cual fue menor que el nivel de significancia establecido de 0,05, por lo cual se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, determinándose que el juego lingüístico desarrolla significativamente los campos semánticos en los estudiantes de 4 años.

Al efectuar una comparación con los antecedentes de la investigación, se observa que investigadores, como Ordinola (2019), Coba (2022), Cotache (2022) e Iza (2020) no efectuaron resultados descriptivos ni inferenciales por cada dimensión, aunque a nivel general de la variable si lo hicieron.

Dichos resultados pueden explicarse en el sentido de que la aplicación del juego lingüístico teniendo en cuenta el entorno socio cultural de los estudiantes y el nivel de su desarrollo bilógico, favoreció que el estudiante asocie que el amarillo es parte del campo de los colores; el docente es parte del campo de las profesiones; el gato es parte del campo de los animales, así también se generaron experiencias para inducir en el estudiante que si le presentan un lápiz, un lapicero, un borrador, entonces el niño debe enunciar que constituyen el campo de los útiles escolares; si se le presenta una figura de bombero, una figura de un militar y una figura de un abogado, entonces el niño debe enunciar que está frente al campo de las profesiones, de tal forma que el estudiante asuma el significado de una palabra como parte de un conjunto o grupo específico. Lo cual se evidenció en el progreso de los participantes que pasaron de registrar dificultades en sus campos semánticos, a mostrar mejoras en la clasificación de objetos, distinguir características, reconocer formas geométricas, distinguir prendas de vestir, nombrar instituciones y distinguir profesiones por la vestimenta.

La buena receptividad y participación de los estudiantes de 4 años en las sesiones en las que se aplicó el juego lingüístico, puede explicarse por dos condiciones concurrentes: la

naturaleza lúdica del juego lingüístico y la propensión natural de los estudiantes de 4 años de expresarse oralmente mediante el uso de palabras cuyo significado deben conocer para comunicar sus ideas, sentimientos y deseos.

Se recomienda que en las sesiones de aprendizaje basadas en el juego lingüístico el campo semántico del color, lo aprendan clasificando diversos objetos por su color, identificando objetos conocidos de su entorno con colores básicos, por ejemplo objetos de color amarillo: el plátano, el patito, el sol, etc. En cuanto al campo semántico animales, se recomienda la interacción con animales de su entorno, incidiendo en las características de dichos animales. Respecto al campo semántico formas geométricas, se recomienda que el niño descubra dichas formas en objetos del entorno, como el rectángulo en la forma de la puerta del salón, el triángulo en una cometa, etc. Así, de manera similar, se recomienda en los demás campos semánticos evaluados, procurando que el niño interactúe con los conjuntos de elementos u objetos a su alcance y que dicha experiencia frente al campo semántico represente un aprendizaje significativo y, sobre todo, que se haya realizado en un ambiente lúdico, el cual favorece la motivación y el interés de los estudiantes.

Objetivo específico 2. Los resultados obtenidos permitieron determinar desde el análisis descriptivo que el nivel de las relaciones semánticas, antes y después de aplicar el juego lingüístico, mostró una variación, ya que la mayoría de los estudiantes de 4 años pasaron del 53 % con nivel inicio en el pretest al 35 % con nivel logrado en el postest.

Asimismo, desde el análisis inferencial, la significancia estadística de la variación de los campos semánticos se determinó mediante la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas. Se obtuvo un $p\text{-valor}=0,001$ el cual fue menor que el nivel de significancia establecido de 0,05, por lo cual se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa, determinándose que el juego lingüístico desarrolla significativamente las relaciones semánticas en los estudiantes de 4 años.

Al efectuar una comparación con los antecedentes de la investigación, se observa que investigadores, como Ordinola (2019), Coba (2022), Cotache (2022) e Iza (2020) no efectuaron resultados descriptivos ni inferenciales por cada dimensión, aunque a nivel general de la variable si lo hicieron, lo que pone de relieve el aporte descriptivo e inferencial por dimensiones de la presente investigación.

Desde el análisis teórico cabe mencionar los principios de la teoría de Vygotsky, particularmente su enfoque en la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, ya que la estrategia implementada proporcionó un

entorno en el que los niños pudieron desarrollar sus relaciones semánticas con la ayuda de compañeros más competentes que permitieron que los niños superen sus niveles actuales de comprensión y adquieran nuevas habilidades lingüísticas que no podrían lograr por sí solos.

Asimismo, la teoría de los juegos lingüísticos de Wittgenstein también proporciona un marco valioso para interpretar estos resultados ya que dicho autor plantea que el significado de las palabras surge de su uso en formas de vida específicas y contextos de actividad, en esa medida los juegos lingüísticos crean contextos específicos en los que el uso del lenguaje es significativo y funcional. Al participar en estos juegos, los niños aprenden no solo las palabras, sino también cómo usarlas correctamente en diferentes situaciones y de acuerdo al contexto.

Es pertinente desarrollar el desempeño semántico de los estudiantes utilizando la estrategia basada en el juego lingüístico, siempre que el docente que aplique dicha estrategia tenga sólidos conocimientos de los conceptos de campos semánticos y relaciones semánticas, además de procurar desarrollar un ambiente en donde se propicie la espontaneidad, la participación y las experiencias significativas. Asimismo, se deben formar grupos diversos en donde el docente y los estudiantes de mayor desarrollo orienten y ayuden a los que tienen niveles de aprendizaje menores, de tal forma que se familiarice con los hipónimos de frutas de su entorno como mango, plátano, limón, etc. así como de los hipónimos de animales, profesiones, etc.

VI. Conclusiones

1. En la presente investigación se determinó que el juego lingüístico desarrolla de manera significativa el desempeño semántico en estudiantes de 4 años, obteniéndose mediante la prueba de T de Student un p-valor=0,000 el cual fue menor que el valor de la significancia establecido ($\alpha =0.05$), evidenciando que el juego lingüístico genera un entorno lúdico que favorece las dimensiones del desempeño semántico. Lo más relevante fue determinar que, comparativamente por dimensiones, el juego lingüístico generó mayor desarrollo en los campos semánticos y obtuvo mayor dificultad en el desarrollo de las relaciones semánticas.
2. El presente estudio determinó que el juego lingüístico desarrolla de manera significativa los campos semánticos, obteniéndose mediante la prueba de hipótesis un p-valor=0,001 el cual fue menor que el valor de la significancia establecido ($\alpha =0.05$). Lo más relevante fue desarrollar las capacidades del niño para clasificar objetos, distinguir características, reconocer formas geométricas, distinguir prendas de vestir, nombrar instituciones y distinguir profesiones por la vestimenta. Se obtuvo cierta dificultad para relacionar el concepto de los campos semánticos en situaciones específicas del entorno del estudiante y comprender un campo semántico específico y los elementos que lo conforman.
3. La presente tesis determinó que el juego lingüístico desarrolla de manera significativa las relaciones semánticas, obteniéndose mediante la prueba de hipótesis un p-valor=0,001 el cual fue menor que el valor de la significancia establecido ($\alpha =0.05$). Lo más relevante fue desarrollar las capacidades del niño para enunciar los hipónimos de frutas, animales y días, así como agrupar objetos con características comunes según el hiperónimo que los contiene. Se obtuvo cierta dificultad para comprender las relaciones de inclusión y pertenencia entre palabras afines a su composición semántica.

VII. Recomendaciones

a) **Recomendación académica**

Recomendar a los docentes de la institución educativa efectuar investigaciones comparativas sobre la aplicación del juego lingüístico utilizando otros tipos de juegos lingüísticos que los utilizados en la presente investigación.

b) **Recomendación práctica**

Recomendar a los directivos de la institución educativa promover el desarrollo de talleres sobre la aplicación del juego lingüístico para el desarrollo del desempeño semántico en los estudiantes de 4 y 5 años.

c) **Recomendación metodológica**

Recomendar a tesis de educación inicial realizar estudios comparativos sobre la aplicación del juego lingüístico para el desarrollo del desempeño semántico, utilizando un diseño pre experimental con pre test y post test, con grupo de control.

Referencias bibliográficas

- Acosta, V., Moreno, A., Ramos, V., Quintana, A., y Espino, O. (2002). *La evaluación del lenguaje. Teoría y práctica del proceso de evaluación de la conducta lingüística infantil*. Aljibe.
- Adrados, F. (1975). *Subclases de palabras, campos semánticos y acepciones. Estudios de Semántica y Sintaxis*. Planeta.
- Alain, D., y Cortez, L. (2017). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Utmach.
- Alcalá, E. (1994). Desarrollo semántico del niño. *Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*, 75-89.
http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/escritos/resources/LocalContent/39/1/75-89.pdf
- Amaya, J., Avendaño, S., y Milena, S. (2016). *Estrategia pedagógica para mejorar el aspecto semántico en los estudiantes y niñas de cinco y seis años del grado transición en el colegio Tomás Cipriano de Mosquera, IED*". [Tesis de licenciatura, Universidad Libre -Colombia]. Repositorio de la Universidad Libre <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9576/Tesis%20Sandra%20Galeano%20cambios%20ok-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Badia, D. y Vilá, M. (2005). *Juegos de expresión oral y escrita*. 10.^a ed. Graó.
<https://play.google.com/books/reader?id=A2JWTD0-1iYC&pg=GBS.PA1>
- Bermúdez, M., y Sastre, V. (2016). Teorías infantiles de la mente y desarrollo semántico en estudiantes de Buenos Aires y Bogotá. *Uaricha* 12(27), 13-31
https://www.researchgate.net/publication/270892039_Teorias_infantiles_de_la_mente_y_desarrollo_semantico_en_ninos_de_Buenos_Aires_y_Bogota_Childrens_theories_of_mind_and_semantic_development_among_children_from_Bogota_and_Buenos_Aires
- Bruner, J. (1995). *Juego, pensamiento, lenguaje*. Alianza.
- Calvo, J. (2013). *La fundación de la semántica: los espines léxicos como un universal del lenguaje*. Editorial Iberoamericana / Vervuert.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/36861?page=87>
- Castañeda, P. (2008). *El lenguaje verbal en el niño. Desarrollo del lenguaje verbal en el niño*. Unmsm.

https://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualData/Libros/Linguistica/Leng_Nino/pdf/Desarro_Leng.pdf

- Coba, A. (2022). Los juegos lingüísticos mejoran la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 203 «Jesús el carpintero», de Zarumilla—Tumbes, 2020. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29048>
- Cotache, D. (2022). *Los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes en la Institución Educativa N° 3063 del distrito de Pangoa, Satipo, 2020*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28825>
- Chaluisa, J. y Padilla, G. (2023).. Principales dificultades evidenciadas en el lenguaje oral en niños de 3 a 4 años a través de la prueba del lenguaje oral *Revista Tierra Infinita*. 9 (1), 109-123. <https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/tierrainfinita/article/view/1246>
- Díaz, I. (2012). El juego lingüístico: Una Herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*. (7), 97-102. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4778757>
- Espinal, M., Maciá, J., Mateu, J. y Quer, J. (2020). *Semántica*. Akal. <https://play.google.com/books/reader?id=yB4EEAAQBAJ&pg=GBS.PA99&hl=es>
- González, J. (2010). Las relaciones semánticas. los campos semánticos. Aproximaciones teóricas y aplicaciones didácticas. *Revista digital Innovaciones y experiencias educativas*. 27 https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Número_27/julia_a_gonzalez_2.pdf
- González, J. y García, J. (2019). *Trastornos del lenguaje y la comunicación*. En: *AEPap (ed.). Congreso de Actualización Pediatría 2019*. Lúa Ediciones 3.0; 2019. p. 569-577. https://www.aepap.org/sites/default/files/pags_569-577_trastornos_del_lenguaje_y_la_comunicacion.pdf
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2018). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill.
- Huanca, A. (2023). *Juegos lingüísticos y expresión oral en niños de la Institución Educativa Inicial N° 337 de Paul Harris Ilo- Moquegua, 2023*. [Tesis de licenciatura.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/110514>

- Hurtado, G. (2023). *Los juegos verbales y el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 4 a 5 años de edad* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/37460>
- Iza, S. (2020). *Juegos verbales para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del subnivel inicial 2 de la Unidad Educativa "Benjamín Carrión" en el año lectivo 2019-2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/www.dspace.uce.edu.ec>
- Larroca, (2023). Componente semántico en niños de edad preescolar con dificultad de lenguaje en las escuelas del Perú. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*. 25 (1), 137-149. <https://www.researchgate.net/publication/367226040> Componente semantico en ninos de edad preescolar con dificultad de lenguaje en las escuelas del Peru
- Loarte, E. (2020). *Los juegos lingüísticos como instrumento didáctico en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de la Institución Educativa Inicial N°503 Manzanares*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3315342>
- Mangones, H. (2015). *Importancia de la semántica en nuestra labor como docente. Ensayo*. <http://hernanmangones.blogspot.com/>
- Manrique, S. (2013). *Desempeño semántico en estudiantes peruanos de 5 años*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio de la cpal. <https://cpal.edu.pe/uploads/biblioteca/recursos-electronicos-pdf/13-manrique-cespedes-esperanza-desempeno-comunicacion-illovepdf-compressed.pdf>
- Ministerio de Educación (2013). *Rutas del aprendizaje. Fascículos para la gestión de los aprendizajes*. Navarrete. http://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/cursos-virtual/Modulos/modulo2/1Inicial/m2_inicial/Fasciculos_para_la_gestion_de_los_aprendizajes_en_las_instituciones_educativas.pdf
- Munzón, J., y Ortega, J. (2022). *El juego teatro como estrategia didáctica para contribuir a la expresión oral en los infantes de 3 a 4 años del CEI Luis Cordero Cuenca-Ecuador* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2781>

- Tamayo, M. (2007). *El proceso de la investigación científica*. (4ta. ed.). Limusa.
- Tapia, L. (2011). *Técnicas e Instrumentos de Evaluación*.
<https://www.studocu.com/pe/document/universidad-cesar-vallejo/gerencia-de-la-tecnologia-de-la-informacion/19-tecnicas-e-instrumentos-de-evaluacion/85440735>
- Torres, T. (2019). *Desarrollo del lenguaje desde la perspectiva de Vygotsky*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio de la UTMACH.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/13895>
- Uladech (2024). Reglamento de Integridad Científica en la Investigación.
<https://www.uladech.edu.pe/wp-content/uploads/erpuniversity/downloads/transparencia-universitaria/estatuto-el-texto-unico-de-procedimientos-administrativos-tupa-el-plan-estrategico-institucional-reglamento-de-la-universidad-y-otras-normativas/reglamentos-de-la-universidad/reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf>
- Vygotsky, L. (1987). *Pensamiento y lenguaje*. Ediciones Paidós.
- Yovera, N. (2022). *El juego lúdico para mejorar el nivel del desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Pitágoras Schools—Piura, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28967>

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología						
<p>Problema general ¿De qué manera el juego lingüístico desarrolla el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024?</p>	<p>Objetivo General Determinar de qué manera el juego lingüístico desarrolla el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar de qué manera el juego lingüístico desarrolla los campos semánticos en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024. - Determinar de qué manera el juego lingüístico desarrolla las relaciones semánticas en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024. 	<p>Hipótesis general: H1: el juego lingüístico desarrolla significativamente el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024. H0: el juego lingüístico no desarrolla significativamente el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024</p> <p>Hipótesis específicas: H1: el juego lingüístico no desarrolla significativamente los campos semánticos en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024. H0: el juego lingüístico desarrolla significativamente los campos semánticos en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.</p> <p>H1: el juego lingüístico desarrolla significativamente las relaciones semánticas en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024. H0: el juego lingüístico no desarrolla significativamente las relaciones semánticas en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.</p>	<p>Variable independiente: El juego lingüístico.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego para desarrollo del léxico. - Juego para el desarrollo de la ampliación lexical. - Juego para el desarrollo del vocabulario. <p>Variable dependiente: El desempeño semántico.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los campos semánticos. - Las relaciones semánticas. 	<p>Tipo de Inv.: cuantitativa. Nivel de Inv.: explicativo.. Diseño de Inv.: Pre experimental, del tipo pre test y post test, con un solo grupo. Población muestral: 17 estudiantes de 4 años</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Niños</th> <th>Niñas</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">17</td> </tr> </tbody> </table> <p>Técnica: Observación. Instrumento: Lista de cotejo. Criterio muestral: Muestreo no probabilístico del tipo por conveniencia.</p>	Niños	Niñas	Total	9	8	17
Niños	Niñas	Total								
9	8	17								

Anexo 2. Instrumento de recolección de información

Lista de cotejo sobre el desempeño semántico en estudiantes de 4 años – Pretest y Post test

Alumno	Los campos semánticos						Las relaciones semánticas				Puntos	Nivel
	Clasifica objetos por su color.	Distingue animales por sus características principales.	Reconoce las formas geométricas en objetos de su entorno.	Enuncia tres instituciones que existen en su comunidad.	Distingue la vestimenta que usan los varones y las mujeres.	Distingue tres profesiones por su vestimenta.	Enuncia los hipónimos de frutas.	Enuncia los hipónimos de animales.	Enuncia los hipónimos de días.	Agrupar objetos con características comunes según el hiperónimo que los contiene		
	SI-NO	SI-NO	SI-NO	SI-NO	SI-NO	SI-NO	SI-NO	SI-NO	SI-NO	SI-NO		
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												

PUNTOS: SI: 2 puntos; NO: 0 puntos

ESCALA: Inicio: (0-7) ptos.; Proceso: (8-13) ptos.; Logrado: (14-20) ptos.

Anexo 3. Ficha técnica del instrumento

Ficha técnica del instrumento	
Tipo de instrumento	Lista de cotejo
Denominado del instrumento	Lista de cotejo para determinar la manera en que el juego lingüístico desarrolla el desempeño semántico en los estudiantes de 4 años de la I.E. 860, ubicada en el distrito de Condorhuachina, Frías, Piura, 2024
Autoría	Torres Rodriguez, Lisbeth Claudia
Duración de la aplicación	15 minutos, aproximadamente.
Población censal	17 estudiantes de 4 años.
Número de ítems	10 ítems.
Escala de medición	Ordinal. SI= 2 puntos; NO= 0 puntos.
Dimensiones que evalúa	- Los campos semánticos - Las relaciones semánticas.
Método de muestreo	No probabilístico – por conveniencia.
Lugar de realización de campo	I.E. 860, ubicada en el distrito de Condorhuachina, Frías, Piura, 2024
Fecha de realización	15/04/2024 – 21/06/2024
Programa estadístico	IBM SPSS v26. - Excel v. 2021

Carta de presentación

Magíster
Víctor Humberto Infantes Ríos
Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Lisbeth Claudia Torres Rodriguez, egresada del Programa Académico de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma Egresado
DNI: 72797917

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Víctor Humberto Infantes Ríos

N° DNI: 027164782

Celular: 998746871

Título profesional: Licenciado en Educación

Grado académico: Maestría: X Doctorado:

Especialidad: Docencia, Currículo e Investigación

Institución que labora: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Identificación del Proyecto de Investigación

Título: El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024

Autor: Lisbeth Claudia Torres Rodriguez

Programa académico: Educación


Mtro. Víctor Humberto Infantes Ríos
CPPe 001337

Firma



Ficha de validación

FICHA DE VALIDACIÓN								
Título: El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.								
N°	Variable dependiente: el desempeño semántico. Dimensión 1. Los campos semánticos.	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Sugerencias
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Clasifica objetos por su color.	X		X		X		
2	Distingue animales por sus características principales.	X		X		X		
3	Reconoce las formas geométricas en objetos de su entorno.	X		X		X		
4	Distingue la vestimenta que usan los varones y las mujeres.	X		X		X		
5	Enuncia tres instituciones que existen en su comunidad.	X		X		X		
6	Distingue tres profesiones por su vestimenta.	X		X		X		
	Dimensión 2. Las relaciones semánticas.							
7	Enuncia los hipónimos de frutas.	X		X		X		
8	Enuncia los hipónimos de animales.	X		X		X		
9	Enuncia los hipónimos de días.	X		X		X		
10	Agrupar objetos con características comunes según el hiperónimo que los contiene.	X		X		X		

Recomendaciones:

.....

Opinión de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y apellidos de experto: Mg. Víctor Humberto Infantes Ríos **DNI:**..... 027164782


 Mg. Víctor Humberto Infantes Ríos
 CPE 001337



Firma

Carta de presentación

Magíster
María Salome Calle Berrú
Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Lisbeth Claudia Torres Rodriguez, egresada del Programa Académico de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma Egresado
DNI: 72797917

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: María Salome Calle Berrú

N° DNI: 03369223

Celular: 954325789

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Maestría: X Doctorado:

Especialidad: Administración en Educación

Institución que labora: I.E. Cuna Jardín N° 855 Chulucanas

Identificación del Proyecto de Investigación

Título: El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024

Autor: Lisbeth Claudia Torres Rodriguez

Programa académico: Educación



Firma



Ficha de validación

FICHA DE VALIDACIÓN								
Título: El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.								
N°	Variable dependiente: el desempeño semántico. Dimensión 1. Los campos semánticos.	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Sugerencias
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Clasifica objetos por su color.	X		X		X		
2	Distingue animales por sus características principales.	X		X		X		
3	Reconoce las formas geométricas en objetos de su entorno.	X		X		X		
4	Distingue la vestimenta que usan los varones y las mujeres.	X		X		X		
5	Enuncia tres instituciones que existen en su comunidad.	X		X		X		
6	Distingue tres profesiones por su vestimenta.	X		X		X		
	Dimensión 2. Las relaciones semánticas.							
7	Enuncia los hipónimos de frutas.	X		X		X		
8	Enuncia los hipónimos de animales.	X		X		X		
9	Enuncia los hipónimos de días.	X		X		X		
10	Agrupar objetos con características comunes según el hiperónimo que los contiene.	X		X		X		

Recomendaciones:

.....

Opinión de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y apellidos de experto: Mg. María Salomé Calle Berrú **DNI:**..... 03369223



Firma



Carta de presentación

Magíster
Julissa Mercedes Mercado Sandoval
Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Lisbeth Claudia Torres Rodriguez, egresada del Programa Académico de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma Egresado
DNI: 72797917

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Julissa Mercedes Mercado Sandoval

N° DNI: 02878266

Celular: 997456879

Título profesional: Licenciada en Educación

Grado académico: Maestría: X Doctorado:

Especialidad: Educación

Institución que labora: I.E.I. 004 Guillermo Gulman Lapouble

Identificación del Proyecto de Investigación

Título: El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024

Autor: Lisbeth Claudia Torres Rodriguez

Programa académico: Educación



Julissa M. Mercado Sandoval
MAGISTER EN EDUCACION
CPPO. N° 0134059

Firma



Ficha de validación

FICHA DE VALIDACIÓN								
Título: El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.								
N°	Variable dependiente: el desempeño semántico. Dimensión 1. Los campos semánticos.	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Sugerencias
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Clasifica objetos por su color.	X		X		X		
2	Distingue animales por sus características principales.	X		X		X		
3	Reconoce las formas geométricas en objetos de su entorno.	X		X		X		
4	Distingue la vestimenta que usan los varones y las mujeres.	X		X		X		
5	Enuncia tres instituciones que existen en su comunidad.	X		X		X		
6	Distingue tres profesiones por su vestimenta.	X		X		X		
	Dimensión 2. Las relaciones semánticas.							
7	Enuncia los hipónimos de frutas.	X		X		X		
8	Enuncia los hipónimos de animales.	X		X		X		
9	Enuncia los hipónimos de días.	X		X		X		
10	Agrupar objetos con características comunes según el hiperónimo que los contiene.	X		X		X		

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y apellidos de experto: Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval DNI:..... 02878266.....



Julissa M. Mercado Sandoval
MAGISTER EN EDUCACION
CPPD. N° 0134059

Firma



Confiabilidad del instrumento

	ITEMS										
Encuestados	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	SUMA
E1	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	16
E2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	0	14
E3	2	2	2	0	2	2	2	2	0	2	16
E4	2	0	2	2	2	0	0	2	2	2	14
E5	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	14
E6	2	2	0	2	2	2	2	0	0	2	14
E7	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	14
E8	2	2	2	0	2	2	0	0	2	2	14
E9	0	0	0	2	2	2	2	0	2	2	12
E10	0	0	0	2	2	0	2	2	2	2	12
Varianza	0.64	0.96	0.96	0.84	0	0.84	0.96	0.96	0.96	0.64	
Sumatoria de varianza	7.76										
Sumatoria de varianza de los items	1.6										
Coefficiente de confiabilidad	0.88	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-right: 20px;"> $\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$ </div> <div> <p>α: Coeficiente de confiabilidad del cuestionario</p> <p>k: Número de items del instrumento</p> <p>$\sum_{i=1}^k S_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los items.</p> <p>S_T^2: Varianza total del instrumento.</p> </div> </div>									
Número de items del instrumento	10										
Sumatoria de las varianzas de los items	1.60										
Varianza total del instrumento	7.76										

Anexo 4. Formato de consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

Investigadora: Lisbeth Claudia Torres Rodriguez

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 860, Condorhuachina, Frías, Piura, 2024.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La investigación busca aplicar el juego lingüístico para desarrollar el desempeño semántico en estudiantes de 4 años.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Evaluar el desempeño semántico de su menor hijo antes de aplicar el juego lingüístico.
2. Implementar 10 sesiones de aprendizaje aplicando el juego lingüístico.
3. Evaluar de el desempeño semántico de su menor hijo después de aplicar el juego lingüístico.

Riesgos: (Si aplica)

No se presentarán riesgos en la ejecución de la investigación ya que no se realizarán actividades químicas o de fuerza motriz riesgosas.

Beneficios:

Los alumnos(as) participantes se beneficiarán de una mejora de sus capacidades referentes al desempeño semántico, competencia que es importante para diversos aprendizajes.

Costos y/ o compensación:

La investigación no generará ningún costo para el alumno(a) participante ni a su padre de familia.

Confidencialidad:

Se guardará la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo: cie@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos
Padre de familia

Fecha y Hora



.....

Lisbeth Claudia Torres Rodriguez
Investigador

Fecha y Hora

Documento de aprobación de institución para la recolección de datos



Chimbote, 22 de abril del 2024

CARTA N° 0000000520- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**ROSA ELENA SUYON CHAVEZ
I.E 860 CONDORHUACHINA FRIAS PIURA 2024**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada **EL JUEGO LINGUISTICO PARA DESARROLLAR EL DESEMPEÑO SEMANTICO EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 860 CONDORHUACHINA, FRIAS, PIURA 2024.**, que involucra la recolección de información/datos en 24, a cargo de **LISBETH CLAUDIA TORRES RODRIGUEZ**, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 72797917, durante el período de 15-04-2024 al 21-06-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación

L.E. 860 CONDORHUACHINA

Lic. Rosalva E. Suyon Chavez
DIRECTORA



Base de datos - Pre test

Alumnos	Los campos semánticos						Las relaciones semánticas						El desempeño semántico			
	Clasifica objetos por su color	Distingue animales por sus características principales	Reconoce las formas geométricas en objetos de su entorno	Distingue la vestimenta que usan los varones y las mujeres	Enuncia tres instituciones que existen en su comunidad	Distingue tres profesiones por su vestimenta	Puntaje	Nivel	Enuncia los hipónimos de frutas	Enuncia los hipónimos de animales	Enuncia los hipónimos de días	Agrupar objetos con características comunes según el hiperónimo que los contiene	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
A1	2	0	0	2	2	2	8	Proceso	2	2	0	2	6	Proceso	14	Proceso
A2	2	2	0	0	2	0	6	Proceso	2	2	0	0	4	Proceso	10	Proceso
A3	2	0	0	2	2	0	6	Proceso	0	0	2	0	2	Inicio	8	Proceso
A4	0	0	0	0	0	2	2	Inicio	0	0	2	0	2	Inicio	4	Inicio
A5	2	2	2	0	0	0	6	Proceso	2	2	2	0	6	Proceso	12	Proceso
A6	2	2	0	0	0	0	4	Inicio	2	0	0	2	4	Proceso	8	Proceso
A7	2	0	2	2	2	0	8	Proceso	0	0	0	2	2	Inicio	10	Proceso
A8	0	2	2	0	0	0	4	Inicio	0	0	2	0	2	Inicio	6	Inicio
A9	2	0	2	2	2	2	10	Logrado	0	2	2	2	6	Proceso	16	Logrado
A10	2	0	2	0	0	0	4	Inicio	2	0	0	0	2	Inicio	6	Inicio
A11	2	2	0	0	0	0	4	Inicio	2	0	0	2	4	Proceso	8	Proceso
A12	2	2	2	0	0	0	6	Proceso	0	2	2	0	4	Proceso	10	Proceso
A13	2	0	0	0	2	0	4	Inicio	2	0	0	0	2	Inicio	6	Inicio
A14	0	2	2	2	2	2	10	Logrado	0	0	2	2	4	Proceso	14	Proceso
A15	2	0	0	2	0	0	4	Inicio	2	0	0	0	2	Inicio	6	Inicio
A16	2	0	0	0	2	0	4	Inicio	2	0	0	0	2	Inicio	6	Inicio
A17	0	0	2	0	0	2	4	Inicio	0	0	0	2	2	Inicio	6	Inicio

Base de datos – Postest

Alumnos	Los campos semánticos						Las relaciones semánticas						El desempeño semántico			
	Clasifica objetos por su color	Distingue animales por sus características principales	Reconoce las formas geométricas en objetos de su entorno	Distingue la vestimenta que usan los varones y las mujeres	Enuncia tres instituciones que existen en su comunidad	Distingue tres profesiones por su vestimenta	Puntaje	Nivel	Enuncia los hipónimos de frutas	Enuncia los hipónimos de animales	Enuncia los hipónimos de días	Agrupar objetos con características comunes según el hiperónimo que los	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel
A1	2	2	2	2	2	2	12	Logrado	2	2	2	2	8	Logrado	20	Logrado
A2	2	2	0	2	2	2	10	Logrado	2	2	0	2	6	Proceso	16	Logrado
A3	2	0	2	2	2	0	8	Proceso	0	2	2	0	4	Proceso	12	Proceso
A4	0	0	0	2	0	2	4	Inicio	0	0	2	2	4	Proceso	8	Proceso
A5	2	2	2	2	2	0	10	Logrado	2	2	2	2	8	Logrado	18	Logrado
A6	2	2	0	2	0	2	8	Proceso	2	2	2	2	8	Logrado	16	Logrado
A7	2	0	2	2	2	2	10	Logrado	2	2	2	2	8	Logrado	18	Logrado
A8	0	2	2	0	0	0	4	Inicio	0	0	2	0	2	Inicio	6	Inicio
A9	2	2	2	2	2	2	12	Logrado	2	2	2	2	8	Logrado	20	Logrado
A10	2	0	2	0	2	2	8	Proceso	2	0	2	2	6	Proceso	14	Proceso
A11	2	2	2	0	0	2	8	Proceso	2	0	2	2	6	Proceso	14	Proceso
A12	2	2	2	0	2	0	8	Proceso	0	2	2	0	4	Proceso	12	Proceso
A13	2	2	2	0	2	2	10	Logrado	2	0	0	2	4	Proceso	14	Proceso
A14	2	2	2	2	2	2	12	Logrado	2	0	2	2	6	Proceso	18	Logrado
A15	2	0	0	2	0	0	4	Inicio	2	0	0	0	2	Inicio	6	Inicio
A16	2	2	2	0	2	2	10	Logrado	2	2	2	2	8	Logrado	18	Logrado
A17	0	0	2	0	2	2	6	Proceso	0	0	0	2	2	Inicio	8	Proceso