

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA REGIÓN ICA



**Influencia de los juegos verbales en la mejora del lenguaje en niños de  
2 años en la I.E Santa María**

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

**AUTORA:**

Br. RODRIGUEZ TORRES, Fabiola Sirena (<https://orcid.org/0000-0002-9559-3894>)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Metodología y Didáctica

**CHINCHA ALTA - PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

Agradezco a Dios por ser mi luz y apoyo en cada etapa de este recorrido, por darme la sabiduría, paciencia y la fe indispensable para seguir adelante sin rendirme.

También valoro mi esfuerzo, que me ha enseñado que los sueños se logran con constancia, sacrificio y determinación.

## **RECONOCIMIENTO**

A mi padre, por su apoyo constante y por motivarme cada día a seguir creciendo profesionalmente, y a mi madre, cuyo recuerdo y amor siguen siendo una fuente de fortaleza para mí. Agradezco también a mis profesores, quienes con su dedicación y conocimientos me han guiado en este camino, y a todas las personas que Dios puso en mi vida para ayudarme a alcanzar este objetivo.

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR


Yo, Rodríguez Torres, Fabiola Sirena, egresada del Programa de Estudio: Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la Región Ica, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada:

“Influencia de los juegos verbales en la mejora del lenguaje en niños de 2 años en la I.E Santa María” es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis:

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

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la Región Ica.

Chincha, 05 de agosto del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Autor</b>	
Rodríguez Torres, Fabiola Sirena	
<b>DNI:</b> 70447580	
<b>ORCID:</b> <a href="https://orcid.org/0000-0002-9559-3894">https://orcid.org/0000-0002-9559-3894</a>	

## ÍNDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria.....	ii
Reconocimiento.....	iii
Declaratoria de Originalidad del Autor.....	iv
Indice de contenido.....	v
Lista de tablas.....	vii
Lista de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>1</b>
1.1. Determinación del Problema.....	1
1.2. Formulación de Problema: general y específicos.....	4
1.2.1. Problema General.....	4
1.2.2. Problemas Específicos.....	4
1.3. Objetivos: general y específicos.....	5
1.3.1. Objetivo General.....	5
1.3.2. Objetivos Específicos.....	5
1.4. Importancia del estudio.....	5
1.5. Justificación de la Investigación.....	6
1.5.1. Teórica.....	6
1.5.2. Práctica.....	6
1.5.3. Metodológica.....	7
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>8</b>
2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”.....	8
2.2. Antecedentes de la Investigación.....	14
2.2.1. Internacionales.....	14
2.2.2. Nacionales.....	15
2.3. Bases Teóricas.....	17
2.3.1. Juegos Verbales.....	17
2.3.2. Dimensiones de los Juegos Verbales.....	18
2.3.3. Importancia del programa de los juegos verbales.....	19
2.3.4. Metodología de juegos verbales.....	19

2.3.5. Teoría que explican los juegos verbales.....	19
2.3.6. Conceptualización del lenguaje.....	20
2.3.7. Dimensiones del lenguaje oral .....	21
2.3.8. Teoría que explican el lenguaje oral.....	21
2.4. Definición de términos básicos .....	22
<b>CAPÍTULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES .....</b>	<b>24</b>
3.1. Hipótesis.....	24
3.1.1. Hipótesis General .....	24
3.1.2. Hipótesis Específicas.....	24
3.2. Variables.....	24
3.3. Operacionalización de las variables .....	28
<b>CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA .....</b>	<b>29</b>
4.1. Enfoque de la investigación .....	29
4.2. Método .....	29
4.3. Tipo de investigación .....	30
4.4. Diseño de investigación .....	30
4.5. Población y muestra .....	31
4.5.1. Población.....	31
4.5.2. Muestra.....	32
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
4.6.1. La Técnica:.....	33
4.6.2. El Instrumento:.....	33
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información .....	34
4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos .....	34
<b>CAPITULO V: RESULTADOS .....</b>	<b>36</b>
5.1. Análisis Descriptivo.....	36
5.3. Discusión de resultados: .....	51
<b>CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>58</b>
6.1. Conclusiones.....	58
6.2. Recomendaciones .....	60
<b>Referencias</b>	

## LISTA DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Formula del diseño cuasi experimental</i> .....	31
<b>Tabla 2</b> <i>Determinación de la muestra del estudio</i> .....	32
<b>Tabla 3</b> <i>Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio</i> .....	35
<b>Tabla 4</b> <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable lenguaje y sus dimensiones de la prueba pre test</i> .....	36
<b>Tabla 5</b> <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable expresión lenguaje y sus dimensiones de la prueba post test</i> .....	37
<b>Tabla 6</b> <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable juegos verbales y sus dimensiones de la prueba post test</i> .....	39
<b>Tabla 7</b> <i>Prueba - contraste de normalidad</i> .....	40
<b>Tabla 8</b> <i>Resultados del Pre y Post-test del grupo experimental.</i> .....	41
<b>Tabla 9</b> <i>Correlación de muestras emparejadas</i> .....	41
<b>Tabla 10</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	42
<b>Tabla 11</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D1 pronunciación y juegos verbales</i> 43	
<b>Tabla 12</b> <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i> .....	43
<b>Tabla 13</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	44
<b>Tabla 14</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D2 Comprensión y Juegos Verbales.</i> 45	
<b>Tabla 15</b> <i>Correlación de muestras emparejadas</i> .....	46
<b>Tabla 16</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	46
<b>Tabla 17</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D3 Fluidez y Juegos verbales</i> .....	47
<b>Tabla 18</b> <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i> .....	47
<b>Tabla 19</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	48
<b>Tabla 20</b> <i>Estadística de muestras emparejadas: D4 Axiología y Juegos verbales</i> .....	49
<b>Tabla 21</b> <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i> .....	49
<b>Tabla 22</b> <i>Prueba de muestras emparejadas</i> .....	50

## LISTA DE FIGURAS

<i>Figura 1</i> Variable lenguaje y sus dimensiones pre test.....	36
<i>Figura 2</i> Variable lenguaje y sus dimensiones pos test.....	38
<i>Figura 3</i> Variable expresión oral y sus dimensiones pos test .....	39
<i>Figura 4</i> Prueba de muestras emparejadas.....	42
<i>Figura 5</i> Prueba de muestras emparejadas.....	44
<i>Figura 6</i> Prueba de muestras emparejadas.....	46
<i>Figura 7</i> Prueba de muestras emparejadas.....	48
<i>Figura 8</i> Prueba de muestras emparejadas.....	50



## RESUMEN

La investigación titulada Juegos verbales en el desarrollo del lenguaje en los niños de 2 años, 2024, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje. La metodología para esta investigación ha sido del tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y con un diseño cuasi experimental, la muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas, se empleó la técnica de la encuesta y como instrumento se aplicó el cuestionario que pasó por la validez de expertos y fiabilidad a través del KR-20 teniendo como resultado de la variable independiente juegos verbales el valor de ,847 y en relación a la variable dependiente lenguaje la prueba arrojó un valor de ,934. Para la prueba de normalidad se aplicó el estadístico de Shapiro-Wilk, con el cual se determinó que los datos no siguen la distribución normal en ambas variables. Asimismo, se utilizó la prueba de T student cuyo resultado fue que la aplicación de estrategias de los juegos verbales tiene un efecto significativo en el desarrollo el lenguaje, cuya significancia fue de  $p = 0.000 < 0.05$ , aceptándose la hipótesis de la investigación. Se concluye que los juegos verbales ayudan a mejorar el proceso de desarrollo del lenguaje oral en los niños de 2 años.

**Palabras claves:** *Juegos verbales, lenguaje oral, rima, adivinanzas, retahílas.*

## ABSTRACT

The research entitled Verbal games in the development of language in children aged 2 years, 2024, aimed to determine the influence of verbal games on language development. The methodology for this research has been of the applied type, with a quantitative approach and with a quasi-experimental design, the sample consisted of 20 boys and girls, the survey technique was used and as an instrument the questionnaire was applied that passed the validity of experts and reliability through the KR-20 having as a result of the independent variable verbal games the value of ,847 and in relation to the dependent variable language the test yielded a value of ,934. For the normality test the Shapiro-Wilk statistic was applied, with which it was determined that the data do not follow the normal distribution in both variables. The T-student test was also used, which showed that the application of word game strategies has a significant effect on language development, with a significance of  $p = 0.000 < 0.05$ , thus accepting the research hypothesis. It is concluded that word games help improve the process of oral language development in 2-year-old children.

**Keywords:** *Word games, oral language, rhyme, riddles, rhymes.*

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Determinación del Problema**

El lenguaje es uno de los elementos necesarios en lo que respecta al adecuado desarrollo del infante, una poderosa herramienta que les posibilita explorar y comprender el mundo que los rodea, además de facilitarles la interacción social y el aprendizaje de nuevas ideas y conceptos. La formación y adquisición cognoscitiva del lenguaje en los niños es progresiva, aquel conocimiento lingüístico está determinado por la propia estimulación que ejerciten con los infantes (Yépez y Padilla, 2021).

Durante los primeros períodos de vida de un niño, los progenitores y cuidadores desempeñan un papel fundamental en la concepción que el niño tendrá de todo su exterior y cómo este conlleva su desarrollo cognitivo. Las herramientas básicas que los padres utilizan se asientan en el amor, reflejado en interactuar con el infante, ya sea jugando, leyendo, cantando, hablando, corriendo y disfrutando de explorar el mundo que lo contempla. De modo que, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF (2017), en su informe digital de La Primera Infancia importa para cada Niño da a conocer la necesidad de estimular a los niños desde la primera infancia, sugiere con mucho énfasis la interacción total con el infante y responder a sus estímulos, donde los padres contribuyen al fortalecimiento de las diversas conexiones neuronales que son aquellas que asientan las bases para su futuro desarrollo.

La Organización Mundial de la Salud - OMS (2023), en los últimos años de acuerdo al estudio y recojo de información a cargo de los especialistas, en el aspecto de expresiones orales en los niños de la primera infancia, centrándonos en los de dos años de edad, se muestra un alarmante incremento estadístico donde se evidencia que el 60% de los niños no logran los hitos del desarrollo de la comunicación verbal antes de los tres años y lo mencionado se observa con más énfasis a nivel mundial desde la pandemia. El mencionado resultado es evidente y se presume es debido al uso de pantallas tecnológicas, si bien antes de la emergencia sanitaria Covid que vivimos, el uso de la tecnología ya ocasionaba deficiencias en el desarrollo de los niños en diversos aspectos, post pandemia esta situación ha desbordado. Por tanto, la organización compartió estrictas recomendaciones del no uso en la edad temprana de los niños.

Es aquí donde vemos una gran oportunidad de poner en práctica la adecuada estimulación que deben recibir los niños en sus primeros estadios de vida, en el que el desarrollo cognitivo es el principal personaje de acción. Siendo la estimulación una agrupación de diversas técnicas, medios o actividades con base científica para generar un propósito de mejora al máximo de habilidades motrices, cognoscitivas, emocionales, lingüísticas y sociales en los infantes, cuando la mencionada es aplicable de modo secuencial (Terré, 2019).

Las diversas actividades que se fomenten a modo de recreación o juego en los infantes, cuales son partícipes de la estimulación en los primeros años de vida, logran grandes mejorías en el niño, permitiendo mejorar sus habilidades y fomentar el crecimiento de la capacidad de pensar, resolver problemas, comunicarse con su entorno, construir relaciones y expresar sus emociones. Firmemente estas acciones sientan las bases de la vida adulta y los preparan en el camino para disfrutar del aprendizaje, salud y bienestar.

Los partícipes de la estimulación en el infante son indiscutiblemente, la familia, con su importante participación generando un vínculo emocional efectivo con su niño en este mencionado proceso, el compromiso que ejerce para la mejoría evidente y necesaria en el primer estadio del infante, el niño personaje principal, los promotores, ejecutores y como factor complementario la escuela (Ramos y Méndez, 2020).

La educación inicial desempeña un papel importante y complementario a las decisiones de los padres para las mejorías de sus niños, ya que se forman y complementan la relación en su crianza y educación. En este punto, los individuos participantes fomentan el progreso total de los infantes, considerando su crecimiento afectivo, corporal y cognoscitivo. Aquel desarrollo integral se va a ver reflejado en la capacidad que el niño llegue a tener en su propia seguridad, su confianza al decir o hacer una acción, las estrategias que utilice para procesar información, su entendimiento, comprensión, independencia y autonomía consigo y con las personas de su entorno.

En la actualidad, los docentes como miembros de las escuelas requieren de la aplicación de una infinidad de estrategias, en el nivel inicial siendo una de ellas el juego, la recreación para estimular y fomentar nuevos conocimientos desarrollando en los

infantes la potencialidad de sus distintas habilidades esenciales y adquisición de los aprendizajes. El juego es una actividad intrínseca que apoya el desarrollo integral de los niños y ha sido reconocido como un concepto metodológico.

Habiendo observado las estadísticas en un primer punto, los niños de dos años presentan dificultades en la expresión de su lenguaje, por datos cualitativos, los especialistas mencionan que, después de unos dieciocho meses, comienzan a captar una característica común del objeto que están usando, lo que los lleva a generalizar o a usar palabras en exceso, como "guau guau", que significa "perro". Con las primeras combinaciones de palabras apareciendo a los veinticuatro meses de edad, el niño ya puede pronunciar unas quinientas palabras. A partir de este momento, los bebés deberían poder formar frases que tengan sentido, como "mamá, dame pan", y también deberían poder nombrar una variedad de frutas y verduras. Esto es lo esperado, aun así, se evidencian unas cuantas cuestiones en el proceso de expresar sus ideas, presentando dificultades en el lenguaje, ciertos niños, que son hablan o tienen problemas para pronunciar correctamente las palabras, simplemente te utilizarán como instrumento para ayudarles a satisfacer sus necesidades. Para fomentar la expresión del habla, los expertos, profesores en el caso de la educación inicial recurren al uso de juegos verbales para la mejora de la expresión oral.

A través de juegos verbales, aquellas actividades recreativas que involucran el lenguaje y que son necesarias en el aula, se puede alentar a los niños a expresarse oralmente y aumentar su vocabulario usándolo para describir experiencias en contexto Condemarín (2003), citado por Peña (2019).

Peña (2019), los juegos lingüísticos son fundamentales en las aulas ya que ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades del lenguaje oral. Pueden ser de muchos tipos diferentes y en la mayoría de ellos los niños interactúan con su entorno, se turnan, se apoyan unos a otros y organizan sus propias actividades. Por consiguiente, afirmamos que los juegos verbales tienen un impacto directo en el desarrollo del lenguaje de los niños, la ampliación del vocabulario además de la creatividad que despierta en los niños las estrategias de sus docentes, incrementando las habilidades comunicativas. Siendo la actividad lúdica, como el juego una de las formas más efectivas y adecuadas para que el infante aprenda a comunicarse y relacionarse de mejor manera en su contexto.

Las rimas, trabalenguas, adivinanzas, canciones y retahílas favorecen al desarrollo del lenguaje en los niños, más aún cuando realizamos estas dinámicas en base a los valores franciscanos que se fomentan en las aulas. Para ejecutar los mencionados juegos lingüísticos, los niños deben esperar turnos, seguir consignas, trabajo colaborativo con sus compañeros, sinceridad, responsabilidad, mucha creatividad, justicia, entre otros, y no solo para el niño involucrado sino en beneficio de los demás y de su propio desarrollo, así como de los educadores y padres de familia comprometidos, constituyendo la comunidad educativa franciscana.

De tal modo, la cuestión de la expresión del lenguaje en niños pequeños de dos años se puede abordar mediante juegos verbales, observándose una mejoría en la conciencia fonológica, establecer la relación de la palabra con las imágenes presentadas, la creatividad al descubrir respuestas de rimas o el seguimiento de la retahíla con la secuencia de imágenes y movimientos corporales, la retención de información, ampliación de vocabulario, percepción auditiva y visual, motivándolos a una mejora continua en su expresión oral y desarrollo en general.

## **1.2. Formulación de Problema: general y específicos**

### **1.2.1. Problema General**

¿De qué manera los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en niños de 2 años en la I.E Santa María?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

**PE01:** ¿En qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión pronunciación?

**PE02:** ¿En qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión comprensión?

**PE03:** ¿En qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión fluidez?

**PE04:** ¿En qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión axiológica?

### **1.3. Objetivos: general y específicos**

#### **1.3.1. Objetivo General**

**OG:** Demostrar la influencia de los juegos verbales en la mejora del lenguaje en niños de 2 años en la I.E Santa María.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

**OE01:** Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión pronunciación.

**OE02:** Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión comprensión.

**OE03:** Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión fluidez.

**OE04:** Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión axiológica.

### **1.4. Importancia del estudio.**

El uso de juegos verbales en el desarrollo del lenguaje infantil es fundamental para desarrollar un vínculo comunicativo suficiente con la familia más cercana y el entorno del niño. Los seres vivos se comunican a través del lenguaje y la expresión oral adecuada, lo que les ayuda a transferir sus ideas y sentimientos y promover su crecimiento social, cognitivo, emocional y académico. Además, los juegos verbales son una táctica utilizada para estimular y mejorar el lenguaje a través de sus elementos fonológicos, sintácticos y semánticos. Estas actividades vocales mejoran la expresividad, la comprensión, el vocabulario y la capacidad de los bebés para discriminar entre sonidos y palabras. A lo largo del camino, trabajan en fortalecer los

músculos de su boca para pronunciar palabras de manera correcta y divertida con el fin de aumentar su vocabulario, ser más fluidos y vincular significantes con significados Bedoya, (2023).

Con la actual investigación se busca que los docentes logren reflexionar con respecto a las estrategias y metodologías que utilizan en clase, logrando fomentar una enseñanza por medio de materiales creativos e innovadores. Tomando como referencia la planificación y aplicación de estrategias metodológicas, que apoyen la obtención de aprendizaje en los infantes del nivel inicial.

## **1.5. Justificación de la Investigación**

### **1.5.1. Teórica**

Es fundamental señalar que esta investigación se justificó teóricamente en que el lenguaje es una capacidad humana universal de interacción, comunicando las necesidades e intereses para relacionarnos con todas las personas de nuestro entorno de modo espontáneo e innato. De tal modo, por medio de los juegos verbales se aspira a fomentar con las diversas actividades lingüísticas, siendo estas rimas, adivinanzas y retahílas, promover la ampliación de vocabulario, fluidez y comprensión en el lenguaje expresado de los niños.

### **1.5.2. Práctica**

En el aspecto práctico se aplicó la estrategia de los juegos lingüísticos con el fin de estimular y desarrollar el lenguaje en los infantes, teniendo en cuenta que los alumnos asisten de modo presencial a la institución educativa, permitiendo la aplicación de las mencionadas actividades lingüísticas de modo dinámico, con materiales concretos que permiten la manipulación y exploración de los mismo, con la firme convicción de lograr mejoras en su lenguaje.



### **1.5.3. Metodológica**

Debido a que ofrecerá diversas herramientas, técnicas e instrumentos que permitan medir los índices del lenguaje tanto en niños como en niñas, ayudará en la creación de futuras investigaciones, la misma que favorecerá a las indagaciones del personal directivo y docentes con mira de realizar nuevos estudios complementarios relacionados al proceso de aprendizaje del niño/a, esperando de este modo potenciar el servicio de calidad y eficiencia en las escuelas del nivel inicial para la obtención y cumplimiento de las distintas condiciones básicas de calidad emitidas por el órgano competente y regulador del sector educación.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”**

#### **2.1.1. Historia Congregacional**

Su Excelencia, el 2 de diciembre de 1948, el Cardenal Juan Gualberto Guevara aprobó a la Congregación de las Hermanas Franciscanas de la Inmaculada Concepción el uso de este nombre. Su Eminencia nació el 6 de diciembre de 1883, en los terrenos del Estado ubicados en la calle San Idelfonso, actualmente conocida como "Bellas Artes" en Lima, Perú. La Congregación de Franciscanas fue fundada por inspiración divina en respuesta a las necesidades en desarrollo en el Perú durante la batalla con Chile, con el objetivo de proporcionar educación y obras humanitarias. La visión original de Fray Alfonso Mara de la Cruz era formar una comunidad cuyo objetivo principal fuera educar a las mujeres empobrecidas.

El objetivo fundamental de la congregación no ha cambiado desde su creación. Según las constituciones de la congregación y el apostolado esbozado en sus acciones, su objetivo primordial es la glorificación de Dios y la santificación de sus miembros mediante la observancia de los consejos evangélicos de acuerdo con el espíritu de las Bienaventuranzas. En el fin secundario se detalla el apostolado evangelizador que las Franciscanas de la han realizado y mantenido como práctica constante desde la fundación de la congregación, y que continúa hasta nuestros días.

#### **2.1.2. Principios de la Pedagogía Franciscana**

Son ideas que proyectan decisiones y acciones de las personas y sociedad en general. Desde este punto es donde observamos que los principios y valores son muy necesarias, ya que sin ello no habría un desarrollo pleno de la persona como ciudadano además de que sin ello habría confusión y poca visión del futuro. (Amaro, 2024) nos dice que estos principios son creados para orientar cosas

básicas como los valores o derechos humanos logrando así una convivencia en armonía, respeto, entre otros.

#### **A. Principio del Cristo Céntrico**

Concepto en el cual Cristo es el centro de todo y base de la educación de todo ser humano.

#### **B. Principio Mariano**

Amar y venerar a la Virgen María Inmaculada como madre, modelo y guía para seguir a Cristo en su plan de salvación.

#### **C. Principio Eclesial**

Se refiere a la fidelidad al Papa y su Magisterio (Confr. Const. 5), ya que su misión fundamental es el anuncio de la palabra de Dios a las personas, mediante el testimonio de fraternidad, en servicio dentro de aquellas obras. (Const. 6).

#### **D. Principio Franciscano**

Practicar y tener como centro la vivencia del Santo Evangelio, así como San Francisco siguió a Cristo y lo puso en primer lugar, siendo Dios el protagonista de su vida fomentando así el servicio y promoviendo la paz y bien franciscana.

#### **E. Principio Humanista**

Se base en el amor, la defensa y el respeto al decoro y vida humana como también la experiencia como enseñanza que nos otorgó Dios y la vivencia del evangelio.

### **2.1.3. Pilares Espirituales de Monseñor Alfonso de la cruz Sardinas**

Vivió radicalmente el Evangelio de Cristo bajo la protección de la Inmaculada Concepción, siguiendo el ejemplo de San Francisco de Asís, mientras recorría el camino de la santidad con humildad y plena fe en la gracia divina. Sus pilares espirituales son los siguientes:

### **1.- Amor al niño Dios:**

Se invitó a todos los estudiantes a amar de corazón al Sustentador del Mundo, a promover la paz y la felicidad real en cada persona, familia y comunidad, y a comprometerse activamente en el proceso de pacificación y renacimiento. En línea con la dedicación como verdadero discípulo de la tradición franciscana, se declaró una especial devoción.

### **2.- Amor al Evangelio – Palabra de Dios:**

Se adoptó el Santo Evangelio como guía y norma de vida en los estudiantes, imitando a San Francisco, lo que le llevó a una vida de austeridad, pobreza y humildad. Llevando una vida sin dinero, austera, sometida y sumamente modesta, obedeciendo la palabra de Dios, y utilizando ésta como único medio para evangelizar.

### **3.- Amor a la Cruz de Cristo:**

Nuestra colección incluye una rústica cruz de misionero que llevaba consigo para difundir el Evangelio entre los estudiantes a su entorno. Además, tenemos el símbolo de la cruz en su escudo episcopal, que contemplaba con gran amor, caminando tras las huellas de Cristo Redentor viviendo una vida de abnegación y ofreciendo prácticas penitenciales.

### **4.- Amor a la Eucaristía:**

Se sentía un profundo afecto por la Sagrada Eucaristía y defendía los sacramentos como método fiable de santificación ante sus seguidores, sus seguidoras, sus hermanas y alumnos.

### **5.- Amor a la inmaculada Concepción:**

El Padre Alfonso María de la Cruz estableció una Congregación con este nombre en 1883 como expresión de su amor y agradecimiento a la Inmaculada Concepción. Este nombre pertenece a una Congregación creada por la Inmaculada Concepción. Para que podamos emular las virtudes de nuestra Madre Inmaculada Concepción -pureza, obediencia, quietud y escucha atenta a la Palabra- nos hemos fijado normas estrictas.

#### **2.1.4. Valores fundamentales San Francisco de Asís**

Romero (2017) San Francisco de Asís introdujo en la sociedad de su época valores fundamentales como el respeto hacia las personas, el amor por la naturaleza, la conciencia social y la gestión poseedora de bienes y la pertenencia privada. Dichos valores, que él vivió de manera ejemplar, se interpretan hoy en día como fuente filosófica visionaria del ser humano como un viajero constante, relacionado con lo diferente, con los demás y con lo otro.

El ofrecimiento humanista derivada de la experiencia de San Francisco de Asís ha generado un giro antropológico - humanista que sigue siendo relevante, comparable al renacimiento nuevo humanístico que buscan dar nuevos significados a las complejas objetividades de la existencia y la convivencia del ser humano contemporáneo. A lo largo de los siglos, las escuelas franciscanas han coexistido con diversas acciones en favor de los necesitados del entorno, promoviendo acciones culturales que buscan el bienestar y el crecimiento humano, así como la protección y el respeto a la naturaleza. Este enfoque favorece una convivencia solidaria y pacífica con toda la creación divina.

En la visión franciscana, el hombre se convierte en un intermediario ecuménico encargado de cuidar, gestionar y mejorar la "casa común", como menciona el máximo representado de la iglesia. Desde esta perspectiva, el trabajo humano ocupa un lugar destacado y se considera liberado de la explotación, la opresión, el empobrecimiento, la división y la necesidad abocada al dinero. La visión franciscana cataloga al trabajador como ente humano, no como una mercancía. En este contexto, se rescata la importancia del trabajo como una oportunidad para que la persona se conecte con la naturaleza, beneficie al otro y construya relaciones interpersonales significativas.

#### **2.1.5. Carta Encíclica Laudato Si – El cuidado de la casa común**

El Santo padre Francisco no pudo realizar la carta encíclica sin referirse a un modelo inspirador, y elige a Francisco como guía. Considera que Francisco es un ejemplo destacado de cuidado hacia lo vulnerable y de una ecología integral vivida con autenticidad y alegría. Además, destaca que Francisco es el santo

patrón de aquellos que se dedican al estudio y trabajo en temas de ecología, siendo admirado no solo por cristianos, sino también por personas de otras creencias. Se enfatiza la atención especial que Francisco tenía hacia la creación de Dios y los más necesitados, así como su amor por la alegría, la generosidad y su conexión armoniosa con Dios, otros, la naturaleza y él mismo. En resumen, Francisco encarnaba la inseparabilidad entre la preocupación por la naturaleza, la justicia hacia los pobres, el compromiso social y la paz interior (Papa Francisco, 2015).

La carta encíclica "Laudato Si" ha sido escogida como un modelo para nuestra investigación ya que este documento resalta la importancia que el Papa atribuye a la "casa común", refiriéndose a nuestro planeta Tierra. La encíclica se convierte así en un referente fundamental para el tema central de las actividades de aprendizaje, que gira en torno al cuidado del medio ambiente.

"Laudato Si" es una llamada a la acción en el cuidado de la creación y aborda cuestiones cruciales relacionadas con la ecología integral, la justicia social y la responsabilidad hacia los más vulnerables. La carta destaca la interconexión entre los problemas ambientales y los desafíos sociales, abogando por una respuesta global y colaborativa para abordar la crisis ecológica; La elección de San Francisco de Asís como modelo también aporta una dimensión espiritual y ética al enfoque ambiental. San Francisco, conocido por su profundo amor y respeto por la naturaleza, se convierte en un patrón que enseña a amar la creación de Dios de manera integral. Su estilo de vida simple y su conexión armoniosa con la naturaleza sirven como inspiración para vivir en equilibrio con el entorno y promover la paz y la justicia.

Así, al incorporar estos modelos, la elaboración de las actividades de aprendizaje no solo busca abordar la problemática ambiental, sino también inculcar valores de cuidado, responsabilidad y amor hacia la creación, siguiendo el ejemplo tanto de la encíclica como del ejemplo de vida de San Francisco de Asís.

### **2.1.6. Pilares Eucarísticos de Madre Clara del Corazón de María**

Es conocida por su intensa devoción mariana, como lo demuestran los cuidados especiales que dispensaba a Nuestra Señora de las Lágrimas. Su devoción a la vida eucarística se manifestaba también en sus numerosas visitas al Santísimo Sacramento a lo largo del día. Estos son los pilares de su relación con la Eucaristía:

**A.- Seguimiento a Cristo a la luz del evangelio;** Cristo es reconocido como su único antepasado. Las palabras "Jesucristo es mi única herencia" grabadas en su tarjeta de votos eternos, que lleva consigo en todo momento, representan su dedicación primordial a Cristo y demuestran una profunda contemplación de la Biblia, aplicando estas enseñanzas en su vida hasta el punto de considerar a Cristo su única herencia.

**B.- El Cariño a la Inmaculada María;** la carta a Sor Herminia que se esfuerce por ser ejemplo de sumisión, reflexión, desinterés y caridad; por ello debe tener una fuerte devoción a la oración para recibir las bendiciones de la Santísima Virgen y de San Francisco. Francisco, por favor, bendícela. Antes de morir, suplicó a sus hermanas "que la escuela de la Inmaculada Concepción no termine nunca". Inmaculada Concepción"; a lo largo de sus duros momentos, pasa mucho tiempo de la Virgen Dolorosa.

**C.- Amor en Eucaristía;** Recordaba la Eucaristía antes de comenzar cualquier trabajo. Todas las noches llevaba la llave del Sagrario y pasaba horas ante el Santísimo Sacramento del Altar. La Sra. Carmela Mendoza de Altamirano, antigua alumna, recuerda un día en que la Madre Clara fue la última persona en abandonar las instalaciones de San Idelfonso en un día triste. Se despidió del lugar rezando y se llevó consigo el Santísimo Sacramento de la Capilla que abandonaba.

**D.- Amor a San Francisco;** Abrazó la pobreza material y espiritual, llevó una vida austera y se esforzó por vestir el hábito talar de nuestro Padre San Francisco.

**E.- Amor a la Vocación de Maestra;** En una de sus cartas, muestra cómo la educación moral e ilustrada de las niñas podría contribuir a la revitalización de la sociedad peruana mediante una formación y educación esmeradas, idealmente para las clases más bajas. Como la moralidad y la virtud son imposibles sin la religión, incluir la religión en la escuela garantizará una sociedad auténticamente moral y trabajadora.

## **2.2. Antecedentes de la Investigación**

### **2.2.1. Internacionales**

Palacio (2021) evaluaron los efectos de un programa para niños colombianos de tres años de edad destinado a mejorar el lenguaje hablado. Se incluyeron 58 niños de entre tres y cinco años en la metodología cuasi experimental, que se basó en dos categorías diagnósticas: desarrollo normal y retraso. Las habilidades lingüísticas de los niños mejoraron como resultado del programa de estimulación que se creó y utilizó en el estudio. Se determinó que la estimulación es esencial en el desarrollo cognitivo y a la vez el lingüístico, y que la estimulación temprana promueve el crecimiento positivo del lenguaje al interior de los límites de la consolidación física.

Rosas et al., (2021) en su estudio ligado a los fundamentos del aprendizaje de la expresión oral Chilena examinan los presupuestos teóricos entregados por la organización a cargo de la enseñanza de lenguas utilizando una metodología cualitativa, descriptiva, con recursos documentada de programas y planes de estudio en el ámbito de la lengua y la literatura; descubren que se descuida la concepción holística e integral, adoptando un diseño curricular; en las conclusiones ofrecen estándares para la evaluación del aprendizaje oral que tiene presente los logros de los estudiantes; para ello se internalizan en otros estudios específicos.

En su estudio, Velázquez & Villafuerte (2020) examinaron los efectos de los juegos recreativos en la mejora de la comunicación oral estudiantil ecuatorianos a lo largo de un estudio de caso de 10 meses. Encontraron que los



juegos y la fonética pueden vincularse para mejorar la comunicación oral, así como la mejora de la entonación al pronunciar palabras y frases y un aumento de la fluidez de 60 palabras por minuto (prueba previa) a 75 palabras por minuto (prueba posterior). Finalmente, concluyeron que la calidad de la comunicación oral estudiantil mejora con los juegos recreativos a medida que adquieren más confianza en su capacidad para expresar sus ideas.

En el estudio de Cabello (2021), “Juegos verbales y expresión oral en estudiantes de cinco años”, utilizó una muestra poblacional de 25 estudiantes y se empleó una metodología cuantificable en su tipo descriptivo-correlacional. Con base en los datos recabados, se concluyó que, si bien el 11,5% de los estudiantes presentaron inicialmente dificultades, el 57,7% de los estudiantes se ubicaron en el nivel alcanzado en relación al constructo “juegos verbales”. Asimismo, los estudiantes se posicionaron en la escala de proceso en un 30,8%. Este hallazgo sugirió que los juegos verbales son un instrumento esencial para acrecentar la expresión vocal, pues el 73,1% de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio en esta área.

En su trabajo, Díez, et al. (2009) examinan los elementos y el procedimiento del aprendizaje de una lengua, enfatizando que el lenguaje y la cognición son ejes fundamentales del crecimiento humano que los docentes deben apoyar constantemente. Para crear una intervención educativa efectiva, es fundamental comprender los aspectos del lenguaje, así como su crecimiento y características. De esta manera, se pueden examinar los elementos que ofrece el lenguaje, incluyendo la forma, el contenido y el uso, todos los cuales caen en los períodos prelingüístico y lingüístico y tienen etapas, subetapas y rasgos propios distintos. Estos elementos se desarrollarán de manera coordinada en el niño según su nivel de funcionamiento.

### **2.2.2. Nacionales**

En el estudio de Rodríguez et al. (2020) sobre el impacto del programa de storytelling en la comunicación oral, se buscó determinar cómo el programa

afectaba la comunicación oral estudiantil de 4 años. Utilizaron una metodología cuantitativa y un diseño cuasi experimental con un grupo muestral de 25 estudiantes, a quienes se les entregó una lista de cotejo tanto en el pretest como en el postest. Los resultados mostraron que a nivel estudiantil el 56% cumplieron con el nivel de logro, lo que indica que el programa fue significativo en la mejora de la comunicación oral estudiantil de 4 años, con una Z asumiendo el valor de -3,43. También notaron que el nivel de logro aumentó del 12% al 56% finalizado la labor.

Yesmi & Magaly (2022), en este estudio se investigó cómo se puede utilizar la lingüística para ayudar a los estudiantes afectados por la trata de personas en Bolivia a desarrollar sus habilidades orales a través del juego verbal. Con una población de 115 estudiantes que presentaban signos particulares de ser víctimas de trata, de los cuales la muestra estuvo compuesta por 55 que participaron en actividades de lenguaje, el estudio empleó una metodología participativa, un enfoque medible, descriptivo y explicativo. Se observaron resultados positivos después de aplicar el estímulo, según los investigadores. En concreto, el 82% de los estudiantes mejoraron sus habilidades de comunicación entre pares en la evaluación final, mientras que el 18% de ellos todavía están en proceso de lograr buenos resultados. Esto implica que las interacciones entre los estudiantes en términos de comunicación se ven significativamente impactadas por la variable dependiente.

Caluguillin (2019) encontró que los juegos verbales tienen una repercusión significativa en la oralidad de los niños en su investigación “Juegos verbales didácticos para el desarrollo de la expresión oral”. La población se conformó por 152 estudiantes matriculados en educación básica y la metodología utilizada se centró en un diseño exploratorio cuasi experimental, enfoque cuali-cuantitativo, tipo descriptivo. Chistes, trabalenguas, juegos de rol, adivinanzas y rimas son algunos de los juegos que ayudan a los jugadores a aprender nuevas palabras y ampliar su vocabulario de una manera entretenida, animada y animada.

El estudio de Solano (2020) sobre el uso de juegos verbales y el mejoramiento de la expresión oral en niños en edad preescolar tuvo como objetivo identificar los efectos que estos juegos tienden a acrecentar la habilidad oral. Para ello, empleó una metodología cualitativa y descubrió que los juegos verbales más accesibles en las experiencias grupales de los estudiantes fueron las adivinanzas, trabalenguas, canciones, dramatizaciones y rimas para posibilitar las habilidades, vocabulario y lenguaje que acrecienten las habilidades comunicativas. Los hallazgos demostraron cómo estos juegos facilitaron significativamente el desarrollo y acrecentar la habilidad oral, también el desempeño docente, lo que llevó a la conclusión que los programas ludo motrices tienen éxito en la mejora de la habilidad oral.

En su investigación, Morante (2020) examinó empleo de juegos verbales para potenciar la expresividad fluida en infantes de 3 años. Utilizando una metodología cuantitativa en su nivel descriptivo y un diseño diagnóstico-teórico-propositivo, realizó una investigación proyectiva utilizando un grupo de 21 estudiantes de 3 años, concluyendo que los resultados preliminares respaldaban la idea de talleres ligados a juegos verbales con una metodología práctica y oportuna para potenciar la habilidad oral.

## **2.3. Bases Teóricas**

### **2.3.1. Juegos Verbales**

Iwamura (2022) afirma que los juegos verbales demuestran cómo los niños pequeños entablan una conversación entre sí mientras desempeñan el papel de pregunta y respuesta. Las adivinanzas, las rimas y los trabalenguas son definitivamente los juegos verbales para mejorar la capacidad oral elegida. Estos son muy importantes para los niños, ya que implican que el desarrollo temprano es valioso para concatenar un vínculo entre el vocabulario y la pronunciación.

El crecimiento de la comunicación verbal desde una posición comunicativa bidireccional a través de signos orales, que implica el trueque de

roles en el circuito comunicativo, sustenta las ventajas de los juegos verbales (Moran & Assereto, 2019).

### **2.3.2. Dimensiones de los Juegos Verbales**

#### **Dimensión 1. Las Rimas.**

Juego verbal en el que los participantes deben repetir palabras que comiencen con la misma vocal tónica en cada enunciado. La rima asonante se da cuando coincide parcialmente entre los últimos sonidos de las vocales que se encuentran al final de los versos, mientras que la rima consonante se encuentra cuando los sonidos finales del verso se producen a partir de la última sílaba tónica. Se trata de oraciones breves que tienen un ritmo al ser pronunciadas y las rimas pueden encontrarse en las últimas vocales de las palabras tónicas a medida que las lees. Esto permite crear textos atractivos y creativos que facilitan el aprendizaje y la memorización (García, 2014).

#### **Dimensión 2. Las Retahílas.**

Las retahílas son palabras u oraciones que suenan divertidas y que, aunque al principio son difíciles de pronunciar, tienen múltiples significados y se vuelven bastante fáciles de entender una vez que se comprenden. La frase no solo tiene un significado propio, sino que también está expresada de una manera rítmica y amena que anima a los lectores más jóvenes a acercarse a los textos con mayor facilidad (García, 2014).

#### **Dimensión 3. Adivinanzas**

Consta de unos versos y una lista de frases donde el jugador debe localizar el objeto escondido. Esto fomenta el desarrollo de las capacidades cognitivas y lingüísticas del infante. Son bastante comunes los pequeños escritos que se concentran en momentos específicos. Explican o describen ciertos elementos, circunstancias, imágenes u otras cosas de manera abstracta y deben estar determinados con una frase que aclare lo expresado anteriormente (García, 2014).

### **2.3.3. Importancia del programa de los juegos verbales**

El valor de los programas de juegos verbales: son pertinentes porque ayudan a moldear la personalidad de los niños. Utilizados en aulas de todo el mundo, estos juegos facilitan la socialización entre estudiantes de diversas cohortes, al tiempo que fomentan el desarrollo de actividades en una variedad de materias de una manera atractiva. El juego indicado anteriormente tiene un impacto en la capacidad del sujeto para crecer en una civilización particular. Mejoran la unidad y la cohesión del grupo a través de este ejercicio. La práctica ayuda al desarrollo de la conciencia fonológica y la discriminación auditiva, ambas importantes para aprender a leer además de la ortografía y tienen un buen impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **2.3.4. Metodología de juegos verbales**

- Partiendo de una concepción desenfadada, realizan diversas actividades, lo que facilita la ejecución positiva de las mismas.
- Potencian la capacidad de realizar ejercicios de lectura y tareas relacionadas con la lingüística.
- Inspiran a los alumnos a crear ejercicios orales originales.
- Facilita el intercambio de las diversas actividades verbales de los alumnos, permitiéndoles explicar y exponer a los demás lo aprendido.
- Inventan nuevas actividades y proponen otras distintas. -La capacidad de comprender y respetar los turnos de los alumnos para demostrar su competencia. También da a los alumnos la opción de seleccionar una tarea y personalizarla haciendo un libro de ejercicios orales.

### **2.3.5. Teoría que explican los juegos verbales.**

La teoría constructivista se considera que permite al niño formar su propia comprensión de la realidad. Puede desarrollar habilidades e integrarse eficazmente en su entorno social, al que Vygotsky se refiere como un “entorno de progreso inmediato”, cuando participa en actividades recreativas específicas

con otros niños. Esto se interpreta como la brecha entre su nivel actual de desarrollo cognitivo y su capacidad para resolver problemas por sí solo.

Adicionalmente, Briceño & Ramos (2020) citan la Teoría del Juego de Sigmund Freud, que plantea que el juego permite al recién nacido liberar emociones reprimidas y satisfacer sus deseos, permitiéndole expresar su gama de emociones. De igual forma, esta acción ayuda al bebé a desprenderse de emociones negativas. El juego está vinculado a la conducta instintiva, sobre todo en lo que se refiere al deseo de realización. El juego y el sueño ayudan al infante a expresar su sexualidad, lo que lo hace sentir más satisfecho. Existe una conexión entre este ejercicio y el disfrute que obtiene una persona mayor al dormir. En el caso de que el bebé tenga experiencias desagradables mientras juega con los juegos, los manejará y controlará de tal manera que se convierta en un agente dinámico en lugar de pasivo, logrando

### **2.3.6. Conceptualización del lenguaje**

Podemos comunicar nuestros sentimientos, contar historias y participar en discusiones profundas cuando utilizamos la expresión oral. También implica saber cómo responder a disputas, plantear preguntas y cambiar la entonación de la voz para transmitir emociones e intenciones. Este proceso mejora nuestras interacciones sociales y emocionales con el mundo exterior al mejorar no solo nuestras habilidades expresivas sino también nuestra capacidad de escucha e interpretación del lenguaje (Cychosz et al., 2023).

Los niños aumentan con frecuencia la cantidad de lenguaje que utilizan y la cantidad de tiempo que pasan con otros niños. Su estilo de comunicación pasa de ser principalmente gestual y comprensible a uno en el que se evidencian intercambios lingüísticos apropiados sobre sus intenciones y el público al que se dirigen. Además, a través de sus interacciones cotidianas con los demás, los niños pueden aprender a ser oyentes activos, a hacer preguntas sobre temas que les interesan o con los que no están familiarizados, a seguir instrucciones y utilizarlas para completar tareas, a ofrecer sugerencias y a comentar historias o cuentos que han escuchado.

### **2.3.7. Dimensiones del lenguaje oral**

#### **Dimensión 1. Pronunciación:**

Dado que la interacción entre los procesos motores y sensoriales interfiere en la producción del habla a partir de su propia pronunciación, la pronunciación adecuada se relaciona con el desarrollo de la articulación verbal. En primer lugar, se piensa que las alteraciones motoras pueden dañar los órganos buco fonatorios, que están involucrados en la articulación verbal (Gallardo, 2009).

#### **Dimensión 2. Comprensión:**

La comprensión representa una de las habilidades más importantes que posee el ser humano, ya que nos permite conocer y comprender los objetos que nos rodean y los acontecimientos que surgen en nuestra vida. Se trata más bien de una capacidad intelectual que implica descifrar con precisión el significado de un texto, además de comprender palabras u oraciones.

#### **Dimensión 3. Fluidez:**

La fluidez catalogada como la capacidad de hablar sin pausas ni vacilaciones aparentes y se refiere a la capacidad de expresar ideas y sentimientos de forma clara y ordenada. Para que una comunicación sea eficaz, los niños deben saber escuchar atentamente y comprender lo que se les dice. Esto se conoce como habilidades de escucha (Cevallos, 2022).

### **2.3.8. Teoría que explican el lenguaje oral**

Bolaños (2020), la fundamentación de la teoría interaccionista de Bruner se da en los distintos escenarios educativos cuando el niño aprende a hacerse cargo del acto comunicativo que se adhiere a los requerimientos de cada individuo. Para complementar el aprendizaje dirigido de los niños, es necesario contar con un recurso educativo cognitivo y expresivo, conectado con la realidad social, cultural y afectiva. Cinco factores influyen en los

procesos cognitivos implicados en las interacciones académicas: las señales, la comunicación que genera discusión, el elemento didáctico que dirige el aprendizaje, la traducción lingüística del conocimiento y la lucha de los modelos por ganar tracción en el uso social.

Teoría de la competencia oral, en la que el niño aprende a comunicarse como resultado de su entorno familiar y social sin necesidad de un aprendizaje formalizado, por lo que describe al niño como un ser humano. Aprende a utilizar palabras para describir personas, cosas y otros aspectos de su entorno, lo que influye en sus sentimientos y acciones. Esto hace que el contexto familiar sea extremadamente poderoso. Esta competencia incluye aspectos como la voz, el tono y la entonación que transmiten intenciones; la personalidad; el dialecto; y el estado emocional que facilita la comprensión; estas características se emplean para mejorar los estímulos a través de cuentos, poesías, historias y anécdotas (Botey, 2019).

## **2.4. Definición de términos básicos**

### **A. Actividades lúdicas:**

Prestar atención a cómo se desarrollan las conexiones, habilidades y felicidad de los individuos (Núñez, 2002).

### **B. Aprendizaje:**

El aprendizaje es el proceso de adquirir conocimientos a través de la investigación, la práctica o la experiencia, especialmente la comprensión necesaria para comprender un tema (Yucoach, 2021).

### **C. Capacidad:**

Cantidad de recursos necesarios para realizar una tarea de manera competente o coherente. Estas herramientas consisten en las habilidades, conocimientos y actitudes que emplean los estudiantes para enfrentar una determinada situación; Ministerio de educación (MINEDU, 2016).



**D. Competencia:**

Muestran el nivel de desempeño que se exige a los estudiantes al concluir los ciclos de la EBR. Se componen de manera lógica y progresiva, considerando la complejidad del ciclo posterior; Ministerio de educación; Ministerio de educación (MINEDU, 2010).

**E. Comunicación oral:**

Es el uso de palabras para transmitir información que es captada, procesada y comprendida por el sentido auditivo a través de la combinación de señales sonoras o fonemas (Gudiño & Montero, 2016).

**F. Expresión oral:**

Implica aprender a escuchar para comprender lo que la gente está tratando de decir (Cassany et al., 2008).

**G. Fonología:**

El estudio del lenguaje relacionado con la distribución y los patrones de los sonidos del habla se conoce como fonología (Nordquist, 2019).

**H. Juego:**

El estudio del lenguaje relacionado con la distribución y los patrones de los sonidos del habla se conoce como fonología (Nordquist, 2019).

**I. Juegos verbales:**

Combinan actividades divertidas relacionadas con el lenguaje con el uso de señales del lenguaje hablado para mejorar las habilidades de expresión oral en diversas esferas de la vida (Roque & Vega, 2018).

**J. Lenguaje:**

La capacidad de comunicarse utilizando conjuntos de símbolos y signos lingüísticos para demostrar pensamientos, expresar ideas y transmitir sentimientos sobre un tema con el fin de funcionar en un entorno determinado (Berlo, 2000).

## **CAPÍTULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES**

### **3.1. Hipótesis**

#### **3.1.1. Hipótesis General**

**HG:** Los juegos verbales influyen significativamente en la mejora del lenguaje en niños de 2 años en la I.E Santa María.

#### **3.1.2. Hipótesis Especificas**

**HE01:** Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión pronunciación.

**HE02:** Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión comprensión.

**HE03:** Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión fluidez.

**HE04:** Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión axiológica.

### **3.2. Variables**

#### **Variable I: JUEGOS VERBALES**

Los ejercicios de recreación del lenguaje son necesarios en el aula para incentivar y fomentar la expresión oral de los niños, utilizando las rimas, retahílas y adivinanza como recurso, mientras amplían su vocabulario a través de encuentros y experiencias en su propio contexto (Peña, 2019).

## **Dimensiones de las variables:**

### **Dimensión 1: Adivinanzas**

Peña (2019) señaló que las adivinanzas son todas aquellas actividades orales destinadas a aumentar el vocabulario y brindar a los estudiantes ejercicios cerebrales. Responder adivinanzas es una técnica divertida para practicar el uso de diferentes frases adecuadas dando la respuesta correcta.

### **Dimensión 2: Retahíla**

Rodríguez (2021) los trabalenguas son importantes porque crean un efecto sonoro espacial y son un juego de palabras con sonidos similares que dificulta su pronunciación rápida. Quienes logran pronunciarlos correctamente y rápidamente obtienen poderes mágicos. Además, afirman que debido a que los juegos mejoran la fluidez del lenguaje, la articulación y la pronunciación, son muy relevantes y de gran atractivo para los niños (p. 65). En consecuencia, cabe destacar que los trabalenguas son oraciones cortas que tienen una combinación de palabras y sílabas difíciles que requieren una pronunciación rápida.

### **Dimensión 3: Rimas**

Zambrano (2022), la rima se produce cuando se repite el acento en la vocal final de una estrofa. Comparte puntos en común con otros estilos de escritura en el sentido de que repite fonemas o sonidos en las palabras al final de las oraciones de manera secuencial (p. 30). También deja en claro que la rima es el equivalente fonético cuando el acento está en la vocal final. Las rimas se pueden clasificar como sonantes o consonantes. Las rimas sonantes repiten vocales que comienzan con la última sílaba tónica, mientras que las rimas consonantes repiten vocales y consonantes que comienzan con la vocal tónica final.

## **Variable: 2 LENGUAJE**

Es el elemento de cognición de importancia para manifestar el pensamiento lógico, haciendo uso de los signos lingüísticos con facilidad, claridad y fluidez hacia el receptor, tal así que nos permite comunicarnos expresando lo racional en el pensamiento y ejecución de la inteligencia lingüística. Vygotsky 1998, citado por Cárdenas (2023).

De igual forma, Guzmán (2022) plantea que el lenguaje oral es un proceso que varía según la edad del niño. Ya que somos capaces de comunicarnos desde que nacemos, aunque sea por medios no verbales, el lenguaje se desarrollará en distintas etapas. Es importante recordar que cada niño aprende de manera diferente, a un ritmo y de una manera distinta. Es frecuente que algunos niños tarden más en hablar, comprender o participar en una discusión; para ayudarlos, se requiere estimulación en períodos específicos.

Meza y Herrera (2020) afirman que el lenguaje es fundamental tanto para niños como para adolescentes. Es un método o proceso que nos dará la capacidad de comunicarnos verbalmente con fluidez y claridad y, al mismo tiempo, expresar emociones específicas, ya que tendremos una voz que reconocerá nuestros sentimientos. A esto se le conoce como habilidades expresivas e interpretativas.

### **Dimensiones de las variables:**

#### **Dimensión 1: Pronunciación**

Condemarín (2019), un conjunto de elementos verbales sistemáticos y ordenados sirven como elemento semántico y sintáctico, y son el medio por el cual se indica la semántica de la lengua. El conjunto de características lingüísticas del sonido que están relacionadas con el significado se presenta mediante el componente fonológico. El resultado producido por el cambio en la expresión oral es un excelente ejemplo.

#### **Dimensión 2: Comprensión**

Tiene que ver con lo que significa una palabra e incluye tipologías de palabras y definiciones lingüísticas basadas en cómo se manifiestan las expresiones de los

conceptos. Los niños comprenden sistemáticamente el lenguaje del entorno, aunque varios idiomas etiqueten y definan la misma experiencia de manera diferente. Riscco (2019). Aclara que para realizar una evaluación exhaustiva de los aspectos semánticos se deben utilizar procedimientos adecuadamente estructurados y pruebas particulares que evalúen el vocabulario, la denominación y la comprensión.

### **Dimensión 3: Fluidez**

La capacidad de dominar las conexiones entre las palabras de una frase y la manera de articular esas conexiones es uno de sus componentes. Los aspectos semánticos están formados por las palabras que conforman la unidad funcional de significado de una letra, como señala (Cueva, 2021).

### **Dimensión 4: Axiología**

Esta perspectiva considera el derecho como una virtud que sustenta, sustenta y garantiza otros ideales superiores. Los principios que toda ley debe sustentar inevitablemente son la base de la existencia de las normas jurídicas y la razón de su carácter vinculante.

Las personas de todas las épocas y orígenes que anhelan cambiar las instituciones y los sistemas que gobiernan su vida en el mundo se sienten inspiradas por el humanismo franciscano para emprender cambios significativos. Para lograrlo, los fuertes del orden mundial deben contagiarse de esta ética para transformarse en individuos justos, solidarios y constructores de paz que respeten la naturaleza en todas sus manifestaciones.

El llamado de la crisis de valores responde la educación, que es esencial para desarrollar y crear estilos de vida sostenibles que estén conectados con el cuidado de los demás y del medio ambiente. Para organizar la coexistencia humana con sinergia, cooperación de todos con todos y solidaridad cósmica, es necesario desarrollar una filosofía del ser y despertar y actuar en el sentido del deber universal.

### 3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VAR.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
JUEGOS VERBALES	Son las actividades de recreación lingüística que se requieren en el aula para estimular y desarrollar la expresión oral de los niños participantes, incrementando su vocabulario relacionando con sus experiencias en su contexto. Peña, (2019)	Para valorar el constructo de juegos verbales, se construyó un instrumento, basándose en aspectos conceptuales expresado por Condemarán (2003), quién consideró las rimas, retahílas y adivinanzas, como componentes principales, quienes toman el papel de dimensiones investigativas, el instrumento corresponde a la ficha de observación, su aplicación está prevista para llevarse a desarrollo en un tiempo promedio de 20 minutos, calificándose por medio de respuestas politómicas tipo Likert, siempre (3), a veces (2) y nunca (1).	Rimas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repite rimas.</li> <li>• Acompaña de movimientos y gestos.</li> </ul>	1, 2, 3, 4,5, 6,7,8,9,10	<b>Ordinal:</b> - Nunca (1) - Casi Nunca (2) - A veces (3) - Casi Siempre (4) - Siempre (5)	Cuestionario
			Retahílas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oraciones breves.</li> <li>• Entonación.</li> <li>• Relación con los pictogramas.</li> </ul>	11,12,13,14, 15, 16, 17, 18		
			Adivinanzas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa la adivinanza.</li> <li>• Resuelve la adivinanza.</li> </ul>	19,20, 21, 22, 23, 24		
LENGUAJE	Es el elemento de cognición de importancia para manifestar el pensamiento lógico, haciendo uso de los signos lingüísticos con facilidad, claridad y fluidez hacia el receptor, tal así que nos permite comunicarnos expresando lo racional en el pensamiento y ejecución de la inteligencia lingüística. Vygotsky 1998, citado por Cárdenas (2023).	Referente al segundo constructo lenguaje, se empleó cómo instrumento el cuestionario, contemplando tres dimensiones conforme con el marco teórico argumentado por el autor base el psicólogo Vygotsky (1998), la pronunciación, comprensión y fluidez, correspondiente a escala ordinal y su ejecución está prevista para aplicarse en un tiempo promedio de 20 minutos, calificándose por medio de respuestas politómicas tipo Likert, siempre (3), a veces (2) y nunca (1).	Pronunciación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repite enunciados.</li> <li>• Emite oraciones propias.</li> </ul>	1,2,3,4,5,6	<b>Ordinal:</b> - Nunca (1) - Casi Nunca (2) - A veces (3) - Casi Siempre (4) - Siempre (5)	Cuestionario
			Comprensión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza palabras frecuentes de su vocabulario.</li> <li>• Memoriza expresiones.</li> </ul>	7,8,9,10,11,12		
			Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emite palabras con facilidad.</li> <li>• Expresa ideas con espontaneidad.</li> </ul>	13, 14,15,16,17,18		
			Axiológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valores franciscanos.</li> <li>• Identidad católica.</li> </ul>	19,20, 21, 22, 23, 24		

## CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

### 4.1. Enfoque de la investigación

En esta investigación, se ha optado por utilizar un enfoque cuantitativo, ya que la elección de la metodología de investigación influye en la orientación de nuestro estudio. Siguiendo la descripción proporcionada por Baptista (2006), el enfoque cuantitativo se define por la recolección de datos con el fin de confirmar hipótesis, empleando medidas numéricas y realizando un análisis estadístico para validar y evaluar teorías.

Según los autores, podemos identificar que un rasgo clave de este enfoque es el uso de medidas numéricas para garantizar que se puedan probar o rechazar las hipótesis pertinentes. Asimismo, Hernández, S. (2014) considera que el enfoque cuantitativo se basa en poder diseñar, explicar y corroborar hipótesis que hemos planteado a lo largo de la investigación, lo que quiere decir que es probatorio, teniendo en cuenta que esto sucede antes de recolectar y analizar los datos.

Lo antes mencionado concuerda con lo que menciona Flores (2019) que el enfoque cuantitativo es aquel en el que un fenómeno se mide mediante al menos uno de varios parámetros, pero la herramienta principal comprende datos numéricos y resultados estadísticos. Así, la investigación estuvo equipada con herramientas que facilitaron el análisis estadístico para llegar a los resultados, que revelaron que la práctica de los juegos verbales mejora el lenguaje en los niños y niñas.

### 4.2. Método

En la investigación se utilizó el método hipotético deductivo. El cual Clavijo et al. (2019) nos dice que este método postula a la creación de nuevos conocimientos el cual requiere la formulación de hipótesis sólidas. El presente método sugiere que el conocimiento científico no se deriva de experiencias sensoriales reales, sino de ideas hipotéticas que se basan principalmente en la intuición. Se utiliza la observación y/o la experimentación para comparar hipótesis con el mundo natural.

Asimismo, Zarzar (2020) menciona que, “El método hipotético-deductivo o experimental consiste en experimentos directos sobre el objeto de estudio cuyo único fin es

verificar la verdad o falsedad de una determinada hipótesis previamente planteada”. Por ello cuando el investigador ha realizado sus hipótesis, previo a ello ya se debió establecer unas predicciones, de tal manera que esas puedan ser probadas o refutadas de acuerdo al proceso que se llegue a dar durante la investigación.

#### **4.3. Tipo de investigación**

Para este estudio se utilizó el tipo de investigación aplicada, ya que la investigación aplicada se distingue por su enfoque en abordar desafíos prácticos y emprender esfuerzos para encontrar soluciones tangibles que puedan ser directamente implementadas en situaciones del mundo real. Este tipo de investigación se orienta hacia la resolución de problemas concretos y la generación de conocimientos que puedan ser aplicados de manera inmediata en diversas áreas de la vida cotidiana.

Chávez (2007) estima que la investigación aplicada tiene como objetivo primordial la resolución rápida de problemas, enfocándose en la aplicación inmediata a través de acciones concretas para abordar la situación. Por ende, se orienta hacia la acción inmediata, sin priorizar el desarrollo teórico, y busca obtener resultados mediante actividades específicas destinadas a solucionar el problema de manera eficaz; también la investigación aplicada se describe como aquella que examina la realidad social y utiliza sus descubrimientos para optimizar estrategias y acciones concretas. Este proceso no solo contribuye a perfeccionar y desarrollar estas estrategias, sino que también estimula la creatividad e innovación.

#### **4.4. Diseño de investigación**

En este estudio, se ha optado por emplear un enfoque de diseño experimental que incorpora un sub diseño denominado cuasi experimental. Este sub diseño implica abordar y tratar un problema específico. Inicialmente, se llevó a cabo una evaluación inicial, conocida como pre test, en ambos grupos de estudio con el fin de recopilar información. Después de la intervención, se aplicó un procedimiento post test en los dos grupos, evaluando el desempeño del constructo dependiente en el grupo experimental.



## A. Cuasiexperimental

Hernández et al., (2014) consideran que el diseño cuasiexperimental se emplea con el propósito de analizar el efecto de las soluciones aplicadas a la problemática identificada en diversos grupos en los que se implementan. Esto implica la existencia de un grupo experimental. Además, este tipo de diseño se centra en la comparación de los grupos, permitiendo una observación detallada de la evolución de los cambios en el Cuasi experimental de dos grupos no equivalentes con pre y post test, siguiendo el siguiente esquema:

**Tabla 1**

*Formula Cuasi Experimental*

	OG1	x	HG1
	OE4	-	HG4
	OG1: Objetivo general		HG1: Hipótesis general
	OG4: Objetivos específicos	HG4: específicos	Hipótesis

### 4.5. Población y muestra

#### 4.5.1. Población

La población estuvo conformada por 131 niños pertenecientes a los grados de 2, 3, 4 y 5 años de edad de la escuela Santa María. Por ello Según Palella & Martins (2018) mencionan que la población es un conjunto de factores que pueden utilizarse como indicadores. De la misma manera, Arias (2019) caracteriza a la misma como un conglomerado o conjunto inconexo de componentes que poseen rasgos similares, que pueden identificarse sin esfuerzo y conducir a resultados de investigación cruciales conformándose en todos los casos por aspectos que cumplen criterios específicos.

#### 4.5.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por 20 niños y niñas del aula de 2 años de la escuela Santa María.

Hernández (2022) nos indica que para poder conocer la muestra se debe considerar como subgrupo de la población, se requiere delimitarla para definir criterios y conclusiones, por medio de la técnica del muestro, aplicando el tipo de muestreo no probabilístico.

##### A. Muestreo

Al seleccionar el muestreo no probabilístico fue por haber considerado características iguales de nuestra población, siendo el criterio de selección en base a los constructos investigativos.

**Tabla 2**

*Muestra*

<b>GRUPO</b>	<b>AULA 2 AÑOS</b>	<b>TOTAL</b>
EXPERIMENT AL	20	20
TOTAL:		20

## 4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

### 4.6.1. La Técnica:

Hernández (2014) alega que las técnicas son los conductos utilizados para poder recopilar una basta cantidad de datos que se requiere, por ello hemos considerado que la técnica más apropiada para este estudio es la encuesta.

- **La encuesta.** Describe un conjunto de protocolos y técnicas para la recolección de datos e información pertenecientes a un área de estudio determinada alegado por Martínez (2022). En términos de metodología, esta encuesta se utilizó para recolectar datos descriptivos e investigar correlaciones entre variables. Para asegurar que los datos recolectados sean precisos y consistentes, la encuesta se adhiere a la esquematización de diseño predefinido.

### 4.6.2. El Instrumento:

Arias (2012) afirma que los instrumentos son aquellos recursos que pueden ser físicos o digitales que se va utilizar para poder registrar o almacenar distintas informaciones que nos ayudarán en nuestra investigación.

- **Cuestionario:** Los cuestionarios son un instrumento de investigación cuantitativa que recopila datos de un grupo y se pueden distribuir a través de múltiples canales, como reuniones en persona, servicios de correo o plataformas en línea. Se utilizaron dos cuestionarios, uno centrado en los juegos verbales y otro en el lenguaje. El primero consta de veinticuatro ítems y el segundo de igual manera. Por razones estadísticas, en ambos casos se aplicará la escala Likert, con categorías de respuesta que van desde nunca hasta siempre y valores de 1 a 5.

#### **4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información**

Hernández & Mendoza (2018), la estadística es la acción investigativa de cómo se comportan las personas y las entidades. Esto se puede hacer observando grupos sociales o conjuntos de datos científicos. Se realizaron los siguientes análisis para los conjuntos de datos:

- A. **Estadística descriptiva:** En particular, el análisis descriptivo tiene como objetivo resumir y organizar la información obtenida de los datos de la muestra; su intención es reducir los datos a una forma que sea precisa, comprensible y clara; en otras palabras, pretende sintetizar los datos en un formato que sea ampliamente accesible. Para llevar a cabo la acción investigativa, se utilizó un programa tecnológico para conjugar los datos, siendo Excel el programa que sirvió como matriz de datos. Además, se aplicaron técnicas de estadística descriptiva para evaluar los rangos de cada constructo mediante el uso de tablas y gráficos de barras.
  
- B. **Estadística inferencial:** Es el proceso de analizar un subconjunto de datos para hacer inferencias sobre el conjunto completo. La aplicación de cálculos que incluyen un grado de probabilidad y un margen de error es la base de esta actividad. La interpretación de estas estadísticas se utiliza a veces para confirmar conclusiones previas sobre los datos y pronosticar patrones futuros en los datos.

#### **4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos**

El estudio científico que se ha realizado, ha sido basado en la operacionalización de las variables. Para estructurar la construcción de preguntas siendo el instrumento de la encuesta que se realizara y se obtuvo por medio de la operacionalización de variables, dimensiones e indicadores para las dos variables (V1 y V2) hemos obtenido Preguntas cerradas politómicas (5 ítems) siendo validadas por jueces expertos por una parte a un metodólogo y un experto de nuestra especialidad educación inicial. Considerando al Dr. Sergio Enrique Pecho Dónola, Mg. Melchora Isabel Quispe Carbajal.

Se realizaron dos cuestionarios, con el primero se recogió la información de la segunda variable “Lenguaje” y con un segundo cuestionario recogimos información de nuestra primera variable “Juegos verbales”.

#### A. Validez:

Para poder validar los instrumentos elaborados, se les entregó a los jueces expertos elegidos, para obtener la aprobación respectiva.

#### B. Confiabilidad:

Por medio de la aplicación de la encuesta en un aula piloto, se obtuvo el cálculo de confiabilidad de ambos instrumentos por medio del coeficiente alfa de Cronbach ( $\alpha$ ), las respuestas en los ítems establecidos fueron de carácter politómicas, de acuerdo a las variables involucradas. Por medio de la fórmula que se presenta.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

En Donde:

**K:** El número de ítems

$\sum S_i^2$ : Sumatoria de Varianzas de los Ítems

$S_T^2$ : Varianza de la suma de los Ítems

$\alpha$ : Coeficiente de Alfa de Cronbach

**Tabla 3**

*Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio*

Variable	Alfa de Cronbach	Nº ítems
Juegos verbales	0.847	20
Lenguaje	0.934	20

*Nota: Base de datos de Prueba Piloto.*

## CAPITULO V: RESULTADOS

### 5.1. Análisis Descriptivo

Las tabulaciones efectuadas de los datos obtenidos para determinar la influencia existente entre las variables establecidas fueron suministradas en la escuela Santa María, 2024, los mismos que fueron analizados y procesados por medio de la utilización del software estadístico SPSS, en la cual se establecieron los siguientes rangos:

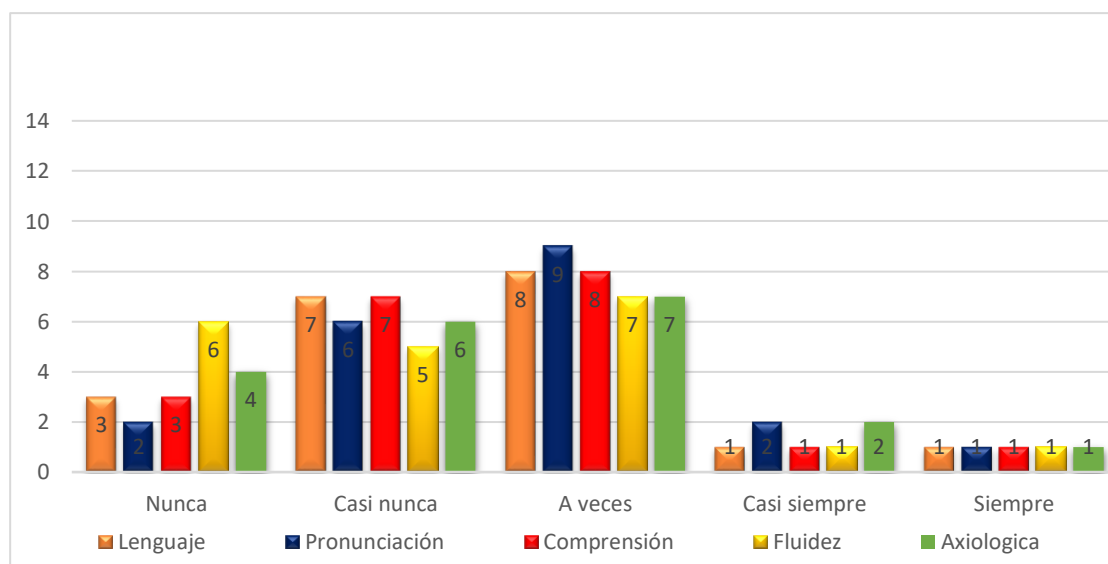
**Tabla 4**

*Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable lenguaje y sus dimensiones prueba pre test en la escuela Santa María de Chíncha 2024.*

Niveles	Variable									
	Lenguaje		Pronunciación		Comprensión		Fluidez		axiológico	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	3	15	2	10	3	15	6	30	4	20
Casi Nunca	7	35	6	30	7	35	5	25	6	30
A veces	8	40	9	45	8	40	7	35	7	35
Casi siempre	1	5	2	10	1	5	1	5	2	10
Siempre	1	5	1	5	1	5	1	5	1	5
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20,0	100,0	20,0	100,0

**Figura 1**

*Variable Lenguaje y sus dimensiones – prueba pre test*



### Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 20 niños y niñas sobre la variable expresión lenguaje, desde la opinión de la docente de aula, muestran que 3 (15%) nunca desarrolla convenientemente el lenguaje, 7 (35%) tienen una apreciación que casi nunca y 8 (40 %) establece que a veces, mientras que 1 (5%) lo desarrolla casi siempre y finalmente 1 (5%) lo desarrolla siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel a veces de 9 (45%) para la dimensión pronunciación, 8 (40%) para la dimensión Comprensión, 7 (35%) para la dimensión Fluidez, 7 (35%) para la dimensión Axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños consultados tienen una apreciación que el lenguaje a veces lo desarrollan para la mejora de sus aprendizajes.

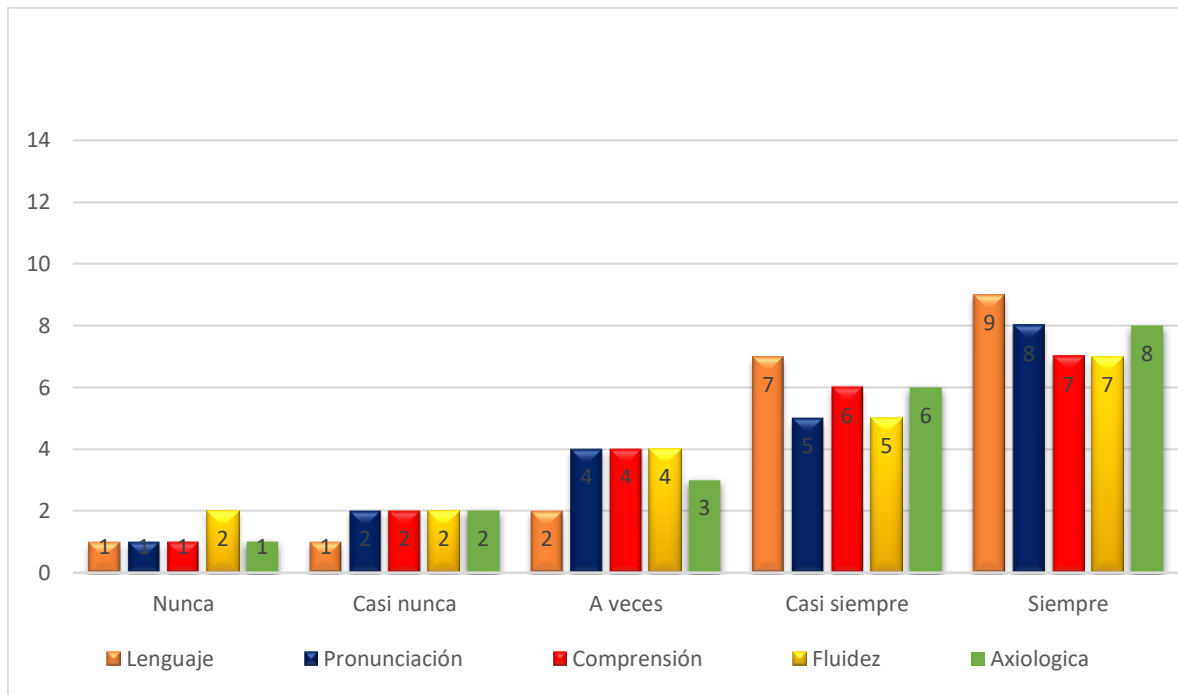
**Tabla 5**

*Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable lenguaje y sus dimensiones prueba pos test en la escuela Santa María de Chincha 2024.*

Niveles	Variable									
	Lenguaje		Pronunciación		Comprensión		Fluidez		axiológico	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	1	5	1	5	1	5	2	10	1	5
Casi Nunca	1	5	2	10	2	10	2	10	2	10
A veces	2	10	4	20	4	20	4	20	3	15
Casi siempre	7	35	5	25	6	30	5	25	6	30
Siempre	9	45	8	40	7	35	7	35	8	40
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20,0	100,0	20,0	100,0

**Figura 2**

*Variable Lenguaje y sus dimensiones – prueba pos test*



**Interpretación:**

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 20 niños y niñas sobre la variable lenguaje en la prueba pos test, desde la opinión de la docente de aula, muestran que 1 (5%) nunca desarrolla convenientemente el lenguaje, 1 (5%) tienen una apreciación que casi nunca y 2 (10 %) establece que a veces, mientras que 7 (35%) lo desarrolla casi siempre y finalmente 9 (45%) lo desarrolla siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel a Siempre de 8 (40%) para la dimensión pronunciación, 7 (35%) para la dimensión Comprensión, 7 (35%) para la dimensión Fluidez, 8 (40%) para la dimensión Axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños consultados tienen una apreciación que el lenguaje a veces lo desarrollan para la mejora de sus aprendizajes.



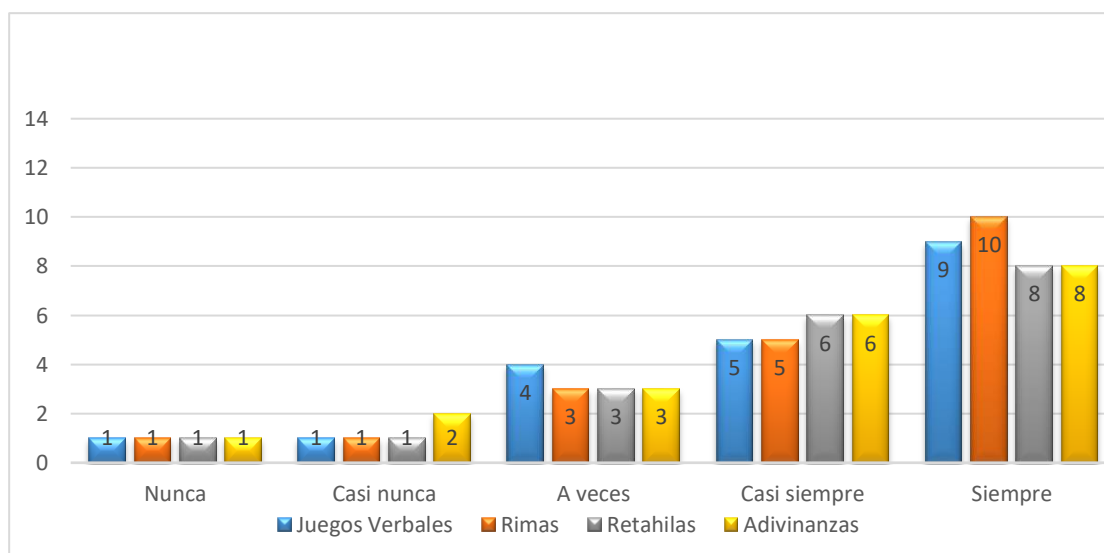
**Tabla 6**

*Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable Juegos Verbales y sus dimensiones prueba post test en la escuela Santa María de Chincha 2024.*

Niveles	Variable Juegos Verbales		Rimas		Retahílas		adivanzas	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	1	5	1	5	1	5	1	5
Casi Nunca	1	5	1	5	2	10	2	10
A veces	4	20	3	15	3	15	3	15
Casi siempre	5	25	5	25	6	30	6	30
Siempre	9	45	10	50	8	40	8	40
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20,0	100,0

**Figura 3**

*Variable Juegos Verbales y sus dimensiones – prueba pos test*



## Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 20 niños y niñas sobre la variable juegos verbales, desde la opinión de la docente de aula, muestran que 1 (5%) nunca aplica convenientemente los juegos verbales, 1 (5%) tienen una apreciación que casi siempre y 4 (20%) establece que a veces, mientras que 5 (25%) lo aplica casi siempre y finalmente 9 (45%) lo aplica siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel Siempre de 10 (50%) para la dimensión rimas, 8 (40%) para la dimensión retahílas, 8 (40%) para la dimensión adivinanzas. En donde se establece que la mayoría de los niños consultados tienen una apreciación que los juegos verbales Siempre lo aplican para la mejora de sus aprendizajes.

## 5.2. Análisis Inferencial

### Prueba de normalidad

La aplicación de las pruebas pre y pos-test de ambas variables, dieron resultados que demostraron valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad, evidenciado en la Tabla 7. Esto indica que los datos siguen una distribución normal, permitiendo utilizar pruebas paramétricas.

**Tabla 7**  
*Contraste de normalidad.*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
JUEGOS VERBALES	,134	20	,220*	,973	20	,932
Rimas	,129	20	,200*	,961	20	,659
Retahílas	,134	20	,230*	,958	20	,389
Adivinanzas	,158	20	,005*	,959	20	,193
LENGUAJE	,163	20	,226*	,946	20	,165
Pronunciación	,293	20	,001	,923	20	,093
Comprensión	,127	20	,200*	,968	20	,847
Fluidez	,159	20	,180	,879	20	,046
Axiológica	,171	20	,260*	,952	20	,673

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

*Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v27 para el estudio*

## Prueba de hipótesis general

**H<sub>i</sub>:** Los juegos verbales influyen significativamente en la mejora del lenguaje en los niños de dos años - 2024.

**H<sub>o</sub>:** Los juegos verbales no influyen significativamente en la mejora del lenguaje en los niños de dos años - 2024.

**Estadísticas de grupo:** A continuación, se observan los resultados del pre y post del grupo experimental:

**Tabla 8**

*Resultados del Pre y Post-test del Grupo Experimental.*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Lenguaje	32,28	20	11,536	2,457
	Lenguaje	75,39	20	6,265	1,413

**Tabla 9**

*Correlaciones de muestras emparejadas*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Lenguaje	20	,206	,793

*Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v27 para el estudio.*

### Interpretación:

Se exhiben en la tabla 8 los resultados del grupo experimental constituido por 20 niños y niñas, quienes han obtenido una puntuación de 32,28 en el pre test, un resultado bajo en el aula. Sin embargo, al aplicar el post test se lograron mejores resultados con una puntuación de 75,39, lo cual nos indica que los niños y niñas lograron motivarse durante las actividades de aprendizaje referida al lenguaje en

relación a los juegos verbales. A partir de estos resultados he podido concluir la hipótesis general es válida.

**Tabla 10**

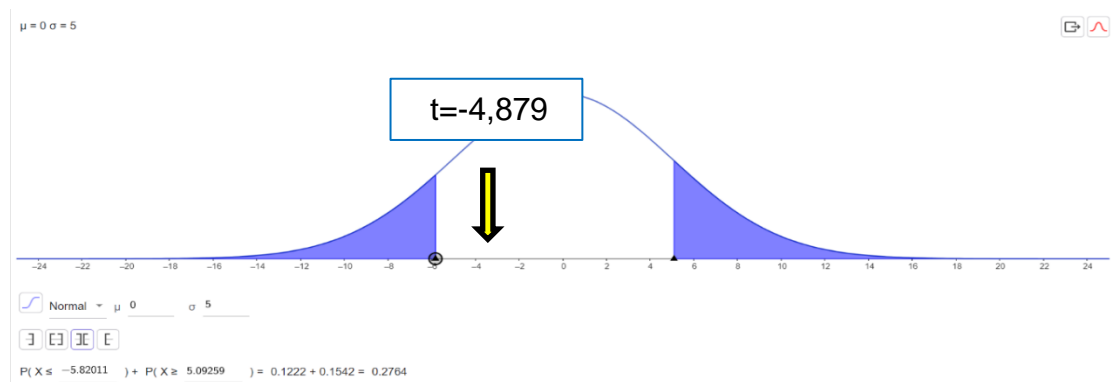
*Prueba de Muestras Emparejadas.*

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
		95% de intervalo de							
		Desv.		Desv.	confianza de la				
		Media	Desviación	Error	diferencia		t	gl	Sig.
				promedio	Inferior	Superior			(bilateral)
Par	Lenguaje	16,346	12,875	3,246	-25,126	-10,612	-4,879	20	,000
1	Lenguaje								

*Nota prueba de muestras emparejadas del aula de 2 años en la I.E Santa María*

**Figura 4**

*Prueba de muestras emparejadas.*



*Fuente: Reporte del Geogebra*

**Interpretación:**

En la tabla 10 se puede visualizar las puntuaciones de los 20 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron de las evaluaciones de pre test y post test. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar la hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor

de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de  $t = -4,879$  lo que significa que se desestima la hipótesis nula y se da por aceptado la hipótesis alterna.

### Prueba de Hipótesis Específica 1

**H<sub>i</sub>:** Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión pronunciación.

**H<sub>o</sub>:** Los juegos verbales no influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión pronunciación.

**Tabla 11**

*Estadística de muestras emparejadas: D1 Dimensión de pronunciación*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	74,31	20	6,375	1,846
	Pronunciación	19,24	20	2,956	,678

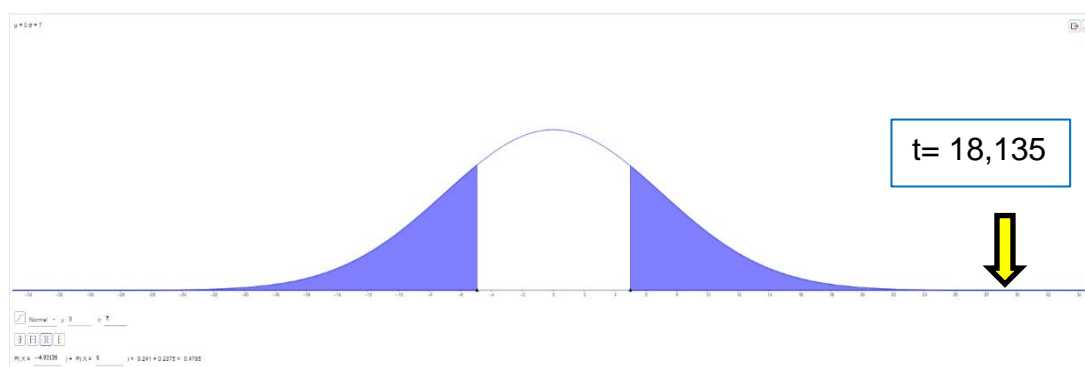
**Tabla 12**

*Correlaciones de muestras emparejadas.*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Pronunciación	20	,098	,924

**Tabla 13***Prueba de muestras emparejadas.*

		Prueba de muestras emparejadas								
		Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
		95% de intervalo de confianza de la diferencia				Desv. Error promedio				
Par	Desv.	Desviación	Desv.	Error	Inferior		Superior	t	gl	Sig.
1	-	62,312	6,914	1,642	48,146	58,147	18,135	20	,000	
	Pronunciación									

**Figura 5***Prueba de muestras emparejadas.**Fuente: Reporte del Geogebra***Interpretación:**

En la tabla número 11 de estadísticas emparejadas de la D1 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 20 niños y niñas del aula de 2 años quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 74,31 y 19,24, así hemos podido concluir que si existe una influencia significativa de la dimensión Pronunciación. En esta tabla se aprecia las puntuaciones de los 20 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron en las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar la hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00

corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de  $t= 18,135$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

### Prueba de Hipótesis específica 2

**Hi:** Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión comprensión.

**Ho:** Los juegos verbales no influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión comprensión.

**Tabla 14**

*Estadística de muestras emparejadas: D2 Comprensión.*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	78,56	20	6,782	1,814
	Comprensión	12,40	20	2,997	,841

**Tabla 15**

*Correlaciones de muestras emparejadas.*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Comprensión	20	,584	,283

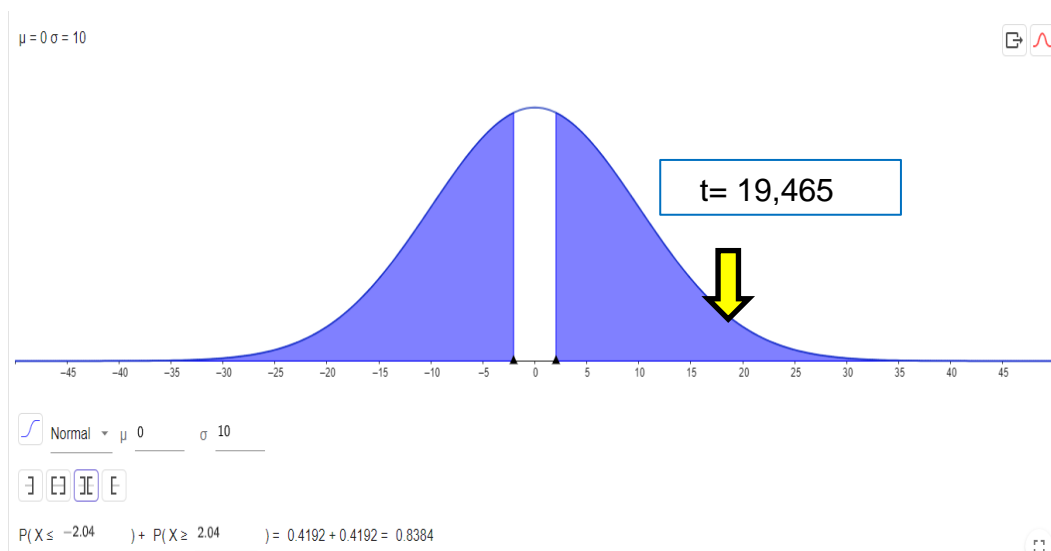
**Tabla 16**

*Prueba de muestras emparejadas.*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
95% de intervalo									
Desv. de confianza de la									
diferencia									
Sig.									
		Media	Desviación	Error	Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)
Par	Comprensión	66,478	7,432	1,976	51,658	59,795	19,465	20	,000
1	&								
	Comprensión								

**Figura 6**

*Prueba de muestras emparejada.*



*Fuente: Reporte del Geogebra*

**Interpretación:**

En la tabla número 14 de estadísticas emparejadas de la D2 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 20 niños y niñas del aula de 2 años quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 78,56 y 12,40, así hemos podido concluir que si existe una influencia significativa de la dimensión Comprensión. En esta tabla se aprecia las puntuaciones de los 20 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron en las evaluaciones de pre y post



test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar la hipótesis específica 2. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de  $t= 19,465$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

### Prueba de Hipótesis específica 3

**Hi:** Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión fluidez.

**Ho:** Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión fluidez.

**Tabla 17**

*Estadística de muestras emparejadas: D3 Fluidez*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Fluidez	74,46	20	5,856	1,974
		16,24	20	4,316	,968

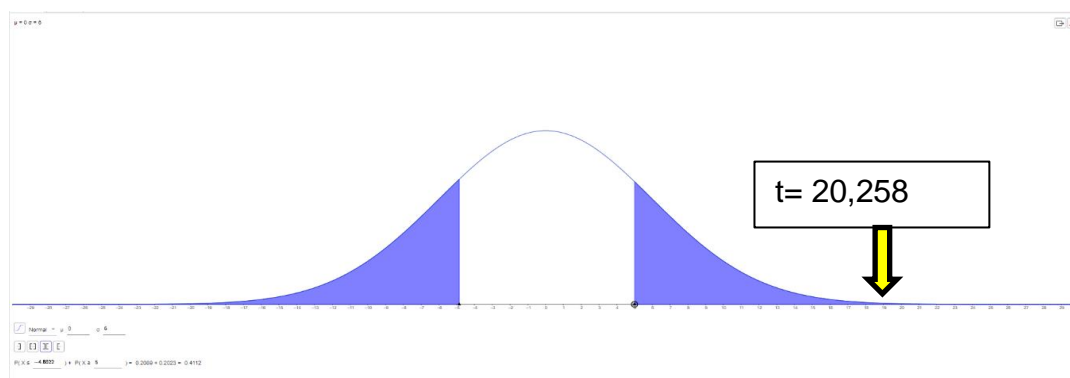
**Tabla 18**

*Correlación de muestras emparejadas.*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test Fluidez	20	,467	,596

**Tabla 19***Prueba de muestras emparejadas*

		Diferencias emparejadas							
		95% de intervalo de							
		Desv.	Desv.	confianza de la		t	gl	Sig.	
		Desviación	Error	diferencia					
Media		ón	promedio	Inferior	Superior			(bilateral)	
Par 1	Post test	53,456	8,365	1,948	49,923	56,476	20,258	20	,000
	-								
	Fluidez								

**Figura 7***Prueba de muestras emparejadas*

Fuente: Reporte del Geogebra

**Interpretación:**

En la tabla número 17 de estadísticas emparejadas de la D3 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 20 niños y niñas del aula de 2 años quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 74,46 y 16,24, así hemos podido concluir que si existe una influencia significativa de la dimensión Fluidez. En esta tabla se aprecia las puntuaciones de los 20 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron en las evaluaciones de pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar la hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t = 20,258$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

#### Prueba de Hipótesis específica 4

**Hi:** Los juegos verbales influye de forma significativa en el desarrollo de la expresión oral en su dimensión Axiológica.

**Ho:** Los juegos verbales no influye de forma significativa en el desarrollo de la expresión oral en su dimensión Axiológica.

**Tabla 20**

*Estadística de muestras emparejadas: D4 Axiológica y Juegos verbales*

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test Axiológica	69,42	20	5,874	1,845
		11,23	20	3,172	,995

**Tabla 21**

*Correlación de muestras emparejadas.*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Axiológica & Lenguaje	20	,338	,997

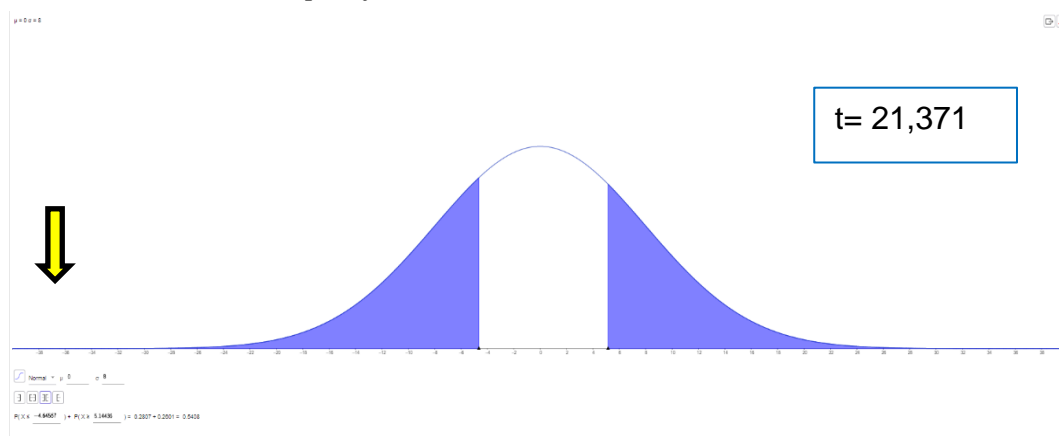
**Tabla 22**

*Prueba de muestras emparejadas.*

		Prueba de muestras emparejadas								
		Diferencias emparejadas								
		95% de intervalo de						t	gl	Sig. (bilateral)
		Desv. Desviación	Desv. Error	confianza de la diferencia						
Par		Media	ón	promedio	Inferior	Superior				
Par 1	Post test - Axiológica	54,674	5,876	1,654	49,678	58,236	21,371	20	,000	

**Figura 8.**

*Prueba de muestras emparejadas.*



*Fuente: Reporte del Geogebra.*

**Interpretación:**

En la tabla número 25 de estadísticas emparejadas de la D4 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 20 niños y niñas del aula de 2 años quienes conforman el grupo experimental. Se ha examinado las puntuaciones 69,42 y 11,23, así hemos podido concluir que si existe una influencia significativa de la dimensión Axiológica. En esta tabla se aprecia las puntuaciones de los 20 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron en las evaluaciones de pre y post test.

En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar la hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 4 con el valor de  $t = 21,371$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

### **5.3 Discusión de resultados:**

La investigación estuvo direccionada en la adquisición de un adecuado lenguaje, teniendo de referencia nuestra problemática la cual fue descubierta a través de la observación participativa durante las actividades de aprendizaje. Por medio de un análisis realizado a través de la prueba pre test y post test se logró demostrar que los juegos verbales posibilitan el desarrollo adecuado del lenguaje en los niños de 2 años de la Institución Educacional Santa María. El objetivo general establecido fue demostrar la influencia de los juegos verbales para la mejora del lenguaje en los niños de dos años – 2024.

Para cerciorarse del cumplimiento de la veracidad del objetivo me remito a los resultados de la aplicación de las pruebas pre y post test en la cual obtuve valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad la cual nos indica una distribución normal y hacer uso de pruebas paramétricas. Para evaluar la uniformidad de los datos se ejecutó la prueba de Levene, cumpliendo la normalidad para así aplicar la  $t$  de Student para la comprobación de las hipótesis.

En la prueba pre test del grupo experimental se obtuvo un 35% que representa un nivel de Casi Nunca en que los niños realizan adecuadamente el lenguaje. Luego de haber aplicado los juegos verbales, se realizó la evaluación post test, obteniendo en el grupo experimental un 45% donde se puede observar el cambio del nivel “Casi Nunca” al nivel “Siempre” donde queda demostrado que, a través de los juegos verbales, los niños evidenciaron un mejoramiento de su lenguaje.

En la significancia del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que me ha permitido validar la hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis

general con el valor de  $t = -4,879$  lo que significa que hemos desestimado la hipótesis nula y aceptado la hipótesis alterna.

La puntuación obtenida en el pre test fue de 32,28 un resultado bajo en el aula sin embargo al hacer un contraste con la prueba post test, posterior a la aplicación de la estrategia Autonomía, se obtuvieron mejores puntuaciones con un total de 75,39. Con ello se demuestra la mejora en cuanto a la expresión oral. Finalmente se concluyó que la hipótesis general es válida.

Para corroborar los resultados se tiene el trabajo de investigación de Palacio et al., (2021) evaluaron los efectos de un programa para niños colombianos de tres años de edad destinado a mejorar el lenguaje hablado, en donde se evidenció que las habilidades lingüísticas de los niños mejoraron como resultado del programa de estimulación que se creó y utilizó en el estudio. Se determinó que la estimulación es esencial en el desarrollo cognitivo y a la vez el lingüístico, y que la estimulación temprana promueve el crecimiento positivo del lenguaje al interior de los límites de la consolidación física.

También Velázquez & Villafuerte (2020) examinaron los efectos de los juegos recreativos en la mejora de la comunicación oral estudiantil, encontraron que los juegos y la fonética pueden vincularse para mejorar la comunicación oral, así como la mejora de la entonación al pronunciar palabras y frases y un aumento de la fluidez de 60 palabras por minuto, concluyeron que la calidad de la comunicación oral estudiantil mejora con los juegos recreativos a medida que adquieren más confianza en su capacidad para expresar sus ideas.

El primer objetivo específico fue Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión pronunciación. Los resultados de la prueba pre y post test, aplicada a los niños de 2 años, siendo el grupo experimental que obtuvo una puntuación de 19,24 con respecto a nuestra al componente de Pronunciación y una puntuación de 74,31 que representa la variable de juegos verbales.

En la prueba pre test del grupo experimental se obtuvo un 30% que representa un nivel de Casi Nunca en que los niños realizan adecuadamente el componente de Pronunciación. Luego de haber aplicado los juegos verbales, se realizó la evaluación post test, obteniendo en el grupo experimental un 40% donde se puede observar el cambio del nivel “casi nunca” al nivel “siempre” donde queda evidenciado que, a través de los juegos verbales, los niños evidenciaron una mejora en su componente de Pronunciación.

Se ha podido concluir que los juegos verbales adquieren un mejoramiento de la Pronunciación en los niños. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de  $t= 18,135$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Para corroborar los resultados se tiene el trabajo de investigación de Díez, et al., (2009) examinan los elementos y el procedimiento del aprendizaje de una lengua, enfatizando que el lenguaje y la cognición son ejes fundamentales del crecimiento humano que los docentes deben apoyar constantemente. De esta manera, se pueden examinar los elementos que ofrece el lenguaje, incluyendo la forma, el contenido y el uso, todos los cuales caen en los períodos prelingüístico y lingüístico y tienen etapas, subetapas y rasgos propios distintos. Estos elementos se desarrollarán de manera coordinada en el niño según su nivel de funcionamiento.

Por otro lado, Rojas (2022) alega en su tesis que consideró como propósito poder describir el nivel del progreso de la expresión oral en su dominio de bilingüismo quechua y castellano en los infantes a través de diversas láminas de actividades agrícolas. El estudio fue de naturaleza cuantitativo, empleando el registro de observación como instrumento. Finalizando que el lineamiento de la táctica en su investigación ha sido favorable con los diversos grupo básico e intermedio del nivel de bilingüismo.

El segundo objetivo específico fue Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión comprensión. Los resultados de la prueba pre y post test, aplicada a los niños de 2 años, siendo el grupo experimental que obtuvo una puntuación de 12,40 con respecto a nuestra al componente de Comprensión y una puntuación de 78,56 que representa la variable de juegos verbales.

En la prueba pre test del grupo experimental se obtuvo un 40% que representa un nivel de A veces en que los niños realizan adecuadamente el componente de Comprensión. Luego de haber aplicado los juegos verbales, se realizó la evaluación post test, obteniendo en el grupo experimental un 35% donde se puede observar el cambio del nivel “a veces” al nivel “siempre” donde queda demostrado que, a través de la estrategia de los juegos verbales, los niños evidenciaron una mejora en su componente de Comprensión.

Se ha podido concluir que los juegos verbales facilitan el mejoramiento del lenguaje en los niños. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de  $t= 19,465$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Para corroborar los resultados se tiene el trabajo de investigación de Yesmi & Magaly (2022), en este estudio se investigó cómo se puede utilizar la lingüística para ayudar a los estudiantes afectados por la trata de personas en Bolivia a desarrollar sus habilidades orales a través del juego verbal. Finalizando como resultado de su indagación que los juegos predomina considerablemente en el fomento de la autonomía en los alumnos de la edad 3 años.

Por otro lado, Caluguillin (2019) encontró que los juegos verbales tienen una repercusión significativa en la oralidad de los niños en su investigación “Juegos verbales didácticos para el desarrollo de la expresión oral”. Concluyó que los Chistes, trabalenguas, juegos de rol, adivinanzas y rimas son algunos de los



juegos que ayudan a los jugadores a aprender nuevas palabras y ampliar su vocabulario de una manera entretenida y animada.

El tercer objetivo específico fue Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión fluidez.

Los resultados de la prueba pre y post test, aplicada a los niños de 2 años, siendo el grupo experimental que obtuvo una puntuación de 16,24 con respecto a la Fluidez y una puntuación de 74,46 que representa la variable juegos verbales.

En la prueba pre test del grupo experimental se obtuvo un 30% que representa un nivel de nunca en que los niños realizan adecuadamente el componente de Fluidez. Luego de haber aplicado los Juegos Verbales, se realizó la evaluación post test, obteniendo en el grupo experimental un 35% donde se puede observar el cambio del nivel “nunca” al nivel “siempre” donde queda evidenciado que, a través de los juegos verbales los niños evidenciaron un mejoramiento en su componente fluidez.

Se ha podido concluir que los juegos verbales posibilitan un mejoramiento del componente Fluidez en los niños. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t= 20,258$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Para corroborar los resultados se tiene la investigación de Solano (2020) sobre el uso de juegos verbales y el mejoramiento de la expresión oral en niños. Los hallazgos demostraron cómo estos juegos facilitaron significativamente el desarrollo y la mejora de la habilidad oral, también el desempeño docente, lo que llevó a la conclusión de que el programa de juegos teniendo éxito en la mejora de la habilidad oral.

Por otro lado, Morante (2020) examinó el uso de juegos verbales para potenciar la expresión oral en estudiantes de 3 años, concluyendo que los resultados preliminares respaldaban la idea de talleres ligados a juegos verbales con una metodología práctica y oportuna para potenciar la habilidad oral.

El cuarto objetivo específico fue Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión axiológica.

Los resultados de la prueba pre y post test, aplicada a los niños de 2 años, siendo el grupo experimental que obtuvo una puntuación de 11,23 con respecto a nuestra al componente Axiológico y una puntuación de 69,42 que representa la variable de juegos verbales.

En la prueba pre test del grupo experimental se obtuvo un 35% que representa un nivel de a veces en que los niños realizan adecuadamente el componente Axiológico. Luego de haber aplicado la estrategia de autonomía, se realizó la evaluación post test, obteniendo en el grupo experimental un 40% donde se puede observar el cambio del nivel “a veces” al nivel “siempre” donde queda evidenciado que, a través de los juegos verbales, los niños evidenciaron un mejoramiento en su componente Axiológico.

Se ha podido concluir que los juegos verbales posibilitan el mejoramiento del componente Axiológico en los niños. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t = 21,371$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Es importante resaltar lo que nos indicó Cussiánovich (2019), las estrategias de aprendizaje no solo deben estar enfocadas a la adquisición de conocimientos, sino también estar relacionadas con la fe, para obtener un pensamiento cristiano, de manera que podamos aportar a una sociedad, buscando la buena convivencia.

Por último, es importante destacar la importancia de los ideales y principios axiológicos franciscanos, que han sido un componente vital y fuente de apoyo para el desarrollo de habilidades académicas y conductuales. De igual modo, se destaca el impacto educativo del santo patrono, San Francisco de Asís, cuyas enseñanzas han propiciado un cambio notable en la conducta de los niños y en el ámbito académico.

## CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1. Conclusiones

**Primera:** Dado la obtención como resultado del objetivo general se evidenció la incidencia de los juegos verbales en la mejora del lenguaje en los niños de 2 años del nivel inicial 2024. Se ha podido concluir gracias a los resultados de la prueba pre y post test, quedando demostrado que el empleo de los juegos verbales por medio de diversos talleres posibilita el mejoramiento en los infantes. Finalmente, la significancia tiene un valor de 0,00 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de  $t = -4,879$  lo que significa que se ha desestimado la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Segunda:** Con respecto al primer objetivo específico se pudo determinar en qué medida los juegos verbales influye en el desarrollo del lenguaje en su dimensión Pronunciación. Gracias a los resultados obtenidos en el pre y post test se ha podido concluir, mediante los juegos verbales, donde se utilizaron diversos materiales que ayudaron a los niños y niñas mejoren la capacidad de Pronunciación. La significancia del post test se observa un valor de menor a 0,05 lo que ha permitido validar la hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de  $t = 18,135$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Tercera:** En relación al segundo objetivo específico se pudo determinar en qué medida los juegos verbales influye en el desarrollo del lenguaje en su dimensión Comprensión. Se ha llegado a una conclusión al aplicar la prueba del pre y post test y los talleres realizados con los niños y niñas quienes lograron mejorar su capacidad comprensiva a través de los juegos verbales. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,005 lo que se ha permitido validar la hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el

valor de  $t=20,258$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Cuarta:** El tercer objetivo específico se pudo determinar en qué medida los juegos verbales influye en el desarrollo del lenguaje en su dimensión Fluidez. Por medio del contraste entre la prueba pre y post test, se concluye que los juegos verbales mejoran la Fluidez en su expresión oral. Finalmente, la significancia del post test se observa un valor menor a 0,005 lo que se ha podido permitir validar la hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t=19,465$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

**Quinta:** El cuarto objetivo específico se pudo determinar en qué medida los juegos verbales influye en el desarrollo del lenguaje en su dimensión Axiológica. Por medio del contraste entre la prueba pre y post test, se concluye que por medio de trabajos de juegos verbales se mejora su capacidad axiológica en su expresión oral. Finalmente, la significancia del post test se observa un valor menor a 0,005 lo que se ha podido permitir validar la hipótesis. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,00 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de  $t=21,371$  desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

## 6.2. Recomendaciones

**Primera:** A la luz de los hallazgos del presente estudio, se recomienda que la directora de la institución educativa Santa María incentive al personal docente a utilizar la estrategia del juego verbal con el fin de maximizar el logro de las competencias establecidas y al mismo tiempo mejorar gradualmente las habilidades lingüísticas tanto de los niños como de las niñas.

**Segunda:** Se recomienda implementar sectores de trabajo a nivel institucional para brindar a los miembros del personal docente más variedad en su trabajo, despertar el interés y la motivación de los estudiantes por aprender y permitir que los docentes alcancen metas y completen tareas dentro de los plazos asignados según lo descrito en sus planes estratégicos.

**Tercera:** Los directores de educación deben establecer convenios con las instituciones de educación superior para ofrecer desarrollo profesional continuo a sus docentes, lo que facilitará la asimilación de información sobre la aplicación de estrategias de trabajo que faciliten la aceleración del aprendizaje de niños y niñas, respetando sus necesidades de aprendizaje.

**Cuarta:** Con el objetivo de brindar un desarrollo profesional continuo a sus docentes y personal administrativo, los directores de educación deben establecer convenios con las instituciones de educación superior, lo que les permitirá conocer cómo aplicar estrategias de trabajo que aceleren el aprendizaje de los niños y niñas, atendiendo sus necesidades de aprendizaje.

**Quinta:** Con el fin de fomentar la aplicación exitosa de valores y actitudes positivas en niños y niñas que sean capaces de consolidar su formación integral, apoyar la implementación de la pedagogía franciscana con su componente axiológico.

## REFERENCIAS

- Amaro, E. M., Santos, A. R., & Oliveira, C. P. (2024). Principios, valores y actitudes en tiempos de “modernidad líquida”: reflexiones sobre la pedagogía franciscana en el Colegio Franciscano Inmaculada Conceição-Dourados-Ms. Taumazein: Revista en línea de Filosofía, 17(33), 93-98.  
<https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/thaumazein/article/view/4958>
- Arias, G. (2019). Introducción a la metodología científica. Abacoenred.com.  
<https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Álvarez, P. (2018). Ética e investigación. Repide, 7(2), 122-149.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6312423>
- Berlo, D. (2000). El proceso de la comunicación. Introducción a la teoría y a la práctica. Buenos Aires:  
Ateneo.  
[https://books.google.com.pe/books/about/El\\_proceso\\_de\\_la\\_comunicaci%C3%B3n.html?hl=es&id=saPA2H02u8MC&redir\\_esc=y](https://books.google.com.pe/books/about/El_proceso_de_la_comunicaci%C3%B3n.html?hl=es&id=saPA2H02u8MC&redir_esc=y)
- Bolaños, S. (2020). Estrategia metodológica lúdica de cuentos infantiles para mejorar la habilidad de la expresión oral en el área de comunicación  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8824>
- Botey-Lluch, R. (2019). Análisis de las diferencias perceptivas y cognitivas entre la escucha y la lectura en niños y niñas. (Trabajo fin de grado, Universidad Pompeu Fabra).  
<https://repositori.upf.edu/handle/10230/43865>
- Briceño, F., & Ramos, D. (2020). Uso de juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes del III ciclo de educación básica regular de la institución educativa 80206, distrito de Sanagoran – Sánchez Carrión, 2019.  
<https://docplayer.es/217305066-Universidad-catolica-de-trujillo-benedicto-xvi.html>
- Cabello, A. M. (2021). *Juegos verbales y expresión oral en estudiantes de 5 años de la IEI 652-02 Santa Rosa de Lima, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57129>
- Caluguillin, A. V. (2019). *Juegos verbales didácticos para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central de Ecuador].  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19876/3/T-UCE-0010-FIL-569.pdf>

- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2008). Enseñar lengua. Editorial: G. [https://www.upf.edu/web/daniel\\_cassany/ensenar-lengua](https://www.upf.edu/web/daniel_cassany/ensenar-lengua)
- Cely, N. Palacios, W & Caicedo, Á. (2023). “Conceptos y enfoques de metodología de la investigación”. <https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/6728/CONCEPTOS%20Y%20ENFOQUES%20DE%20METODOLOG%C3%8DA%20DE%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cevallos, J. (2022). Estrategia didáctica para desarrollar la comunicación oral entre el docente y los estudiantes de sexto año de Educación General Básica. *Didáctica y Educación*, 13(4), 341-361. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/1518/1641>
- Cychosz, M., Mahr, T., Munson, B., Newman, R. & Edwards, J. (2023). Preschoolers rely on rich speech representations to process variable speech. *Child Development*, 94(4). <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/cdev.13922>
- De La Cruz, P (2020). “El hipotético-deductivismo en la explicación de las ciencias sociales” <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570968990003>
- Díez, M., De Caso, A., Pacheco, D., García, J. y García, E. (2019) el desarrollo de los componentes del lenguaje desde aspectos psicolingüísticos. *Asociación Nacional de Psicología Evolutiva y Educativa de la Infancia, Adolescencia y Mayores Badajoz* vol. 2, núm. 1, España. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832321013>.
- Espinoza, E. (2022). *La influencia del juego verbal para el desarrollo del lenguaje oral en Educación Inicial 2*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22044/1/TTQ638.pdf>
- Francisco, P. (2015). Francisco, P. (2015). Carta encíclica Laudato Si' del Santo Padre Francisco sobre el cuidado de nuestra casa común. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/REVURP\\_ad92fb644ea514157f917c851a17ad3e](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/REVURP_ad92fb644ea514157f917c851a17ad3e)
- Fondo de las Naciones Unidas para la infancia; UNICEF Perú. (2017 - 2019). *La Primera Infancia importa para cada niño*. [https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La\\_primera\\_infancia\\_importa\\_para\\_cada\\_nino\\_UNICEF.pdf](https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf)




- Forero, F. B. S. (2008). Había una pedagogía franciscana. *El Ágora USB*, 8(2), 459-468.  
<https://revistas.usb.edu.co/index.php/Agora/article/view/1540>
- García, M. (2014). El Desarrollo de la Lengua Oral: Programa Didáctica para el primer nivel de segundo ciclo de educación infantil.  
<https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Biblioteca/2014bv15/2014-bv-15-3lauragarcialargomartin.pdf?documentId=0901e72b81b4476a>
- Gallardo, B. (2019) Valoración del componente pragmático a partir de datos orales. *Rev. Neurol.*, 557-561.  
<http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/30609/049162.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, S. (2014). Metodología de la Investigación.  
[https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez\\_R\\_2014\\_Metodologia\\_de\\_la\\_Investigacion](https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigacion)
- Hernández, S. & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.  
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Herrero, L. (2015). Estimulación lingüística y educación infantil: análisis de la expansión de vocabulario y efectos contextuales-semánticos a lo largo del 2º ciclo.  
<https://www.redalyc.org/pdf/771/77137915008.pdf>
- Hurtado, G. (2022). Los juegos verbales y el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 4 a 5 años de edad.  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37460/1/12.1%20TESIS%20FINALE.pdf>
- Iwamura, S.G. (2022). *The Verbal Games of Pre-school Children* (1st ed.).Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9781003327929>
- Martínez, S. (2022). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *TEPEXI Boletín Científico de la Escuela Superior Tepeji del Río*, 9(17), 38-39.  
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/tepxi/article/view/7928>
- Morante, A. M. (2020). *Juegos verbales para estimular la expresión oral en los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 474*. [Tesis de bachillerato, Universidad Cesar Vallejo].  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53371/Morante\\_SAM-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53371/Morante_SAM-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

- Moreno, E. (2021). Metodología de investigación, pautas para hacer Tesis.  
<https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>
- Ministerio de Educación; MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial. Ministerio de educación.*  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>
- Nordquist, R. (2019). Fonología, definición y observaciones. [On line].  
<https://espanolaldia.wordpress.com/2019/11/03/fonologia-definicion-y-observaciones/>
- Nunez, P. (2002). Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos. Bogotá D.C: Loyola.  
[https://books.google.com.pr/books?id=AHi\\_OJSXRGAC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pr/books?id=AHi_OJSXRGAC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false)
- Palacios, S. (2021). Programa compensatorio de estimulación temprana, con énfasis en desarrollo neurológico, para niños que ingresan a primer año de básica sin haber cursado el nivel inicial, en la Unidad Educativa Provincia de Chimborazo del cantón Pallatanga.  
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7895>
- Ramos H. , Méndez, F. (2020). La estimulación temprana para el desarrollo infantil  
<https://www.redalyc.org/journal/4757/475769312006/html/>
- Rodríguez, E., Espejo, F., & Flores, E. (2020). Influence of the “my children's stories” program on the development of oral communication in kids in kindergarten, in pandemic covid-19. PSYCHOLOGY AND EDUCATION, 57(9), 3375-3387.  
<http://psychologyandeducation.net/pae/index.php/pae/article/download/13321118/2477>
- Rodríguez, F. & Suxe, M., (2022). “El método Doman y el desarrollo del habla en los niños de cuatro años de la I.E n°22236”  
<https://repositorio.sanfranciscochinchita.edu.pe/handle/EESPPSFA/13>
- Romero, M. (2017). Valores educativos franciscanos de la Tercera Orden Regular. Boletín de Historia de la Tercera Orden Franciscana, (5), 33-98.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6863000>
- Rosas, C., Andrade, E., Cárdenas, A., & Sommerhoff, J. (2021). Premisas para la enseñanza de la expresión oral en Chile. (Spanish). Estudios Pedagógicos (Valdivia), 47(1), 251–265.  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052021000100251](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052021000100251)

- Roque, E. y Vega, M. (2018). Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años  
[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8630/Roque\\_Quispe\\_Eva\\_Marleni\\_Vega\\_Luquequispe\\_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8630/Roque_Quispe_Eva_Marleni_Vega_Luquequispe_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sampieri, H. (2016). Metodología de la Investigación Hernández Sampieri 6a Edición. Edu.pe.  
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Solano, R. (2020). *Juegos verbales una alternativa para mejorar la expresión oral en los estudiantes de inicial de Calamarca Julcán, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49558>
- Yépes, E. R., Padilla, G. C. La oralidad y las dimensiones del lenguaje en los infantes. Revista Cognosis <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1973>
- Yucoach, M. (2021). La importancia de aprender a aprender. [on line]. <https://yucoach.es/la-importancia-de-aprender-a-aprender/>
- Zarzar, C. (2015). Métodos y Pensamiento Crítico 1. [https://www.google.com.pe/books/edition/m%c3%a9todos\\_y\\_pensamiento\\_cr%c3%aditico\\_1/etbucwaaqbaj?hl=es&gbpv=1&dq=bibliogroup:%22serie+epoem+por+competencias%22&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/m%c3%a9todos_y_pensamiento_cr%c3%aditico_1/etbucwaaqbaj?hl=es&gbpv=1&dq=bibliogroup:%22serie+epoem+por+competencias%22&printsec=frontcover)
- Velásquez, M., & Villafuerte, J. S. (2020). Recreational games to strengthen equilibrium and oral expression of children with down syndrome. *Theory and Practice in Language Studies*, 0(4), 360-371.  
<https://www.academypublication.com/issues2/tpls/vol10/04/03.pdf>


## **ANEXOS**

## Anexo 1. R.D de aprobación del trabajo de investigación



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**“SAN FRANCISCO DE ASÍS”**  
REGIÓN ICA  
Creada por R.S. 1126 del 29/09/1965 - Ley N° 16044  
Licenciada por R. M. N° 285-2020-MINEDU

*Bodas de Plata*  
*25 años de liderazgo*  
*de la Congregación de Religiosas*  
*Franciscanas de la Inmaculada Concepción*



“AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO”

### RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 241-2024-D-EESPPSFA

Chincha, 08 de Agosto de 2024

Visto el Informe N° 04-2024-JI/EESPP“SAN FRANCISCO DE ASIS” presentado con Expediente N° 2408052280 del 05 de Agosto de 2024, emitido por la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación, en la cual solicita aprobación de títulos de Tesis con fines de obtener el título de Licenciado en Educación.

**CONSIDERANDO:**

Que, en el inciso b) del artículo 16° de la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y la carrera pública de sus docentes, señala que el título se emite a nombre de la Nación de acuerdo a un modelo único nacional establecido por el Ministerio de Educación. b) el Título profesional. Requiere haber obtenido el grado de bachiller, además de haber aprobado una tesis o un trabajo de suficiencia profesional o un proyecto equivalente.

Que, los lineamientos Académicos Generales para Escuelas de Educación Superior Pedagógica aprobado mediante RM N° 441-2019-MINEDU, en el numeral 3.2.4.1. señala los requisitos para la obtención el Título profesional de licenciado en educación, considerando entre otros, el Documento que acredite la aprobación de la sustentación de tesis o del trabajo de suficiencia profesional, asimismo, en el numeral 3.2.5.1, establece las consideraciones para el desarrollo de la Tesis.

Que, la Jefatura de Investigación a través del Exp. 2408052280 del 05 de Agosto de 2024 presenta el Informe N° 04-2024-JI/EESPP“SAN FRANCISCO DE ASIS”, solicitando la aprobación del título de la Tesis de la estudiante del Programa de estudios de Educación Inicial, siendo pertinente su aprobación.

Que, la Ley N° 30512 establece que “los Institutos y Escuelas gozan de autonomía económica, administrativa”; y siendo una institución dirigida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción por el Convenio de la Diócesis de Ica y el Ministerio de Educación a través de la Dirección Regional de Educación Ica, corresponde a la Dirección General de la EESPP “San Francisco de Asís”, aprobar el título de la Tesis denominada: “Influencia de los juegos verbales en la mejora del lenguaje en niños de 2 años en la I.E Santa María.”.

En concordancia con las facultades que a Dirección General otorga la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de sus docentes; y su reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y el Convenio existente entre el Ministerio de Educación y la Diócesis de Ica que otorga la dirección y administración a la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción

**SE RESUELVE:**

**Artículo 1º.** **APROBAR** el título de la Tesis con fines de obtención del título profesional de Licenciado en Educación:

Av. América 209 - Chincha Alta - Chincha - Ica  
056-263002  
secretaria@sanfranciscochincha.edu.pe  
www.sanfranciscochincha.edu.pe  
<https://www.facebook.com/sanfranciscochincha>



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"SAN FRANCISCO DE ASÍS"  
REGIÓN ICA

Creada por R. S. 1126 del 29/09/1965 - Ley N° 16044  
Licenciada por R. M. N° 285-2020-MINEDU

*Bodas de Plata*  
*25 años de liderazgo*  
*de la Congregación de Religiosas*  
*Franciscanas de la Inmaculada Concepción*



**"INFLUENCIA DE LOS JUEGOS VERBALES EN LA MEJORA DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 2 AÑOS EN LA I.E SANTA MARÍA."**

- Programa de estudios : Educación Inicial
- Tipo de investigación : Cuantitativa
- Línea de investigación : Metodología y didáctica
- Integrante : RODRÍGUEZ TORRES Fabiola Sirena

**Artículo 2º.** **AUTORIZAR** la ejecución de la Tesis aprobada en el artículo precedente.

**Artículo 3º.** **ENCARGAR** a la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación brindar las orientaciones al integrante, para el desarrollo de la tesis.

Regístrese, comuníquese y archívese.

  
  
Hna. Angélica Montoya Vargas  
DIRECTORA GENERAL

Hna. AMV / IESPPSFA  
gmcp/op-1

Av. América 209 - Chíncha Alta - Chíncha - Ica  
056-263002  
secretaria@sanfranciscochincha.edu.pe  
www.sanfranciscochincha.edu.pe  
<https://www.facebook.com/sanfranciscochincha>

## Anexo 2. Autorización de publicación en repositorio institucional



### Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Yo, Rodríguez Torres, Fabiola Sirena, identificado con DNI N° 70447580, respectivamente, egresada del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" de la Región Ica, Si ( x ) No ( ) autorizo que la tesis de mi autoría denominada:

**Influencia de los juegos verbales en la mejora del lenguaje en niños de 2 años en la I.E Santa María.**

Se divulgue o publique a través del repositorio institucional de la escuela (<http://repositorio.sfa.edu.pe/>), en forma:

Total

Parcial

Acceso Restringido


Según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33 literal g).

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Chincha Alta, 30 de noviembre de 2024

<b>Apellidos y Nombres del Autor:</b> Rodríguez Torres, Fabiola Sirena	
DNI: 70447580	Firma 
ORCID: <a href="https://orcid.org/0000-0002-9559-3894">https://orcid.org/0000-0002-9559-3894</a>	

Av. América 209 - Chincha Alta - Chincha - Ica  
056-263002  
secretaria@sanfranciscochincha.edu.pe  
www.sanfranciscochincha.edu.pe  
<https://www.facebook.com/sanfranciscochincha>

## Anexo 3. Resultado turnitin



# FABIOLA SIRENA RODRIGUEZ TORRES

## INFLUENCIA DE LOS JUEGOS VERBALES EN LA MEJORA DEL LENGUAJE

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::27498:410845706

Fecha de entrega

30 nov 2024, 10:41 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

30 nov 2024, 10:43 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

RODRIGUEZ TFS- TU- .pdf

Tamaño de archivo

1.2 MB

62 Páginas

15,470 Palabras

80,742 Caracteres





## 20% Similitud general




El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- Texto citado

---

### Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 16%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

---

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## Anexo 4. Instrumento de medición

### FICHA DE OBSERVACIÓN

Alumno : \_\_\_\_\_  
 Fecha : \_\_\_\_\_  
 Docente : \_\_\_\_\_

#### **INSTRUCCIONES:**

De acuerdo a la observación de los distintos aspectos que involucran los juegos verbales, se consigna la presencia de lo indicado con un aspa (x) en la escala de valoración: 1 Nunca, 2 Casi Nunca, 3 A veces, 4 Casi Siempre y 5 Siempre.

	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN				
		1 NUNCA	2 CASI NUNCA	3 A VECES	4 CASI SIEMPRE	5 SIEMPRE
<b>JUEGOS VERBALES</b>						
<b>RIMAS</b>						
1	Menciona el nombre del personaje principal de la rima.					
2	Repite la rima.					
3	Recita la rima utilizando gestos que representen la historia.					
4	Repite la rima varias veces con entusiasmo y volumen alto.					
5	Recita la rima en un tono de voz suave y calmado.					
6	Menciona una palabra relacionada a la rima.					
7	Señala la imagen correspondiente a la rima.					
8	Repite entendiblemente la palabra final de la rima.					
9	Modula la acentuación de palabras de acuerdo a la rima.					
10	Espera su turno para decir la rima a sus compañeros.					
<b>RETAHÍLAS</b>						
11	Entiende y sigue el relato corto narrado.					
12	Dice la retahíla completa.					
13	Señala las imágenes de acuerdo a la retahíla mencionada.					
14	Presenta fluidez verbal al decir la primera expresión de la retahíla.					
15	Recuerda los nombres de los personajes mencionados en la retahíla.					
16	Acompaña de gestos su expresión oral.					
17	Modula su voz al mencionar la expresión.					
18	Mantiene una comunicación asertiva con sus compañeros.					
<b>ADIVINANZAS</b>						
19	Menciona la adivinanza completa.					
20	Acompaña la adivinanza con gestos que den pistas sobre la respuesta.					
21	Recuerda y comenta los personajes de la adivinanza.					
22	Presenta seguridad al resolver el acertijo.					
23	Señala la imagen de la adivinanza descifrada.					
24	Modula su voz al preguntar por la respuesta de la adivinanza.					

*Muchas gracias por tu apoyo.*

## FICHA DE OBSERVACIÓN

Alumno : \_\_\_\_\_  
 Fecha : \_\_\_\_\_  
 Docente : \_\_\_\_\_

### INSTRUCCIONES:

De acuerdo a la observación de los distintos aspectos que involucran el lenguaje, se consigna la presencia de lo indicado con un aspa (x) en la escala de valoración: 1 Nunca, 2 Casi Nunca, 3 A veces, 4 Casi Siempre y 5 Siempre.

N°	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN				
		1 NUNCA	2 CASI NUNCA	3 A VECES	4 CASI SIEMPRE	5 SIEMPRE
<b>LENGUAJE</b>						
<b>PRONUNCIACIÓN</b>						
1	Menciona espontáneamente oraciones cortas de dos o más palabras.					
2	Evidencia un lenguaje organizado y coherente.					
3	Utiliza correctamente las palabras aprendidas en el vocabulario.					
4	Pronuncia las palabras claramente mientras realiza gestos que ayuden a la comprensión.					
5	Participa de manera autónoma en conversaciones con sus compañeros.					
6	Utiliza un tono de voz adecuado al participar en diálogos con compañeros.					
<b>COMPRENSIÓN</b>						
7	Demuestra comprensión de lo que dice durante las interacciones.					
8	Comprende los relatos que escucha.					
9	Relaciona las imágenes con la oración mencionada.					
10	Recuerda los personajes mencionados en las adivinanzas.					
11	Reconoce los nombres de sus compañeros.					
12	Reconoce su nombre.					
<b>FLUIDEZ</b>						
13	Emite palabras con facilidad y fluidez.					
14	Formula oraciones cortas de modo espontáneo.					
15	Expresa sus ideas sobre la retahíla de manera fluida y continua.					
16	Acentúa palabras de acuerdo a la necesidad.					
17	Manifiesta sus oraciones con una emoción determinada.					
18	Ajusta la modulación de su voz según la emoción o idea que desea expresar.					
<b>AXIOLOGICA</b>						
19	Es tolerante al esperar su turno.					
20	Participa de las actividades en equipo.					
21	Nombra correctamente los materiales que utiliza durante las actividades.					
22	Cuida los materiales que utiliza dentro y fuera del aula.					
23	Ayuda al compañero a descifrar la adivinanza.					
24	Realiza el saludo a Jesús, María y José.					

*Muchas gracias por tu apoyo.*

## Anexo 5. Validez y Confiabilidad del instrumento

VARIABLE DEPENDIENTE: EXPRESION ORAL																															
No	DATOS GENERALES			PRONUNCIACIÓN							COMPRESIÓN							FLUIDEZ						AXIOLÓGICA			D4	TOTAL			
	edad	sexo		C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	D1	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	D2	C15	C16	C17	C18	C19	C20	D3			C21	C22	C23
1	2	1		3	3	3	1	2	3	3	18	3	3	3	2	3	3	3	20	3	3	1	3	3	3	16	3	3	1	7	61
2	2	1		3	3	2	2	2	3	3	18	3	2	2	3	3	2	3	18	3	3	2	3	3	3	17	3	3	1	7	60
3	2	1		3	2	3	2	1	3	2	16	2	3	3	3	3	3	3	20	1	3	3	3	3	3	16	3	3	3	9	61
4	2	1		3	2	2	3	2	3	3	18	3	2	3	2	3	2	2	17	3	2	3	2	2	3	15	3	2	3	8	58
5	2	1		1	3	1	3	1	1	3	13	1	3	3	1	1	1	1	11	3	1	3	3	1	3	14	3	3	3	9	47
6	2	1		3	2	1	2	3	2	3	16	2	2	3	1	2	3	2	15	1	2	1	2	2	3	11	1	2	3	6	48
7	2	1		3	2	2	3	2	2	2	16	3	3	3	2	2	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	9	62
8	2	1		3	2	1	2	2	1	2	14	1	2	1	1	2	3	3	13	1	3	2	2	3	3	14	1	3	1	5	46
9	2	1		3	3	2	3	2	3	2	18	2	3	3	2	3	1	3	17	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	9	62
10	2	0		2	2	2	3	2	3	2	16	2	1	2	2	1	3	2	13	3	2	2	2	2	2	13	3	2	2	7	49
11	2	0		3	3	2	3	2	2	3	18	2	3	1	2	2	2	2	14	3	2	2	2	2	3	14	3	2	2	7	53
12	2	0		3	1	2	2	2	2	3	15	3	2	2	1	1	3	2	14	2	2	2	1	2	3	12	2	2	2	6	47
13	2	0		3	3	2	3	2	1	3	17	3	1	3	2	3	3	3	18	2	3	3	2	2	3	15	2	3	3	8	58
14	2	0		3	2	2	2	2	3	3	17	3	1	3	2	3	1	2	15	3	3	1	2	2	2	13	3	3	3	9	54
15	2	0		3	1	3	2	2	2	3	16	2	1	3	2	3	1	1	13	3	3	1	2	2	3	14	3	1	3	7	50
16	2	1		3	1	3	2	2	2	3	16	2	1	3	2	3	1	1	13	3	3	1	2	2	3	14	3	1	3	7	50
17	2	1		3	1	3	2	2	2	3	16	2	1	3	2	3	1	1	13	3	3	1	2	2	3	14	3	1	3	7	50
18	2	1		3	1	3	2	2	2	3	16	2	1	3	2	3	1	1	13	3	3	1	2	2	3	14	3	1	3	7	50
19	2	1		3	1	3	2	2	2	3	16	2	1	3	2	3	1	1	13	3	3	1	2	2	3	14	3	1	3	7	50
20	2	0		2	2	1	1	1	1	1	9	3	2	3	1	3	3	3	18	1	3	1	3	3	2	13	1	3	1	5	45
<b>VARIANZA</b>				0.26	0.60	0.53	0.39	0.23	0.49	0.33		0.41	0.69	0.43	0.33	0.55	0.85	0.69		0.65	0.33	0.73	0.31	0.31	0.13		0.54	0.69	0.65		<b>33.05</b>
																										<b>9.21</b>					

K = 23 item

K/(K-1) = 1.045

$$\sum_{i=1}^k s_i^2 = 9.21$$

$$s_i^2 = 33.05$$

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	
1	VARIABLE DEPENDIENTE: JUEGOS VERBALES																											
2	DATOS GENERALES			ADIVINANZAS							RETAHILAS							RIMAS						D3	TOTAL			
3	No	edad	sexo	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	D1	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	D2	C15	C16	C17	C18	C19	C20	D3	TOTAL	
4	1	2	1	4	3	5	1	3	3	3	22	5	3	3	2	3	3	3	22	5	5	1	3	3	3	20	64	
5	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	18	3	5	2	3	3	2	3	21	3	3	2	3	3	3	17	56	
6	3	2	1	3	2	3	2	1	3	2	16	2	3	3	3	3	3	3	20	1	3	3	3	3	3	16	52	
7	4	2	1	4	4	2	3	2	3	3	21	3	2	3	5	3	2	2	20	3	2	3	2	2	3	15	56	
8	5	2	1	1	3	1	3	5	1	3	17	1	3	3	1	1	1	1	11	3	1	3	3	1	5	16	44	
9	6	2	1	4	4	4	4	4	4	4	28	2	2	3	1	2	3	2	15	5	5	5	5	5	5	30	73	
10	7	2	1	3	2	4	3	4	4	2	22	3	3	3	2	2	3	3	19	3	3	3	3	3	3	18	59	
11	8	2	1	4	2	1	2	1	2	4	16	1	2	1	5	2	3	3	17	4	4	4	4	4	4	24	57	
12	9	2	1	3	3	2	3	2	3	4	20	5	5	5	5	5	5	5	35	3	3	3	3	3	3	18	73	
13	10	2	0	5	5	5	5	5	5	5	35	2	1	2	2	1	3	5	16	3	2	2	2	2	2	13	64	
14	11	2	0	3	3	2	3	4	2	4	21	2	3	5	2	2	2	2	18	5	5	5	5	5	5	30	69	
15	12	2	0	4	1	2	5	2	3	4	21	4	4	4	4	4	4	2	26	2	2	2	1	2	3	12	59	
16	13	2	0	3	4	2	3	2	1	3	18	3	1	3	5	3	3	3	21	4	4	4	4	4	4	24	63	
17	14	2	0	3	4	2	4	2	4	3	22	3	1	3	2	3	1	2	15	3	3	1	2	2	2	13	50	
18	15	2	0	3	1	3	2	2	2	3	16	2	5	3	2	3	1	1	17	3	3	3	5	2	2	3	18	51
19	16	2	1	4	1	4	2	2	2	3	18	4	4	4	4	4	4	4	28	3	3	1	2	2	3	14	60	
20	17	2	1	3	1	3	2	4	2	3	18	2	1	3	2	3	1	1	13	4	4	4	4	4	4	24	55	
21	18	2	1	3	1	4	2	2	2	3	17	2	1	3	2	3	1	1	13	3	3	1	2	2	3	14	44	
22	19	2	1	3	1	3	2	2	2	3	16	2	1	3	2	3	1	1	13	3	3	5	2	2	3	18	47	
23	20	2	0	2	4	1	1	4	4	1	17	3	2	3	1	3	3	3	18	4	4	4	4	4	4	24	59	
24																												
25				<b>VARIANZA</b>	0.69	1.64	1.49	1.21	1.49	1.09	0.73	1.21	1.94	0.79	1.89	0.86	1.35	1.45		0.93	1.09	1.95	1.15	1.19	0.74		<b>67.69</b>	
26																												<b>24.85</b>
27																												
28																												
29																												
30																												
31																												
32																												
33																												
34																												
35																												
36																												
37																												
38																												

K = 23 item

K(K-1) = 1.045

$\sum_{i=1}^k t_i^2 = 24.85$

$\sum t_i^2 = 67.69$

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE: JUEGOS VERBALES	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
		DIMENSIÓN 1: Rimas												
1	Menciona el nombre del personaje principal de la rima.				x				x			x		
2	Repite la rima.				x				x				x	
3	Recita la rima utilizando gestos que representen la historia.				x				x			x		
4	Repite la rima varias veces con entusiasmo y volumen alto.				x				x			x		
5	Recita la rima en un tono de voz suave y calmado.				x				x			x		
6	Menciona una palabra relacionada a la rima.				x				x				x	
7	Señala la imagen correspondiente a la rima.				x				x				x	
8	Repite entendiblemente la palabra final de la rima.				x				x				x	
9	Modula la acentuación de palabras de acuerdo a la rima.				x				x				x	
10	Espera su turno para decir la rima a sus compañeros.				x				x				x	
DIMENSIÓN 2: Retahílas														
11	Entiende y sigue el relato corto narrado.				x				x			x		
12	Dice la retahíla completa.				x				x				x	
13	Señala las imágenes de acuerdo a la retahíla mencionada.				x				x				x	
14	Presenta fluidez verbal al decir la primera expresión de la retahíla.				x				x				x	
15	Recuerda los nombres de los personajes mencionados en la retahíla.				x				x			x		
16	Acompaña de gestos su expresión oral.				x				x				x	
17	Modula su voz al mencionar la expresión.				x				x				x	
18	Mantiene una comunicación asertiva con sus compañeros.				x				x				x	
DIMENSIÓN 3: Adivinanzas														
19	Menciona la adivinanza completa.				x				x				x	
20	Acompaña la adivinanza con gestos que den pistas sobre la respuesta.				x				x			x		
21	Recuerda y comenta los personajes de la adivinanza.				x				x				x	
22	Presenta seguridad al resolver el acertijo.				x				x				x	
23	Señala la imagen de la adivinanza descifrada.				x				x				x	
24	Modula su voz al preguntar por la respuesta de la adivinanza.				x				x				x	

**Observaciones:** La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ x ]**              **Aplicable después de corregir [ - ]**              **No aplicable [ - ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

**Especialidad del validador:** Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

**<sup>1</sup>Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
**<sup>2</sup>Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
**<sup>3</sup>Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 30 de marzo. del 2024



---

**Firma del Experto Informante.**  
**Especialidad**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE: LENGUAJE	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS				
		DIMENSIÓN 1: Pronunciación				D	R	B	MB	D	R	B	MB		D	R	B	MB
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB		D	R	B	MB
1	Menciona espontáneamente oraciones cortas de dos o más palabras.				x				x				x					
2	Evidencia un lenguaje organizado y coherente.				x				x				x					
3	Utiliza correctamente las palabras aprendidas en el vocabulario.				x				x				x					
4	Pronuncia las palabras claramente mientras realiza gestos que ayuden a la comprensión.				x				x				x					
5	Participa de manera autónoma en conversaciones con sus compañeros.				x				x				x					
6	Utiliza un tono de voz adecuado al participar en diálogos con compañeros.				x				x				x					
<b>DIMENSIÓN 2: Comprensión</b>																		
07	Demuestra comprensión de lo que dice durante las interacciones.				x				x				x			x		
08	Comprende los relatos que escucha.				x				x				x					
09	Relaciona las imágenes con la oración mencionada.				x				x				x					
10	Recuerda los personajes mencionados en las adivinanzas.				x				x				x					
11	Reconoce los nombres de sus compañeros.				x				x				x					
12	Reconoce su nombre.				x				x				x					
<b>DIMENSIÓN 3: Fluidez</b>																		
13	Emite palabras con facilidad y fluidez.				x				x				x					
14	Formula oraciones cortas de modo espontáneo.				x				x				x					
15	Expresa sus ideas sobre la retahíla de manera fluida y continua.				x				x				x					
16	Acentúa palabras de acuerdo a la necesidad.				x				x				x					
17	Manifiesta sus oraciones con una emoción determinada.				x				x				x					
18	Ajusta la modulación de su voz según la emoción o idea que desea expresar.				x				x				x					
<b>DIMENSIÓN 4: Axiológica</b>																		
19	Es tolerante al esperar su turno.				x				x				x					
20	Participa de las actividades en equipo.				x				x				x					
21	Nombra correctamente los materiales que utiliza durante las actividades.				x				x				x					
22	Cuida los materiales que utiliza dentro y fuera del aula.				x				x				x					
23	Ayuda al compañero a descifrar la adivinanza.				x				x				x					
24	Realiza el saludo a Jesús, María y José.				x				x				x					

**Observaciones:** La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ x ]**                      **Aplicable después de corregir [ - ]**                      **No aplicable [ - ]**



**Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023**

**Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática**

*<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.*

*<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo*

*<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo*

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 30 de marzo. del 2024



---

**Firma del Experto Informante.  
Especialidad**

## Anexo 6. Base de datos de la variable 1 y variable 2

	D1V1	D2V1	D3V1	D4V1	V1	D1V2	D2V2	D3V2	D4V2	V2	D1V1A	D2V1A	D3V1A	D4V1A	V1A	D1V2A
1	23	21	21	21	86	19	19	21	21	80	20 - 25	18 - 21	20 - 25	20 - 25	79 - 95	14 - 19
2	21	23	17	20	81	19	19	21	21	80	20 - 25	22 - 25	14 - 19	20 - 25	79 - 95	14 - 19
3	21	20	21	21	83	17	22	21	21	81	20 - 25	18 - 21	20 - 25	20 - 25	79 - 95	14 - 19
4	24	21	21	20	86	15	15	15	22	67	20 - 25	18 - 21	20 - 25	20 - 25	79 - 95	14 - 19
5	19	25	22	22	88	18	17	17	22	74	14 - 19	22 - 25	20 - 25	20 - 25	79 - 95	14 - 19
6	23	21	19	21	84	10	21	18	21	70	20 - 25	18 - 21	14 - 19	20 - 25	79 - 95	10 - 13
7	22	22	23	21	88	18	19	15	21	73	20 - 25	22 - 25	20 - 25	20 - 25	79 - 95	14 - 19
8	20	24	18	22	84	15	15	21	21	72	20 - 25	22 - 25	14 - 19	20 - 25	79 - 95	14 - 19
9	21	24	21	21	87	19	17	18	21	75	20 - 25	22 - 25	20 - 25	20 - 25	79 - 95	14 - 19
10	21	20	21	15	77	20	19	21	22	82	20 - 25	18 - 21	20 - 25	14 - 19	61 - 78	20 - 25
11	21	21	25	20	87	18	23	22	21	84	20 - 25	18 - 21	20 - 25	20 - 25	79 - 95	14 - 19
12	23	23	17	22	85	20	19	18	22	79	20 - 25	22 - 25	14 - 19	20 - 25	79 - 95	20 - 25
13	23	22	21	23	89	17	22	22	21	82	20 - 25	22 - 25	20 - 25	20 - 25	79 - 95	14 - 19
14	18	21	22	20	81	15	13	19	22	69	14 - 19	18 - 21	20 - 25	20 - 25	79 - 95	14 - 19
15	22	20	22	22	86	19	19	20	21	79	20 - 25	18 - 21	20 - 25	20 - 25	79 - 95	14 - 19
16	21	23	16	23	83	18	15	10	21	64	20 - 25	22 - 25	14 - 19	20 - 25	79 - 95	14 - 19
17	23	18	19	22	82	17	17	17	21	72	20 - 25	18 - 21	14 - 19	20 - 25	79 - 95	14 - 19
18	23	23	20	19	85	18	19	23	21	81	20 - 25	22 - 25	20 - 25	14 - 19	79 - 95	14 - 19
19	24	22	15	24	85	19	19	22	22	82	20 - 25	22 - 25	14 - 19	20 - 25	79 - 95	14 - 19
20	19	15	21	20	75	10	21	15	21	67	14 - 19	15 - 17	20 - 25	20 - 25	61 - 78	10 - 13

## Anexo 7. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA																										
TÍTULO: Influencia de los juegos verbales en la mejora del lenguaje en niños de 2 años en la I.E Santa María.																										
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES																							
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿De qué manera los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en niños de 2 años en la I.E Santa María?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Demostrar la influencia de los juegos verbales en la mejora del lenguaje en niños de 2 años en la I.E Santa María.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b></p> <p>Los juegos verbales influyen significativamente en la mejora del lenguaje en niños de 2 años en la I.E Santa María.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Juegos Verbales</p> <p>Son las actividades de recreación lingüística que se requieren en el aula para estimular y desarrollar la expresión oral de los niños participantes, incrementando su vocabulario relacionando con sus experiencias en su contexto. (Condemarín 2003, citado por Peña, (2019)).</p>																							
<p><b>Problemas Específicos</b></p> <p>1. ¿En qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión pronunciación?</p> <p>2. ¿En qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión comprensión?</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>1. Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión pronunciación.</p> <p>2. Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión comprensión.</p>	<p><b>Hipótesis específicas:</b></p> <p>1. Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión pronunciación.</p> <p>2. Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión comprensión.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Dimensiones V1</th> <th>Indicadores</th> <th>Ítems</th> <th>Niveles o rangos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Rimas</td> <td>Repite rimas</td> <td>Ítems 1 - 5</td> <td rowspan="6">                     Nunca (1)                      Casi Nunca (2)                      A veces (3)                      Casi Siempre (4)                      Siempre (5)                 </td> </tr> <tr> <td>Acompaña con movimientos y gestos.</td> <td>Ítems: 6 - 10</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">Retahílas</td> <td>Oraciones breves</td> <td>Ítems:11 - 13</td> </tr> <tr> <td>Entonación</td> <td>Ítems:14 - 16</td> </tr> <tr> <td>Relación con los pictogramas</td> <td>Ítems: 17-18</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">Adivinanzas</td> <td>Expresa la adivinanza</td> <td>Ítems: 19 - 21</td> </tr> <tr> <td>Resuelve la adivinanza</td> <td>Ítems: 22 - 24</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones V1	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos	Rimas	Repite rimas	Ítems 1 - 5	Nunca (1) Casi Nunca (2) A veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)	Acompaña con movimientos y gestos.	Ítems: 6 - 10	Retahílas	Oraciones breves	Ítems:11 - 13	Entonación	Ítems:14 - 16	Relación con los pictogramas	Ítems: 17-18	Adivinanzas	Expresa la adivinanza	Ítems: 19 - 21	Resuelve la adivinanza	Ítems: 22 - 24	<p>Variable 2:</p> <p>Lenguaje</p> <p>Es el elemento de cognición de importancia para manifestar el pensamiento lógico, haciendo uso de los signos lingüísticos con facilidad, claridad y fluidez hacia el receptor, tal así que nos permite comunicarnos expresando lo racional en el pensamiento y ejecución de la inteligencia lingüística. Vygotsky 1998, citado por Cárdenas (2023).</p>
Dimensiones V1	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos																							
Rimas	Repite rimas	Ítems 1 - 5	Nunca (1) Casi Nunca (2) A veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)																							
	Acompaña con movimientos y gestos.	Ítems: 6 - 10																								
Retahílas	Oraciones breves	Ítems:11 - 13																								
	Entonación	Ítems:14 - 16																								
	Relación con los pictogramas	Ítems: 17-18																								
Adivinanzas	Expresa la adivinanza	Ítems: 19 - 21																								
	Resuelve la adivinanza	Ítems: 22 - 24																								

<p>3. ¿En qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión fluidez?</p> <p>4. ¿En qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión axiológica?</p>	<p>3. Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión fluidez.</p> <p>4. Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión axiológica.</p>	<p>3. Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión fluidez.</p> <p>4. Los juegos verbales influyen de forma significativa en la mejora del lenguaje en su dimensión axiológica.</p>	Dimensiones V2	Indicadores	Ítems	<p>Niveles o rangos</p> <p>Nunca (1) Casi Nunca (2) A veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)</p>
			Pronunciación	Repite enunciados	Ítems: 1 - 3	
				Emite oraciones propias	Ítems: 4 - 6	
			Comprensión	Utiliza palabras frecuentes de su vocabulario	Ítems: 7 - 9	
				Memoriza expresiones	Ítems: 10 - 12	
			Fluidez	Emite palabras con facilidad	Ítems: 13 - 15	
				Expresa ideas con espontaneidad	Ítems: 16 - 18	
			Axiológica	Valores Franciscanos	Ítems: 19 - 21	
Identidad Católica	Ítems: 22 - 24					
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL			
<p>Paradigma: Positivista</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Nivel/Alcance: Explicativo</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Diseño: Cuasi experimental.</p>	<p>Población: 131 niños</p> <p>Tipo de muestreo: no probabilístico</p> <p>Tamaño de muestra: Muestra no probabilística está conformado por 20 niños que pertenecen al grupo experimental.</p>	<p>Variable I: Juegos Verbales: Observación Instrumentos: Ficha de observación</p> <p>Variable 2: Lenguaje Observación Instrumentos: Ficha de observación</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Tablas y figuras - Frecuencias y porcentajes.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Para el análisis de la significatividad de los resultados a través de estadísticos no paramétricos – paramétricos.</p>			

## Anexo 8. Plan de actividades de aprendizaje



**Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" de Chincha**

*¡Institución acreditada, líder a nivel nacional!*

*"Camino a la Santidad de la mano de los fundadores FIC"*



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE CHINCHA

# **PLAN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN INVESTIGACIÓN 2024**

## **PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL**

**Chincha - Ica - Perú**

**2024**



## **PRESENTACIÓN**

La escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de Chincha, promueve la formación integral, en la Formación Inicial Docente, inspirada en principios éticos y valores católicos basada en la pedagogía franciscana – mariana, que forma a estudiantes en diferentes carreras pedagógicas, contribuyendo a la formación del futuro profesional, en ser un docente de calidad para la región y el país.

De acuerdo con la política de trabajo institucional de seguimiento y monitoreo, de los trabajos de investigación 2024; se plantea ejecutar un plan de intervención en actividades de aprendizaje en investigación con la finalidad de fortalecer las debilidades identificadas en las diferentes instituciones educativas de la provincia, relacionadas con sus variables de investigación.

Por esta razón se propone desarrollar progresivamente el presente plan de intervención, concerniente al programa de estudio de Educación Inicial, que abarca el desarrollo de actividades que se concretizaran mediante actividades de aprendizaje para fortalecer el dominio de las variables de investigación.



## PLAN DE INTERVENCIÓN EN INVESTIGACIÓN

### “ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución	: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de Chincha
1.2 Provincia	: Chincha
1.3 Lugar	: Avenida América No. 209
1.4 Nivel	: Superior
1.5 Directora General	: Hna. Ángela Montoya Vargas.
1.6 Jefe de Unidad Académica	: Lic. Silvia Victoria Barrios Valenzuela.
1.7 Investigador (es)	: Fabiola Sirena Rodríguez Torres
1.8 Población Beneficiada	: 131 Estudiantes de la I.E “Santa María”
1.9 Duración	: Del martes 09 abril al 28 de mayo del 2024 (01 sesión - jueves de 08:30 am. a 10:00 am.)

#### II. POLÍTICA INSTITUCIONAL

La EESPP “San Francisco de Asís” de Chincha, líder a nivel nacional, forma profesionales, comprometido a brindar una educación de calidad bajo los principios axiológicos desde la pedagogía franciscana-mariana, con capacidad investigadora, ecológica, que contribuye a la solución de problemas inherentes de la sociedad; propiciando de manera eficaz la mejora continua de sus procesos académicos, con el propósito de satisfacer las necesidades y expectativas en la formación integral de nuestros estudiantes, asegurando su inserción laboral.

#### III. JUSTIFICACION:

Como parte del proceso de elaboración y desarrollo de los trabajos de investigación en el programa de estudio de Educación inicial, se programarán 08 sesiones de intervención en investigación las mismas que estarán orientadas al fortalecimiento y dominio progresivo de las variables en investigación, proponiéndose como acción de mejora inmediata programar a través de un PLAN DE INTERVENCIÓN, extracurricular que alivie y fortalezca las capacidades para alcanzar el logro de resultados esperados en la investigación titulada “INFLUENCIA DE LOS JUEGOS VERBALES EN LA MEJORA DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 2 AÑOS EN LA I.E SANTA MARÍA.”

Así mismo los investigadores, cuentan con la predisposición de asistir a las sesiones programadas con la finalidad de garantizar la eficiencia del trabajo de campo en las I.EE asociadas, en referencia a intervenciones oportunas en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en el nivel inicial.

Asimismo, se contempla un enfoque por competencias que supone el desarrollo de habilidades y actitudes, **virtudes enmarcados en la en la axiología y pedagogía franciscana** que posibiliten adaptarse a diversos entornos, resolver situaciones diversas que encontrarán en los diversos espacios educativos y de su vida cotidiana.

#### IV. OBJETIVO:

##### 4.1. GENERAL:

Demostrar la influencia de los juegos verbales en la mejora del lenguaje en niños de 2 años en la I.E Santa María.

##### 4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión pronunciación.

- Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión comprensión.
- Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión fluidez.
- Determinar en qué medida los juegos verbales influyen en la mejora del lenguaje en su dimensión axiológica.

## V. METAS:

### 5.1 Descriptiva y cuantificable:

Nº	DESCRIPCIÓN
R1	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión pronunciación.
R2	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión comprensión.
R3	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión fluidez.
R4	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión axiológica

### 5.2 METAS DE ATENCIÓN:

- 20 estudiantes del grupo experimental
- 01 docentes de Educación Inicial

### 5.3 METODOLOGÍA:

- Lluvia de ideas, trabajo en equipo, taller, exposición, descubrimiento guiado.

## VI. DE LA ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN

### 6.1. RESPONSABLE:

- Fabiola Rodríguez Torres

## VII. DESCRIPCIÓN:

### 7.1. Días y fechas de actividades de aprendizaje en investigación:

- **Martes 09 de abril:** Aplicación del pre test – Ficha de observación - Lenguaje
- **Martes 16 de abril:** Nos divertimos con las rimas.
- **Martes 23 de abril:** Cantamos una retahíla.
- **Martes 30 de abril:** Descubrimos una adivinanza.
- **Martes 07 de mayo:** Juntos aprendemos una rima divertida.
- **Martes 14 de mayo:** Conocemos a periquito el verdulero.
- **Martes 21 de mayo:** Descifremos las adivinanzas.
- **Martes 28 de mayo:** Aplicación del pos test – Ficha de observación - Juegos verbales

### 7.2. Lugar:

Aula de la I.E “Santa María”

### 7.3. Horario:

08:30 pm a 10:00 am (sólo los jueves)

### 7.4. Costo:

Las actividades de aprendizaje teórico y práctico son gratuitas para estudiantes y docentes del programa de estudio.





### VIII. PLANIFICACIÓN ESTRATEGICA DE ACTIVIDADES:

	TAREAS Y/O ACCIONES	METAS	UNIDAD DE MEDICION	Abril				Mayo				
				09	16	23	30	07	14	21	28	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aplicación del pre test – ficha de observación del lenguaje.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribución de materiales.</li> <li>• Orientación para la expresar la rima.</li> <li>• Exposición de la rima utilizando los pictogramas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 100% de estudiantes participan en la expresión de la rima a través de los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de los estudiantes y docente.</li> <li>• Instrumento de evaluación (ficha de observación)</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> </ul>	X								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nos divertimos con las rimas.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribución de materiales.</li> <li>• Orientación para la expresar la rima.</li> <li>• Exposición de la rima utilizando los pictogramas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 100% de estudiantes manifiesta con sus palabras algunos enunciados de la rima presentada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de los estudiantes y docente.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> <li>• Recursos concretos para la actividad.</li> </ul>		X							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cantamos una retahíla.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto enunciado en la retahíla.</li> <li>• Infiere e interpreta las mímicas de la retahíla.</li> <li>• Comparte la retahíla con sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 100 % de estudiantes cantan la retahíla con apoyo y luego de forma libre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de los estudiantes y docente.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> <li>• Recursos audiovisuales y concreto.</li> </ul>			X						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Descubrimos una adivinanza</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtienen información de la adivinanza enunciada.</li> <li>• Adecua la información de la adivinanza y genera preguntas.</li> <li>• Descifra la adivinanza luego de oír y ver las pistas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 100% de los estudiantes descifra la adivinanza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de los estudiantes y docente.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> <li>• Recursos audiovisuales y concreto.</li> </ul>				X					

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Juntos aprendemos una rima divertida</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribución de materiales.</li> <li>• Orientación para la expresar de forma dirigida la rima.</li> <li>• Exposición de la rima utilizando los pictogramas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 100% de estudiantes repite la rima utilizando gestos de acuerdo a sus posibilidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de los estudiantes y docente.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> <li>• Recursos audiovisuales y concreto.</li> </ul>					X				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conocemos a periquito el verdulero.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información de la retahíla mediante una melodía.</li> <li>• Infiere e interpreta la historia que manifiesta la retahíla.</li> <li>• Repite la retahíla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 100 % de estudiantes cantan la retahíla con apoyo y luego de forma libre acompañado de gestos y movimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de los estudiantes y docente.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> <li>• Recursos audiovisuales y concreto.</li> </ul>						X			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Descifremos las adivinanzas.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchan atentamente las pistas para descubrir la imagen que se encuentra oculta.</li> <li>• Adecua la información de la adivinanza y genera preguntas.</li> <li>• Descifra la adivinanza, relacionándola con la imagen descubierta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 100% de los estudiantes descifra y repite la adivinanza, añade mayor información de lo descubierto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de los estudiantes y docente.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje.</li> <li>• Recursos audiovisuales y concreto.</li> </ul>							X		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Aplicación del pos test – actividad de salida expresión oral (ficha de observación)</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribución de los juegos verbales.</li> <li>• Orientación para el desarrollo adecuado de juego verbal. (adivinanza, rima y retahíla) de acuerdo a sus preferencias.</li> <li>• Revisión y sistematización de los resultados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El 80% de estudiantes mejoran su expresión oral en las diferentes dimensiones establecidas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro de asistencia de los estudiantes y docentes.</li> <li>• Resultado final del instrumento de evaluación del desarrollo del taller.</li> <li>• Registro de fotografías.</li> <li>• Sistematización del desarrollo del taller.</li> <li>• Informe</li> </ul>								X	



**IX. PRESUPUESTO:**

PRESUPUESTO				
RECURSOS	CANTIDAD	PRECIO	SUBTOTAL	TOTAL
<b>BIENES</b>				
Material de oficina (hojas bond, lapiceros, lápices, laptops, impresoras, tinta)	Según necesidad		S/. 25.00	S/.55.00
Copias	Según necesidad		S/. 15.00	
Papelotes, plumones	Según necesidad		S/. 15.00	
<b>SERVICIOS:</b>				
Equipo de sonido	1			S/. 0.00
Mantenimiento infraestructura	Según necesidad			
Equipo multimedia	Según necesidad			
Gastos generales (electricidad, agua, teléfono, internet).	Según necesidad			
<b>TOTAL GENERAL</b>				<b>S/. 0.00</b>

FUENTES DE FINANCIAMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>El presente plan de intervención estará autofinanciado por el investigador.</li> </ul>

**X. POTENCIAL Y RECURSOS:**

- Potencial humano 20 estudiantes de la I.E “Santa María”.
- Estudiante del programa de estudio de educación inicial de la EESPP” SFA”

**XI. EVALUACION:** considerar en este aspecto las técnicas e instrumentos que se aplicarán para evaluar las acciones realizadas como, por ejemplo: lista de cotejo, guía de observación, encuesta, fotografías.

**XII. MECANISMOS DE CONTROL:**

ANTES	DURANTE	DESPUES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración y presentación del plan de intervención</li> <li>Coordinación con la dirección de la I.E para los ambientes y materiales de taller.</li> <li>Coordinación con el jefe de unidad académica.</li> <li>Planificación de la ruta metodológica de los talleres.</li> <li>Elaborar los instrumentos para evaluar el taller.</li> <li>Coordinación con la dirección general.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Registro de Asistencia al taller.</li> <li>Evidenciar el desarrollo del taller.</li> <li>Sistematización diaria del desarrollo del taller.</li> <li>Instrumentos aplicados de valoración del taller.</li> <li>Reuniones de coordinación en el proceso, acciones de mejora.</li> <li>Control de seguimiento a las rutas del taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación de informe final con logros, dificultades y sugerencias.</li> <li>Análisis de resultados.</li> </ul>

Fabiola Rodríguez Torres  
 Investigadora

Chincha Alta, Marzo del 2024



**“ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN”**

**ASISTENCIA**

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	HORA INGRESO	FIRMA	HORA SALIDA	FIRMA	FECHA
01	Fabiola Rodriguez Torres	08:30		10:00		09/04
02	Fabiola Rodriguez Torres	08:30		10:00		16/04
03	Fabiola Rodriguez Torres	08:30		10:00		23/04
04	Fabiola Rodriguez Torres	08:30		10:00		30/04
05	Fabiola Rodriguez Torres	08:30		10:00		07/05
06	Fabiola Rodriguez Torres	08:30		10:00		14/05
07	Fabiola Rodriguez Torres	08:30		10:00		21/05
08	Fabiola Rodriguez Torres	08:30		10:00		28/05

**TALLER N°1:** Aplicación del pre test – Ficha de observación – Lenguaje

**Día:** Martes 09 de abril



**TRIMESTRE I**

**UNIDAD**

**APRENDEMOS NUEVAS PALABRAS – VOCABULARIO DE INSTRUMENTOS MUSICALES**


**APLICACIÓN DEL PRE TEST**

<b>Área Curricular</b>	<b>INTEGRADAS</b>	<b>Fecha</b>	09/04/24	
		<b>Grado y sección</b>	Pre Nido	
<b>Docente</b>	Fabiola Rodriguez	<b>Tiempo</b>	1h	2h
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Los niños aprenden nuevas palabras incrementando su vocabulario.			
<b>COMPETENCIA/CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS PRECISADOS</b>			
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información de textos orales.</li> <li>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza expresiones orales.</li> <li>Repite nuevas palabras.</li> <li>Acompaña de gestos y movimientos su expresión.</li> </ul>			
<b>PROCESOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSOS</b>	
<b>INICIO</b>	Los niños escuchan sonidos especiales dentro y fuera del aula, preguntándose ¿qué es? Y la maestra mencionando ¿de dónde vendrá ese sonido? ¿lo conoces? ¿lo has escuchado antes?	20	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="https://www.youtube.com/">https://w ww.youtu</a></li> </ul>	

Anotaremos las aportaciones de los niños en la pizarra, luego saldremos al patio a investigar de dónde provienen los sonidos.


Los niños encontrarán un baúl grande, al cual se asomarán descubriendo que los sonidos vienen de allí.

La maestra esperará sus aportaciones, de las cuales una de ellas será, “viene de allí el sonido”. Con ayuda llevaremos al aula el baúl para descubrir lo que hay dentro.



Con cuidado, la maestra apoya a uno de los niños a abrir el baúl, en este no podrá observar nada puesto a que está cubierto por una tela oscura, más si puede escuchar los sonidos. Uno de los niños se percató que hay una nota pegada al lado del baúl, enseguida la maestra los ayuda a leerla. La nota menciona: “Para descubrir la belleza de los sonidos, debes estar sentado y mirar lo que envió”


Enseguida se reproduce un video, en el cual los niños podrán escuchar diversos sonidos, luego el instrumento del cual proviene.



- [be.com/watch?v=3PBedFfZRfY](https://www.youtube.com/watch?v=3PBedFfZRfY)
- Baúl
  - Instrumentos musicales.
  - Ficha de trabajo
  - Imágenes

<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Se invita a los niños a pasar al frente para extraer con cuidado cada uno de los instrumentos que oculta el baúl. Lo presentan y mencionamos el nombre del mismo, añadiendo características de acuerdo a sus posibilidades.</p> <p>Por turnos, los niños van extrayendo nuevos objetos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Flauta</li> <li>• Tambor</li> <li>• Pandereta</li> <li>• Guitarra</li> <li>• Entre otros instrumentos musicales.</li> </ul> <p>¿cómo podemos utilizarlos?</p> <p>Se observan las demostraciones de uso de acuerdo a sus saberes y mejorándolo con el acompañamiento de la maestra.</p> <p>Cada niño se coloca en frente de sus compañeros para mencionar el nombre del instrumento, pidiendo que los compañeros repitan después de él. Así sucesivamente con cada niño.</p> <p>Se brindan un espacio de exploración profunda y uso del instrumento libre.</p> <p>Luego los colocaremos dentro del baúl para trabajar la hoja de aplicación donde los niños colocarán bolitas de papel sólo sobre los instrumentos que hemos visto.</p>	<p>50</p>	
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p>Nos ubicamos en asamblea para observar una ppt, donde a través de sus participaciones encontrarán los instrumentos que hemos observado y utilizado.</p>	<p>20</p>	

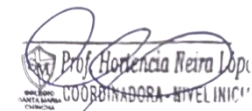


	 <p>Finalmente, los niños presentan un show utilizando los instrumentos musicales, mencionando antes el nombre de los mismos.</p>		
<b>ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN</b>	Llevar un instrumento musical a casa.		•
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Rúbricas)</b>	Comenta el nombre de los instrumentos. Respetar los turnos de trabajo.		
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Registro auxiliar Observación		
<b>EVIDENCIA</b>	Ficha de trabajo y papelotes.		

**OBSERVACIONES:**



Firma del docente



Firma del Asesor/Coordinador

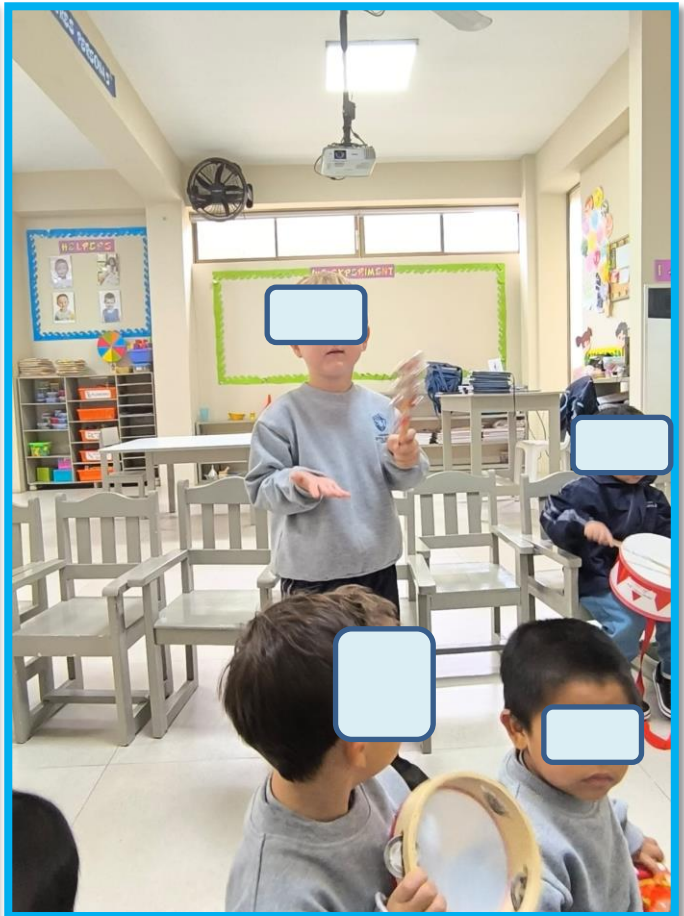




Foto N.º 01; 02 y 03: Los niños descubren los instrumentos musicales, luego de observarlos en imágenes.



Foto N.º 04 y 05: Los niños manipulan por el exterior los instrumentos musicales, emitiendo el nombre de cada uno.



to N.º 06 y 07: los niños generan sonidos utilizando los instrumentos musicales, mencionando el nombre y agregando una característica del mismo.





**TALLER N°2:** Nos divertimos con las rimas.

**Día:** Martes 16 de abril



**TRIMESTRE I  
UNIDAD 1  
NOS DIVERTIMOS CON LAS RIMAS**

Área Curricular	Comunicación	Fecha	16/ 04/ 24	
		Grado y sección	Pre Nido	
Docente	Fabiola Rodríguez	Tiempo	1h	2h
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños descubren las frutas desarrollando un juego de rimas, elaborando brochetas de las mismas repitiendo las rimas aprendidas.</li> </ul>			
COMPETENCIA/CAPACIDADES	Los niños interactúan con su compañeros y maestras, desplazándose por el colegio.			
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información de textos orales.</li> <li>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades.</li> <li>Repite la rima.</li> <li>Establece relaciones entre las características perceptuales de los objetos.</li> </ul>			
PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La maestra les narra una pequeña historia a los niños, mencionando en parte de ella qué, una persona ha ocultado las frutas ¿dónde estarán? ¿quién las podrá encontrar? Invitando a los niños a ser detectives e investigar. Los niños utilizarán sus lupas para buscar y encontrar las frutas ocultas en el aula.</li> </ul>	40 min.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sombras</li> <li>Figuras</li> <li>Plumones</li> <li>Cartillas</li> <li>Linterna</li> </ul>	

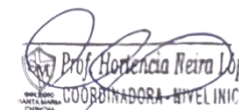
	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños encuentran las frutas debajo de las sillas, mesas, almohadas, entre otros. Nos ubicamos en asamblea para compartir lo encontrado.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>La maestra muestra una rima en la pizarra: “Mi nombre es Ana y soy una banana” ¿quién encontró a Ana la banana?</p>  <p>Los niños disfrutan la rima y la repiten, luego identifican a Ana y quién la encontró. De tal modo, se realizará una rima con cada fruta encontrada.</p>  <div data-bbox="1252 1206 1529 1340" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>La Sandia</p> <p><i>Sandia, sandia, tú que eres muy grande, dame de tu agua para poder hidratarme.</i></p>  </div>	<p>40 min.</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizando el Ecran los niños observarán cartillas digitales, la maestra menciona una rima y los niños descubren la respuesta seleccionándola. Luego se le brindarán cartillas físicas de frutas a los niños, mencionando su nombre los niños la dejarán en la pizarra. Repitiendo la rima de dicha fruta y la encerraran en un círculo.</li> </ul>		
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les presenta a los niños las frutas reales, mencionando su nombre y repitiendo la rima de la fruta que más le guste. Las observarán y manipularán para luego evidenciar el aprendizaje de la rima plasmándola en el moldeo de la fruta utilizando plastilina.</li> <li>Finalmente, los niños prepararán brochetas de frutas, repitiendo nuevamente la rima acorde.</li> </ul>	10 min.	
<b>ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>En casa se dialoga lo realizado.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Diálogo.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Rúbricas)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha la rima.</li> <li>Repite la rima.</li> </ul>		
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lista de cotejo</li> </ul>		
<b>EVIDENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hoja de trabajo.</li> </ul>		

**OBSERVACIONES:**



Firma del docente



Firma del Coordinador

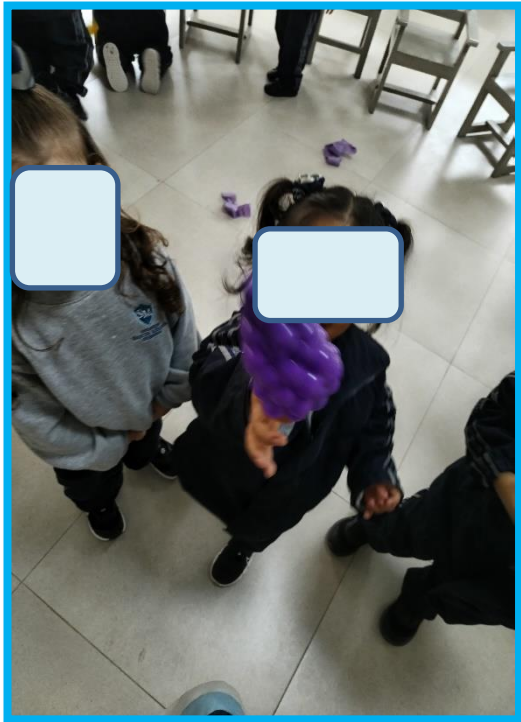


Foto N.º 01 y 02: Los niños encuentran las frutas en los escondites para ubicarlas en una fuente.

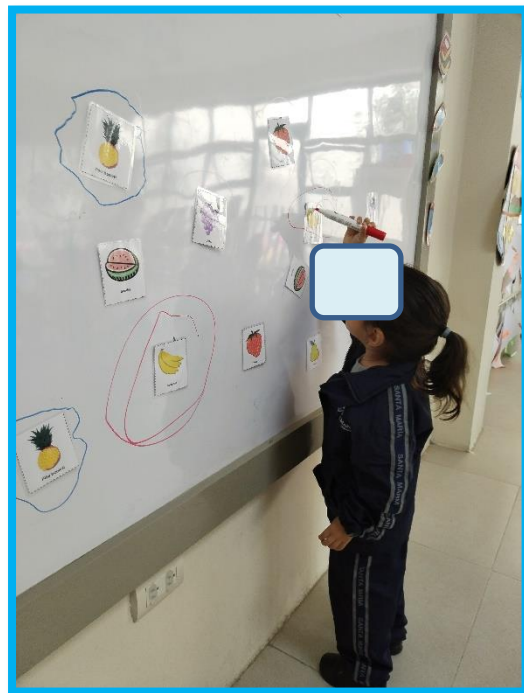


Foto N.º 03 y 04: Los niños ubican las frutas y mencionan su nombre, la maestra los guía con las rimas de las mismas. Ellos seleccionan la fruta en el Ecran para luego de oír la rima, repetirla. Del mismo modo en el siguiente ejercicio, identifican en la pizarra la fruta correspondiente a la rima, luego de repetirla la encierran en un círculo.

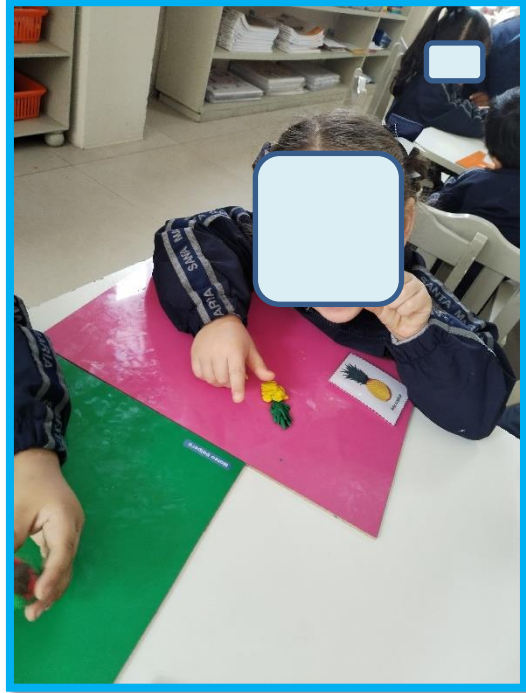


Foto N.º 05 y 06: Se les presenta las frutas reales, mencionan el nombre de cada una y luego las representan utilizando plastilina de acuerdo a sus gustos y




Foto N.º 07 y 08: Los niños elaboran sus brochetas utilizando la fruta preferida y repitiendo la rima correspondiente.

**TALLER N°3:** Cantamos una retahíla.



**Día:** martes 23 de abril












**TRIMESTRE I**  
**UNIDAD 2**  
**CANTAMOS UNA RETAHÍLA**

Área Curricular	INTEGRADAS	Fecha		
		23/04/24		
Docente	Fabiola Rodriguez	Grado y sección	Pre Nido	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Los niños escuchan la expresión de la maestra para luego repetirla utilizando gestos y movimientos.			
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS			
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha y observa lo que otros dicen.</li> <li>Realiza expresiones orales.</li> </ul>			
PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS	
<b>INICIO</b>	<p>La maestra reproduce un sonido: chillido acompañado de una sombra</p>  <p>¿qué es? ¿lo conoces? ¿Cuál es su nombre? ¿es grande? ¿es pequeño?</p> <p>Los niños dialogan y comparten sus ideas.</p>	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Títeres</li> <li>Imágenes</li> <li>Plumones</li> <li>Papelotes</li> <li>Goma</li> <li>Cartulina</li> </ul>	



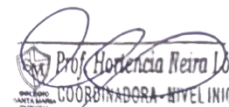
	<p>La maestra muestra un títere de ratón, luego extrae y muestra un botón. Le comparte a cada uno de los niños los materiales para que los manipulen y exploren.</p>  <p>Es turno de la maestra de utilizar los títeres, mencionando lo siguiente:          Debajo un botón-tón-tón del señor Martín-tín-tín          Había un ratón-tón-tón muy, muy chiquitín-tín-tín.          Lo realizamos en equipo.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w">https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w</a></li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Se muestra en la pizarra una serie de imágenes que son parte de la letra de la retahíla. Poco a poco los niños repiten las líneas musicales guiados de las imágenes, y utilizando el títere.</p>  <p>Se repite la actividad en reiteradas ocasiones para una mayor comprensión.</p>	<p>50</p>	

<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p>La maestra muestra una ficha de trabajo para obtener la comprensión de los niños, la resolvemos en modo grupal y luego individualmente.</p> <p style="text-align: center;">I. COLOREA LA RESPUESTA CORRECTA</p> <p style="text-align: center;">1. ¿QUÉ ENCONTRÓ MARTÍN?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  BASTÓN         </div> <div style="text-align: center;">  BOTÓN         </div> <div style="text-align: center;">  QUESO         </div> </div> <p style="text-align: center;">2. ¿QUÉ HABÍA DEBAJO DEL BOTÓN?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  MESA         </div> <div style="text-align: center;">  CONEJO         </div> <div style="text-align: center;">  RATÓN         </div> </div> <p style="text-align: center;">3. ¿CÓMO ERA EL RATÓN?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  GRANDE         </div> <div style="text-align: center;">  CHIQUITÍN         </div> <div style="text-align: center;">  MEDIANO         </div> </div> <p>Escuchamos nuevamente la retahíla.</p>	<p>20</p>	
<p><b>ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN</b></p>	<p>Se envía la letra de la retahíla mediante la agenda y lo realizan en casa nuevamente.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo con sus padres.</li> </ul>
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Rúbricas)</b></p>	<p>Repite la retahíla. Espera su turno para participar.</p>		
<p><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<p>Registro auxiliar Observación</p>		
<p><b>EVIDENCIA</b></p>	<p>Ficha de trabajo y títeres.</p>		

**OBSERVACIONES:**



Firma del docente



Firma del Asesor/Coordinador

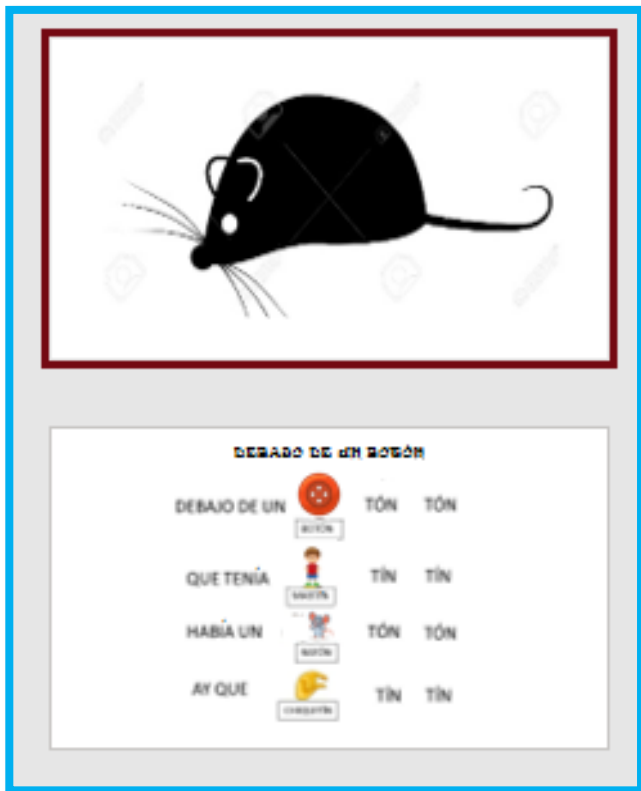


Foto N.º 01 y 02: Los niños descubren los materiales y utilizándolos la maestra les narra la historia acompañado de gestos y movimientos.

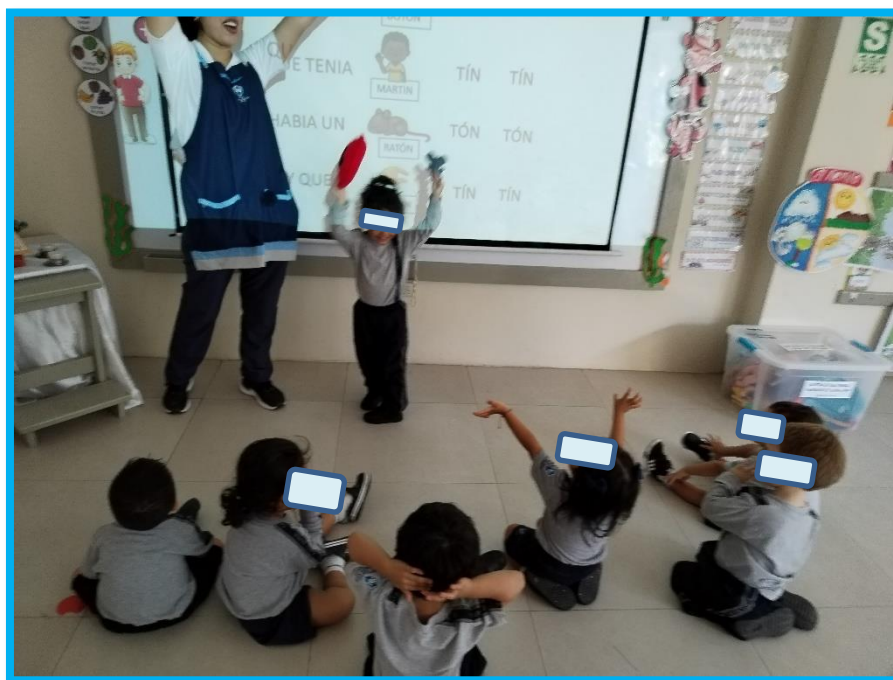


Foto N.º 03: Los niños manipulan los títeres, repitiendo la retahíla de acuerdo a sus posibilidades.



Foto N.º 04 y 05: Los niños disfrutaban de repetir la retahíla, recordando la secuencia de la historia a través del Ecran, observando los pictogramas y utilizando los títeres.

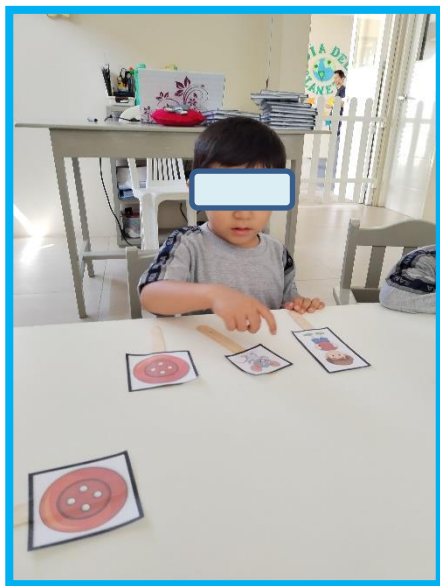


Foto N.º 06; 07 y 08: Capturas de vídeos en los cuáles los niños repiten la retahíla aprendida.




**TALLER N°4:** Descubrimos una adivinanza.


**Día:** Martes 30 de abril



**TRIMESTRE I**  
**UNIDAD 2**  
**DESCUBRIMOS LAS ADIVINANZAS**

<b>Área Curricular</b>	<b>INTEGRADAS</b>	<b>Fecha</b>	30/04/24	
		<b>Grado y sección</b>	Pre Nido	
<b>Docente</b>	Fabiola Rodriguez	<b>Tiempo</b>	1h	2h
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Los niños escuchan y participan de la expresión de adivinanzas.			
<b>COMPETENCIA/CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS PRECISADOS</b>			
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escucha la adivinanza.</li> <li>• Expresa sus ideas con autonomía.</li> <li>• Descifra la adivinanza.</li> </ul>			
<b>PROCESOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSOS</b>	
<b>INICIO</b>	La maestra muestra una sombra: ¿qué es? ¿quieres saber cómo se llama? Los niños responden afirmativamente: ¡Sí! La maestra menciona que para descifrar qué es lo que observan, necesitamos “adivinar”, para ello escucharemos unas pistas y pensar en la respuesta.	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Títeres</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Plumones</li> <li>• Papelotes</li> <li>• Goma</li> </ul>	


	 <p>“Largo, largo mi cuello es y manchas tengo en mi piel.” ¿quién soy?          Los niños comparten sus ideas y descifran la adivinanza.          Sí, es una jirafa.</p> 		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulina</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Se muestra la ruleta juguetona, invitando a los niños a participar por turnos. Acorde al color que les salga en la ruleta, identificarán la hoja del mismo color en la pizarra.</p>  <p>Uno a uno los niños se colocarán enfrente del público para repetir la adivinanza con ayuda de la maestra, juntos comentarán la respuesta para luego levantar la siguiente hoja y descubrir si están en lo correcto.</p>	<p>50</p>	

	La actividad se repite con todos los asistentes, cada adivinanza descifrada les permitirá a los niños conservar su imagen del animal descubierto. Con ello en la posterior actividad, podrán observar un árbol en la pizarra, se invita a los niños a ubicar sus imágenes de animales acorde a las indicaciones y reflexión brindada, arriba o abajo según corresponda.		
<b>CIERRE</b>	La maestra les brinda a los niños una cartilla para desarrollarla y llevarla a casa. Nos ubicamos en asamblea y repetimos la adivinanza que más nos gustó. 	20	
<b>ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN</b>	Llevar a casa una cartilla de adivinanza para descifrar junto con sus padres.		• Cartilla.
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Rúbricas)</b>	Repita la adivinanza. Ayuda a su compañero a descifrar la adivinanza.		
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Registro auxiliar Observación		
<b>EVIDENCIA</b>	Ficha de trabajo y papelotes.		

OBSERVACIONES:



Firma del docente



Firma del Asesor/Coordinador



Foto N.º 01: Los niños a través de turnos participan girando la ruleta para descubrir una adivinanza.



Foto N.º 02: Los niños ubican su adivinanza de acuerdo al color obtenido de la ruleta.





Foto N.º 03: Los niños identifican su adivinanza y con ayuda de la maestra escuchan las pistas. Brindándoles un espacio para pensar en qué podría ser, descubriendo en equipos e individualmente la respuesta, con ello se levanta la hoja superior para descubrir lo que oculta y reflexionar si estuvimos en lo correcto.



Foto N.º 04: Los niños ubican las imágenes y peluches de los animales descubiertos en las adivinanzas, arriba o abajo del árbol correspondientes a las indicaciones de la maestra y su propia reflexión.

**TALLER N°5:** Juntos aprendemos una rima divertida.

**Día:** Martes 07 de mayo







**TRIMESTRE I**

**UNIDAD 2**

**JUNTOS APRENDEMOS UNA RIMA DIVERTIDA**

Área Curricular	INTEGRADAS	Fecha	07/05/24	
		Grado y sección	Pre Nido	
Docente	Fabiola Rodriguez	Tiempo	1h	2h
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Los niños escuchan y participan de la expresión de las rimas.			
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS			
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información de textos orales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha la rima.</li> <li>Repite la rima.</li> <li>Expresa sus ideas con autonomía.</li> </ul>			
PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS	
<b>INICIO</b>	<p>La maestra comenta que en el jardín hay un nuevo amigo, de nombre Vicente. ¿lo han visto? Los niños brindan sus ideas.</p> <p>Nos acercamos al jardín para buscarlos, los niños buscan en los buggies, en los árboles, arriba y abajo. ¡Lograron encontrarlo!</p> <p>Vicente está arriba en el árbol, es un mono.</p>	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peluche de mono</li> <li>Árbol del patio.</li> <li>Imágenes</li> <li>Plumones</li> <li>Papelotes</li> </ul>	

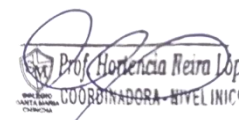
	<p style="text-align: center;"><b>El mono Vicente tiene una cara sonriente.</b></p> <p style="text-align: center;">Repetimos la rima con cada niño.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Goma</li> <li>• Cartulina</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p>De una fuente, los niños extraen un papel doblado. Cada uno de ellos espera su turno para participar, al abrirlo encontrarán una imagen de un animal con el que relacionaremos una rima.</p> <p>Las rimas las encontraremos en la pizarra, en un juego de “abrir puertas de colores”</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Cada uno de los niños participa de la actividad y repite la rima con apoyo de la maestra.</p> <p>En la siguiente actividad, colocaremos las micas de animales sobre el piso, uno a uno participará escuchando y repitiendo la rima, encontrando el animal correspondiente.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	50	

	<p>De tal modo, variamos las micas por los equipos formados, un equipo estará en sus mesas, deberán encontrar la sombra de su animal, al hacerlo repetirán la rima acorde.</p> <p>El otro equipo, se ubicará en la pizarra realizando el mismo ejercicio.</p> 		
<b>CIERRE</b>	<p>Los niños eligen una cartilla donde hay una rima, la decoran y repiten la expresión. Acompañan su rima elaborando el animal en plastilina.</p> 	20	
<b>ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN</b>	Llevar a casa una cartilla de rima para compartir con sus padres.		• Cartilla.
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Rúbricas)</b>	<p>Repite la rima</p> <p>Comparte materiales de trabajo.</p>		
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	<p>Registro auxiliar</p> <p>Observación</p>		
<b>EVIDENCIA</b>	<p>Ficha de trabajo y papelotes.</p>		

**OBSERVACIONES:**



Firma del docente



Firma del Asesor/Coordinador

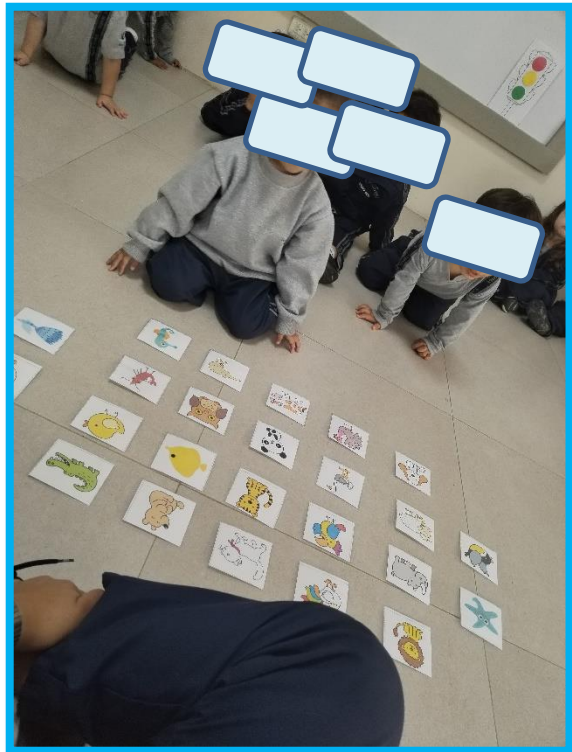
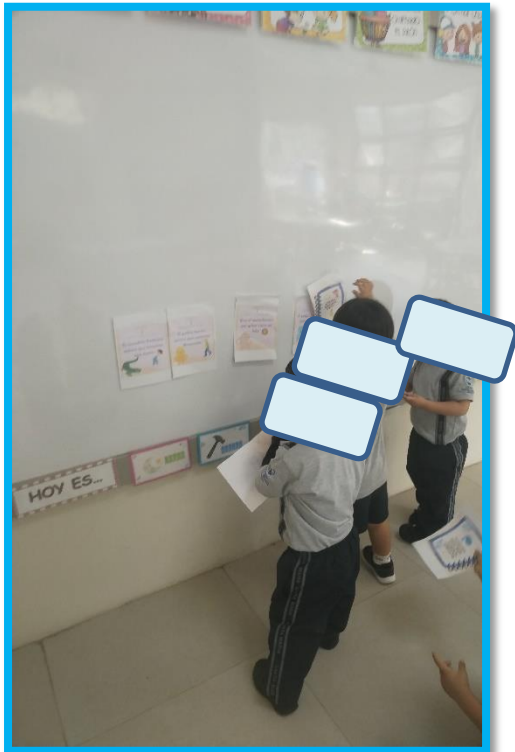


Foto N.º 01: La maestra enunció una rima, los niños descubren de que animal se trata.



Foto N.º 02 y 03: Los niños repiten las rimas de los animales y ubican la imagen del animal para relacionarla con su sombra.

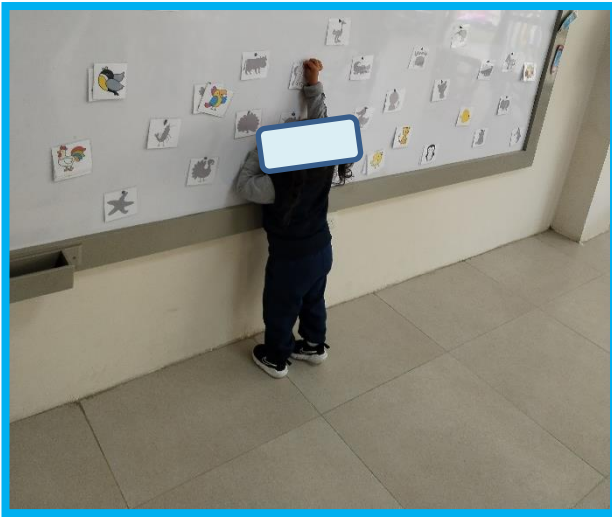


Foto N.º 04 y 05: Los niños repiten la rima que más le gusto y encuentra la imagen del mismo para ubicarla con su sombra.

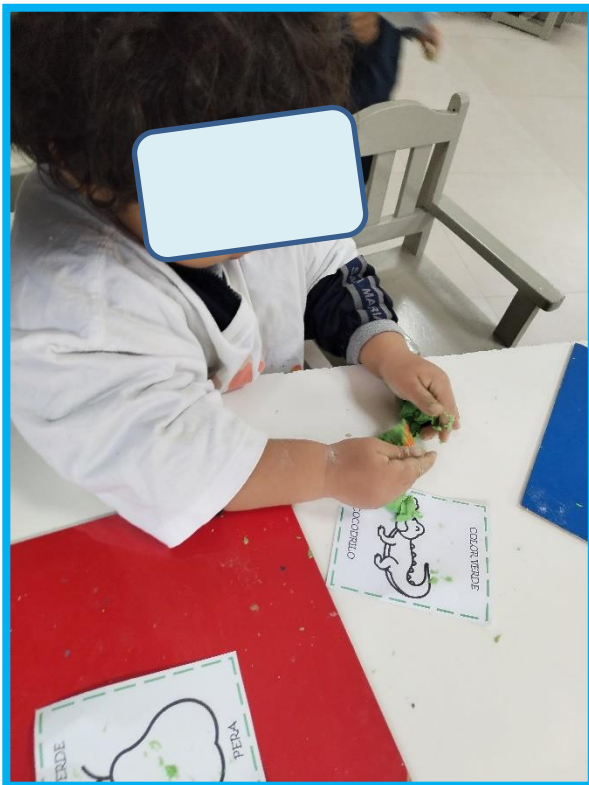



Foto N.º 04 y 05: Los niños representan al animal de su rima preferida utilizando plastilinas y cartillas de base de acuerdo a sus preferencias.

**TALLER N°6:** Conocemos a pollito el verdulero.

**Día:** Martes 14 de mayo



**TRIMESTRE I**  
**UNIDAD 2**  
**CONOCEMOS A POLLITO EL VERDULERO**

Área Curricular	INTEGRADAS	Fecha	14/05/24	
		Grado y sección	Pre Nido	
Docente	Fabiola Rodriguez	Tiempo	1h	2h
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Los niños conocen y aprenden la retahíla a través de la historia de Pollito el verdulero.			
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS			
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información de textos orales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza expresiones orales.</li> <li>Repite la retahíla mencionada.</li> <li>Acompaña de gestos y movimientos su expresión.</li> <li>Señalan los personajes.</li> </ul>			
PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS	
<b>INICIO</b>	<p>La maestra les narra una breve historia a los niños, invitándolos a encontrar un objeto especial en el patio. Los niños se dirigen al patio, encontrando huevos de plástico.</p> 	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ecran</li> <li>Equipo de sonido</li> <li>Imágenes</li> <li>Papelote</li> <li>Papel de colores</li> <li>Crayolas</li> </ul>	

**DESARROLLO**

Luego de haber encontrado muchos huevos de plástico, nos dirigimos al aula. Los niños comentan el encontrado y la maestra les propone un cambio. Un huevo de plástico por un globo en forma de huevo que posee un objeto dentro. Los niños acceden al cambio, se les brinda un espacio para que exploren manipulando el material. La maestra les indica que para descubrir lo que hay dentro debemos reventarlo, de la forma que nos sea posible, enseguida cada niño lo intenta y logra. ¡bien hecho!, los niños encuentran una imagen de un pollito.



Mostrando su asombro la maestra también revienta su globo, en este caso hay un pollito de juguete. Comparte el material para la exploración y narra la historia en forma de retahíla a los niños. La historia de “Pollito el verdulero”




Los niños observarán la retahíla en el Ecran, repitiéndola con ayuda de la maestra acompañado de gestos y movimientos.

¿Quién es el verdulero? ¿A dónde se metió primero? Entre otras preguntas.

50

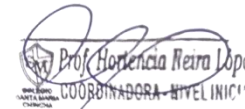


	Se brinda máscaras de pollito a los niños, invitándolos a representar la historia de "Pollito el verdulero", decorando las cajas, sombreros, y otros escenarios. En todo momento se incentiva a repetir la retahíla.		
<b>CIERRE</b>	Los niños se ubican en sus espacios para decorar y trabajar sus fichas de comprensión acerca de la retahíla. Asimismo, utilizan sus pollitos para dramatizar la historia en forma de retahíla en casa. 	20	
<b>ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN</b>	Recuerdan la historia de pollito el verdulero en casa.		• Diálogo
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Rúbricas)</b>	Repite la historia de pollito el verdulero. Colabora en la participación de sus compañeros.		
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Registro auxiliar Observación		
<b>EVIDENCIA</b>	Papelotes de trabajo.		

**OBSERVACIONES:**



Firma del docente



Firma del Asesor/Coordinador



Foto N.º 01 y 02: Los niños buscan y encuentran globos en forma de huevo para luego llevarlos al aula.



Foto N.º 03 y 04: Los niños revientan sus globos y encuentran una fotografía de un pollo. La maestra les muestra a “Pollito el verdulero”.



Foto N.º 05, 06 y 07: La maestra les cuenta acerca de la historia de “Pollito el verdulero”, utilizando el Ecran e imágenes enmicadas. Se les invitó a los niños a decorar el segundo episodio de la historia de “Pollito el verdulero”, simulando ser el personaje y repitiendo la retahíla.




Foto N.º 08 y 09: Los niños decoran sus hojas y trabajo manual, siendo esta una representación de parte de la historia de “Pollito el verdulero”, repitiendo la parte que más les gustó de la retahíla.

**TALLER N°7:** Descifremos las adivinanzas.


**Día:** Martes 21 de mayo



**TRIMESTRE I**  
**UNIDAD 2**  
**DESCIFREMOS LAS ADIVINANZAS**

Área Curricular	INTEGRADAS	Fecha	21/05/24	
		Grado y sección	Pre Nido	
Docente	Fabiola Rodriguez	Tiempo	1h	2h
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Los niños escuchan, repiten y descifran las adivinanzas.			
COMPETENCIA/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS			
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información de textos orales.</li> <li>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza expresiones orales.</li> <li>Repite la adivinanza mencionada.</li> <li>Acompaña de gestos y movimientos su expresión.</li> <li>Señalan la respuesta.</li> </ul>			
PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS	
<b>INICIO</b>	Los niños observan en la pizarra muchos globos pegados y realizan preguntas. Se les responde en orden y dialogamos. <div style="text-align: center;">  </div>	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imágenes</li> <li>Globos</li> <li>Papelote</li> <li>Plumones</li> <li>Crayolas</li> <li>Cartillas</li> </ul>	

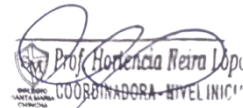
	<p>Realizaremos un nuevo juego, para ello esperamos turnos y participamos.</p> <p>La maestra realiza la demostración utilizando un punzón con el debido cuidado, pincha el globo y descubren que dentro de él hay un papel dolado. ¿qué es? ¿qué tiene dentro?</p> <p>La maestra lee la información dentro del papel: SOY ASTUTO Y JUGUETÓN, CAZAR UN RATÓN ES MI MAYOR AFICIÓN. ¿QUIÉN SOY?</p> <p>Realizamos la lluvia de ideas, desciframos la adivinanza acompañándolo de una imagen.</p>		
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Jugamos a la ronda para obtener un turno y participar de la dinámica realizada por la miss. El niño en turno, revienta el globo con mucho cuidado y encuentra el papel que la maestra leerá. Entre todos pensamos que es o quién para descifrar y encontrar la respuesta. Se repite la actividad con cada uno de los niños, realizando gestos y movimientos.</p> <div data-bbox="1070 799 1178 927" data-label="Image"> </div> <p>La maestra propone realizar una nueva dinámica, colocando un papelote para unir la adivinanza con su respuesta haciendo uso de los plumones y la participación de los niños.</p> <div data-bbox="1059 1137 1137 1358" data-label="Text"> <p>SOY PERSONA, TENGO UN AGUA BIENA PARA BEBER Y ME LLAMO...</p> <p>DOS COMPAÑEROS VAN AL COMIDA, LOS PUSO ADELANTE Y LOS LLEVO ADELANTE.</p> <p>LEVANTA DICES QUE ES PORQUE TENDRAN LA CABELLA, LAS PIRAS Y LOS PIES.</p> <p>NO TOMA TE SE TOMAN QUE, Y ESTA LONDRADO DIME, ¿QUÉ ES?</p> <p>ESTÁ UN TONDO A LA CANAL Y PUEDE HABER UNO MÁS SI ALGUNO TE LLAMAN EMPRESA A SONAR.</p> </div> <div data-bbox="1182 1145 1218 1347" data-label="Image"> </div>	<p>50</p>	

<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p>Los niños eligen una cartilla donde hay una adivinanza, la maestra la lee y observan las alternativas para seleccionar y colorear la respuesta. Los niños repiten la expresión de adivinanza.</p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">VUELA ENTRE LAS FLORES. CON SUS ALAS DE COLORES. ¿QUIÉN ES?</p> </div> <p>Se brinda un espacio para que los niños a su modo, creen una adivinanza luego de utilizar un disfraz del aula.</p>	<p>20</p>	
<p><b>ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN</b></p>	<p>Conversan en casa lo trabajado.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo</li> </ul>
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Rúbricas)</b></p>	<p>Repite la adivinanza. Descifra la adivinanza comentándole a su compañero.</p>		
<p><b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b></p>	<p>Registro auxiliar Observación</p>		
<p><b>EVIDENCIA</b></p>	<p>Ficha de trabajo y papelotes.</p>		

**OBSERVACIONES:**



Firma del docente



Firma del Asesor/Coordinador

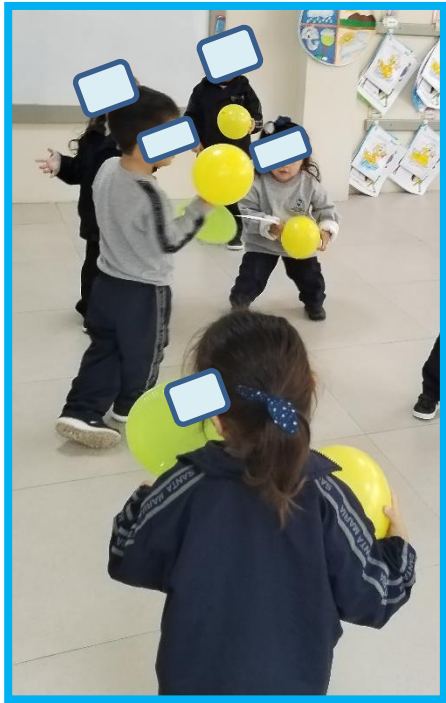


Foto N.º 01 y 02: Los niños mueven los globos, descubriendo que hay un papel dentro de él. A través del juego lo revientan y extraen los papeles que colocamos en un cesto.



Foto N.º 03 y 04: Los niños exploran los papeles descubiertos, con ayuda de la maestra se lee la adivinanza y ellos reflexionan ante las pistas para descifrarlas, las pistas se mencionan emitiendo gestos y mímicas.

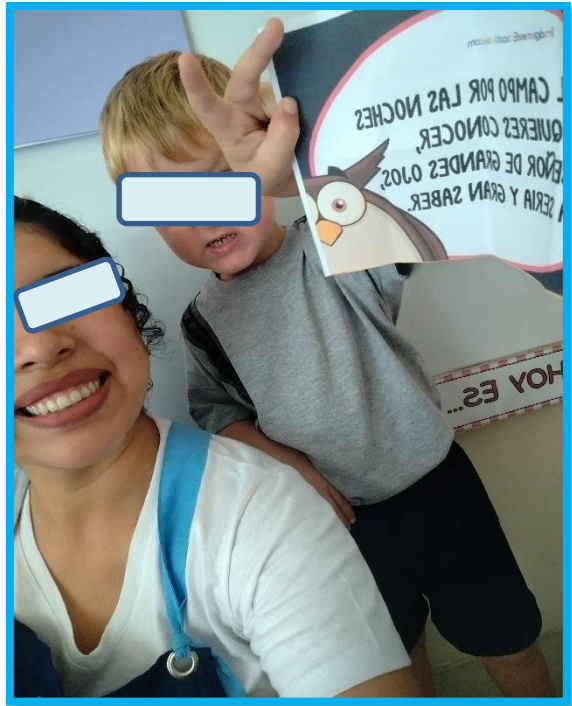


Foto N.º 05 y 06: Los niños repiten las adivinanzas a sus compañeros y estos la descifran. En un primer momento brindan pistas, luego solo realizan mímicas y sonidos.



Foto N.º 07; 08 Y 09: Los niños acompañan sus adivinanzas con los disfraces del aula.



**TALER N°8:** Aplicación del pos test – Ficha de observación - Juegos verbales

**Día:** Martes 28 de mayo





**TRIMESTRE I**

**UNIDAD 2**

**DESCUBRIMOS LAS RIMAS EN LAS RETAHILAS**

Área Curricular	INTEGRADAS	Fecha	
		28/05/24	
Docente	Fabiola Rodriguez	Grado y sección	
		Pre Nido	
		Tiempo	
		1h	2h
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Los niños aprenden una retahíla.		
<b>COMPETENCIA/CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS PRECISADOS</b>		
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información de textos orales.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza expresiones orales.</li> <li>• Repite la retahíla mencionada.</li> <li>• Acompaña de gestos y movimientos su expresión.</li> </ul>		
<b>PROCESOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSOS</b>
<b>INICIO</b>	Juntos cantamos y bailamos la retahíla: Marinero que se fue a la mar y mar y mar para ver que podía ver y ver y ver; y lo único que pudo ver y ver y ver fue el fondo de la mar y mar y mar.	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jJpUkZFvpZY">https://www.youtube.com/watch?v=jJpUkZFvpZY</a></li> <li>• Papel craft</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plumones</li> <li>• Crayolas</li> <li>• Ficha de trabajo.</li> <li>• Ecran</li> <li>• Equipo de sonido</li> <li>• Cinta.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p>La maestra invita a los niños a colocar diversos pictogramas en la pizarra para construir la canción. La actividad se repite para comprender y recordar la retahíla.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Acompañamos la actividad mostrando un gorrito de papel, con ayuda de la maestra y auxiliar se elaborará un gorrito para cada niño, ellos lo decorarán de acuerdo a su preferencia.</p> <p>En el piso, encontraremos una línea como si fuera un camino. Utilizando nuestros gorritos y entonando la canción nos desplazaremos por allí.</p> <p>Para fortalecer la actividad trabajaremos la pág. 195.</p>	50	
<b>CIERRE</b>	Nos colocamos en asamblea para cantar la retahíla utilizando nuestros gorritos. Se invita a los niños a dirigirla de acuerdo a sus posibilidades.	20	
<b>ACTIVIDAD DE EXTENSIÓN</b>	Llevar a casa su gorrito y la retahíla mediante la agenda.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gorro.</li> </ul>
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	Repite la retahíla acompañado de gestos.		

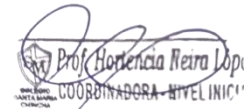
<b>(Rúbricas)</b>	Le cuenta a su compañero lo aprendido.
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>	Registro auxiliar Observación
<b>EVIDENCIA</b>	Gorro y ficha de trabajo.

**OBSERVACIONES:**




---

**Firma del docente**




---

**Firma del Asesor/Coordinador**

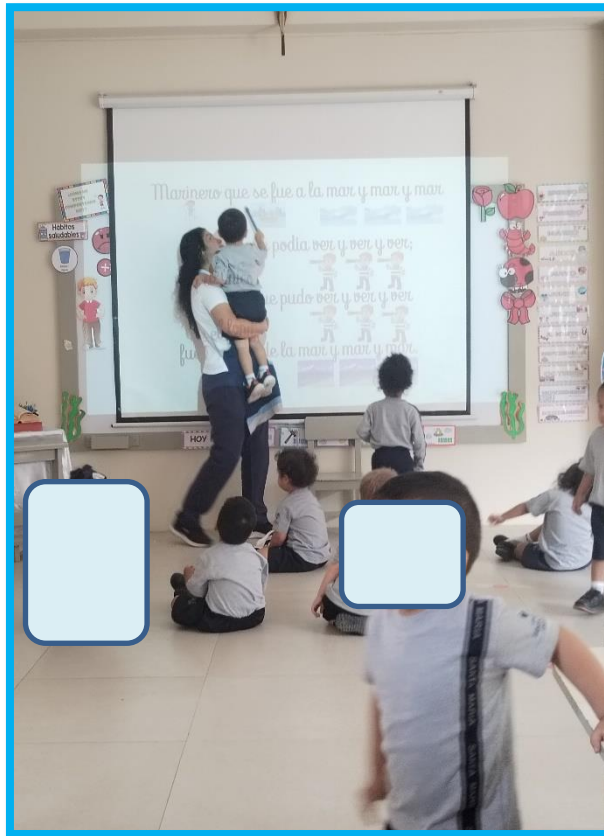


Foto N.º 01: Los niños observan y escuchan la retahíla.



Foto N.º 02: Los niños repiten la retahíla acompañado de imágenes.



Foto N.º 03: Los niños decoran su barco de papel y gorro de marinero.

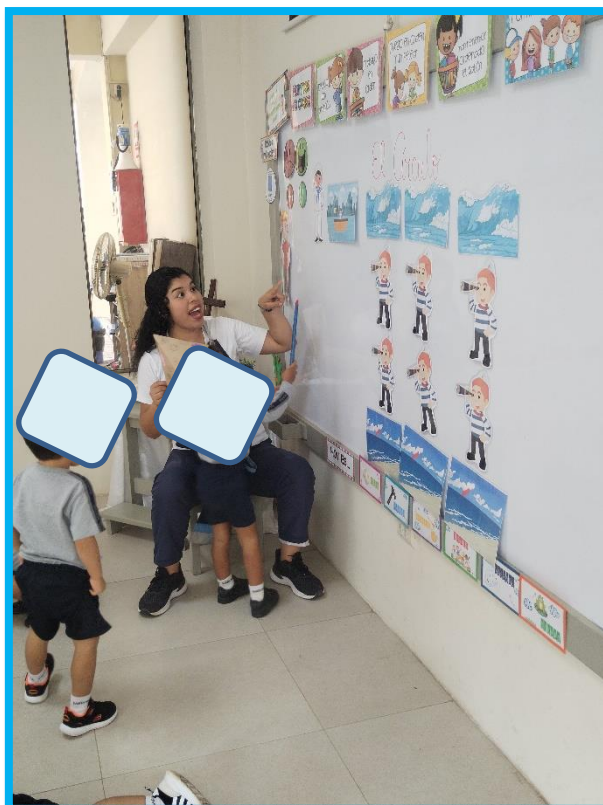


Foto N.º 04: Los niños disfrutan de sus barcos y sombreros de marineros, acompañando sus movimientos de la repetición de la retahíla aprendida.