

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA
“MARÍA MONTESSORI”**



Juegos verbales y la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, en niños de 5 años Arequipa-2021

Tesis

presentada por las bachilleres:

Agramonte Robles, Mary Carmen Nancy

Ito Yana, Rosa Nilda

Machaca Yucra, Milagros

Para obtener el título de

licenciado en educación inicial.

Asesora: Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

0009-0002-5622-1550

AREQUIPA-PERÚ

2025

23% Similitud general

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

Fuentes principales

- 22%  Fuentes de Internet
- 13%  Publicaciones
- 10%  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.

DEDICATORIA

Mi agradecimiento a Dios quien me ha dado fortaleza, sabiduría y paciencia para superar los obstáculos y permitirme lograr mis objetivos.

En memoria a mi padre José, expresarle gratitud por su amor y apoyo incondicional que me brindo a lo largo de su vida. A mi madre Nancy por su dedicación, sacrificio y amor infinito, quien me ha impulsado a seguir adelante. Finalmente, a mis hermanos Devora y Pablo por estar presente en los momentos más importantes de mi vida.

Mary Carmen

Querido Padre celestial, muchas gracias por ser mi fortaleza en los proyectos de mi vida, por darme fe, cuidar de mi familia y permitir lograr mis objetivos.

Rosa Nilda

Dedico con todo mi corazón esta tesis a Dios, a las personas que me apoyaron incondicionalmente como Ángeles en mi camino, y haber logrado este objetivo. ¡Muchas gracias!

Asimismo, mi compromiso con mis semejantes en dar todo lo mejor de mí siempre.

Milagros

AGRADECIMIENTOS

Un especial agradecimiento a nuestras familias por su compañía, paciencia y apoyo en nuestro proceso formativo, logrando así nuestros objetivos profesionales.

Agradecemos a nuestros docentes y compañeros de estudio quienes nos proporcionaron apoyo, ideas y consejos emocionales e intelectuales, seguros estamos que Dios los puso en nuestro camino para perseverar en el logro de este propósito.

Agradecemos a los docentes de la “Escuela Superior María Montessori”, quienes han confiado en nuestras capacidades, para formarnos como profesionales competentes.

Nuestra mayor gratitud a la Escuela Superior Pedagógica María Montessori, por ser nuestra casa formadora donde hemos podido lograr nuestras metas profesionales y académicas, en la carrera de Educación Inicial brindándonos conocimiento y aprendizajes en nuestra formación académica.

Nuestro agradecimiento emotivo a la Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos, quién nos acompañó académicamente en nuestro estudio y nos ayudó a culminar con éxito nuestro trabajo de investigación.

RESUMEN

El objetivo de estudio se centró en determinar el nivel de eficacia de los Juegos verbales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la IEI Progresista, Arequipa – 2021.

El método de investigación aplicado fue el experimental con un tipo de investigación aplicada y un diseño de estudio de pruebas de inicio y final de corte transversal, cuya población se conformó de 29 niños, de 5 años de la Institución Educativa Progresista de Arequipa, aplicando como técnica la observación y la rúbrica como instrumento de evaluación, y mostrando la efectividad a través del estadígrafo de la T de Student.

Se concluye que los Juegos verbales desarrollan significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años del centro educativo en mención, ya que los resultados analizados según el estadígrafo la T de Student muestra de que si se da una significativa transformación entre el pre test y el pos-test, pues el valor encontrado de $t = 6,623$ es mayor al parámetro límite ($t = 1,717$).

Palabras clave: juegos verbales, competencia, comunicación, lengua materna.

ABSTRACT

The objective of the study was focused on determining the effectiveness level of verbal games in developing the competence to communicate orally in their mother tongue among 5-year-old children at the Progressive Initial Educational Institution, Arequipa – 2021.

The applied research method was experimental, with an applied research type and a longitudinal study design with pre-test and post-test assessments. The population consisted of 29 five-year-old children from the Progressive Educational Institution in Arequipa. Observation and an evaluation rubric were used as techniques, and the effectiveness of verbal games was analysed through the Student's T statistic.

It is concluded that verbal games significantly develop the competence to communicate orally in their mother tongue in 5-year-old children at the Progressive Initial Educational Institution, Arequipa – 2021, as the results, analysed using the Student's T statistic, show a significant transformation between the pre-test and post-test. The found value of $t = 6.623$ is greater than the threshold parameter ($t = 1.717$).

Keywords: verbal games, competence, communication, mother tongue.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICAS.....	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPITULO I.	11
GENERALIDADES.....	11
1.1. PLAN DE INVESTIGACIÓN	11
1.1.1. El Problema de Investigación.....	11
1.1.2. Justificación del Problema	13
1.1.3. Delimitación	14
1.1.4. Planteamiento del problema de la Investigación.....	14
1.1.5. Objetivos de la Investigación	16
1.1.6. Hipótesis de Investigación	17
1.1.7. Variables de Investigación	17
1.1.8. Matriz de Operacionalización De Variables	18
CAPÍTULO II	20
2.1. MARCO TEÓRICO.....	20
2.2.1. Antecedentes de investigación.....	20
2.2.2. Marco teórico-científico	27
2.2.2.1. El juego	27
2.2.2.2. Juegos verbales.....	28
Beneficios de los juegos verbales.....	29
Características los juegos verbales	30

2.2.2.3. Área de comunicación	33
2.2.2.4. Definición de Competencia	33
CAPITULO III.	40
3.1. Marco metodológico	40
3.3.1. Población y muestra.....	40
3.3.2. Unidad de análisis.....	40
3.3.3. Métodos de investigación.....	40
CAPÍTULO IV.....	45
4.1. Resultados	45
4.1.1. Resultados del pretest	45
4.1.3. Comprobación de hipótesis.....	57
4.2. Discusión.....	59
CAPITULO V.....	65
5.1. Conclusiones y recomendaciones	65
5.1.1. Conclusiones.....	65
5.1.2. Recomendaciones	68
ANEXOS	76
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	77
Anexo 2: Cronograma de actividades	81
Anexo 3: Recursos y presupuesto.....	82
Anexo 4: instrumento de recolección de datos.....	83
Anexo 5: Propuesta aplicada	86
Anexo 6: Evidencia fotográfica.....	105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Expresa sus necesidades. emociones	45
Tabla 2. Participa en conversaciones. diálogos o escucha cuentos.....	47
Tabla 3. Recupera información explícita de un texto oral.....	49
Tabla 4. Deduce relaciones de causa-efecto	51
Tabla 5. Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas.....	53
Tabla 6. La competencia se comunica oralmente en su lengua materna.....	55
Tabla 7. Comprobación de hipótesis	57

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1 Expresa sus necesidades. emociones.....	45
Gráfica 2.Participa en conversaciones. diálogos o escucha cuentos	47
Gráfica 3. Recupera información explícita de un texto oral	49
Gráfica 4. Deduce relaciones de causa-efecto.....	51
Gráfica 5. Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas	53
Gráfica 6. La competencia se comunica oralmente en su lengua materna	55
Gráfica 7. Comprobación de hipótesis	57

INTRODUCCIÓN

Se deben tener en cuenta las dimensiones físicas, sociales y emocionales del desarrollo general de un niño para que los educadores puedan convertirse en mediadores y facilitadores de importantes experiencias de aprendizaje durante la educación infantil (Flavell, 2019).

Asimismo, es de gran importancia la implementación de estrategias de aprendizaje, incluyendo el uso de juegos verbales como alternativa pedagógica para los docentes y brindar a los niños actividades dinámicas, reflexivas y cognitivas en la primera infancia, para que pueda entender y comunicarse de manera efectiva en su entorno más cercano.

Desarrollar la competencia de: " Se comunica oralmente en su lengua materna", es fundamental para desarrollar la comprensión y expresión oral para que los niños puedan adaptarse a diferentes entornos sociales. Es muy importante que los docentes brinden oportunidades de diálogo, escucha y expresión.

Por lo tanto, para lograr el desarrollo emocional, físico y social de los niños, los docentes necesitan utilizar estrategias basadas en la observación previa y considerar las necesidades de los niños para asegurar un aprendizaje significativo. Por ello, es necesario el uso de juegos verbales, que tienen como objetivo desarrollar la competencia, "Se comunica oralmente en su lengua materna", proporcionando una interacción con ayuda de medios virtuales, organizando diversas estrategias pedagógicas y permitiéndoles participar activamente en las actividades lúdicas, para un mayor logro de los aprendizajes esperados.

CAPITULO I.

GENERALIDADES

1.1. PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1.1. El Problema de Investigación

En un contexto internacional, especialmente en España, Beroy Pedregosa & Carciu (2019), señalaron que los problemas de comprensión oral están relacionados con la comunicación y la adquisición del lenguaje en la primera infancia, indicando que todo comienza con la enseñanza considerando la escucha y el habla, previo a escribir y leer. En resumen, es importante ofrecer actividades periódicas de narración de cuentos a los niños, para que puedan desarrollar mejor, habilidades de comunicación. Cabe destacar que el entorno de crecimiento del niño juega un papel decisivo y fundamental para una mejor comprensión y aprendizaje de su lengua.

Ahora en Latinoamérica; más específicamente en Cuba, Ricard et al (2018), han publicado los resultados de su estudio mostrando que los problemas con la expresión verbal, comienzan a edades tempranas debido a la falta de estimulación sensorial que reciben en la primera infancia. Esto se desarrolla a medida que el infante crece sus habilidades del habla debieran ir mejorando, siendo el entorno un factor importante en su aprendizaje, a partir de estímulos relacionados con la secuencia y transmisión de mensajes.

En Perú, especialmente en Cajamarca, los autores Ortiz y Tarrillo (2019), en su estudio muestran los escasos estímulos que se emplean, para el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños, considerando que estos comienzan en casa, pero se observa que no son los más adecuados porque los niños invierten

más tiempo en la visualización de la televisión, lo que se convierte en un factor limitante en la práctica de la expresión oral. Las investigaciones muestran que el uso de la tecnología es en algunos casos, un factor que limita el desarrollo de la expresión oral. Además, las investigaciones muestran que la enseñanza de la comunicación en los centros de educación básica, es incompleta, ya que existen pocas estrategias referentes a los juegos verbales, lo que dificulta el desarrollo de las habilidades comunicativas.

A nivel regional, en la Institución Educativa Inicial Progresista, se ha mostrado un problema, que se refiere al nivel del logro del aprendizaje en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los niños de 5 años.

Las causas de este problema puede ser las escasas experiencias comunicativas de escucha en el entorno familiar, donde los niños tienen pocas oportunidades de expresar sus ideas. Siendo, la razón más importante la escasa expresión a través de diversos juegos verbales y experiencias en el lenguaje artístico, siendo estos los que promueven expresiones auténticas, porque surgen a través de gestos, movimientos, sonidos, imágenes y, por lo tanto, se podría evidenciar un desarrollo progresivo de la competencia en mención y el desarrollo de habilidades comunicativas, en los infantes.

Los efectos probables de este problema es que, si bien los niños pueden tener problemas de comunicación para expresarse con un lenguaje claro y comprensible, también podrían tener problemas con la lectura, comprensión de textos y la escritura; porque al no poder expresarse con un lenguaje claro y entendible, por lo tanto, les resultaría difícil expresarse claramente y tendrían dificultades con la asociación de palabras.

Al realizar esta investigación representa un importante aporte práctico, ya que, debido a la implementación de juegos verbales se puede mejorar la competencia de “comunicarse verbalmente en la lengua materna”, siendo la aplicación de esta estrategia didáctica, pedagógica y práctica en las primeras etapas del infante, de acorde con el ritmo de aprendizaje y contexto sociocultural. Esto les permitirá organizar y ampliar sus habilidades cognitivas a través de experiencias significativas, facilitando su comunicación, para aplicar lo aprendido en diferentes contextos de su cotidianidad, fomentando la creatividad y el espacio para el juego, la imaginación y el arte, lo que permite el desarrollo holístico en el niño.

1.1.2. Justificación del Problema

La comunicación, es importante en la vida diaria de las personas, es por eso que se abordara este tema por ser una parte importante del aprendizaje de los niños, al desarrollar sus habilidades y capacidades adquiridas o innatas, que se van adquiriendo en el trayecto de su vida.

Consideramos, que los niños mejorarían su oralidad a través de los juegos verbales, favoreciendo su proceso de enseñanza aprendizaje, por medio de diversas estrategias significativas, reconociendo que los niños se encuentran en la etapa en la que descubrimiento de su entorno, donde también adquieren conocimientos.

El propósito de este estudio es implementar “Juegos Verbales”, como estrategia de aprendizaje y pedagógica, que se adapte a los intereses y necesidades de los niños, permitiéndoles integrarlo en su vida cotidiana, pasando del uso de

medios de comunicación físicos y gestuales manifiestos, a un uso más amplio del lenguaje en su entorno social, ampliando así su vínculo con su contexto.

Por tanto, la aplicación de esta investigación, se da en respuesta ante la necesidad de que es posible, que los juegos de verbales, pueden mejorar el desarrollo intelectual, social y emocional de los niños, además de influir en su conocimiento cognitivo, comprensión, expresión oral y aumentar el vocabulario, siendo que esta estrategia mejora la comprensión y la pronunciación, habilidades relacionadas al aspecto comunicativo. Esta estrategia promueve y proporciona oportunidades de escucha, dialogo, e intercambio de ideas según el contexto, del interlocutor y su contexto.

1.1.3. Delimitación

Tema:	Juegos verbales
Problema de investigación:	Desarrollo de la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna.”
Población de estudio:	29 niños
Lugar de estudio:	I.E. I Progresista – Arequipa
Periodo de estudio:	2021
Duración de la investigación:	1 año.

1.1.4. Planteamiento del problema de la Investigación

Problema General:

¿Cuál es el nivel de eficacia de los Juegos verbales en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa - 2021?

Problemas Específicos:

- ¿Cuál es el nivel de expresión al interactuar con personas de su entorno, utilizando palabras, gestos, movimientos corporales, según su interlocutor y propósito; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021?
- ¿Cuál es el nivel de participación y diálogo al escuchar cuentos, rimas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral, antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021?
- ¿Cuál es el nivel en el que recupera información explícita de un texto oral y cuentan con sus propias palabras los sucesos que más les gustaron, antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021?
- ¿Cuál es el nivel de deducción en relación a causa-efecto, así como características de personajes, animales y objetos; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021?
- ¿Cuál es el nivel de sus comentarios sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, a partir de sus experiencias y su contexto; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021?

1.1.5. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Determinar el nivel de eficacia de los Juegos verbales en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa – 2021.

Objetivos Específicos

- Determinar el nivel del logro de la expresión al interactuar con personas de su entorno, utilizando palabras, gestos, movimientos corporales, según su interlocutor y propósito; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021.
- Determinar el nivel del logro de la de participación y diálogo al escuchar cuentos, rimas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral, antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021.
- Determinar el nivel del logro en el que recupera información explícita de un texto oral y cuentan con sus propias palabras los sucesos que más les gustaron, antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021.
- Determinar el nivel del logro de deducción en relación a causa-efecto, así como características de personajes, animales y objetos; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021.
- Determinar el nivel del logro de sus comentarios sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, a partir de sus experiencias y su

contexto; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021.

1.1.6. Hipótesis de Investigación

Hipótesis General

- Los Juegos verbales son eficaces en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa – 2021.

1.1.7. Variables de Investigación

Variable independiente:

- Juegos verbales

Variable dependiente

- Competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”.

1.1.8. Matriz de Operacionalización De Variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
Juegos Verbales	<p>Son actividades que involucran juegos lingüísticos donde los infantes desarrollan la comprensión y expresión oral, e incrementan otras palabras al vocabulario que ya poseen, identificando y diferenciando al sonido de las palabras de forma lúdica.</p> <p>De acuerdo con fajardo et al (2015), señala que las estrategias de juegos verbales, empleadas en los centros educativos propician el desarrollo de competencias: sociales, interpersonales los cuales contribuyendo al trabajo comunicativo y cooperativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rimas con movimientos • Cuentos • Teatro de sombras • Adivinanzas • Canciones • Trabalenguas • Rimas • poesías 	<ul style="list-style-type: none"> • Las aventuras de los tres cabritillos. • ¡Que hermosa es la naturaleza! • Cuento la liebre y la zanahoria. • ¡Adivina adivinador que juguete soy! • “Juguemos a crear rimas” • “Me siento feliz cantando”
Competencia “se comunica oralmente en su	<p>La competencia, se refiere a un conjunto de habilidades y quien la desarrolla esta en la capacidad de afrontar demandas complejas en un determinado contexto, con un saber hacer complejo, y a la vez integrar capacidades, conocimientos, actitudes de manera eficaz. Díaz (2006)</p>	<p>•Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p>	<p>Instrumento de evaluación (Anexo 4)</p> <p>-Logro destacado</p> <p>-Logro esperado</p>

<p>lengua materna”</p>	<p>La comunicación oral, es fundamental para la constitución de la identidad y el desarrollo personal que cimientan su relevancia en el diseño curricular enfocado por competencias, para propiciar la comunicación en la sociedad. Reyzabal (2012)</p> <p>Asimismo, se refiere a la interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones supone construir diversos textos orales. Además de usar un lenguaje oral de manera creativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones, diálogos o es cucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. • Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve. 	<p>-En proceso</p> <p>-Inicio</p>
------------------------	--	--	-----------------------------------

CAPÍTULO II

2.1. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Antecedentes de investigación

Antecedentes internacionales

Peralta (2023), en su investigación, basada en la implementación de juegos verbales de mesa para optimizar la expresión oral en educandos del nivel básico, se empleó el método hipotético-deductivo de tipo cualitativo documental. Los hallazgos encontrados refieren que la mejoría en las destrezas orales mostradas por los estudiantes era deficiente, repercutiendo en su aprendizaje diario. Entonces se pudo observar que en el 2018, el 85% de los estudiantes mostraron timidez y falta de confianza al momento de expresarse verbal y no verbalmente ,pero después de la aplicación, mejoraron sus habilidades expresivas y fluidez, concluyéndose que el juego para los niños pequeños es la forma más lúdica para aprender , permitiéndoles desarrollar el lenguaje, utilizar términos más comprensibles y poder expresar sus emociones, razonar , utilizar su creatividad y colaborar con soluciones a problemáticas de su entorno con sus pares.

Loza & Apaza (2022), en su trabajo denominado “ Intervención lingüística para incrementar la expresión verbal a través de juegos de lenguaje a niños afectados por abuso sexual en el “ Centro Casa Esperanza ” en El Alto, Bolivia”, manifestaron que el objetivo fue implementar sesiones de aprendizaje didácticas, fortalecer y promover la expresión oral , se realizó un estudio descriptivo – explicativo, detallando las dificultades con la

expresión oral , con una muestra de 55 niños , donde se utilizaron diferentes estrategias de juegos verbales , donde se menciona que la implementación de estas estrategias, fue efectiva para lograr los siguientes resultados: con un 82 %, en la evaluación final de los participantes, donde se fortalecieron sus habilidades comunicativas con sus pares y el 18% de los participantes están en proceso de fortalecer sus habilidades comunicativas , donde se concluye que además de optimizar las habilidades de expresión oral el uso de estrategias lúdicas, logrando un impacto significativo en la comunicación e interacción de los niños .

Ruiz & Ríos (2022), en su estudio basado en el objetivo de analizar los efectos de los juegos verbales, para desarrollar el lenguaje del infante. Además del conocimiento que presentan los docentes en relación al tema, la metodología utilizada fue de enfoque cualitativo, donde se realizó una encuesta virtual a 52 docentes del nivel inicial. Los hallazgos muestran que utilizar juegos verbales es efectivo, si los docentes trabajan de forma continua durante las clases, lo que tiene un impacto positivo en la mejora del desarrollo del lenguaje de los niños.

Reyes & Bermúdez (2024), en su trabajo de investigación denominado Estrategia didáctica basada en juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños de preparatoria, donde el objetivo fue diseñar y aplicar estrategias para mejorar la expresión oral, donde se empleó un enfoque mixto, de tipo descriptivo, de diseño no experimental transversal, siendo los resultados, en donde se evidenciaron dificultades significativas y se destaca la necesidad de realizar reformas en las propuestas de aprendizaje desde edades tempranas, para mejorar la calidad educativa.

Tomalá & Tigrero (2023), en su estudio, Los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral, donde el objetivo fue determinar la influencia de esta estrategia, siendo esta investigación con un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, donde se usa la entrevista, como técnica, la que fue aplicada a la docente, además de una ficha de observación a los estudiantes, siendo los resultados significativos donde se demuestra que son, completamente, necesarios y pertinentes dentro de los aprendizajes de los niños.

Antecedentes Nacionales

Becerra (2022), planteó como objetivo determinar el nivel de relación de los juegos verbales en la competencia comunicativa. Utilizó una metodología básica, donde la muestra estuvo conformada por 16 niños de 5 años, los resultados que se ha evidenciado manifiestan que la variable presenta 25% en un nivel de logro, en cambio el 50% manifiesta un desarrollo en proceso y en tendencias menores el 25% en el nivel de logro siguiendo el análisis en la segunda variable se logra apreciar que el 82.5% está en el nivel de proceso y el 18.75 presenta un nivel de logro todo ello se evidencia en una relación directa y positiva entre ambas variables y el estadígrafo $Rho = 0.867$, lo cual da a conocer que sí existe relación entre los juegos verbales y la comprensión lectora.

Flores (2022), Presentó su estudio cuyo objetivo se basó en reconocer si el uso del juego libre incidiría en aspectos de la expresión oral. Para ello, se adaptó un método experimental transversal, cuya población fue de 70 niños, tomando como muestra a 20 de ellos. Se aplicó como técnica la observación y, como instrumento, la ficha de cotejo. Los resultados

encontrados revelaron que el nivel de expresión oral presenta una tendencia del 35% en proceso, y la contrastación de la hipótesis mostró una significancia de $p = 0.00$, menor a 0.05, corroborando la relación de las hipótesis. Se concluyó que sí existe una relación significativa entre las variables analizadas.

Santos (2021) el objetivo es demostrar que los juegos orales, permiten el desarrollo de la competencia comunicativa. En su metodología es de nivel exploratorio y de tipo aplicada. Su población de estudio fueron 23 estudiantes entre 3 y 5 años de edad, donde se utilizó a la observación, como técnica y el pretest y postest como instrumento. Los resultados se evaluaron utilizando la prueba de Wilcoxon con valor de $P = 0.00$, es decir menor que el nivel de significancia determinado con un 95% de confiabilidad. Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, donde se concluye que los juegos orales, mejoran significativamente en el desarrollo de la competencia.

Ríos (2021), Plantearon su investigación con el objetivo de identificar cómo los juegos verbales pueden ser una metodología estratégica que permita el desarrollo de habilidades referente a la comunicación en infantes de 5 años. En este estudio, se empleó un método cuantitativo de diseño correlacional descriptivo, considerando una población de 30 estudiantes del nivel inicial, en donde se aplicó la observación como técnica. Los hallazgos determinaron que los juegos verbales están directamente asociados con el progreso de la adquisición de la comunicación de los infantes.

Mollinedo y Montesinos (2021) plantearon en su investigación el objetivo de identificar si la implementación de los juegos verbales, incide en la competencia de la comunicación oral de estudiantes de 3 años. El método empleado fue cuasiexperimental, considerando como muestra a 25 estudiantes, aplicando con ellos el pretest y el postest. Los hallazgos evidenciaron que, tras su implementación, el 92% de los niños se ubicaron en el nivel de "logrado", mientras que el 8% alcanzó el nivel de "destacado".

Antecedentes locales

Carpio & Pacheco (2024), planteó como objetivo la implementación de juegos verbales, para mejorar la socialización en estudiantes de 4 años de un centro educacional privado de Arequipa. Se aplicó la metodología de tipo cuantitativa y diseño experimental, donde su muestra son un grupo de 40 estudiantes, y los resultados iniciales permitieron llegar a conclusiones descriptivas, donde, antes del uso de estrategias del juego verbal, más de la mitad de los niños tenían habilidades sociales promedio, y bajo. Siendo los resultados posteriores, donde se muestra que la mayoría de niños se ubicó en un buen nivel del logro y el resto en un nivel promedio, los resultados mostraron que la mayoría de los niños alcanzaron un alto nivel de socialización y sólo unos pocos alcanzaron un nivel promedio, demostrándose que la estrategia de los juegos verbales, tiene un efecto significativo en la socialización de la institución educativa en mención, el cual muestra este valor de significancia ($p=0 < 0.05$) y la media que significa una diferencia de -52,925 puntos entre la prueba del

pretest y el postest, lo que confirmó la hipótesis de la investigación. Asimismo, como la efectividad del uso de esta estrategia.

Cáceres & Coasaca (2021), formuló el objetivo de identificar la efectividad del uso de trabalenguas como modelo estratégico para optimizar la expresión oral en niños de primer grado. Para ello, empleó un método cuantitativo, considerando una muestra de 25 educandos. El estudio fue experimental explicativo, utilizando la encuesta como técnica. El estudio concluyó que el uso de trabalenguas es una estrategia didáctica efectiva para mejorar el lenguaje oral en los estudiantes.

Coaquira (2021), Planteó en su investigación el objetivo de identificar cómo los juegos verbales inciden en el desarrollo de destrezas orales. El método fue correlacional no experimental, cuya población estuvo compuesta por 23 estudiantes de 5 años. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento, la ficha de cotejo. Los hallazgos mostraron que el 70% de la muestra aún se encontraba en un nivel inicial en cuanto a la práctica de juegos verbales, y el 78% se ubicó en el mismo nivel en las destrezas orales. A través de la prueba de chi-cuadrado se corroboró la efectividad y la relación de los juegos verbales en el desarrollo de destrezas orales estudiantiles.

Huamani (2023), en su estudio, La relación que existe entre el lenguaje oral y la conciencia fonológica, donde su objetivo es determinar la relación que existe entre las variables, El método es de tipo relacional cuya muestra estuvo compuesta por 24 niños. La técnica que se utilizó es el cuestionario. Los resultados obtenidos en la variable del lenguaje oral fueron, la mayoría se ubicó en el nivel medio, 82%, discriminación auditiva, 10% en memoria verbal, 3% en la composición verbal, 5% significado de palabras y en la variable conciencia fonológica fueron, la mayoría está en el nivel bajo, 50% significado de palabras en adición de sílabas, 18% en edición de fonemas, 18% en omisión de sílabas, 14% identificación de sílabas. se concluye que la investigación fue comprobada, mediante el coeficiente de relación de Spearman lo que nos dio el resultado de una relación positiva entre moderada y fuerte.

Suaquita (2022) en su trabajo denominado, Aplicación del taller cuentacuentos para desarrollar la expresión oral, donde tuvo por objetivo determinar la influencia de la aplicación de este taller, el tipo de estudio fue pre experimental, siendo los resultados en los que se observa él logró de la fluidez verbal, demostrándose que esto permite mejorar la expresión oral en los niños.

2.2.2. Marco teórico-científico

2.2.2.1. El juego

Vygotsky (2000), define el juego como una actividad placentera que experimentan los niños, dando las razones principales por las que algunas actividades proporcionan a los niños experiencias satisfactorias y por qué ciertos juegos atraen su atención especial.

Bruner (1986), señaló que los juegos son una forma de utilizar la inteligencia, convirtiéndose en diversas pruebas y experimentos en formas que combinan pensamiento, lenguaje e imaginación, realizando así, la importancia de los juegos de lenguaje, además que estos desarrollan, la capacidad de jugar y controlar tus pensamientos y expresiones verbales.

El juego se convierte es una habilidad innata en los niños, para controlar sus experiencias y actuar, por lo que necesitan asumir un papel activo y ser parte de sus propias experiencias, para que puedan comunicar y comprender sus pensamientos en el medio que lo rodea. A través del juego, los niños aprenden a fortalecer sus relaciones interpersonales, resolver conflictos, adquirir habilidades de liderazgo y expresar su curiosidad, imaginación y creatividad. (UNICEF, 2017).

En consecuencia, el juego es un medio que se convierte en placer para el infante, lo cual le permite tener autonomía. A través del juego se manifiesta el aspecto psicológico más importante de la libertad, el cual permite despertar el aspecto psicológico general caracterizado por la libre elección, la cual se basa en el paradigma de la autodeterminación y no es

obligatoria, por lo tanto, es una elección libre y libre. acción voluntaria en lugar de recibir órdenes de otros, ya que los niños deben actuar de forma independiente, libre y plenamente de acuerdo con sus propias necesidades.

Asimismo, el juego también es visto como un proceso con una serie de pasos en los que estos son inherentes en el mismo, por lo que, si entra el utilitarismo o tiene un objetivo específico para lograr algo, entonces sus características innatas se perderán.

Por lo tanto, el juego se considera una actividad seria, ya que pone a prueba el carácter de los niños, mediante el cual elevan su autoestima y puede convertirse en un elemento de carácter auto formativo, en combinación con el trabajo del adulto observador o guía.

2.2.2.2. Juegos verbales

Bedoya (1982), afirmó que los juegos verbales son de naturaleza lingüística y permiten el desarrollo de la expresión oral, y esto amplia, el vocabulario, la comprensión, así como ayudar en la discriminación fonológica de las palabras, para una mejor claridad, pronunciación y fluidez en la comunicación del infante. Siendo, el propósito de los juegos verbales, el conectar diferentes significados con juegos de palabras en distintas situaciones. Los juegos verbales deben realizarse en un ambiente alegre y adecuado, mencionando a los niños para que puedan crear situaciones, donde el maestro es un guía.

Reymundo (2015), afirmó que los juegos verbales son un conjunto de comportamientos de juego relacionadas con el lenguaje y los sistemas

lingüísticos de símbolos orales, los cuales desarrollaran habilidades de expresión oral en diferentes entornos. Todos estos juegos enfatizan la creatividad a través de la lúdica y son actividades exploratorias que pueden generar diferentes significados.

Flores (2014), afirma que el propósito de los juegos verbales es desarrollar de forma creativa y lúdica el lenguaje, así como la conciencia fonológica, lo que ayuda a distinguir sonidos de las palabras. El propósito del lenguaje escrito estimula a la consulta de glosarios, lo que permite escribir de manera correcta y adecuada.

Por su parte, Huamanttica y Medina (2019) citan a Condemarín (2003), donde se menciona que los juegos verbales, son diversas estrategias utilizados en los procesos educativos pedagógicos, que son un apoyo en el desarrollo e inducen a un lenguaje más eficaz, que permiten la expresión espontánea y el desarrollo lúdico en el infante, en esta etapa de la vida.

Beneficios de los juegos verbales

Los juegos verbales tienen una serie de beneficios prácticos y educativos en el desarrollo del lenguaje hablado, la perspectiva auditiva y la conciencia fonológica, ya que permite distinguir el sonido de palabras, dándole un sonido específico y esto desarrolla la memoria y la creatividad, además de conservar un bagaje importante de palabras.

Además, los juegos verbales pueden hacer que el habla sea más fluida, e mediante el uso de estrategias como el trabalenguas, el cual aumenta el vocabulario, y promueve el desarrollo cognitivo, así como las adivinanzas

que también desarrollan el vocabulario mediante la ejercitación y practica constante. Los diversos juegos de lenguaje estimulan la lectura a través de rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y juegos tradicionales, promoviendo así el desarrollo intelectual y alcanzando un alto nivel de expresión oral (Guamán, 2013).

Guanta (2017), explica que la dinámica del juego verbal está relacionada con aspectos emocionales y asociativos entre niños y adultos. Los bebés necesitan estar en un ambiente comunicativo diariamente donde ellos puedan reconocer las emociones, y esto es favorable realizarlo de manera lúdica para estimularlos en el habla.

Características los juegos verbales

Para Condemarín (1997), los juegos verbales, fueron diseñados como juegos de palabras, con énfasis en explorar el significado y desarrollar el lenguaje a través de estas actividades. Puede ser de creación propia o tradicional, como trabalenguas, acertijos, etc., que pueden permitir a los niños ampliar su pensamiento, organizar y enriquecer su vocabulario y mejorar su fluidez oral.

Los juegos verbales, se encargan de estimular la pronunciación y fluidez en el habla de los niños. También promoverán un ambiente de aprendizaje divertido y el desarrollo de su conciencia fonológica auditiva, al permitir que los niños identifiquen consonantes iniciales y finales, ampliando su vocabulario, fomentando la creatividad y mejorando sus habilidades relacionadas a la comunicación. (Lloque y Flores, 2018).

Finalmente, los juegos verbales, permiten a los niños desarrollar la fonética y la claridad del habla, permitiéndoles aprender un vocabulario más amplio, y fortaleciendo sus habilidades propias.

Dimensiones de los juegos de habla.

Según Condemarín (1995), el juego verbal es una serie de actividades que estimulan la expresión y el lenguaje hablado en los niños y se pueden clasificar en las siguientes dimensiones:

Trabalenguas

Se compone de fonemas o grupos de palabras repetidos o similares, es decir, es un juego que te ayuda a pronunciar palabras atascadas de forma clara y rápida sin pronunciarlas ni cometer errores, y puede mejorar eficazmente la eficiencia de la pronunciación. (Carbajal, 2017).

Adivinanzas

Se trata de juegos de palabras compuestos por poemas cortos con sonidos iniciales similares, diseñados para divertir a los niños mientras identifican objetos ocultos. Además, permite estimular las habilidades del niño en función de su lenguaje y pensamiento (Carbajal, 2017).

Rimas

Consisten en juegos de habla en los que se repiten frases en función de las vocales acentuadas de la frase. Este tipo de verso, toma dos formas: la rima consonante, que comienza con la última sílaba acentuada del verso, para producir el último sonido, y una rima asonante, que comienza

con la última vocal acentuada del poema y se produce cuando los sonidos se final acentúa el verso.

Poesía

Es una repetición sonora de las palabras escritas en versos e incluye la práctica de expresiones orales fluidas y coherentes, además a través de la poesía el niño adquiere nuevas palabras en su vocabulario (Carbajal, 2017).

Rima con movimiento

La rima como herramienta de enseñanza se deriva etimológicamente del latín “rhythmus y del griego rythmós”, que significa la repetición sucesiva de fonemas o sonidos que comienzan con la última vocal acentuada en la última estrofa. De esta forma se da la musicalidad y ritmo de la estrofa. En este sentido, escribir rimas se ha convertido en una actividad divertida que los niños disfrutan, lo que a su vez aporta alegría a su aprendizaje (Carbajal, 2017).

Los cuentos

En la mente del niño, los cuentos proporcionan apoyo emocional y moral. El niño se identifica con el héroe de la historia y experimenta sus sentimientos de lealtad, amor, coraje y justicia, por ejemplo, así, descubre la alegría de la aventura (Carbajal, 2017).

Teatro de sombras

Esta estrategia mejora las habilidades expresivas en el infante, donde se consideran la percepción, el esquema corporal, el modelado y la expresión oral, presentándose de una forma divertida y práctica, que puede ser adaptado en el currículo pedagógico para generar aprendizajes en referencia a expresión, y espacio-temporal. Martínez y Pastor (2007)

Las canciones

Las canciones son muy utilizadas en los juegos infantiles, que, con una práctica consecutiva y permanente, suelen retenerse en la memoria, si aún se practica en juegos tradicionales como para saltar la cuerda, dar volteretas y en rondas, pero algunos son parte de juegos con mímicas y usan pasos de baile para aumentar la diversión. Escobar (2001),

2.2.2.3. Área de comunicación

La comunicación se ha convertido en una necesidad de las personas, y juega un papel crucial en la interacción entre un niño y su entorno, comienza con la expresión de sus sentimientos, necesidades, experiencias e intereses a través de sonrisas, charlas, llantos, mediante expresiones y gestos, haciendo de la comunicación oral una herramienta ideal de acuerdo a las circunstancias de su contexto. (MINEDU, 2019)

2.2.2.4. Definición de Competencia

La competencia es conjunto de habilidades para responder a las demandas sociales y personales al realizar una tarea o actividad. Asimismo, conlleva realizar acciones cognitivas eficazmente y la vinculación de conocimientos previos, valores aprendidos, diversas

actitudes, en referencia a lo social y conductual, actuando con eficacia. Siendo una competencia una referencia de actividades pedagógicas que guían, a lo que se debe ayudar a los estudiantes a aprender, construir y desarrollar, durante su proceso académico. (Coll, 2007).

2.2.2.5. Competencia: "Se comunica oralmente en la lengua materna"

La comunicación en la lengua materna, son habilidades para poder expresar ideas, conceptos, hechos, sentimientos y opiniones en forma escrita y oral de manera creativa y adecuada en diferentes contextos culturales y sociales, efectuándose como una habilidad interpersonal para interactuar con otros.

Desde esta perspectiva, competencia significa, en un contexto práctico la capacidad de utilizar y activar conocimientos importantes para afrontar diferentes situaciones a problemáticas reales.

Según el Parlamento Europeo, las habilidades de comunicación en la lengua materna significan explicar y expresar ideas, conceptos, opiniones y hechos, de manera escrita y oralmente, y son claves en el aprendizaje significativo, para la formación y educación, profesional de una persona, de forma holística.

Según la definición del MINEDU, referente a esta competencia, aclara que es la interacción entre uno o más interlocutores para comunicarse entre sí, de manera elocuente, dinámica y coherente, con el fin de expresar ideas y sentimientos, entonces es el proceso de construcción del significado de diversos textos hablados, que pueden ser presenciales o virtuales, donde los estudiantes participan como receptores o emisores (MINEDU, 2016).

Por lo tanto, la práctica de la comunicación en una forma continua, propicia una interacción de un proceso gestual a uno de expresión oral, con el uso de palabras

claras y adecuadas en la que pueda ser comprendidos el hablante, formando interrelaciones lingüísticas apropiadas, y poder expresar lo que quiere comunicar. (MINEDU, 2016)

Condiciones que contribuyen al desarrollo de la competencia, de "Se comunica en su lengua materna"

❖ Sobre el rol del maestro:

- a) Proporcionar, a los niños alternativas estratégicas referente a juegos verbales espontáneos, como: adivinanzas, rimas, canciones, trabalenguas, etc.
- b) Permitir que los niños comenten sus experiencias de vida, mostrar interés y escucharlos activamente, brindarles el espacio adecuado para comunicarse, sin criticar sus expresiones.
- c) Validar la organización de sus ideas y darles tiempo, para analizar lo que pretenden decir sin interrumpir, ni insertar palabras en lo que pretenden comunicar. (MINEDU, 2016).

Estándar de aprendizaje de la competencia: " Se Comunica oralmente en su lengua materna"

Se desarrolla oralmente utilizando una variedad de textos, hace referencia a datos relevantes, con inferencias simples e interpretar recursos para verbales en su contexto. Expresa sus ideas, sobre el contenido más relevante del texto, al expresarlo de manera espontánea, según sus conocimientos previos, al interactuar con una o más personas, además reconoce el entorno de comunicativo, al expresar sus ideas acerca del tema, utiliza con frecuencia el lenguaje corporal, gestual, vocabulario y pronunciación comprensibles, al

momento de comunicarse, realizando un intercambio de participación y respuesta adecuada. (MINEDU, 2016).

Capacidades de la competencia: “Se comunica oralmente en su lengua materna”

La dirección de la EBR, considera que el enfoque basado en competencias requiere que los infantes, combinen capacidades, destrezas y actitudes, relacionadas al área de comunicación y para tal efecto, combina las siguientes capacidades como:

- **“Obtiene información del texto oral.”**

Esta capacidad incluye que los estudiantes obtengan datos claros e importantes, que expresen sus ideas e intereses, al utilizar palabras frecuentes de su contexto para comunicarse, informar, agradecer y persuadir, nombrar personas, personajes, en materiales o ilustraciones.

- **“Infiere e interpreta información del texto oral.”**

Se caracteriza por la integración de diversas habilidades comunicativas como la interpretación e inferir sobre aspectos de los personajes de una historia o narrativa, al analizar las ilustraciones y desenvolvimiento de los personajes, al emplear recursos verbales y los no verbales.

- **“Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.”**

El estudiante utiliza palabras que ya conocen y forman parte de su entorno, muchas veces los usa como recursos lingüísticos, con el propósito de

comunicarse, además de utilizar sus ideas de manera lógica y coherente, con el propósito a comunicar.

- **“Interactuar estratégicamente con diferentes interlocutores”**

Su importancia se basa en el desarrollo de las habilidades sociales del infante, para poder comunicarse con otros entornos a la actividad y participar en conversaciones, realizando preguntas de su interés e incluso responder algunas de las preguntas que les hacen.

- **“Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.”**

Cuando un niño expresa su actitud ante el desarrollo de un hecho, cuento, leyendas, el infante indica qué le interesa y qué no, en base a la percepción o experiencia significativa de manera cohesionada.

Desempeños de la competencia: “Se comunica oralmente en su lengua materna”

En el primer desempeño, se considera lo siguiente: “Expresa sus sentimientos, necesidades e intereses y comenta sus experiencias de interacción con otros, de su entorno local. Utiliza palabras frecuentes, miradas, sonrisas, gestos, gestos, volumen y movimientos corporales para lograr, informar, agradecer o persuadir”. (Minedu, 2016)

En el segundo desempeño, donde se menciona acerca de la participación en distintos diálogos, así como escuchar diversos cuentos, leyendas, rimas, etc., además interactúa, con sus locutores realizando preguntas y respondiendo a las mismas, para poder comprender u obtener información.

En el tercer desempeño, en el que se menciona acerca de la recuperación de información, al momento de escuchar textos o definir hechos específicos o de personajes, además de que el infante pueda expresarse y comentar los sucesos o lo que más llamó su atención.

En el cuarto desempeño, se refiere a relaciones de causa y efecto a partir de cuentos, lecturas y conversaciones, donde los niños deben deducir e identificar aspectos específicos de personajes, animales de los cuentos, anécdotas y rimas y así desarrollar la comprensión en el niño.

Finalmente, en el quinto desempeño, se menciona acerca de la importancia en que el infante, debe de comentar e identificar acerca sobre sus gustos y disgustos referente a hechos cotidianos, en base a sus vivencias y de su entorno próximo. (Minedu, 2016)

2.3. Definición de términos

1. Competencia: Las competencias son las habilidades para adaptar y emplear saberes, conocimientos y destrezas, permiten dominar circunstancias profesionales, logrando resultados deseados. Una vez más las habilidades son comportamientos valorables y observables que pueden desarrollarse y modificarse dentro de este contexto, las competencias tienen distintas fuentes como el aprendizaje de la formación y la experiencia de la vida.

2. Evaluación del desempeño: Se establece como un mecanismo útil para tomar decisiones sobre las personas, considerando su desempeño, práctica y ejecución de funciones.

3. El Juego: Es una actividad que desarrolla la capacidad, la imaginación y pensamiento, interactuar con otras personas y aprender principalmente a

comunicarse. Asimismo, es una forma de recrearse, expresarse y salir de la rutina, para el niño es una manera de vida y en el adulto una forma de liberarse (Mariotti, 2016).

4. Juegos verbales: Son una alternativa variable que se aplica en las sesiones educativas para desarrollar y estimular la comunicación lúdica y se basa en el uso creativo del lenguaje, estos pueden ser de distintos rangos y muchos se utilizan para propiciar la interacción social (Condemarín, 2009).

5. “Comunicación oral en su lengua materna”: Es una competencia mencionada, en el Currículo Nacional del área de comunicación, dónde se busca desarrollar las habilidades comunicativas en los niños de acuerdo a la perspectiva del área, cuyo objetivo es que los estudiantes expresen sus intereses, necesidades, ideas, emociones y pensamientos, con el propósito de informar, convencer y pedir con la finalidad de comunicar de forma estratégica y utilizando recursos no verbales y verbales (MINEDU, 2016).

CAPITULO III.

3.1. Marco metodológico

3.3.1. Población y muestra

Es la unidad de análisis o muestreo, se basa en especificar una parte de la población de estudio, en esencia es un subgrupo, por lo que la población, es el conjunto de elementos del conjunto de casos, que forman parte de la serie. elementos específicos, sobre los que se va a investigar, donde se realiza una selección previa. Hernández et al (2014). Para efectos de este estudio, la población, estuvo conformada por 29 niños, de 5 años de edad de la Institución Educativa Progresista de Arequipa.

3.3.2. Unidad de análisis

La unidad de análisis es la muestra de prueba, es decir, el objeto "medible" en este estudio. También podría representarse por una persona, un grupo o un objeto al cual se va a estudiar, o "que van a ser medidos" Hernández Sampieri (2014), y la distribución es la siguiente:

Tabla 1. **Unidad de Análisis**

Sexo	N° de estudiantes
Niños	10
Niñas	19
Total	29

3.3.3. Métodos de investigación

Para el desarrollo del presente trabajo investigativo se tuvo que emplear el método experimental el cual busca dar a conocer la investigación que relaciona causa y efecto la cual se expone a un solo grupo, que es el grupo experimental

y se maneja una sola variable experimental y se contrasta con los resultados iniciales y finales es decir un grupo control, con un pretest y un posttest.

De manera que, en este estudio, se observó el comportamiento grupal, al inicio de la competencia en mención, para conocer en qué nivel se encontraba, luego se aplicó el programa de juegos verbales dirigidos a desarrollar está competencia y posteriormente se implementó un posttest para identificar, el nivel de la misma, y así determinar la efectividad de los “juegos verbales” (Hernández et al 2014)

3.3.4. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada, por cuanto no solo se basó en incrementar el conocimiento, sino que se implementó el programa de juegos verbales para desarrollar la competencia en mención, con un grupo experimental (Hernández et al 2014).

3.3.5. Diseño de investigación

Para esta investigación se empleó, las pruebas de pretest y posttest ya que estas permiten analizar, un solo grupo control, manejando equivalentes y observando en ellos una sola variable, por lo que, el diseño fue de valoración pre test y post test, es decir, se llevó a cabo una evaluación inicial y luego final de la variable dependiente, seguidamente de la aplicación que se llevó a cabo en el grupo experimental, se analizó el tratamiento para identificar el progreso generado a partir de los juegos verbales en la competencia mencionada(Hernández et al 2014).

GE: 01 X 02

G.E = Grupo Experimental

X = Aplicación de juegos verbales.

3.3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La técnica, que se utilizó para procesar y recolectar la información, fue la rúbrica de evaluación, la cual es un instrumento utilizado para determinar el nivel de logro de la competencia, la cual posee una serie de criterios valorativos pertinentes y precisos. La rúbrica fue considerada como instrumento de gran aporte para la investigación, por cuanto permitió registrar datos, manejándolos y enfocándolos de acuerdo a la práctica y especificación de la variable analizada (Hernández et al 2014). Para la valoración del nivel de logro que se alcanzó en el proceso de desarrollo de la competencia fue determinada la escala cuantitativa, de la siguiente manera:

NIVEL DEL LOGRO	
Escala valorativa	Descripción
4	LOGRO DESTACADO Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado, respecto a la competencia, Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá, del nivel esperado.
3	LOGRO ESPERADO Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado, respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
2	EN PROCESO Cuando el estudiante esta próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo
1	EN INICIO Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo, en una competencia de acuerdo aun nivel esperado. Se evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las actividades, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento y apoyo del docente

Asimismo, se empleó la técnica de la observación, la cual permite observar de una manera objetiva, al estudiante además de los diferentes hechos y fenómenos que pueden propiciar situaciones y acciones distintas desde una perspectiva específica siendo datos vitales para el estudio.

3.3.7. Validez y confiabilidad

La validez, es el nivel en qué un instrumento determina que sea pertinente, para lo que se pretende medir, confirmándose como modelo factorial que permite validar los constructos de un instrumento. (Hernández et al., 2014).

Asimismo, la confiabilidad se basa en identificar el nivel en que las respuestas del instrumento implementado a una serie de sujetos son estables y consistentes indistintamente del sujeto en la que se administre y en el tiempo de aplicación. (Hernández et al., 2014).

Se detalla a continuación el proceso de validez y confiabilidad del instrumento.

Validez

Los instrumentos se sometieron a la validez por medio del juicio de expertos, tomando en cuenta los siguientes elementos evaluados por ellos.

- **Coherencia:** Valora la vinculación entre los indicadores, dimensiones e interrogantes según el objetivo de investigación.
- **Claridad:** Valora la comprensión y claridad de la interrogante según el nivel del encuestado, alcanzando respuesta de carácter objetiva.

- **Pertinencia:** Toma en cuenta los aspectos que se relacionan al procedimiento actual del manejo del área de estudio.

Confiabilidad del Instrumento

La confiabilidad para el instrumento siguió el proceso que a continuación se explica:

En primer lugar, se aplicó la prueba piloto ubicando a 20 niños de otra institución educativa, que tenían aspectos y características similares a la muestra de investigación, pero que no pertenecían a la misma, para demostrar la confiabilidad del instrumento.

3.3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Luego de obtener los datos recabados a partir de la rúbrica y la observación, los mismos se vaciaron en una base de datos realizada en el programa de Microsoft Excel y luego exportada al Paquete Estadístico SPSS v.25 en dónde se llevaron a cabo los procesos estadísticos, que permitieron la presentación de tablas y gráficas de frecuencia absoluta y desarrollo porcentual (Hernández et al 2014).

A través del mismo programa se realizó el análisis del pretest y del posttest utilizando la prueba de T de Student estableciendo como nivel de significancia de <0.05 , de manera que se determinará la efectividad de los juegos verbales en el desarrollo de la competencia en mención.

CAPÍTULO IV.

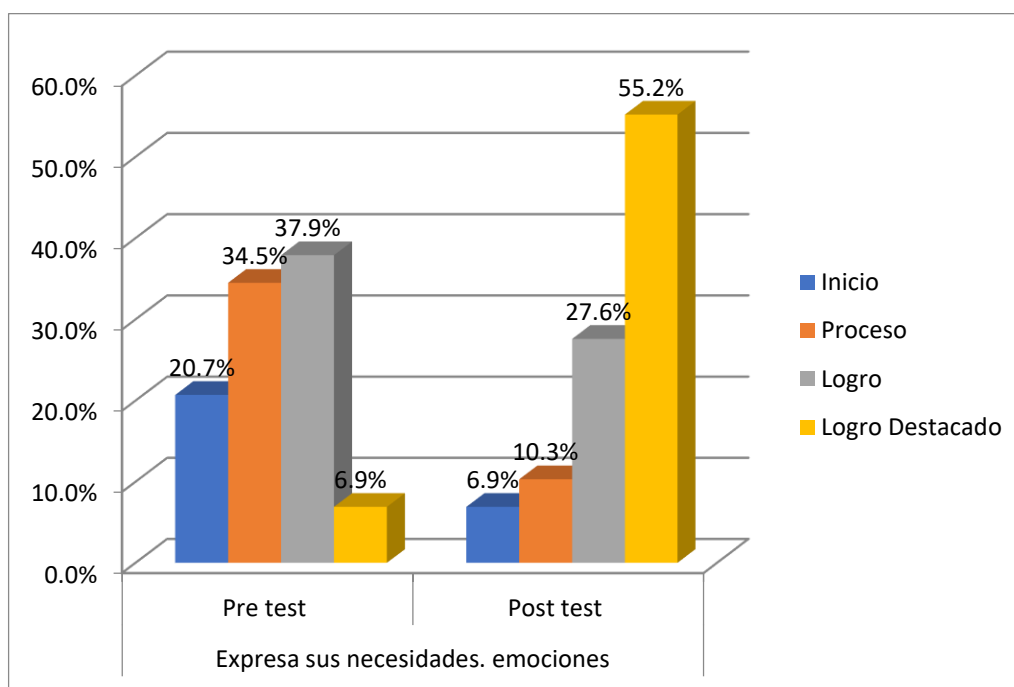
4.1. Resultados

4.1.1. Resultados del pretest

Tabla 1. Expresa sus necesidades. emociones

	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	6	20.7	2	6.9
Proceso	10	34.5	3	10.3
Logro	11	37.9	8	27.6
Logro Destacado	2	6.9	16	55.2
Total	29	100	29	100

Gráfica 1 Expresa sus necesidades. emociones



Interpretación

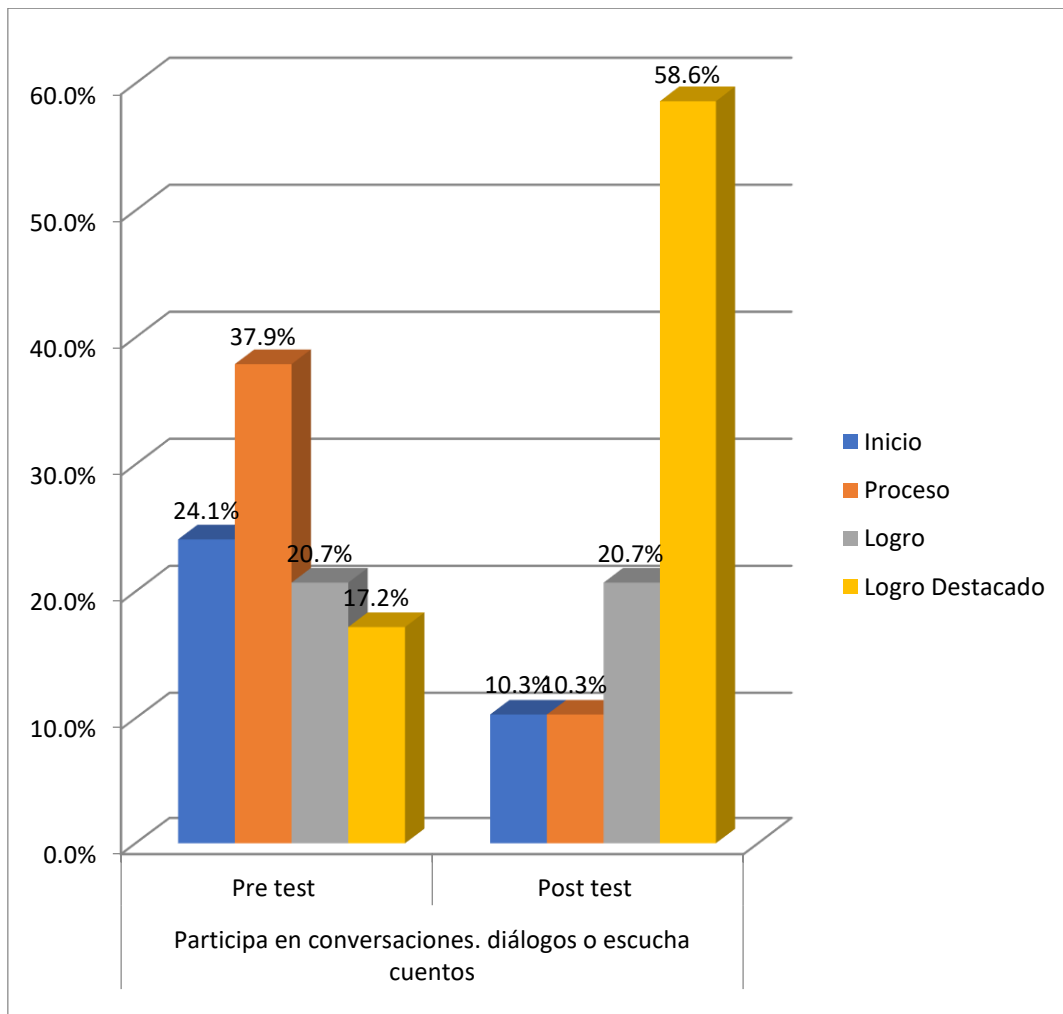
Los resultados del pretest con respecto a expresa sus necesidades y emociones determinan que el 37.9% de los niños participantes están a un nivel de logro, es decir, cumplen con todos los lineamientos que expresa este desempeño , sin embargo, existe un 34.5% que aún se encuentra en proceso, de manera que hay elementos , que aún no se desarrollan adecuadamente y un 20.7% se encuentra en una etapa de inicio es decir requieren de un mayor acompañamiento por parte del docente para lograr expresar sus emociones ideas y necesidades. Solo el 6.9% alcanza un logro destacado, es decir, supera las expectativas de este desempeño.

Con respecto a los resultados del postest sobre “expresa sus necesidades y emociones” luego de la aplicación de los juegos verbales se pudo determinar que esta mejoró considerablemente, ya que, un 55.2% de los estudiantes superó las expectativas de logro, seguido del 27.6% quiénes se ubicaron en el logro de expresar sus necesidades y emociones, solo un 10.3% se ubicaba en el proceso de adquirir este desempeño y un 6.9% en el nivel de inicio, requiriendo mayor acompañamiento por parte del docente.

Tabla 2. Participa en conversaciones. diálogos o escucha cuentos

	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	7	24.1	3	10.3
Proceso	11	37.9	3	10.3
Logro	6	20.7	6	20.7
Logro Destacado	5	17.2	17	58.6
Total	29	100	29	100

Gráfica 2. Participa en conversaciones. diálogos o escucha cuentos



Interpretación

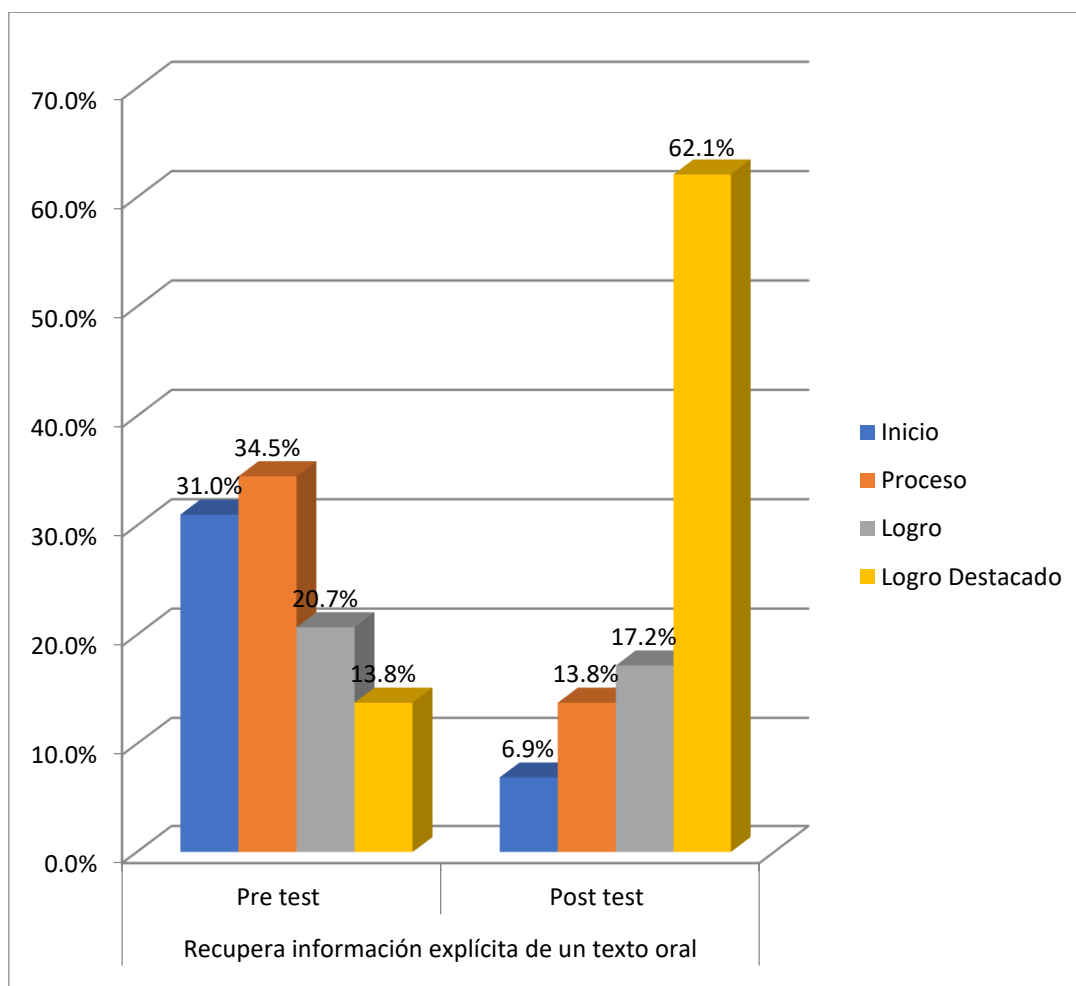
Con respecto al desempeño de participar en diálogos conversaciones y escucha de cuentos el 37.9% aún se encuentra en proceso, es decir, de que un acompañamiento por parte del docente para tener una participación más activa en las conversaciones, mientras que el 24.1% aún se encuentra en inicio, seguidos del 20.7% tiene alcanzan el logro de participar en conversaciones y solo el 17.2% alcanza un logro destacado.

Los resultados del postest con respecto a si participa en conversaciones, diálogos o escuchas de cuentos, luego de aplicar los juegos verbales determinaron una efectividad notable por cuanto el 58.6% se ubicó en el logro destacado, seguido en menor proporción del 20.7% quiénes se ubican en el logro adecuado y solo el 10.3% se encuentra en proceso, así como el otro 10.3% quiénes están en el inicio de adquirir el desempeño de participa en conversaciones diálogos o escucha de cuento.

Tabla 3. Recupera información explícita de un texto oral

	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	9	31	2	6.9
Proceso	10	34.5	4	13.8
Logro	6	20.7	5	17.2
Logro Destacado	4	13.8	18	62.1
Total	29	100	29	100

Gráfica 3. Recupera información explícita de un texto oral



Interpretación

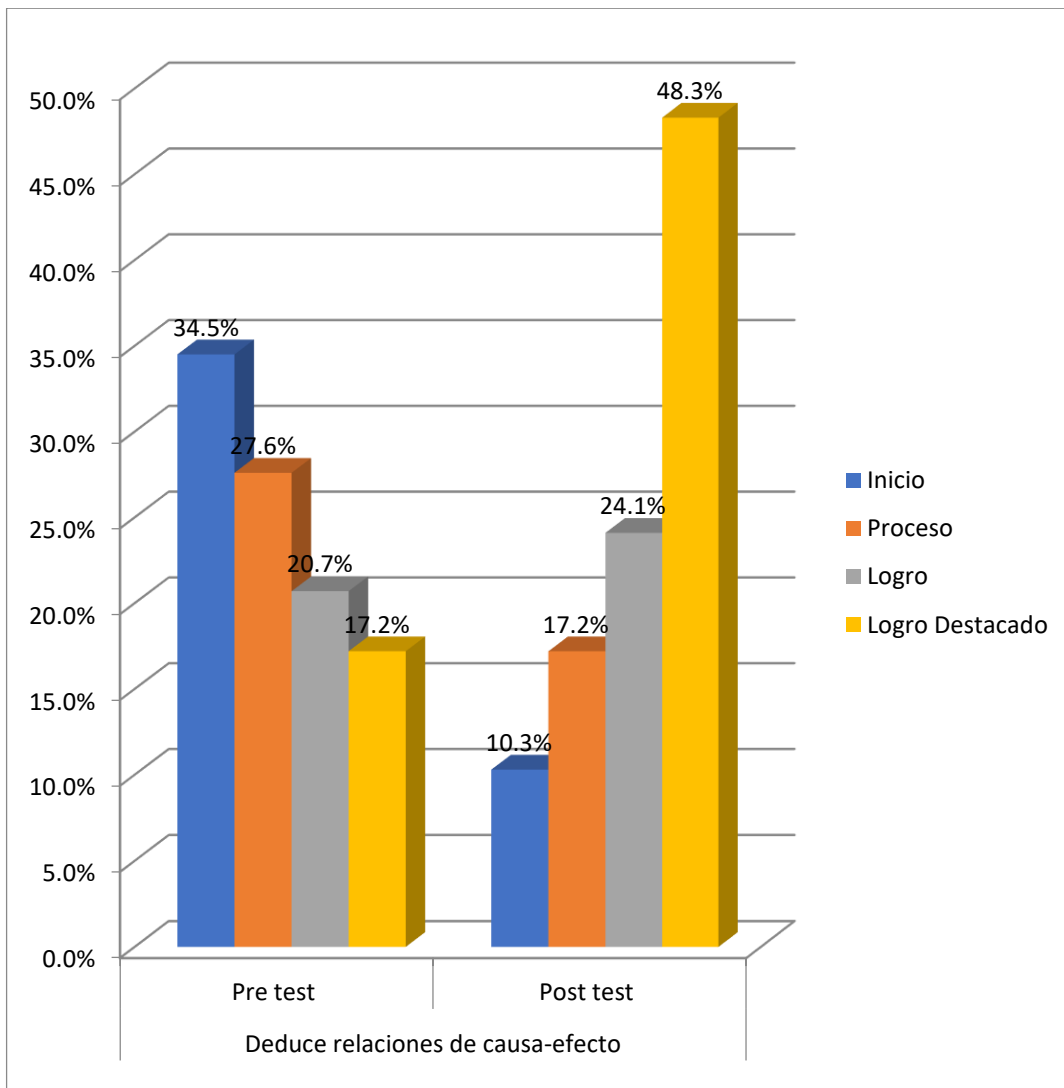
Con respecto a este desempeño de recuperación y explícita de un texto oral el 34.5% aún se encuentra en proceso, ya que, requiere de mejorar la recuperación de información con la guía del docente, seguido del 31% quienes se encuentran en un nivel de inicio, mientras que el 20.7% contrariamente alcanza el logro esperado y el 13.8% supera las expectativas, ubicados en el logro destacado del desempeño recupera información explícita de un texto oral.

En referencia a los resultados del pos-test sobre el desempeño de recuperar información explícita de un texto oral. Los resultados develan qué mejoró significativamente, ya que el 62.1% de los niños superaron las expectativas de logro, seguido del 17.2% quienes lograron adecuadamente recuperar información explícita de un texto oral. Un 13.8% se ubica en el proceso necesitando de un mayor acompañamiento del docente y un 6.9% está en el inicio de adquirir este desempeño.

Tabla 4. Deduce relaciones de causa-efecto

	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	10	34.5	3	10.3
Proceso	8	27.6	5	17.2
Logro	6	20.7	7	24.1
Logro Destacado	5	17.2	14	48.3
Total	29	100	29	100

Gráfica 4. Deduce relaciones de causa-efecto



Interpretación

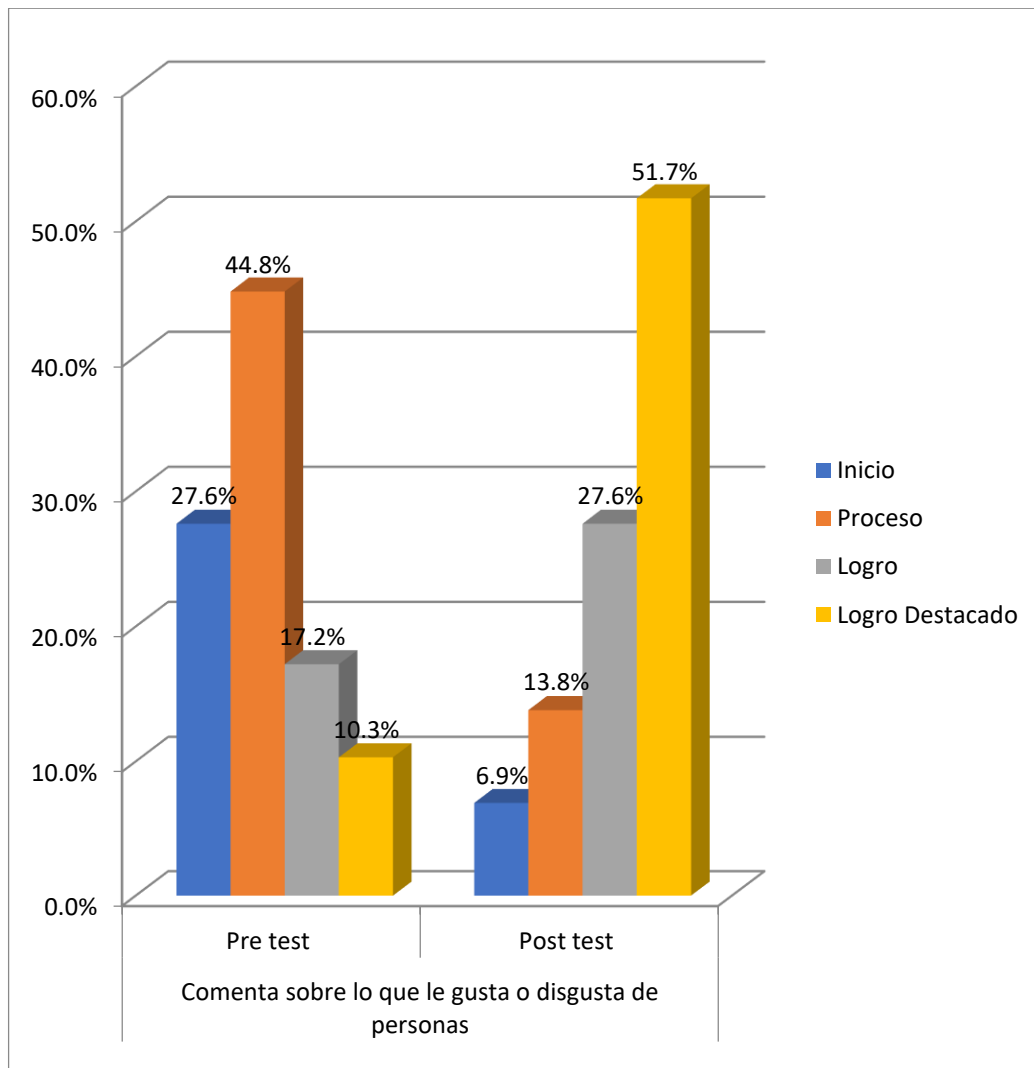
Con respecto al desempeño de deduce relaciones de causa y efecto, los datos revelan que un 34.5% de los niños aún se encuentra en el inicio, por cuanto no concluyen apropiadamente la causa y efecto de las situaciones que se le plantean, seguido de un 27.6% quienes se encuentran en proceso, requiriendo de un mayor acompañamiento por parte del docente, seguidamente el 20.7% demostró estar a un nivel de logro deduciendo adecuadamente las relaciones de causa y efecto y el 17.2% alcanza un destacado logro del desempeño .

Con respecto a los resultados del postest referidos a deduce relaciones de causa y efecto, los resultados demostraron una mejora significativa, ya que, el 48.3% de los estudiantes superaron las expectativas de esta competencia al ubicarse en logró destacado, seguidos del 24.1% quienes se ubican en el nivel de logro, solo un 17.2% se ubica aún en proceso requiriendo mejorar la deducción de relaciones causa y efecto y un 10.3% se ubica en el inicio de adquirir este desempeño.

Tabla 5. Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas

	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	8	27.6	2	6.9
Proceso	13	44.8	4	13.8
Logro	5	17.2	8	27.6
Logro Destacado	3	10.3	15	51.7
Total	29	100	29	100

Gráfica 5. Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas



Interpretación

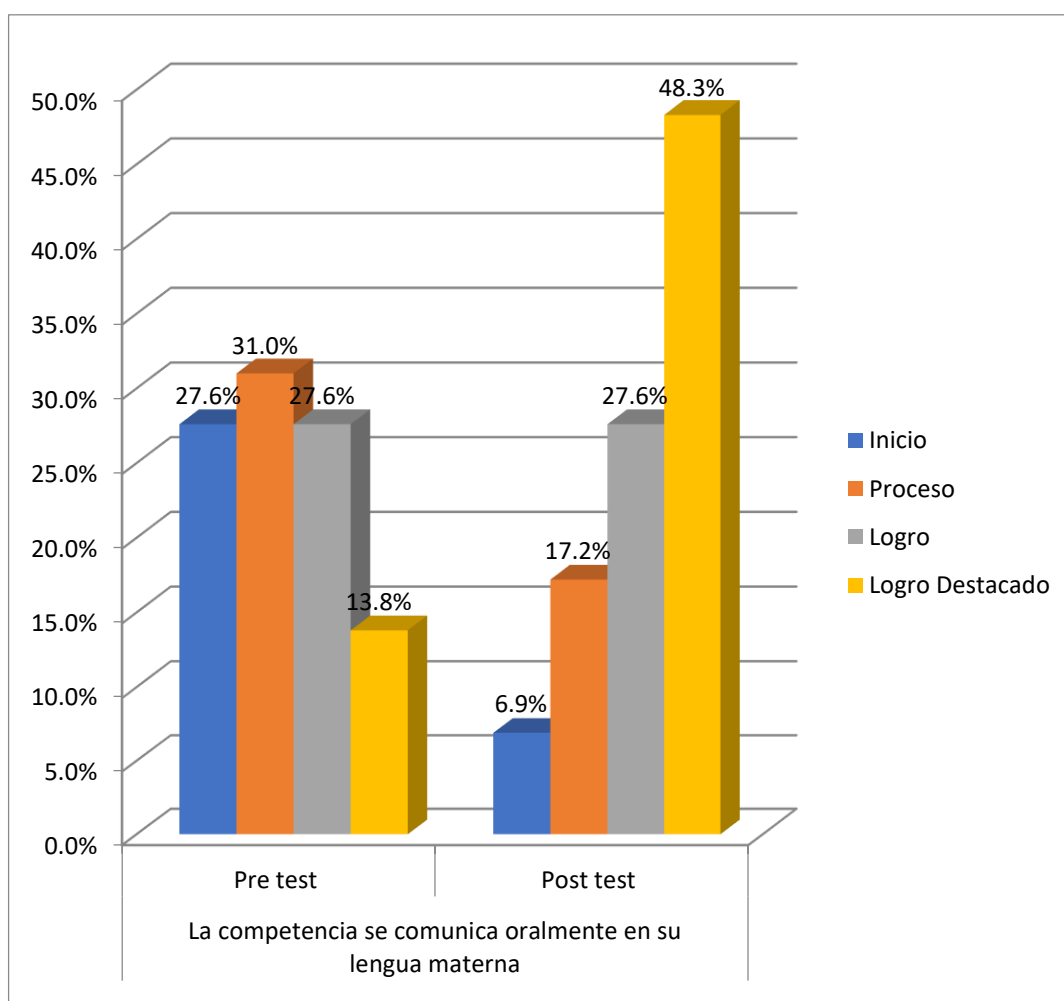
En cuanto al desempeño de “comenta sobre lo que le gusta o les disgusta de las personas” el 44.8% de los niños se encuentra en proceso, ya que no expresan propiciamente aspectos de gustos y disgustos de personas, personajes o eventos, seguidamente el 27.6% requiere de un mayor acompañamiento por parte del docente, ya que, se ubica en el inicio y en menor proporción se observa que el 17.2% alcanza todos los aspectos referidos a comentar lo que le gusta o disgusta de las persona mientras que solo el 10.3% y se ubica en un logro destacado de este desempeño .

En cuanto al desempeño de “comenta sobre lo que le gusta a disgusta de las personas” los resultados del postest demuestran una significativa mejora, ya que, un 51.7% de los niños superaron las expectativas, ubicándose en el logro destacado, seguidamente el 27.6% se ubicó en un nivel de logro, mientras que un 13.8% estaba un nivel de proceso, solo el 6.9% se mantenía a un nivel de inicio, requiriendo de una mayor atención por parte de los docentes.

Tabla 6. La competencia se comunica oralmente en su lengua materna

	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	8	27.6	2	6.9
Proceso	9	31	5	17.2
Logro	8	27.6	8	27.6
Logro Destacado	4	13.8	14	48.3
Total	29	100	29	100

Gráfica 6. La competencia se comunica oralmente en su lengua materna



Interpretación

Sobre la competencia de se comunica oralmente en su lengua materna, según los resultados de pre test, se pudo determinar que el 31% se encuentra en proceso de logro de esta competencia, ya que, requieren de un mayor acompañamiento y guía por parte del docente, seguidamente el 27.6% se ubica en el nivel de inicio y contrariamente el otro 27.6% ha alcanzado el logro de esta competencia, solo un 13.8% supera las expectativas ubicándose en el logro destacado de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

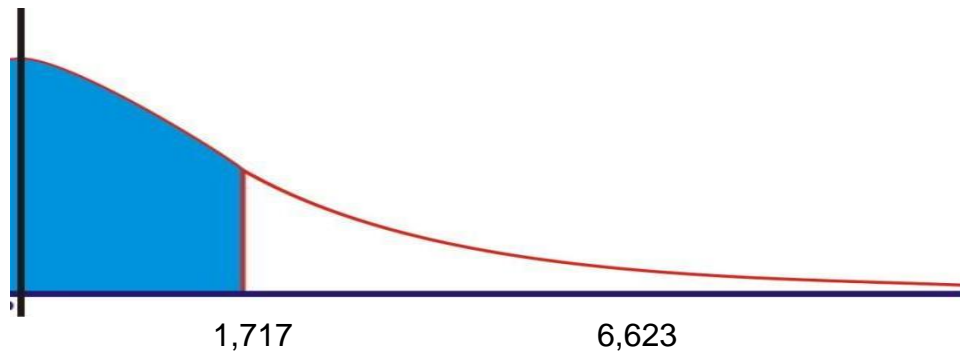
Los resultados del postest con respecto a la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, reflejan un avance significativo pues el 48.3% de los niños superan las expectativas ubicándose en el logro destacado de esta competencia, seguidamente el 27.6% se ubicó en el nivel de logro comunicándose adecuadamente en su lengua materna, mientras que un 17.2% aún se encuentra en proceso y el 6.9% está un nivel de inicio de adquirir la competencia se comunica oralmente en su lengua materna. Por lo tanto, la aplicación de los juegos verbales mejora significativamente el logro de la competencia en los niños.

4.1.3. Comprobación de hipótesis

Tabla 7. Comprobación de hipótesis

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre test – post test	1,150	0,973	0,213	0,712	1,549	6,623	79	0,000

Gráfica 7. Comprobación de hipótesis



Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01
78	1,063	1,323	1,721	2,080	2,518
79	1,061	1,321	1,717	2,074	2,518
80	1,060	1,319	1,714	2,069	2,518
81	1,059	1,318	1,711	2,064	2,492
82	1,058	1,318	1,708	2,060	2,485

INTERPRETACIÓN

Los resultados analizados según el estadígrafo la t de Student muestra de que si se da una significativa transformación entre el pre test y el posttest, esto quiere decir que la aplicación del programa ha mejorado significativamente las competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años, corroborándose en el valor encontrado de $t = 6,623$ es mayor al parámetro límite ($t = 1717$) demostrando que los Juegos verbales desarrollan significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa – 2021.

De igual forma, los resultados a través del análisis de la significancia determinan la positiva tendencia pues, el valor encontrado fue de $p = 0.000$, es decir, menor al parámetro límite planteado $p < 0.05$, ratificándose que, los juegos verbales mejorar significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa – 2021, por cuanto, los resultados del pretest reflejaron una situación que se transformó y que se observó en resultados del posttest

H1: Los Juegos verbales desarrollan significativamente la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa – 2021.

Se acepta la presente hipótesis ya que el valor hallado de $p = 0.00$ menor al parámetro límite ($p < 0.05$) se acepta la presente hipótesis

4.2. Discusión

En el contexto internacional, concretamente en España, Beroy & Carciu (2019), señalan que los problemas de comprensión oral se asocian a la comunicación y adquisición del lenguaje en la primera infancia, indicando que todo comienza con la enseñanza, considerando a la escucha y el habla, que son previos a escribir y leer. En pocas palabras, es de gran relevancia realizar acciones como contar historias al Infante de forma recurrente, para que estos desarrollen una mejor comunicación. Es necesario indicar que el entorno en donde el niño se desarrolla es determinante y fundamental para una mayor comprensión y adquisición de su lenguaje.

Las causas de esta problemática pueden ser las escasas experiencias comunicativas de escucha dentro del contexto familiar, deficiente oportunidad en los niños para poder expresar sus ideas. Asimismo, la causa más relevante es la escasa expresión a través de diversas vivencias de los juegos verbales y lenguajes artísticos, los que son favorables para una expresión auténtica ya que se dan por medio de gestos, movimientos, sonidos, imágenes, y así se podría registrar, evidenciar el desarrollo de la competencia comunicativa en los infantes.

Los efectos probables de esta problemática, son que los niños podrían presentar problemas de comunicación al no expresarse con un lenguaje claro y entendible, asimismo pueden mostrar problemas de lectura, comprensión y escritura, pues, no tendrían la habilidad para verbalizar acertadamente, dificultando la asociación de palabras.

El primer desempeño se considera lo siguiente, referente a “Expresa sus emociones, necesidades e intereses, dando cuenta de algunas vivencias en la interacción con personas de su contexto escolar, familiar o local. Emplea palabras frecuentes, miradas, sonrisas, gestos, señas, volúmenes de voz y movimientos corporales con el propósito de alcanzar su objetivo de pedir informar agradecer o convencer”. (MINEDU, 2016)

En la tabla 1: Expresa sus emociones, siendo los resultados del pretest con respecto a este desempeño, donde se determina que el 37.9% de los niños participantes están a un nivel de logro, es decir, cumplen con todos los lineamientos que expresa esta competencia, sin embargo, existe un 34.5% que aún se encuentra en proceso, de manera que hay elementos de esta competencia que aún no se desarrollan adecuadamente y un 20.7% se encuentra en una etapa de inicio, es decir requieren de un mayor acompañamiento por parte del docente. Solo el 6.9% alcanza un logro destacado, es decir, supera las expectativas, y en el posttest, se evidencia, luego de la aplicación de los juegos verbales se pudo determinar que esta mejoró considerablemente, ya que, un 55.2% de los estudiantes superó las expectativas del logro de esta competencia, seguido del 27.6% quienes se ubicaron en el logro al expresar sus necesidades y emociones, solo un 10.3% se ubicaba en el proceso y un 6.9% en el nivel de inicio, requiriendo mayor acompañamiento por parte del docente. Asimismo, consideramos que en la mentalidad del niño los cuentos proporcionan apoyo emocional y moral. El infante se identifica con el personaje del cuento, experimentando diversas emociones como: sensación de fidelidad, amor, valentía y justicia, alegría, etc.

En el segundo desempeño, se hace referencia a la participación de los niños de manera activa en diálogos y conversaciones, escucha leyendas, cuentos y distintos relatos de tradición oral, formulando interrogantes sobre lo que desea saber y respondiendo a las preguntas que se le formulan, esto quiere decir que los niños, responden pertinentemente según el ámbito comunicativo dónde se encuentra. (MINEDU, 2016).

En la tabla 2: Referente a la participación en conversaciones. diálogos o escucha cuentos el 37.9% aún se encuentra en proceso, es decir, de que necesitan un acompañamiento por parte del docente, para tener una participación más activa en las conversaciones, mientras que el 24.1% aún se encuentra en inicio, seguidos del 20.7% con una tendencia a alcanzar, el nivel del logro y solo el 17.2% alcanzo un logro destacado en el postest con respecto al desempeño. Luego de aplicar los juegos verbales se determinaron una efectividad notable, por cuanto el 58.6% se ubicó en el logro destacado, seguido en menor proporción del 20.7% quiénes se ubican en el logro y solo el 10.3% se encuentra en proceso, así como el otro 10.3% quiénes están en el inicio de la competencia en mención.

En el tercer desempeño, donde se menciona sobre la actuación del niño referente a la recuperación de datos explícitos de textos orales, como, señalar el nombre de personajes, etc., además de contar nuevamente los sucesos que más le llamaron la atención con sus palabras propias

En la tabla 3: Acerca de la recuperación de información explícita de un texto oral, el 34.5% aún se encuentra en proceso, ya que, requiere de mejorar el desempeño, seguido del 31% quiénes se encuentran en un nivel de inicio,

mientras que el 20.7% contrariamente alcanza el logro esperado de este desempeño, y el 13.8% supera las expectativas, ubicados en el logro destacado de este desempeño. En referencia a los resultados del postest sobre este desempeño. Los resultados develan qué mejoró significativamente, ya que el 62.1% de los niños superaron las expectativas de logro, seguido del 17.2% quienes lograron un nivel adecuado, y el 13.8% se ubica en el proceso necesitando de un mayor acompañamiento del docente y un 6.9% está en el inicio de adquirir este desempeño. Se considera que las dinámicas de los juegos verbales se vinculan al aspecto afectivo y asociativo entre el niño y su interlocutor, manteniendo una comunicación permanente y diariamente, y esto será favorable para el infante. Peralta (2010).

En la tabla 4, se menciona acerca de las deducciones, según la causa-efecto en textos orales, y estos datos revelan que un 34.5% de los niños aún se encuentra en el inicio en la evaluación del pretest, seguido de un 27.6% quienes se encuentran en proceso, requiriendo de un mayor acompañamiento por parte del docente, seguidamente el 20.7% demostró estar a un nivel del logro y el 17.2% alcanza un destacado logro de este desempeño. Con respecto a los resultados del postest referidos a este desempeño, los resultados demostraron una mejora significativa, ya que, el 48.3% de los estudiantes superaron las expectativas al ubicarse en el logro destacado, seguidos del 24.1% quienes se ubican en el nivel de logro, solo un 17.2% se ubica aún en proceso requiriendo mejorar y un 10.3% se ubica en el inicio de adquirir este desempeño.

La tabla 5: Se muestra acerca de los comentarios sobre lo que le gusta o disgusta en el pretest que, el 44.8% de los niños se encuentra en proceso, ya que no expresan propiciamente aspecto de gustos y disgustos de personas, personajes o eventos, seguidamente el 27.6% requiere de un mayor acompañamiento por parte del docente, ya que, se ubica en el inicio y en menor proporción se observa que el 17.2%, está en el nivel del logro y un 10.3% y se ubica en un logro destacado de este desempeño. Mientras que los resultados del postest, demuestran una significativa mejora, ya que, un 51.7% de los niños superaron las expectativas, ubicándose en el logro destacado de este desempeño, seguidamente el 27.6% se ubicó en un nivel de logro, mientras que un 13.8%, está en un nivel de proceso, solo el 6.9% se mantenía a un nivel de inicio, requiriendo de una mayor atención por parte de los docentes. La comunicación de la lengua materna es la destreza que posee el individuo, para interpretar y expresar pensamientos, conceptos, hechos, sentimientos y opiniones de manera escrita y oral, interactuando lingüísticamente de forma creativa y adecuada en los distintos contextos. (Comisión Europea, 2004). Asimismo, la competencia en el contexto práctico significa desde esta perspectiva de saber utilizar y activar el conocimiento para hacer frente a distintas circunstancias en distintos contextos.

La comunicación oral, es adecuada por la relevancia de la misma y como esto puede incidir en el rendimiento académico de los estudiantes, que, si se aplica una didáctica propicia y permanente, sería un complemento de mejora al solo, saber leer y escribir. Obando (2020),

En la tabla 6, se puede observar de manera holística, que la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, sus resultados de pre test, se pudo determinar que el 31% se encuentra en proceso de logro de esta competencia, ya que, requieren de un mayor acompañamiento y guía por parte del docente, seguidamente el 27.6% se ubica en el nivel de inicio y contrariamente el otro 27.6% ha alcanzado el logro, solo un 13.8%, se ubica en el logro destacado de la competencia en mención.

Los resultados del postest, evidencian con respecto a la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, reflejan mejoras significativas pues el 48.3% de los niños superan las expectativas ubicándose en el logro destacado, seguidamente el 27.6% se ubicó en el nivel de logro, mientras que un 17.2% aún se encuentra en proceso y el 6.9% está un nivel de inicio .Por lo tanto, la aplicación de los juegos verbales mejora significativamente el logro de la competencia en los niños de este grupo etario.

CAPITULO V.

5.1. Conclusiones y recomendaciones

5.1.1. Conclusiones

1. Los Juegos verbales desarrollan significativamente, la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa – 2021, ya que los resultados analizados según el estadígrafo la T de Student, muestra de que, si se da una significativa transformación, entre el pre test y el postest, pues el valor encontrado de $t = 6,623$ es mayor al parámetro límite ($t = 1717$).
2. El nivel del logro referente a la expresión al interactuar con personas de su entorno, utilizando palabras, gestos, movimientos corporales, según su interlocutor y propósito, mejoró significativamente, pues el pretest, arrojó como resultado que el 37.9% de los niños estaban a un nivel de logro, el 34.5% en proceso, el 20.7% en el nivel de inicio y el 6.9% en el nivel de logro destacado. Luego de aplicar los juegos verbales, se obtuvo que un 55.2% de los estudiantes alcanzó un nivel de logro destacado, el 27.6% quiénes se ubicaron en el logro de la competencia solo un 10.3% este proceso de adquirir está capacidad y un 6.9% en el nivel de inicio.
3. El nivel del logro referente, a la participación y diálogo, al escuchar cuentos, rimas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral, mejoro significativamente, pues al aplicar el pretest, el 37.9% aún se encuentra en proceso, el 24.1% aún se encuentra en inicio, el 20.7% estaba a un nivel de logro y el 17.2% alcanza un logro destacado. Posteriormente al

uso de los juegos verbales, los resultados del postest, demostraron que el 58.6% se ubicó en el logro destacado, el 20.7% se ubican en el logro, un 10.3% se encuentra en proceso y el otro 10.3% están a un nivel de inicio.

4. El nivel del logro, referente en el que recupera información explícita de un texto oral y cuentan con sus propias palabras los sucesos que más les gustaron, mejoró significativamente, pues al aplicar el pretest el 34.5% está a un nivel de proceso, seguido del 31% quiénes se encuentran en un nivel de inicio, mientras que el 20.7% alcanzaba el logro esperado y el 13.8% en el logro destacado. Luego de utilizar los juegos verbales, los resultados del postest demostraron que el 62.1% se ubicaron en el nivel de logro destacado, seguido del 17.2% quiénes están a un nivel de logro deseado. Un 13.8% se ubica en el proceso y el 6.9% está en el inicio.
5. El nivel del logro referente, a la deducción en relación a causa-efecto, así como características de personajes, animales y objetos, mejoro significativamente, ya que, al aplicar el pretest, un 34.5% de los niños aún se encuentra en el inicio, el 27.6% están en proceso, el 20.7% demostraron estar a un nivel de logro y el 17.2% está en el logro destacado. Al Aplicar los juegos verbales, los resultados del postest fueron los siguientes; el 48.3% se ubicaron en logro destacado, el 24.1% se ubican en el nivel de logro, un 17.2% se ubica aún en y un 10.3% se ubica en el inicio.
6. El nivel del logro referente a sus comentarios, sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, a partir de sus experiencias y su

contexto, mejoro significativamente, ya que, al aplicar el pretest el 44.8% de los niños se encuentra en proceso, el 27.6% se ubica en el inicio el 17.2% se ubica el nivel de logro y el 10.3% y se ubica en un logro destacado. Luego de aplicar los juegos verbales, los resultados del postest, muestran un 51.7% se ubicaron en el logro destacado, el 27.6% se ubicó en un nivel de logro, mientras que un 13.8% estaba un nivel de proceso, solo el 6.9% se mantenía a un nivel de inicio a mejorar.

5.1.2. Recomendaciones

1. Se sugiere al docente de aula de la institución educativa en mención, que incluya dentro de su programa curricular, la utilización de juegos verbales, para que los niños desarrollen significativa y adecuadamente la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”, basándose en los resultados de este estudio lo cual demostraron la eficacia de los juegos verbales.
2. Se recomienda a los docentes utilizar dinámicas de juegos verbales que involucren el uso de gestos, palabras y movimientos corporales, para que estos puedan seguir mejorando la expresión al interactuar con las personas de su entorno, pues, aún existe un grupo de estudiantes que están en proceso y de inicio requiriendo mayor acompañamiento pedagógico.
3. Se sugiere a los docentes, de los niños emplear los juegos verbales como estrategia, donde se involucren rimas, juegos, relatos y adivinanzas para que mejore su nivel de participación y diálogo.
4. Se recomienda la implementación de los juegos verbales, en los niños, para que estos puedan mejorar su capacidad de recuperar información explícita de textos orales y relatar con sus propias palabras los sucesos más significativos para ellos.
5. Se sugiere a los docentes de los niños de 5 años, emplear los juegos verbales, como estrategia para la identificación de características de animales, personajes y objetos en textos orales, para que estos puedan

relacionar las causas y efectos, en diversos textos, en especial en aquellos niños que se encuentran en un nivel de proceso y de inicio.

6. Se recomienda a los docentes de los niños de 5 años, emplear los juegos verbales, donde se involucren la identificación de experiencias significativas y los niños puedan comentar de acuerdo a su comprensión y así poder mejorar su expresión oral.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Basté, M, M. E Gelabert B, & Rosera, A, (Eds.). (2017). El juego en la primera infancia. Ediciones Octaedro.
- Becerra Mera, S. J. (2022). Juegos verbales y competencia se comunica oralmente en su lengua materna, en niños de una institución educativa inicial pública, Amazonas.
- Bedoya, T. (1982) Guía Metodológica integrada del aprestamiento. Lima: Ministerio de educacion.
- Beroy Pedregosa, S., & Carciu, O. M. (2019). Comprensión oral de relatos en una segunda lengua, inglés, en el aula infantil hispanohablante. Problemas y categorización.
- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje Alianza. Madrid.
- Caceres Quispe, C. M., & Coasaca Mamani, G. M. (2021). El trabalenguas como estrategia para mejorar el nivel de la expresión oral en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Macitec, Jacobo Hunter, Arequipa-2019.
- Camejo, A. (2008). El modelo de gestión por competencias y la evaluación del desempeño en la gerencia de recursos humanos. Entelequia. Revista Interdisciplinar, 8, 97-115.
- Cando Guevara, A., & Valle, A. (2017). La mediación pedagógica en la expansión oral de los niños de 2 a 3 años del centro infantil del buen Vivir "Carrusel Mágico", Riobamba,2017).

- Carbajal, K (2017). Estrategias metodológicas para estimular los niveles de conciencia fonológica en estudiantes de la Institución Educativa "Estrellitas de María" Revista de Investigación y cultura, 6(1).
- Coaquira Ariza, L. T. (2021). Juegos verbales y habilidades orales de los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulces Brotitos del distrito de Uchumayo, Arequipa-2021
- Comisión europea (2004): Competencias clave para un aprendizaje a lo largo de la vida. Un marco de referencia europeo. Puesta en práctica del programa de trabajo Educación y Formación 2010. Grupo de trabajo B. Competencias clave. Comisión Europea. Dirección General de Educación y Cultura.
- Condemarín, M (2009). Juegos Verbales. Santiago de Chile, Chile. Coaquira Ariza, L. T. (2021). Juegos verbales y habilidades orales de los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulces Brotitos del distrito de Uchumayo, Arequipa-2021.
- Del Carpio Fuentes, C. P., & Pacheco Moscoso, Y. M. (2024). Estrategia de juegos verbales en la socialización de los niños de cuatro años de una institución educativa privada de Cerro Colorado-Arequipa, 2022.
- Domínguez de la Cruz, D. (2022). Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños de cinco años de la institución educativa N.º 1562, El Porvenir Zona B–distrito de Chimbote, año 2020.

- Escobar, J. (2001). Las canciones infantiles de transmisión oral en Murcia durante el siglo XX. Tesis presentada en la Universidad de Murcia.
- Espinoza, T. N. P. (2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad. *Horizonte de la ciencia*,6(11), 191-204.
- Fajardo, M. G., Portelles, C. S. & Rodríguez, N.L. (2015). La comunicación oral a través del juego en el programa Educa a tu hijo. *Lecturas: Educación física y deportes* (206),8.
- Flavell, J. H. (2019). *El desarrollo cognitivo* (Vol.87). Antonio Machado Libros.
- Flores, G. (2022), el presente estudio denominado "Juego libre en los sectores para el desarrollo de la expresión oral en los niños" Lima-Perú.
- Flores, M. (2014). Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de comunicación (tesis de licenciatura) Ecuador Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*.
- Huamantica y Medina (2019) *Juegos Verbales en el desarrollo de la Expresión Oral* (Tesis de Licenciatura). Perú Universidad Nacional Micaela Bastidas.
- Loza Pedraza, Y. V., & Calle Apaza, M. K. (2022). *Intervención lingüística para el fortalecimiento de la expresión oral a través de los juegos verbales*

en niños afectados por la explotación sexual del" Centro Casa Esperanza" de la ciudad de El Alto-Bolivia (Doctoral dissertation).

Lloque, R. E. y Flores, L. S. (2018). Juegos Verbales: Para niños y niñas (1 ed.). Perú.

Martínez, M. I., Pastor, V. M. L. (2007). Teatro de sombras en educación infantil: un proyecto para el festival de Navidad. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (12), 45-50.

Metodología de la investigación sexta edición compressed (sexta edic).
Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014).

Ministerio de Educación. (2016) Programa curricular de Educación Inicial.
Perú.

Mollinedo Chura, M., & Montesinos Solorzano, P. N. (2021). Los juegos verbales y el desarrollo de la competencia se comunican oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I EI 324 "Divino Niño Jesús"-Puno 2020.

Ortiz Santa María, M., & Tarrillo Cubas, M. L. (2019). Aplicación de un programa de juegos verbales: canciones y poesías para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 10236 de la provincia Cutervo región Cajamarca.

Peña Morales, M. R. (2019). Los juegos verbales como estrategia en la expresión oral en niños de educación inicial.

- Peralta, N. E. C. (2023). Los juegos de mesa verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(2), 191-205.
- Reyes, T. V. J., & Bermúdez, I. E. C. (2024). Estrategia didáctica basada en juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños de preparatoria. *Maestro y Sociedad*, 21(2), 763-773.
- Reymundo, C. (2015). La estrategia de los juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de comunicación de la institución educativa "Francisco Lizarzaburu. (Tesis de licenciatura) Trujillo.
- Ricard, V. E. M., Santos, S. C., & Hernández, I. C. S. (2018). Orientación familiar para la lectura mediante la comunicación en la infancia temprana. *Roca: Revista Científico-Educaciones de la provincia de Granma*, 14(3), 166-179.
- Ríos Chau, M. M. (2021). Los juegos verbales como estrategia metodológica para fortalecer las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la IEI 086 Divino Niño de Santa María.
- Rosa, H. R. H. (2023). La relación entre el lenguaje oral y la conciencia fonológica en alumnos de 5 años de la Institución Educativa Nacional Jorge Basadre Grohmann, de la ciudad de Arequipa, en el 2022.
- Ruiz, K., & Ríos, T. (2022). Uso de los juegos verbales para el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años.

Santos Puyenshima, E. E. Juegos orales para desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de la institución educativa bilingüe N° 2134 del distrito de Perené, 2021.

Sanz, (1999). De tal manera que la rima infantil es un poema rítmico que se acompaña de una melodía y sirve para armonizar los juegos de los niños.

Suaquita Cuervo, M. F. (2022). Aplicación del taller cuentacuentos para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa Kinderland Markhan, Arequipa 2021.

Tomala Lopez, N. M., & Tigrero Clemente, K. L. (2023). *Los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 a 6 años* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2023).

UNICEF. (2017). Estado mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital. Resumen

Vera Herrera, K. L. (2019). Los juegos verbales en la mejora de la expresión oral de los niños de 3 años de la institución educativa inicial N° 152 Belén de Moquegua, en el año 2018.

Vygotsky. (2000) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: Juegos verbales y la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa.

AUTORAS: **ESPECIALIDAD:** Educación inicial

- AGRAMONTE ROBLES, Mary Carmen Nancy
- ITO YANA, Rosa Nilda
- MACHACA YUCRA, Milagros

ORIENTACIÓN	PROBLEMAS	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
ENFOQUE	GENERAL	GENERAL	GENERAL			DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
Cuantitativo	¿Cuál es el nivel de eficacia de los Juegos verbales en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa - 2021?	Hi: Los Juegos verbales son eficaces en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa – 2021.	Determinar el nivel de eficacia de los Juegos verbales en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa – 2021.	Juegos verbales	-Rimas con movimiento -Cuentos -Teatro de sombras -Adivinanzas -Canciones -Trabalenguas -Rimas -Poesías	Diseño de pre prueba/pos prueba con un solo grupo Este segundo diseño se diagramaría así: G 01 X 02

PARADIGMA	ESPECÍFICOS	Nula	ESPECÍFICOS			TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
Positivista	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nivel de expresión al interactuar con personas de su entorno, utilizando palabras, gestos, movimientos corporales, según su interlocutor y propósito; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021? 	<p>Ho: Los Juegos verbales no son eficaces en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista, Arequipa – 2021.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Determinar el nivel del logro de la expresión al interactuar con personas de su entorno, utilizando palabras, gestos, movimientos corporales, según su interlocutor y propósito; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021. 				
TIPO						Observación Encuesta	Rúbrica
Aplicada	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el nivel de participación y diálogo al escuchar cuentos, rimas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral, antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021? 			<ul style="list-style-type: none"> Determinar el nivel del logro de la participación y diálogo al escuchar cuentos, rimas, adivinanzas, y otros relatos de 	Competencia se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque 	POBLACION
						Institución Educativa Inicial Progresista	29 niños
						TECNICA DE MUESTREO	TECNICA DE ANALISIS ESTADISTICO

<p>ALCANCE O NIVEL</p> <p>Longitudinal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel en el que recupera información explícita de un texto oral y lo cuentan con sus propias palabras los sucesos que más les gustaron, antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021? • ¿Cuál es el nivel de deducción en relación a causa-efecto, así como características de personajes, animales y objetos; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021? • ¿Cuál es el nivel de sus comentarios sobre lo que le gusta o disgusta de personas, 		<p>otros relatos de la tradición oral, antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel del logro en el que recupera información explícita de un texto oral y cuentan con sus propias palabras los sucesos que más les gustaron, antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021. • Determinar el nivel del logro de deducción en relación a causa-efecto, así como 	<p>en ocasiones puede salir se de este.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones, diálogos o es cucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. • Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de 	<p>Grupo establecido</p> <p>La muestra se tomó un aula completa como grupo experimental</p>	<p>Estadística descriptiva, el estadígrafo usado la t Student, para comprobar la hipótesis</p>
--	---	--	--	---	---	--

	<p>personajes, a partir de sus experiencias y su contexto; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021?</p>		<p>características de personajes, animales y objetos; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel del logro de sus comentarios sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, a partir de sus experiencias y su contexto; antes y después de la aplicación de los Juegos verbales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Progresista – 2021. 		<p>personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve. 		
--	---	--	--	--	--	--	--

Anexo 2: Cronograma de actividades

Actividades	2021				2022							
	SETIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
Revisión Bibliográfica	■	■										
Formulación del Proyecto		■	■									
Presentación del Proyecto			■	■								
Aprobación del proyecto				■	■							
Trabajo de campo						■	■					
Formulación del borrador de tesis								■	■			
Aprobación del borrador de tesis										■	■	
Sustentación de tesis												■

Anexo 3: Recursos y Presupuesto

Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total
Laptop	1	S/2000,00	S/2000,00
Impresora Multifuncional	1	S/500,00	S/500,00
Libros Digitales	2	S/78,00	S/78,00
Memorias USB (16 GB)	1	S/50,00	S/50,00
	Subtotal		S/2628,00

Anexo 4: instrumento de recolección de datos

RUBRICA DE EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA

DATOS INFORMATIVOS	
I.E.I:	
NOMBRES Y APELLIDOS DEL NIÑO/NIÑA:	EDAD:
NOMBRE DEL EVALUADOR:	FECHA:

COMPETENCIA: SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA					
DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION				PUNTAJE
<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p>	<p>Expresa sus ideas y emociones con facilidad, comenta sus experiencias con claridad Utilizando gestos y movimientos corporales Se adapta a la situación comunicativa: según el interlocutor y el propósito</p>	<p>Expresa sus ideas y emociones, comenta sus experiencias con claridad Utilizando gestos y movimientos corporales en distintas situaciones comunicativas con coherencia.</p>	<p>Comenta sus ideas, Utilizando gestos y movimientos corporales en distintas situaciones comunicativas.</p>	<p>Comenta sus ideas con dificultad, constantemente pierde la ilación temática en situaciones comunicativas.</p>	
	4	3	2	1	
	Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio	
<p>Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas, y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no han comprendido con la intención de obtener información.</p>	<p>Dialoga en relación a lo que ha comprendido, escucha, pregunta y responde de forma pertinente sobre lo que le interesa saber, de forma clara y entendible.</p>	<p>Dialoga en relación a lo que ha comprendido, escucha, pregunta y responde de forma pertinente sobre lo que le interesa saber de forma clara.</p>	<p>Participa en situaciones comunicativas en relación a lo que escucha, y responde según lo que se le ha preguntado y comprendido .</p>	<p>Participa con dificultades , en relación a lo que escucha, ni responde sobre lo que se le ha preguntado .</p>	
	4	3	2	1	
	Logro destacado	Logro esperado	En proceso	Inicio	

Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más les gustaron.	Obtiene información de un texto oral, relaciona y comenta con sus propias palabras sobre lo que observado y escuchado.	Obtiene información de un texto oral, y comenta con sus propias palabras sobre lo que ha observado y escuchado.	Menciona ideas del texto oral, y con ayuda realiza algunos comentarios.	Comenta la información de un texto oral con dificultad.	
	4 Logro destacado	3 Logro esperado	2 En proceso	1 Inicio	
Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.	Realiza interpretaciones y argumenta, sobre lo que ha escuchado y lo expresa con facilidad, de manera organizada y coherente.	Realiza interpretaciones sobre lo que ha escuchado y lo expresa de manera coherente.	Menciona algunas características de lo que ha escuchado y con dificultad las interpreta.	No menciona características de lo que ha escuchado, ni las interpreta.	
	4 Logro destacado	3 Logro esperado	2 En proceso	1 Inicio	
Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Comenta, opina y explica sobre lo que le gusta y disgusta, reflexiona y construye sus ideas, según sus experiencias de su entorno.	Comenta, opina sobre lo que le gusta y disgusta, y construye sus ideas, según sus experiencias de su entorno.	Opina sobre lo que le gusta y disgusta sin expresar razones sencillas.	Comenta lo que le gusta o disgusta con dificultad.	
	4 Logro destacado	3 Logro esperado	2 En proceso	1 Inicio	
				TOTAL	

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: CHIRE TUNQUE, LAURA TERESA

INSTITUCION EDUCATIVA: EESPP MARÍA MONTESSORI

CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: RUBRICA DE EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: ROSA NILDA ITO YANA

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					X
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				X	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				X	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				X	
SUB TOTAL					28	10
TOTAL						38

III. OPINION DE APLICABILIDAD

La Rúbrica de evaluación de la Competencia "Se comunica oralmente en su Lengua materna" a ser aplicada en los niños, es suficientemente clara, objetiva, organizada y muestra coherencia y consistencia por lo que en mi opinión su metodología la hace factible de ser aplicada.

IV. PROMEDIO DE VALORACION: 4.2 puntos

Arequipa, 11 de diciembre del 2021.



Mgter LAURA TERESA CHIRE TUNQUE
DNI 29717085
TELEFONO 964914813

Anexo 5: Propuesta aplicada

SESIÓN N°1

“LAS AVENTURAS DE LOS TRES CABRITILLOS”

Edad: 5 años

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
“Se comunica oralmente en su lengua materna “	Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.

2. ¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO(A)?

Los niños y niñas intercambian opiniones acerca de la historia en la videoconferencia zoom.

3. MATERIALES:

- Historia
- Ficha
- Colores

4. SECUENCIA DIDACTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES
Despertar el interés		La docente les muestra un video: https://www.youtube.com/watch?v=HTrLUw-hdQY

	INICIO	<p>¿Qué es lo que más te gustó del video?</p> <p>¿Cuáles son las características de las cabras?</p> <p>¿Qué lugares pueden escalar las cabras?</p> <p>¿Cómo se les llama a las cabras pequeñas?</p> <p>El día de hoy comentaremos acerca del cuento de los tres cabritillos.</p>
Saberes previos		
Problematización		
Propósito		
Gestión del acompañamiento de los aprendizajes	DESARROLLO	<p>La maestra presenta el cuento: “Los tres cabritillos” y pregunta:</p> <p>¿Sabes cuáles son los nombres de los tres cabritillos?</p> <p>¿Cuál es la pregunta que realizaba el gigante a los cabritillos?</p> <p>¿Cómo te imaginas que puede ser un ogro?</p> <p>¿Qué personaje del cuento te gustó más?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>¿Hay algo del cuento que quisieras saber o quisieras preguntar? ¿Qué cosa?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos a cada niño: <p>¿Cuál fue la parte que más te gustó del cuento? ¿Por qué? ¿Te gustaría dibujarla?</p> <p>Se pide a los padres que entreguen los materiales al niño: La maestra invita a los niños a dibujar la parte que más les gustó del cuento</p> <p>Mientras dibujan realizamos la pregunta:</p>

		<p>¿Qué parte del cuento estás dibujando?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Se pide que muestren sus dibujos a sus compañeros y envíen una foto del dibujo que hizo el niño o la niña.</p>
Evaluación	CIERRE	<p>¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad?</p> <p>¿Cómo lo solucionaron?</p> <p>¿Para qué me sirve lo que hemos aprendido?</p>

5. EVALUACIÓN:

CRITERIO	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Expresa de forma oral lo que descubrió acerca de las aventuras de los tres cabritillos.	Cuaderno de campo	Dibujan lo que más le gusta acerca del cuento.

SESIÓN N°2

¡QUÉ HERMOSA ES LA NATURALEZA!

EDAD: 5 Años

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO
“Se comunica oralmente en su lengua materna”	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

2. ¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO(A)?

Los niños y niñas dialogan sobre lo que más les gusta de la naturaleza y lo dibujan.

3. MATERIALES:

- Hoja bond
- Lápiz
- Colores/plumones

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES
Despertar el interés	INICIO	La docente les cuenta la experiencia de su caminata por el parque cerca a su casa Y les comenta que les hará adivinanzas “Caen, caen sin parar y no dejan de bailar” y pregunta:
		¿Qué elementos naturales crees que tengo dentro de esta caja? ¿Qué será?

Saberes previos		¿Dónde fui a caminar? ¿Qué elementos naturales encontré? ¿Qué elementos naturales conoces?
Problematización		¿Dónde podemos encontrar elementos naturales?
Propósito		El día de hoy vamos a dialogar sobre los espacios naturales.
Gestión del acompañamiento de los aprendizajes	DESARROLLO	La docente indica que vamos a observar y escuchar la historia:” Paki y los seres de la naturaleza” y les muestra la portada de la historia y pregunta: ¿De qué creen que se trate la historia? La docente les presenta la historia y lee en voz alta, de forma pausada, muestra las

		<p>imágenes, para que los niños asocien el texto con la imagen. La docente pregunta:</p> <p>¿Cuál es el título de la historia?</p> <p>¿Qué le gusta hacer a Paki?</p> <p>¿Qué elementos naturales encontró paki?</p> <p>¿A qué se refería el abuelito de Paki, cuando mencionó a los seres de la naturaleza?</p> <p>¿Me podrías decir quiénes serán esos seres de la naturaleza? Luego la docente les pregunta a los niños:</p> <p>¿Qué espacios naturales conoces?</p> <p>¿Qué elementos naturales encontramos ahí?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusta de la naturaleza?</p> <p>¿Te gustaría dibujarlo?</p> <p>Bien, ahora dibujaras lo que más te gusta de la naturaleza.</p> <p>Luego se les invita a dibujar</p> <p>Se solicita a los padres que entreguen los materiales Mientras van dibujando dialogamos y preguntamos:</p> <p>¿Qué estás dibujando? ¿Por qué?</p> <p>Y la maestra anota, vamos escuchando a cada niño.</p> <p>Finalmente se observará si han terminado y se solicitará que compartan su dibujo y envíen una foto como evidencia.</p>
--	--	--

Evaluación	CIERRE	¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Para qué me sirve lo que aprendí? ¿Qué te gustó de la actividad?
------------	--------	--

5. EVALUACIÓN:

CRITERIOS	INSTRUMENTO	PRODUCCIONES Y/O ACTUACIONES
Comenta sobre lo escuchado o vivido en relación a la naturaleza.	Cuaderno de campo	Los niños y niñas dialogan sobre lo que más les gusta de la naturaleza y lo dibujan.

SESIÓN N°3

“CUENTO LA LIEBRE Y LA ZANAHORIA”

Edad: 5 años

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
“se comunica oralmente en su lengua materna “	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

2. ¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO(A)?

Los niños y niñas dialogan e intercambian opiniones acerca del cuento la liebre y la zanahoria.

4. MATERIALES:

- . Plastilina o masa casera
- . Hoja bond
- . Colores

5. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES
Despertar el interés	INICIO	La docente les presenta una canción acerca de compartir: https://youtu.be/moykGcYLFzs
Saberes previos		¿De qué trata la canción? ¿Qué cosas podemos compartir?
Problematización		¿Por qué es importante compartir?
Propósito		El día de hoy vamos a dialogar acerca del cuento la liebre y la zanahoria.
Gestión del acompañamiento de los aprendizajes	DESARROLLO	<p>La docente presenta la portada del cuento: la liebre y la zanahoria.(en PPT)</p> <p>¿De qué creen que se trate la historia? (Escuchamos las respuestas de los niños)</p> <p>La docente cuenta la historia en voz alta y de forma pausada, muestra las imágenes del cuento en PPT.</p> <p>Y pregunta:</p> <p>¿Quiénes eran los amigos de la liebre? ¿Por qué la liebre comparte su zanahoria? ¿Dónde estaban los otros animales? ¿A quién agradeció la liebre?</p> <p>Luego les preguntamos a cada niño</p> <p>¿Cuál fue la parte que más te gustó del cuento? ¿por qué?, ¿Te gustaría modelar?</p> <p>La docente pide a los padres que entreguen los materiales.</p>

		<p>La docente invita a los niños y niñas a modelar con plastilina/masa casera, la parte del cuento que más le gusto.</p> <p>Preguntas de interacción mientras modelado los niños::</p> <p>¿Qué parte del cuento estás modelado? (A cada niño o la niña y la maestra anota)</p> <p>Se solicita a los padres que envíen una foto del modelado del cuento que hizo el niño o la niña.</p>
Evaluación	CIERRE	<p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido?</p>

6. EVALUACIÓN:

CRITERIO	INSTRUMENTO	PRODUCTO
Dialoga y expresa acerca del cuento la liebre y la zanahoria.	Cuaderno de campo	Harán un modelado de la parte que más les gustó del cuento.

SESIÓN N°4

¡ADIVINA, ADIVINADOR QUÉ JUGUETE SOY!

Edad: 5 años

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO
“Se comunica oralmente en su lengua materna”	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su inter - locutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.

2. ¿Qué me da cuenta del logro de la competencia del niño?

Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, para la elaboración de una adivinanza.

3. Materiales:

- . Hojas bond
- . Lápiz/Colores
- . Un juguete preferido del niño o la niña.

4. Secuencia Didáctica

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES
Despertar el interés:	INICIO	La docente presenta un video acerca de las adivinanzas https://youtu.be/Cr_518Y8-cs
Saberes previos:		¿De qué trata el video? ¿Qué animales observas en el video? ¿Cuál es el animal que bota tinta?
Conflicto cognitivo:		¿Cómo podrías crear una adivinanza?
Propósito y organización:		El día de hoy vamos a crear adivinanzas con nuestros juguetes.
Gestión del acompañamiento de los aprendizajes	DESARROLLO	La docente presenta una caja mágica y menciona niños el día de hoy he traído unos juguetes que me gustan mucho, pero ustedes deben adivinar, y con la varita mágica hará aparecer el objeto. “Soy de trapo y soy muy suave... Adivina, adivinador, ¿Quién soy? Luego la docente pregunta: ¿Cómo podrías crear una adivinanza con tu juguete favorito? Bien, ahora vas a observar tu juguete pero no lo muestres Se pregunta a cada niño: ¿Qué características tiene tu juguete? ¿Qué colores tiene?

		<p>Ahora es tu turno de crear una adivinanza, cuando lo tengas listo levantas la mano para participar.</p> <p>Se les dará un momento, y se escuchará a cada niño expresar su adivinanza creada.</p> <p>Finalmente se solicitará que dibujen, la respuesta de su adivinanza.</p> <p>Se solicita la evidencia de una foto de la actividad realizada.</p>
Evaluación	CIERRE	<p>¿Qué hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hiciste?</p>

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO EVALUACION	PRODUCTO/EVIDENCIA
Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, para la elaboración de una adivinanza.	Rúbrica de evaluación	Crearán una adivinanza con su juguete preferido y dibujaran.

SESIÓN N°5

“JUGUEMOS A CREAR RIMAS”

EDAD: 5 años

1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS
“Se comunica oralmente en su lengua materna”	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

2. ¿QUÉ ME DA CUENTA DEL NIVEL DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO(A)?

El niño y niña expresa y crea una rima y luego dibuja.

3. MATERIALES:

. Imagen (impresa) que represente a su animal favorito.

5. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES
Despertar el interés	INICIO	La docente presenta un video, donde realiza rimas con movimiento, y pregunta: https://www.youtube.com/watch?v=UJjE3biof6g
Saberes previos		¿De qué trata el video? ¿De qué tamaño era el pollito? ¿Con que pica palomitas? ¿Sabes que es una rima?
Problematización		¿Cómo podremos crear rimas que tengan el mismo sonido final?
Propósito		Niños y niñas el día de hoy vamos a crear rimas
Gestión del acompañamiento de los aprendizajes	DESARROLLO	La docente muestra un PPT, en el que muestra dos rimas (libélula y las liebreccitas) y construye dos rimas con las imágenes de un ratón y abeja. luego pregunta: ¿Cómo podríamos crear una rima? ¿Qué sonido final debería tener? ¿Por qué? Escuchamos las respuestas de los niños. Luego se les pide a los niños: Ahora ustedes van a crear una rima con su animal favorito, recuerda que tengan el mismo sonido final.

		<ul style="list-style-type: none"> • Se solicita a los padres que entreguen el juguete o imagen del animal preferido de su niño. <p>Preguntas de interacción a cada niño o niña:</p> <p>¿Cómo es el animal que te gusta?</p> <p>¿Dime la rima que creaste con tu animal favorito?</p> <p>¿Con qué otras cosas podemos crear rimas?</p> <p>Se solicita que dibujen su rima creada</p>
Evaluación	CIERRE	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p>

6. EVALUACIÓN:

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO	PRODUCTO/EVIDENCIA
Expresa y desarrolla sus ideas acerca de sus creaciones con una pronunciación entendible.	Rúbrica de evaluación	Crean una rima y lo dibujan

SESIÓN N°6

“ME SIENTO FELIZ, CANTANDO”

Edad: 5 años

1. Propósito de Aprendizaje

COMPETENCIA	DESEMPEÑO
“se comunica oralmente en su lengua materna”	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salir de este.

2. ¿Qué me da cuenta del logro de la competencia del niño?

Los niños y niñas crean una canción acompañado de instrumentos.

3. Materiales

- . Hoja bond
- . Lápiz/colores
- . Instrumentos

4. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	MOMENTOS	DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES
Despertar el interés:	INICIO	La docente muestra un video : https://www.youtube.com/watch?v=1ffi301Ba9o
Saberes previos:		¿Qué observaste en el video? ¿Por qué cantaron esa canción? ¿Qué instrumentos musicales utilizaron?
Conflicto cognitivo:		¿Cómo podríamos crear una canción?
Propósito y organización:		El día de hoy vamos a crear una canción
Gestión del acompañamiento de los aprendizajes	DESARROLLO	Se les presenta un video de la docente donde canta la canción (Ding,dong) https://www.youtube.com/watch?v=TB7p7yKvIU y luego, pregunta: ¿A Quién va dirigida la canción? ¿Porque cantamos esta canción? ¿Qué instrumentos utilizó la docente? Seguidamente pregunta: ¿Cómo podrías crear una canción navideña? ¿Qué instrumentos musicales podrías utilizar? bien, niños comencemos a crear nuestra canción Preguntas de interacción a cada niño o niña: ¿Cuál es la canción que creaste?, te escuchamos

		<p>¿Qué necesitas para empezar a cantarla?, te escuchamos</p> <p>Escuchamos y anotamos las canciones creadas de cada niño</p> <p>Ahora te dibujaras cantando y tocando tu instrumento. Y enviaras una foto de la actividad realizada</p>
EVALUACIÓN	CIERRE	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Tuviste dificultades para crear tu canción?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>¿Para qué nos sirve lo aprendido?</p>

6. EVALUACIÓN:

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PRODUCTO/EVIDENCIA
Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal.	Rúbrica de evaluación	Crearán una canción navideña y se dibujarán con sus instrumentos.

Anexo 6: Evidencia fotográfica

SESION Nª1

“LAS AVENTURAS DE LOS TRES CABRITILLOS”



En esta sesión de aprendizaje los niños observaron el video acerca de los animales que son las cabras, donde la docente presenta como recurso virtual elaborado por ella misma denominado “teatro de sombras de los cabritillos”, luego presentan como producto final utilizando su imaginación sobre los personajes que más le gusto y lo dibujan.

SESION Nª2

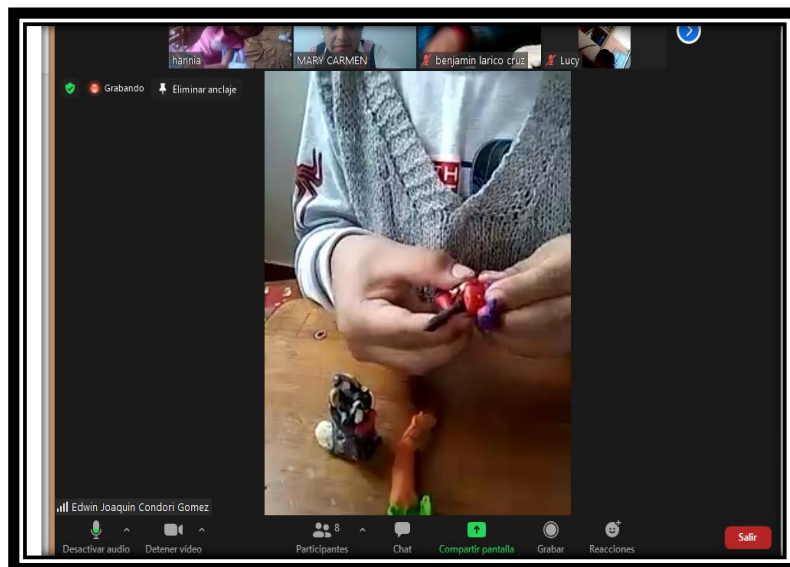
¡QUE HERMOSA ES LA NATURALEZA!



En esta sesión de aprendizaje la docente usa como estrategia un cuento relacionado a la naturaleza donde se fomenta el dialogo y la participación, los niños proceden a dar sus opiniones de manera libre y espontaneo.

SESION Nª3

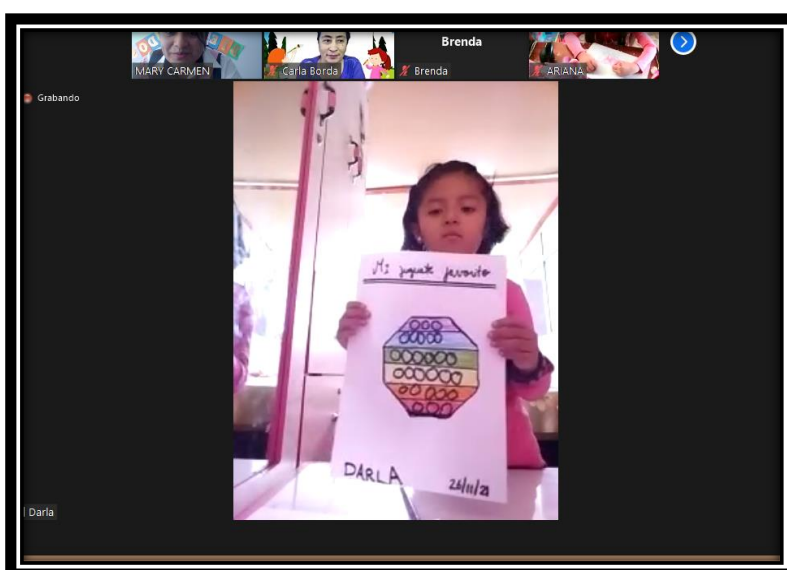
CUENTO LA LIEBRE Y LA ZANAHORIA



En esta sesión de aprendizaje se les presenta a los niños un cuento de la liebre y la zanahoria en la cual se les solicita modelar con plastilina o masa al personaje que más les gusta. así mismo deberán participar y responder ¿porque le gusta el personaje?

SESION Nª4

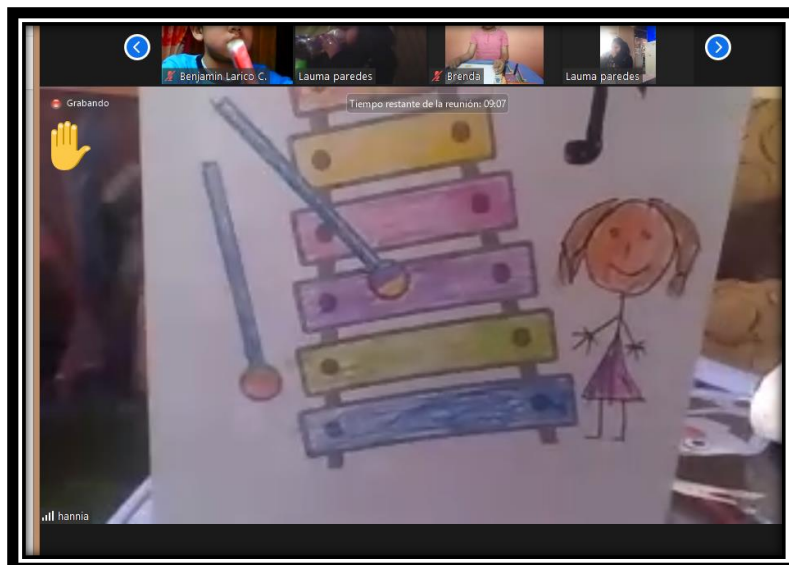
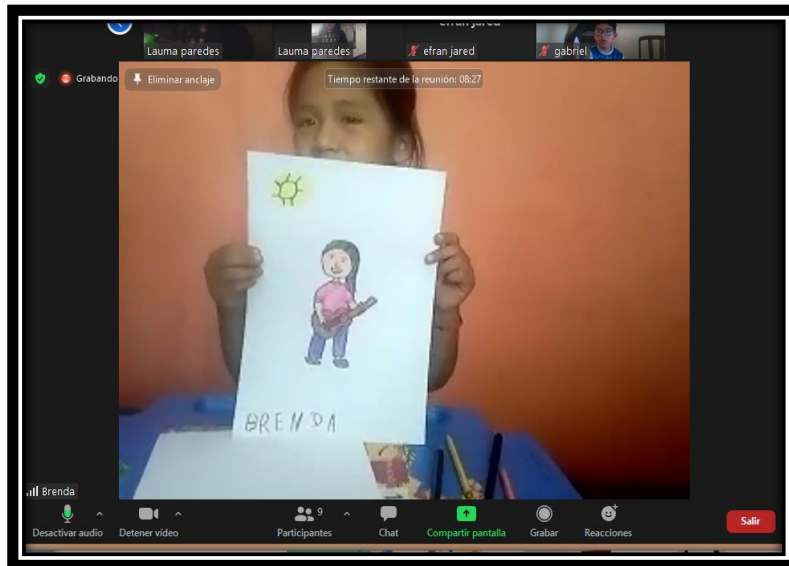
¡ADIVINA ADIVINADOR QUE JUGUETE SOY!



En esta sesión de aprendizaje la docente usa la estrategia de las adivinanzas, Así mismo pide con anticipación un juguete favorito a los niños para que ellos pueden participar y crear nuevas adivinanzas utilizando sus propias palabras.

SESION Nª5

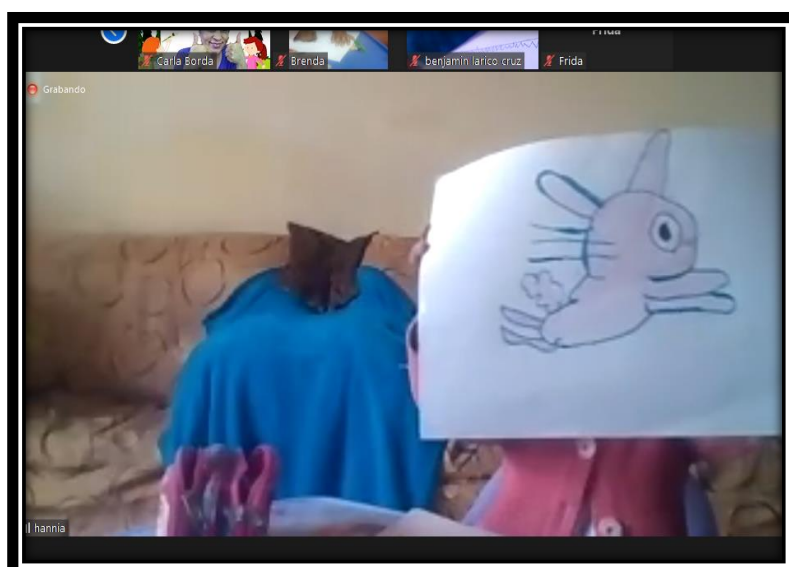
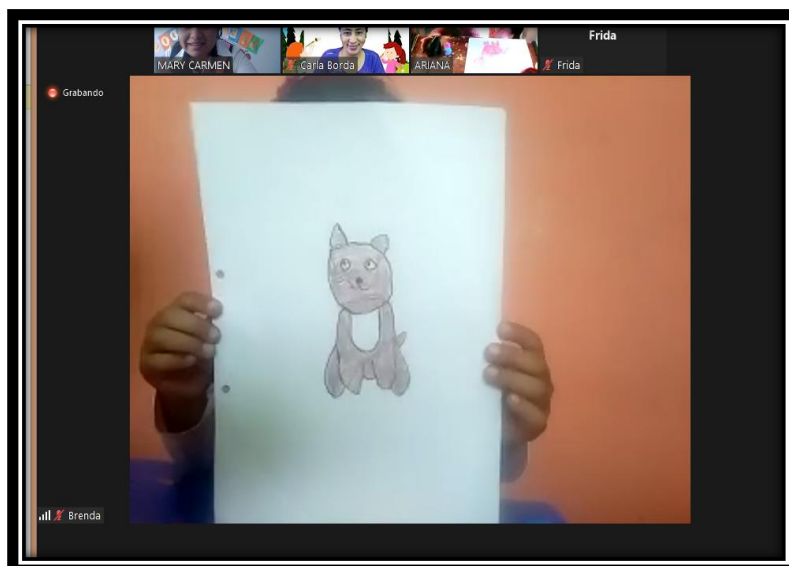
“ME SIENTO FELIZ CANTANDO”



En esta sesión de aprendizaje, los niños muestran sus instrumentos musicales y hacen uso de ellos, para que de esta manera puedan crear libremente sus propias canciones con sus propias palabras.

SESION Nª6

“JUGUEMOS A CREAR RIMAS”



En esta sesión de aprendizaje invitamos a los niños a mostrar su animal favorito que tengan en casa, mediante juguetes o mascota, luego participarán creando rimas con sus propias palabras y como producto final dibujaran.