

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

**Juegos verbales para mejorar competencias del área de
comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa, 2024**

**Tesis para obtener el Título Profesional de
Licenciada en Educación; Especialidad: Educación Inicial**

Autoras:

**Bach. Gavidia Lopez, Daniela Angi Karla
Código ORCID: 0009-0003-8243-272X
Bach. Gonzales Alas, Karina Alessandra
Código ORCID: 0009-0002-5707-5882**

Asesora:

**Dra. Hernández Falla, Jacqueline Victoria
DNI N° 40792907
Código ORCID: 0000-0003-3108-8079**

**Nuevo Chimbote - PERÚ
2026**

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

CERTIFICACIÓN DEL ASESOR:

Yo, Jacqueline Victoria Hernández Falla, mediante la presente certifico el asesoramiento de la tesis titulada **“Juegos verbales para mejorar competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024”**, cuyas autoras son las bachilleres Gavidia Lopez Daniela Angi Karla y Gonzales Alas Karina Alessandra, para obtener el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial, se ha efectuado conforme al Reglamento General en la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional del Santa.

Nuevo Chimbote, marzo del 2026

Dra. Hernández Falla, Jacqueline Victoria

Asesora

DNI: 40792907

ORCID: 0000-0003-3108-8079

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

AVAL DE CONFORMIDAD DEL JURADO:

Terminada la sustentación de la tesis:

Juegos verbales para mejorar competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024

Se considera **Aprobadas** a las señoritas bachilleres **Gavidia Lopez Daniela Angi Karla y Gonzales Alas Karina Alessandra**, dejando constancia de ello el Jurado Evaluador integrado por:

Dr. Lozano Luján, Hermes Arnaldo
Presidente

DNI: 32765358

ORCID: 0000-0003-4009-3785

Dra. Hernández Falla, Jacqueline Victoria
Integrante

DNI: 40792907

ORCID: 0000-0003-3108-8079

- Dra. Gallardo Ramírez Jessica Natali
Integrante

DNI: 32992170

ORCID: 0000-0002-2447-5591

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 12:30 horas del día 22 de abril del 2026 se instaló en el Departamento de Educación y Cultura de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional del Santa, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 341 – 2025 – UNS - DFEH, integrado por los docentes:

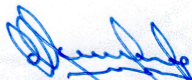
- Dr. Hermes Arnaldo Lozano (Presidente)
 - Dra. Jessica Natali Gallardo Ramírez (Integrante)
 - Dra. Jacqueline Victoria Hernández Falla (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada: **JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR COMPETENCIAS DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 042, SANTA, 2024**, elaborada por la Bachiller en Educación Inicial:
 - DANIELA ANGI KARLA GAVIDIA LOPEZ
- Asimismo, tienen como Asesor a la docente: Dra. Jacqueline Victoria Hernández Falla

Finalizada la sustentación, las Tesistas respondieron las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA APROBADA** con nota DIECISIETE (17), en concordancia con el Artículo 71 del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 14:00 horas del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

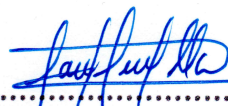
Nuevo Chimbote, 22 de abril del 2026



.....
Dr. Hermes Arnaldo Lozano Luján
Presidente



.....
Dra. Jessica Natali Gallardo Ramírez
Integrante



.....
Dra. Jacqueline Victoria Hernández Falla
Integrante

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 12:30 horas del día 22 de abril del 2026 se instaló en el Departamento de Educación y Cultura de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional del Santa, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 341 – 2025 – UNS - DFEH, integrado por los docentes:

- Dr. Hermes Arnaldo Lozano (Presidente)
- Dra. Jessica Natali Gallardo Ramírez (Integrante)
- Dra. Jacqueline Victoria Hernández Falla (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada: **JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR COMPETENCIAS DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 042, SANTA, 2024**, elaborada por la Bachiller en Educación Inicial:
- **KARINA ALESSANDRA GONZALES ALAS**

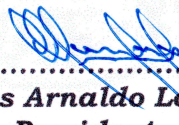
Asimismo, tienen como Asesor a la docente: Dra. Jacqueline Victoria Hernández Falla

Finalizada la sustentación, las Tesistas respondieron las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA APROBADA** con nota **DIECISIETE (17)**, en concordancia con el Artículo 71 del Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 14:00 horas del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

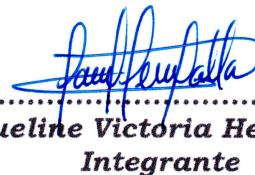
Nuevo Chimbote, 22 de abril del 2026



.....
Dr. Hermes Arnaldo Lozano Luján
Presidente



.....
Dra. Jessica Natali Gallardo Ramírez
Integrante



.....
Dra. Jacqueline Victoria Hernández Falla
Integrante



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Daniela Angi Karla Gavidia Lopez
Título del ejercicio: ASESORÍAS 2024
Título de la entrega: Juegos verbales para mejorar competencias del área de comu...
Nombre del archivo: EMPASTAR_Tesis_-_Gavidia_Lopez_y_Gonzales_Alas_NO_ANEX...
Tamaño del archivo: 4.86M
Total páginas: 84
Total de palabras: 20,382
Total de caracteres: 120,122
Fecha de entrega: 25-abr-2026 05:13p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2455922204

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Juegos verbales para mejorar competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN; ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

AUTORES:

Bach. Gavidia Lopez, Daniela Angi Karla
ORCID: 0009-0003-8243-272X

Bach. Gonzales Alas, Karina Alessandra
ORCID: 0009-0002-5707-5882

ASESOR:

Dra. Hernández Falla, Jacqueline Victoria
ORCID: 0000-0003-3108-8079
DNI: 40792907

NUEVO CHIMBOTE – PERÚ

2025

Juegos verbales para mejorar competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

3%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.unap.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

api-repositorio.unia.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

8

repositorio-api.eespli.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

9

docplayer.es

Fuente de Internet

<1%

10

repositorio.minedu.gob.pe

Fuente de Internet

<1%

11

Submitted to Universidad Nacional de San
Cristóbal de Huamanga

Trabajo del estudiante

<1%

DEDICATORIA

A mi madre amada Marianella Lopez por brindarme su confianza y amor, por ser mi guía y un ejemplo a seguir. A mi padre, Carlos Gavidia por darme mucho cariño. Finalmente, a mi compañero de vida, Kevin Rosales por ser una persona increíble y un gran médico. Los amo.

Gavidia Lopez Daniela Angi Karla

A mi grandiosa madre Irina, a mis abuelos Víctor, Hellen y Alfonso, mis tíos Calin y Jaime, a mis hermanos Alexander, Alejandro, Sebastián y Valery. Así mismo a mis dos ángeles, mamita Luchita y mi amado padre César, por confiar en mí, brindándome valores y aprendizajes que permitieron formar la persona que soy con su apoyo y amor incondicional.

Gonzales Alas Karina Alessandra

AGRADECIMIENTO

Primeramente, a Dios, que nos dio vida, salud y las fuerzas necesarias para culminar satisfactoriamente este trabajo con esfuerzo y dedicación.

A la Dra. Hernández Falla, Jacqueline Victoria, que nos apoyó totalmente en esta investigación con su asesoría, siendo una gran guía para nosotras.

También damos gracias a la Universidad Nacional del Santa que nos dio la bienvenida y nos brindó la oportunidad de ser parte de la Escuela de Educación Inicial.

Finalmente, a la plana docente de la I. E. N° 042, especialmente a la maestra Yanet Patricia Campos Vega quien nos dio apoyo y la oportunidad de realizar nuestra investigación en el aula “Dulzura”.

ÍNDICE GENERAL

I.	INTRODUCCIÓN	21
1.1.	Descripción y formulación del problema	21
1.2.	Objetivos	24
1.2.1.	Objetivo general	24
1.2.2.	Objetivos específicos	24
1.3.	Formulación de la hipótesis	24
1.4.	Justificación e importancia	25
II.	MARCO TEÓRICO	27
2.1.	Antecedentes	27
2.2.	Marco conceptual	31
2.2.1.	Juego	31
2.2.2.	Juegos verbales	31
2.2.3.	Teoría constructivista	32
2.2.4.	Importancia de los juegos verbales	32
2.2.5.	Beneficios de los juegos verbales	33
2.2.6.	Aporte de los juegos verbales en el aprendizaje	34
2.2.7.	Estrategias para implementar juegos verbales en el aula	35
2.2.8.	Rimas	35
2.2.9.	Trabalenguas	37
2.2.10.	Adivinanzas	39

2.2.11. Competencias del área de comunicación en el nivel inicial	42
2.2.12. Importancia del área de comunicación en el nivel inicial	42
2.2.13. Dimensiones del área de comunicación	43
- Expresión oral	44
- Lectura	44
- Producción de textos	46
III. METODOLOGÍA	48
3.1. Enfoque de la investigación	48
3.2. Tipo de investigación	48
3.3. Diseño de investigación	49
3.4. Método	49
3.5. Variables	50
3.5.1. Variable independiente	50
3.5.2. Variable dependiente	50
3.6. Población y muestra	53
3.6.1. Población	53
3.6.2. Muestra	53
3.7. Técnica e instrumento de recolección de datos	54
3.8. Validación y confiabilidad del instrumento	54
3.9. Técnicas de análisis de resultados	55

IV.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	56
4.1.	Resultados	56
4.2.	Discusión	64
V.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	68
5.1.	Conclusiones	68
5.2.	Recomendaciones	69
VI.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
VII.	ANEXOS	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1

Operacionalización de las variables52

Tabla 2

Estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 042 El Pedregal - 202453

Tabla 3

Muestra de estudiantes de la I.E. N° 042 El Pedregal del aula “Dulzura” de 5 años - 202453

Tabla 4

Coefficiente Alfa de Cronbach por dimensión del instrumento de evaluación55

Tabla 5

Prueba de normalidad56

Tabla 6

Pruebas y rangos de Wilcoxon en las competencias del área de comunicación en el pretest y postest57

Tabla 7

Niveles de logro de las competencias del área de comunicación antes del programa “juegos verbales”58

Tabla 8

Los juegos verbales mejoran la expresión oral59

Tabla 9

Los juegos verbales mejoran la lectura60

Tabla 10

Los juegos verbales mejoran la producción de textos62

Tabla 11

Resultados de posttest tras la aplicación de juegos verbales en niños de 5 años de la I.E.

N° 042, Santa - 2024623

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.

Esquema del diseño de investigación	49
---	----

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1

Matriz de consistencia86

Anexo 2

Matriz de operacionalización de variables89

Anexo 3

Instrumento de recolección de datos “Guía de observación de competencias del área de comunicación”93

Anexo 4

Ficha técnica del instrumento de recolección de datos “Guía de observación de competencias del área de comunicación”95

Anexo 5

Validación del instrumento de recolección de datos97

Anexo 6

Propuesta educativa106

Anexo 7

Coefficiente V de Aiken y resultados de la cuantificación de la validez del contenido194

Anexo 8

Alfa de Cronbach y resultados de la cuantificación de la confiabilidad del contenido197

RESUMEN

La educación atraviesa una crisis profunda marcada por retrasos significativos en las habilidades comunicativas desde edades tempranas, ampliando brechas de desigualdad y de desarrollo que, sin intervención, generan rezagos persistentes. Frente a ello, las estrategias lúdicas basadas en el lenguaje han mostrado efectos positivos, aunque con escasa evidencia en contextos latinoamericanos. En este contexto, la investigación tuvo como objetivo determinar en qué medida los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024. Se desarrolló un estudio con enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y diseño pre-experimental con pretest y postest. La población estuvo conformada por 44 niños y la muestra por 23 estudiantes del aula de 5 años, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Los datos se recopilaron mediante una guía de observación, aplicándose un pretest antes de la propuesta educativa y un postest después de su implementación. Los resultados mostraron que, en el pretest, ningún estudiante alcanzó el nivel “Logrado” en todas las dimensiones evaluadas, mientras que, en el postest, todos los niños alcanzaron dicho nivel, evidenciándose una diferencia estadísticamente significativa. Concluyéndose que los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años.

Palabras clave: juego educativo, comunicación, lectura, expresión oral.

ABSTRACT

Education is undergoing a profound crisis marked by significant delays in communicative skills from early ages, widening inequality and developmental gaps that, without intervention, lead to persistent setbacks. In response, language-based play strategies have shown positive effects, although evidence in Latin American contexts remains limited. In this context, the aim of the research was to determine the extent to which verbal games improve communication competencies in 5-year-old children at I.E. No. 042, Santa - 2024. A study was conducted using a quantitative approach, applied in nature, with a pre-experimental design including a pretest and posttest. The population consisted of 44 children, and the sample comprised 23 students from the 5-year-old classroom, selected through non-probabilistic convenience sampling. Data were collected using an observation guide, with a pretest administered before the educational intervention and a posttest after its implementation.

The results showed that, in the pretest, no student reached the “Achieved” level in all evaluated dimensions, whereas in the posttest, all children reached this level, showing a statistically significant difference. It is concluded that verbal games improve communication competencies in 5-year-old children.

Keywords: educational game, communication, reading, oral expression.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción y formulación del problema

El desarrollo de las competencias comunicativas en la infancia constituye un pilar esencial para el aprendizaje, la interacción social y la expresión de emociones, recuerdos y expectativas (Rolla et al., 2021). Desde los primeros meses de vida, los niños muestran una capacidad comunicativa inicial: a los 6 meses de gestación ya perciben sonidos y, al nacer, se comunican mediante el llanto, reaccionan ante voces familiares y leen gestos y emociones en los adultos; mientras que a los dos años inicia la etapa lingüística, en la que exploran el mundo, estructuran el lenguaje y desarrollan habilidades esenciales para la comunicación (Firm, 2004; Asan Velásquez, 2004; Ministerio de Educación [MINEDU], 2023). Este proceso constituye la base para la adquisición de aprendizajes posteriores y el desarrollo integral del niño.

No obstante, la evolución del lenguaje no siempre sigue este curso ideal, dado que diversos factores pueden interferir en este proceso y dar lugar a trastornos del lenguaje, siendo el trastorno del lenguaje del desarrollo (TDL) uno de los problemas más comunes (Gallego y Rodríguez-Santos, 2009; Caballero Herrera y Ushijima Cruz, 2023), afectando principalmente la comprensión y la producción del lenguaje en niños que no presentaron déficits evidentes (Al-Qahtani et al., 2025; Chen, He y Durrleman, 2025), en los cuales la falta de identificación temprana e intervención adecuada en estos casos puede generar repercusiones en el desarrollo académico y social del niño, incrementando el riesgo de fracaso escolar y exclusión social (Weisleder y Fernald, 2013; Kapa y Mettler, 2024).

Internacionalmente, algunos estudios epidemiológicos en contextos angloparlantes como el de Newbury, Graham y Bishop (2025) muestran que los trastornos del lenguaje del desarrollo (TDL) afectan aproximadamente al 7-8 % de la población infantil entre los 4 y 5 años sin comorbilidades neurológicas. En Australia, Smith et al. (2021) estimaron este efecto en casi el 24.9 % para niños de 4 a 5 años; en Italia, Rinaldi et al. (2023) lo reportaron en 11.7 % en niños de 3 a 6 años; y en China, Wu et al. (2023) la observaron en un 8.5 % de niños de 5 a 6 años.

En contraste con estos países, en América Latina y el Caribe la situación es considerablemente más preocupante, pues se advierte que, en términos comparativos, la

crisis educativa coloca a la región en el segundo peor lugar a nivel mundial (World Bank, 2022). En Chile, “cerca del 72.5 % de los alumnos de quinto básico no comprende lo que lee y/o solo lee de manera silábica” (Traub, 2023, pp. 31-32). Asimismo, en México el 8.5 % de niños de 4 a 6 años presentan TDL (Auza et al., 2024), que estarían asociados a calificaciones bajas en las áreas de comunicación y lenguaje (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2019). Similarmente, en Brasil casi el 33.6 % de niños de 4 a 10 años presentaba TDL asociado a bajas calificaciones (Caldeira et al., 2015).

A nivel nacional, en Perú los resultados de comprensión lectora reflejan un bajo rendimiento: solo el 52 % de los niños de 4 años en adelante lograron aprobar las pruebas nacionales e internacionales (Smartick, 2022; Oficina de Medición de la Calidad [UMC], 2023). Según Smartick (2022), el país ocupó el último lugar en comprensión lectora entre cinco países evaluados. Entre los alumnos que logran alcanzar al menos un nivel medio o de “Proceso” de logro de competencias del área de comunicación, los porcentajes pueden llegar a variar ampliamente, yendo desde el 10 % (Ávila, 2024) hasta el 60 % (Lupaca, 2023; Vargas, 2023), e incluso llegando hasta el 90 % (Palacios, 2022b).

A nivel local, en Nuevo Chimbote, algunos estudios evidenciaron que los niños de 5 años presentan dificultades significativas en la expresión oral. Briones (2021) reportó que los estudiantes mostraban dificultades en la interacción en el aula debido a un proceso comunicativo deficiente, alcanzando apenas el 58 % de los alumnos en el nivel “Proceso”. De manera similar, Vásquez (2021) registró que aproximadamente el 66 % de los estudiantes alcanzaba dicho nivel. Sin embargo, la aplicación de juegos verbales mejoró significativamente dicha situación, llegando hasta el 88-100 % de los alumnos en ese nivel (Ulloa Segura, 2024). Estos hallazgos destacan la relevancia de implementar estrategias lúdicas en la educación inicial local para mejorar el lenguaje, la participación y la interacción efectiva.

Además, se conoce que determinadas adversidades en la primera infancia tienen consecuencias en las habilidades de lenguaje temprano, asociándose a peores resultados en el aprendizaje de la lectura, la interacción social y el rendimiento académico (Weisleder y Fernald, 2013; Green y Hennefield, 2023). Ello puede repercutir en las comunidades, perpetuando la desigualdad, como ocurrió durante la pandemia del COVID-19 (UNICEF, 2019; UNICEF, 2021). Durante este periodo, la suspensión de las clases presenciales para minimizar el riesgo de contagio y la poca preparación de la comunidad educativa para

afrontar una transición tan rápida e imprevista generaron una pérdida de aprendizaje mayor a la prevista (Uğraş et al., 2023), lo que limitó las oportunidades de desarrollo personal y social de los niños (UNICEF, 2020; World Bank, 2022).

En este escenario, los trastornos del lenguaje del desarrollo en los estudiantes y sus repercusiones constituyen un desafío para la gestión educativa, que requiere intervenciones tempranas y accesibles dentro de un mismo ámbito de acción. Entre estas intervenciones, las estrategias pedagógicas basadas en actividades lúdicas centradas en el lenguaje han demostrado favorecer el vocabulario, el procesamiento lingüístico y las habilidades comunicativas en la primera infancia (Dowdall et al., 2020; Heidlage et al., 2020). De manera consistente, los juegos verbales fomentan el desarrollo del vocabulario, la atención, la memoria y la confianza, al mismo tiempo que enseñan competencias esenciales que contribuyen al pleno potencial de los niños (Centro para el desarrollo infantil temprano, 2017).

La revisión de la literatura indica que la mayoría de los estudios que apoya esta ventaja pedagógica son limitados, debido a que: (a) proceden de contextos anglófonos y de recursos medios o altos; (b) con escasez de evaluaciones controladas en contextos de educación inicial en países de América Latina que consideren las particularidades socioculturales y lingüísticas; (c) y con poco uso en la práctica docente cotidiana. Por ello, es necesario investigar, evaluar e implementar juegos verbales con diseños apropiados en contextos locales, así como verificar si estos mejoran de alguna forma la lectura, la producción de textos y la expresión oral en niños de 5 años.

En síntesis, el desarrollo del lenguaje en la primera infancia enfrenta múltiples barreras a nivel internacional, regional, nacional y local, con repercusiones claras en el aprendizaje, la participación social y el rendimiento académico. La evidencia muestra que estas dificultades pueden agudizarse en contextos vulnerables y escenarios de crisis, evidenciando una marcada pérdida de aprendizajes y limitaciones en la expresión oral. Frente a este panorama, las estrategias lúdicas centradas en el lenguaje (especialmente los juegos verbales) emergen como alternativas pedagógicas prometedoras para fortalecer las competencias comunicativas. No obstante, su efectividad ha sido poco estudiada en contextos latinoamericanos y, particularmente, en la educación inicial peruana, donde persisten brechas significativas.

Esta situación justifica la necesidad de evaluar su impacto en entornos reales del aula, dando lugar a la siguiente pregunta: ¿En qué medida los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

- Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

1.2.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de logro de las competencias del área de comunicación a través de un pretest en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.
- Identificar en qué medida los juegos verbales mejoran la expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.
- Identificar en qué medida los juegos verbales mejoran la lectura en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.
- Identificar en qué medida los juegos verbales mejoran la producción de textos en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.
- Analizar los resultados del posttest en relación con la mejora en la mejora de las competencias del área de comunicación tras la aplicación de juegos verbales en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

1.3. Formulación de la hipótesis

H_a: Los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. 042, Santa - 2024.

H_o: Los juegos verbales no mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. 042, Santa - 2024.

1.4. Justificación e importancia

La presente investigación adquirió pertinencia al evidenciar que los juegos verbales representan una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer las competencias comunicativas en la educación inicial. En una etapa en la que el desarrollo del lenguaje resulta determinante para la interacción social y el desempeño escolar, la incorporación de actividades lúdicas basadas en el uso del lenguaje contribuye al mejoramiento de la expresión oral, la comprensión y la ampliación del vocabulario en niños de 5 años. Asimismo, este tipo de dinámicas no solo promueve la creatividad y la participación activa de los estudiantes, sino que también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales esenciales para un aprendizaje integral alineado con el Currículo Nacional de Educación Básica del MINEDU (2017).

Desde una perspectiva teórica, los juegos verbales se apoyan en los postulados constructivistas de Piaget (1972) y en el enfoque social-cognitivo de Bruner (1986), que conciben al estudiante como un sujeto activo que construye conocimiento a través de la interacción social y del juego simbólico. Este enfoque ha sido validado por investigaciones contemporáneas: por ejemplo, Harris (2024) sostiene que los entornos de aprendizaje basados en el juego (los denominados playscapes) brindan oportunidades ideales para el desarrollo del lenguaje, ya que integran aprendizaje intencional con motivación, interacción social y significancia cultural, favoreciendo así la adquisición y consolidación de competencias comunicativas.

Además, los juegos verbales abordan de manera práctica un problema latente en la forma en que los niños utilizan la comunicación para interrelacionarse y expresar sus emociones. Diversos estudios han demostrado que las actividades lúdicas centradas en el lenguaje favorecen el habla, la comprensión, el vocabulario y las habilidades sociales en la primera infancia (Nicolopoulou et al., 2015; Muxtorova y Djurayeva, 2024). De esta manera, buscan mejorar la comunicación empleando estrategias adecuadas (Cassany, 2000; E-PLAYS-2 Trial, 2024). Por lo tanto, los resultados de esta investigación servirán como referencia para que otros docentes apliquen estrategias similares donde se requiera fortalecer el lenguaje oral y la interacción social de los estudiantes.

Metodológicamente, esta investigación está basada en una propuesta estratégica, cuyo instrumento multicomponente fue aplicado en dos momentos de la investigación para determinar en qué medida los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación, abordando así todo el proceso comunicativo, permitiendo analizar el lenguaje infantil de forma integral. Dicha propuesta estratégica es concreta y replicable, por lo que tiene utilidad práctica inmediata en el aula. Respecto del instrumento, consta de 3 dimensiones: expresión oral, lectura y producción de textos; el cual fue validado en contenido y resultó confiable estadísticamente, lo que garantizó su rigor metodológico y permitió medir objetivamente los efectos de una estrategia didáctica.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

A nivel internacional, Mendoza (2024) determinó si el uso del juego favorece el logro de aprendizajes en el área de lengua y literatura en niños, en Guayaquil, en el 2023. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de diseño experimental con una muestra conformada por 8 estudiantes. Para la recolección de datos se empleó una encuesta. Los resultados evidenciaron un valor $p=0.008$. Se concluyó que su aplicación mejoró significativamente las competencias lingüísticas de estudiantes. Ello fortalece los fundamentos teóricos de la presente investigación, dado que las metodologías lúdicas contribuyeron al desarrollo de habilidades comunicativas.

Adolfo y Villarin (2023) tuvieron como objetivo determinar la efectividad de los juegos de palabras para mejorar el rendimiento en el vocabulario de los estudiantes de una escuela de Kiwalan. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y de diseño experimental, con una muestra de 50 estudiantes. Para la recolección de información, se empleó un cuestionario. Los resultados mostraron un aumento del 14 % de notas aprobatorias luego de la aplicación de los juegos de palabras. Se concluyó que la implementación de los juegos de palabras influye positivamente en el rendimiento del vocabulario. Lo cual respalda las estrategias lúdicas como mediación pedagógica a través del juego, que favorece la adquisición de competencias comunicativas.

Vera (2022) investigó el vínculo existente entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en una institución educativa de Santa Lucía, Ecuador, en el 2022. Con enfoque cuantitativo, de tipo básico y diseño no experimental. La muestra fue de 34 estudiantes, a quienes se les aplicó dos cuestionarios. Los resultados evidenciaron un coeficiente de correlación de 0.552 estadísticamente significativo. En el que se concluyó que los juegos didácticos se relacionaron positivamente con el aprendizaje significativo en lengua y literatura, al facilitar la construcción activa del conocimiento lingüístico. Este hallazgo es relevante para la presente investigación, dado que respalda que la incorporación de estrategias lúdicas promueve el desarrollo de competencias comunicativas desde una pedagogía centrada en la significatividad y la motivación escolar.

Carrera (2022), planteó como objetivo demostrar que la aplicación de un programa de juegos educativos contribuye significativamente al desarrollo social en estudiantes del nivel inicial. Fue un estudio de tipo aplicado, con un diseño preexperimental, y trabajó con una muestra de 150 estudiantes, a quienes se les aplicó una encuesta. Donde se evidenció una mejora de 7.76 puntos entre pretest y postest. Adicionalmente, se obtuvo un nivel de significancia de $p < 0.01$. Se concluyó que los juegos educativos generan un impacto significativo en el desarrollo social de los niños, al fomentar la interacción, la cooperación y el fortalecimiento de vínculos afectivos entre pares. Esto apoya la presente investigación, al evidenciar que las estrategias lúdicas inciden en las dimensiones sociales del desarrollo infantil, reforzando la integralidad del enfoque pedagógico basado en el juego.

A nivel nacional, Huamaní (2022), propuso determinar la influencia de los juegos lingüísticos en la mejora de la escritura de los estudiantes universitarios de educación primaria de Ucayali. El estudio fue aplicado, cuantitativo y de diseño cuasiexperimental. Con una muestra de 45 estudiantes, evaluados mediante una lista de cotejo. Resultando en un $Z = -22.574$, con un $p < 0.01$. Se concluyó que los juegos lingüísticos inciden de manera significativa en la mejora de la escritura, fortaleciendo aspectos como la coherencia textual, el uso adecuado del vocabulario y la estructura sintáctica. Ello valida el enfoque lúdico como estrategia metodológica eficaz para el desarrollo de competencias comunicativas y ratifica que la dimensión verbal del juego constituye una herramienta didáctica relevante para promover el aprendizaje significativo del lenguaje escrito.

Soto (2021), planteó determinar en qué medida los juegos didácticos influyen en el aprendizaje del área de comunicación en estudiantes de educación primaria en Huánuco, en el 2021. La investigación fue aplicada, con enfoque cuantitativo y diseño experimental. La muestra fue de 66 estudiantes. Para la recolección de datos se utilizó sesiones de aprendizaje implementadas durante la intervención. Los resultados fueron un $p < 0.01$, estadísticamente significativo. Con lo que concluyó, que la aplicación de juegos didácticos favorece el aprendizaje de los contenidos comunicativos, al dinamizar el proceso de enseñanza y generar mayor motivación e implicancia activa en los estudiantes. Lo que contribuye al ratificar que el uso de estrategias lúdicas constituye un recurso pedagógico efectivo para potenciar las competencias del área de comunicación.

Curi y Quillatupa (2021), plantearon determinar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años de una institución educativa en Huancayo. Tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y con diseño preexperimental. La muestra fue de 145 estudiantes de inicial, a quienes se les aplicó una prueba de lenguaje oral. El resultado fue un 50% que alcanzó un nivel satisfactorio posterior a la prueba de lenguaje con un $p < 0.05$. En el que se concluyó que los juegos verbales tienen un efecto significativo en el desarrollo del lenguaje oral, al estimular la fluidez, pronunciación, comprensión y la expresión espontánea. Este antecedente resulta especialmente pertinente para la presente investigación, ya que el juego verbal constituye una estrategia eficaz para promover competencias comunicativas, en coherencia con los enfoques del currículo nacional.

Páucar (2021), se planteó determinar la relación entre los juegos verbales y la comunicación oral en los estudiantes del primer grado de un colegio de Paita, durante el 2021. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, correlacional y de diseño no experimental. La muestra fue de 102 estudiantes, donde se utilizó una ficha de observación. Resultando que el 68 % mostraron juegos verbales fluidos y un adecuado nivel de comunicación oral, con un coeficiente de correlación de 0.961, con un $p < 0.01$. Concluyendo, que los juegos verbales mantienen una relación directa con el desarrollo de la comunicación oral, consolidándose como una estrategia pedagógica efectiva para potenciar las capacidades expresivas. Esto respalda que el juego verbal estimula significativamente la oralidad, fluidez, coherencia y seguridad comunicativa.

A nivel local, Briones (2021), buscó determinar si la aplicación de un programa de juegos verbales mejoraba la expresión oral en los niños de 5 años de una institución educativa en Nuevo Chimbote, durante el 2021. Con un enfoque cuantitativo y de diseño experimental, con una población de 20 estudiantes. Para la recolección de datos se utilizó una lista de cotejo. Los resultados revelaron un estadístico de prueba de 3.929 ($p < 0.05$). Concluyendo, que la implementación de juegos verbales contribuye significativamente al fortalecimiento de la expresión oral, potenciando su capacidad para comunicarse con mayor fluidez, claridad y seguridad. Esto apoya que el uso de estrategias lúdicas verbales representa una metodología efectiva para el desarrollo de las competencias comunicativas.

Rodríguez (2022), tuvo por objetivo de determinar la relación entre el juego cooperativo y la competencia matemática en estudiantes de 5 años del nivel inicial de una institución educativa de Chimbote, durante el 2021. El estudio fue de enfoque mixto, con diseño

descriptivo-correlacional. Con una muestra conformada por 63 estudiantes de 3, 4 y 5 años, a quienes se les aplicó un cuestionario estructurado. Los resultados evidenciaron un coeficiente de correlación de $r=0.594$, con un $p \leq 0.01$. Para lo que se concluyó que la estrategia del juego cooperativo incide de forma significativa en el fortalecimiento de las habilidades matemáticas. Aunque la variable dependiente difiere del presente estudio, este resulta pertinente dado que las estrategias lúdicas promueven aprendizajes en áreas clave del desarrollo, como las competencias comunicativas.

Sánchez (2021), buscó determinar la relación existente entre el uso de las estrategias metacognitivas y la comprensión de textos en inglés en estudiantes de educación secundaria de un colegio de Chimbote, durante el 2021. Adoptando un enfoque cuantitativo y correlacional, no experimental. La muestra fue de 115 estudiantes, a quienes se les aplicaron 2 cuestionarios estructurados. Los resultados evidenciaron un coeficiente de correlación $r=0.279$, estadísticamente significativa. Concluyendo, que existe relación entre el uso de estrategias metacognitivas y la comprensión de textos en inglés, lo que resalta la importancia de emplear metodologías activas y conscientes del proceso de aprendizaje. Si bien, se enmarca en el área de idiomas y en un nivel educativo distinto, muestra el impacto de estrategias pedagógicas en el desarrollo de competencias lingüísticas.

Coronel (2024), tuvo como objetivo determinar la correlación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la lectura desde la percepción de los docentes en instituciones educativas públicas de Nuevo Chimbote, durante el 2023. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, correlacional con diseño no experimental. La muestra fue de 70 docentes, a quienes se les aplicó una encuesta estructurada. Los resultados mostraron un coeficiente de correlación de $r=0.290$, con un $p=0.01$. Se concluyó que, que existe relación entre la aplicación de estrategias lúdicas y el aprendizaje de la lectura, desde la perspectiva docente. Aportando valor a la presente investigación, por el componente lúdico dentro de las prácticas pedagógicas que favorece el desarrollo de competencias comunicativas fundamentales, como la lectura comprensiva.

2.2.Marco conceptual

2.2.1.Juego

Los niños por su naturaleza eminentemente activa necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. Esta actividad es espontánea, libre y placentera; particularmente corporal y sensoriomotriz a temprana edad. Gracias a esto, los niños pueden conocer y descubrir su entorno con toda su iniciativa, permitiendo el desarrollo de la motricidad, estructuración de su cuerpo y del espacio, así como del conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. El juego constituye un vehículo de expresión, elaboración y simbolización de deseos y temores del mundo inconsciente. Sin embargo, se necesita un contexto seguro (brindado por el adulto: seguridad física y emocional) que les permita aprender habilidades de supervivencia y adaptación al medio (MINEDU, 2017; MINEDU, 2005).

El juego es representar, volver a hacer presente algo que fue vivido con intensidad en la vida cotidiana, lo cual nace del propio impulso de la niña o niño por ser y conocer. El juego se puede percibir desde un plano sociocultural, dado que cuando juegan, también exploran, proyectan y se comunican, estableciendo vínculos con los demás; además de transformar el mundo que los rodea y a sí mismos (MIDIS, 2016).

2.2.2.Juegos verbales

Los juegos verbales constituyen una estrategia lúdica que favorece el desarrollo de las competencias comunicativas en los niños de educación inicial. Según Curipallo (2023), los juegos verbales son actividades recreativas en las que se utilizan dinámicas con retos lingüísticos que permiten al estudiante desarrollar su expresión oral, su comprensión y ampliar su vocabulario. Además, estos juegos contribuyen al fortalecimiento de los músculos orofaciales, mejorando la pronunciación y la fluidez verbal. De este modo, los juegos verbales no solo representan un medio de entretenimiento, sino también una herramienta didáctica eficaz para potenciar la lectura, la comprensión lectora y la producción escrita en el aula.

En la misma línea, Camacho (2021) señala que los juegos verbales, también denominados juegos lingüísticos, fomentan la comunicación oral mediante el uso de rimas, trabalenguas y adivinanzas, caracterizados por el juego de palabras y la

semejanza de sonidos. Estas actividades estimulan la creatividad, la concentración y la comprensión en los niños, promoviendo una participación activa y significativa en los procesos comunicativos.

Por su parte, Barrial et al. (2020) destacan que los juegos verbales tienen como propósito desarrollar el lenguaje de manera creativa, incrementando el interés de los niños por el aprendizaje lingüístico. Asimismo, fortalecen su autonomía comunicativa y social, ya que, al interactuar con otros, los niños aprenden a formular preguntas, expresar ideas y mantener conversaciones, lo que contribuye al desarrollo de sus capacidades cognitivas y lingüísticas semejanza de sonidos.

En síntesis, los juegos verbales son recursos pedagógicos esenciales dentro del área de comunicación, ya que integran el juego con el aprendizaje, promoviendo el desarrollo integral del lenguaje oral y escrito en los niños de educación inicial.

2.2.3. Teoría constructivista

La teoría constructivista explica cómo cada persona construye sus propios conocimientos sobre el mundo a partir de sus experiencias con el entorno. De manera activa, las personas utilizan los conocimientos adquiridos para formar ideas y conceptos propios.

En el ámbito educativo, esta teoría plantea que el aprendizaje es más significativo cuando los estudiantes participan activamente, formulando preguntas y explorando su entorno. De esta manera, pueden aplicar lo aprendido en situaciones de la vida real. En este proceso, los docentes actúan como guías y acompañan a los estudiantes en la construcción de su conocimiento, más allá de ser únicamente proveedores de información (Peiró, 2024).

2.2.4. Importancia de los juegos verbales

Ruiz y Ríos (2022) señalan que es de gran importancia incorporar los juegos verbales dentro del proceso educativo, ya que permiten mejorar el desarrollo del lenguaje en los niños. No obstante, aún predominan métodos tradicionales y memorísticos que no resultan pedagógicamente adecuados, debido a que no favorecen un aprendizaje significativo. En este sentido, los juegos verbales buscan

estimular la comunicación, ya que mediante su uso se pueden activar conocimientos previos en los estudiantes, facilitando así el aprendizaje.

Por su parte, Díaz et al. (2019) sostienen que es importante implementar los juegos verbales en los métodos de enseñanza, ya que, al ser actividades motivadoras para los estudiantes, se convierten en una herramienta esencial para que los docentes puedan enseñar de manera más pertinente y actual. De este modo, se promueve el interés por la comprensión y el desarrollo del lenguaje oral, generando clases más dinámicas y significativas.

2.2.5. Beneficios de los juegos verbales

Ruiz y Ríos (2022), citando a Huamán (2014), describen que los beneficios que brindan los juegos verbales son diversos:

En primer lugar, favorecen el desarrollo de la percepción auditiva de las palabras, proceso importante que inicia desde edades tempranas, cuando los infantes muestran una notable sensibilidad a los sonidos que los rodean. Asimismo, los niños comienzan a construir un marco mental que les permite reconocer y comprender el significado de las palabras. Con el tiempo, esta habilidad se expande y se convierte en una herramienta esencial para el desarrollo del vocabulario y la fluidez verbal, mejorando la comunicación de forma espontánea con los demás. De esta manera, al interactuar en un ambiente de confianza, se facilita el intercambio de ideas y sentimientos, lo cual resulta fundamental para construir lazos significativos.

En segundo lugar, los juegos verbales favorecen el desarrollo de la memoria mediante la retención de palabras, ya que el aprendizaje se vuelve más dinámico y estimulante. Estas actividades ofrecen un contexto práctico para ejercitar la memoria, fortaleciendo las conexiones neuronales necesarias para la retención de la información. Además, promueven una expresión oral más fluida, lo que permite que el intercambio de ideas sea más claro y asertivo. Esto contribuye a que los niños aprendan a argumentar y expresar sus pensamientos de manera organizada, sintiéndose más seguros al interactuar en público.

Finalmente, los juegos verbales permiten la adquisición de nuevas palabras que pueden aplicarse en la vida diaria. Este proceso enriquece el léxico, mejora la comunicación y amplía la comprensión del entorno. Asimismo, el uso de un vocabulario variado facilita interacciones más significativas, promoviendo un lenguaje más inquisitivo y fortaleciendo el desarrollo cognitivo. A medida que crecen, los niños exploran su entorno mediante preguntas, lo que favorece la comprensión del mundo que los rodea. En este contexto, la lectura actúa como un estímulo fundamental, ya que fomenta un ambiente rico en experiencias lingüísticas, contribuyendo al desarrollo de habilidades como la imaginación, la creatividad y la concentración.

2.2.6. Aporte de los juegos verbales en el aprendizaje

Montessori (1986) sostiene que, desde los primeros años de vida, la mente del niño actúa como una “mente absorbente”, capaz de asimilar de manera natural los elementos de su entorno. Sin limitarse a la adquisición del lenguaje, sino abarcando también la interiorización de aspectos culturales, simbólicos y sociales de su comunidad. De este modo, los niños no solo aprenden palabras y estructuras gramaticales, sino que incorporan valores, costumbres, modos de interacción y significados que moldean su identidad y sentido de pertenencia (Montessori, 2004).

Montessori denomina a este fenómeno “química mental”, en referencia al proceso mediante el cual el niño transforma lo percibido en parte esencial de su personalidad en formación. En este contexto, los juegos verbales —como las canciones, rimas, adivinanzas y relatos cotidianos— cumplen una función decisiva, actuando como medios naturales de transmisión cultural. A través de estas experiencias, ampliando el vocabulario del niño y permitiendo comunicar emociones, creencias e historias que forman parte de su herencia cultural (Montessori, 2005; Toledo, 2025).

Estas interacciones significan más cuando se desarrollan dentro de un entorno afectivo y lúdico, donde el aprendizaje es espontáneo, placentero y sin imposición. El lenguaje se convierte así en un puente que conecta el mundo interno del niño con su entorno social y cultural, fortaleciendo su identidad, su comunicación y su integración con los demás (Standing, 1998; Lillard, 2011; Toledo, 2025).

Asimismo, la autora enfatiza que este proceso de aprendizaje es espontáneo, universal y esencialmente humano, por lo que debe promoverse en ambientes que estimulen la curiosidad, el afecto y el contacto constante con la riqueza cultural (Montessori, 1986; Montessori, 2004).

2.2.7. Estrategias para implementar juegos verbales en el aula

La selección adecuada de los juegos es fundamental, ya que deben ser apropiados para la edad, el nivel de desarrollo y los intereses de los estudiantes. Además, es recomendable incorporar una variedad de juegos verbales para mantener su interés y motivación. Asimismo, la presentación de las actividades debe ser clara y atractiva, utilizando recursos visuales y explicaciones sencillas. Por otro lado, es importante fomentar la participación activa de todos los estudiantes, creando un ambiente de respeto y colaboración. Finalmente, los juegos verbales pueden vincularse con los contenidos curriculares de diversas áreas, como el área de comunicación, matemáticas y ciencias, lo que enriquece aún más la experiencia de aprendizaje.

2.2.8. Rimas

Ribas (2022) señala que la rima es un elemento rítmico que aparece en textos escritos, así como en canciones y poemas. Se trata de la repetición de sonidos al final de las palabras, lo que se utiliza para otorgar musicalidad al mensaje; por lo tanto, es muy común en el género lírico.

Por su parte, Andrés (2021) define la rima como la repetición de fonemas que se sitúan después de la última vocal acentuada de la palabra final del verso. Para que exista rima, es necesario que esta repetición se produzca en más de un verso.

Las rimas pueden tener una:

Función fonológica: la rima ayuda a los niños a reconocer y manipular los sonidos de las palabras, identificando rimas, segmentando sílabas y discriminando fonemas, habilidades fundamentales para el aprendizaje de la lectura y la escritura. Estas actividades rítmicas desarrollan la conciencia fonológica (Phillips, Clancy-Menchetti y Lonigan, 2008; Grofcíková, 2021; Stekić et al., 2023).

Función mnemotécnica: el patrón sonoro característico de las rimas facilita memorizar frases y versos. Esto permite la retención del vocabulario, estructuras lingüísticas y secuencias narrativas, fortaleciendo la comprensión auditiva y la memoria verbal (Reading Rockets, 2023; National Literacy Trust, 2024).

Función léxica: estas exponen a los niños a palabras nuevas y atractivas de forma repetitiva, ampliando su léxico y favoreciendo la comprensión de la relación entre sonido y significado, lo que contribuye a su desarrollo semántico (NAEYC, 2024; Cousins y Minns, 2023).

Función rítmico-estética: la musicalidad y el ritmo captan la atención de los niños, promoviendo la fluidez del lenguaje y la interacción oral mediante entonación, pausas y cadencia. Esto estimula la motivación y el disfrute de la lectura y la expresión oral (Cousins y Minns, 2023; National Literacy Trust, 2024).

Función estructurante: ayuda a organizar versos y unidades lingüísticas como juegos, canciones o poemas, ofreciendo marcas finales o repeticiones que facilitan la comprensión de la estructura poética (Cousins y Minns, 2023; Phillips et al., 2008).

Función expresiva y socioemocional: recitar canciones y rimas favorece la interacción social, la regulación emocional y la expresividad mediante dramatizaciones o gestos. Esto fortalece el vínculo afectivo niño-adulto, esencial en la primera infancia (NAEYC, 2024; Reading Rockets, 2023).

Función cultural y de transmisión: forman parte del folclore infantil y permiten transmitir conocimientos culturales, valores y prácticas comunicativas entre generaciones, enriqueciendo el contexto sociolingüístico (Cousins y Minns, 2023).

Asimismo, las rimas pueden clasificarse en diversos tipos:

Rima perfecta: se presenta cuando dos o más palabras comparten la misma vocal acentuada final y los sonidos que la siguen, lo que contribuye al reconocimiento sonoro y a la memorización de patrones fonéticos (Babbel, 2022; The Edvocate, 2021).

Rima imperfecta: se caracteriza por coincidencias parciales, ya sea en vocales o consonantes. Esto fomenta la creatividad y la flexibilidad lingüística, al no depender de coincidencias exactas (Babbel, 2022; The Edvocate, 2021).

Rima interna: Aparece dentro de un mismo verso, no necesariamente al final, cumpliendo la función de refuerzo rítmico y musical del lenguaje. Este tipo de rima favorece la fluidez verbal y la entonación en actividades de lectura y canto dentro del aula (Humsa School, 2023).

Rima final: ocurre entre las últimas palabras de distintos versos, generando un patrón rítmico fácilmente reconocible, potenciando la memorización y la predicción sonora, especialmente en la educación inicial (Department of Education, Papua Nueva Guinea, 2017; Humsa School, 2023).

Rima idéntica: se produce cuando se repite exactamente la misma palabra o cuando dos palabras homófonas coinciden. Tiene un valor estético limitado, pero resulta útil para la discriminación auditiva (Twinkl, 2024; Humsa School, 2023).

Rima visual: se presenta en palabras que parecen rimar por su escritura, pero no por su pronunciación, como love y move. Esto favorece la reflexión sobre la relación entre ortografía y sonido, aspecto importante en los primeros aprendizajes del lenguaje escrito (Humsa School, 2023; Twinkl, 2024).

2.2.9. Trabalenguas

Junior (2021) señala que los trabalenguas son juegos de palabras que contienen fonemas similares, mediante los cuales se forman frases con sílabas reiteradas que resultan difíciles de pronunciar. Estas características motivan al niño a superar desafíos lingüísticos, favoreciendo el desarrollo de su pronunciación y habilidades del lenguaje. De este modo, contribuyen al fortalecimiento de la articulación a través de expresiones convencionales o complejas que ponen a prueba la capacidad comunicativa. Por ello, constituyen más que un simple juego de palabras, al convertirse en una herramienta pedagógica valiosa para el desarrollo del lenguaje.

Por su parte, Falcón (2022) sostiene que los trabalenguas son una forma lúdica de comunicación vinculada a ejercicios lingüísticos. Históricamente, fueron utilizados por políticos y oradores de la antigua Grecia, considerándose como una de las estrategias más eficaces para mejorar la pronunciación y el dominio del lenguaje. En este sentido, representan una estrategia importante para el desarrollo del lenguaje infantil.

Las funciones de los trabalenguas pueden ser:

Función de desarrollo de la fluidez verbal: promueven la articulación clara de palabras y una adecuada vocalización, fortaleciendo la pronunciación y la memoria verbal en los niños pequeños (Holguín González y Zambrano Cedeño, 2024).

Función de mejora de la pronunciación y la vocalización: permiten una expresión más comprensible y segura al hablar, aspecto clave para el desarrollo de la comunicación oral en la etapa preescolar (Quiliche Cabanillas, 2019).

Función de mejora de la claridad del habla y disminución de errores fonológicos: ayudan a evitar omisiones, repeticiones o alteraciones de sílabas y letras, lo que optimiza la articulación y la dicción infantil (Iglesias Crespo, 2017).

Función de mejora de desarrollo de la expresión oral: fomenta la participación activa de los niños en actividades de repetición, ritmo y juego verbal. Esto estimula la seguridad para hablar en público y potencia la expresividad en contextos educativos (Paredes Agurto, 2022).

Función de estimulación de la memoria auditiva y la retención verbal: al repetir secuencias de sonidos similares, los niños fortalecen su capacidad para recordar patrones fonológicos y mejoran su atención auditiva (Holguín González y Zambrano Cedeño, 2024).

Función cultural y expresiva: transmiten formas del lenguaje oral, valores culturales y tradiciones a través del juego, reforzando la identidad lingüística y social de los niños (Calcina Carcausto, 2024; Bellido Cajchaya, 2022).

Asimismo, los tipos de trabalenguas pueden clasificarse según diversos criterios:

Trabalenguas según nivel de dificultad fonética: están diseñados de acuerdo con la complejidad de los sonidos que contienen, permitiendo adaptar su enseñanza al desarrollo articulatorio de los niños. Los más sencillos incluyen fonemas básicos y repetitivos, mientras que los más complejos presentan combinaciones que exigen mayor precisión y coordinación articulatoria (Iglesias Crespo, 2017).

Trabalenguas según la edad o grupo etario: varían en función del grado de madurez lingüística del niño. Los de estructura corta y repetitiva se aplican en niveles iniciales, mientras que los de mayor extensión y ritmo más rápido se utilizan en niveles superiores, promoviendo la atención auditiva y la fluidez oral (Quiliche Cabanillas, 2019).

Trabalenguas centrados en componentes articulatorios específicos: algunos se enfocan en la ejercitación de fonemas o movimientos articulatorios concretos (lengua, labios y faringe), con el objetivo de mejorar la pronunciación, la dicción y la coordinación fonorespiratoria (Iglesias Crespo, 2017).

Trabalenguas rítmicos o lúdicos: enfatizan el juego sonoro, la velocidad y la musicalidad. Estos promueven la motivación, la atención y el disfrute del aprendizaje, al mismo tiempo que fortalecen la memoria auditiva y la coordinación verbal (Holguín González y Zambrano Cedeño, 2024).

Trabalenguas según la intención pedagógica: se utilizan con el fin de reforzar la pronunciación, mejorar la fluidez, estimular la memoria o apoyar la expresión oral. La selección del tipo depende del objetivo de aprendizaje y de la etapa evolutiva del niño (Paredes Agurto, 2022; Calcina Carcausto, 2024).

2.2.10. Adivinanzas

Fernández (2021) señala que las adivinanzas son preguntas ingeniosas presentadas como juegos de palabras que riman, las cuales proporcionan pistas de forma ordenada para facilitar la respuesta. De este modo, se plantean como un reto para los estudiantes, ya que ponen a prueba sus habilidades deductivas.

Por su parte, Orellana (2022) menciona que las adivinanzas son un conjunto de frases o versos que describen objetos, seres o situaciones de manera indirecta y entretenida. Asimismo, constituyen herramientas educativas valiosas, ya que promueven un aprendizaje más didáctico, lúdico y significativo. Su incorporación en el aula permite estimular el desarrollo del vocabulario, el pensamiento crítico, el conocimiento general y la creatividad, convirtiendo el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia enriquecedora.

En este sentido, las adivinanzas representan un recurso del lenguaje popular que va más allá de un simple pasatiempo, ya que integran ingenio, creatividad y conocimiento. A través de descripciones indirectas, desafían al estudiante a descifrar significados, lo que estimula la curiosidad, la capacidad de análisis y la imaginación.

Las funciones de las adivinanzas pueden ser:

Función fonética y articulatoria: ayudan a mejorar la pronunciación y la articulación de los sonidos, exigiendo precisión en la emisión de fonemas. Además, desarrollan la motricidad bucofacial y la coordinación fonorespiratoria, lo que permite una expresión más clara (Iglesias Crespo, 2017).

Función de fluidez verbal: la rítmica y la repetición favorecen la fluidez verbal, la agilidad mental y la coordinación entre pensamiento y habla. Al practicarlas, los niños desarrollan confianza para expresarse oralmente y mejoran su ritmo comunicativo (Holguín González y Zambrano Cedeño, 2024).

Función mnemotécnica y cognitiva: fortalecen la memoria auditiva y la atención, ya que requieren retener secuencias de sonidos y estructuras lingüísticas. Asimismo, promueven la concentración, la escucha activa y la capacidad de autocorrección (Quiliche Cabanillas, 2019).

Función expresiva y socioemocional: estimulan la expresión oral y emocional, promoviendo la seguridad al hablar, la desinhibición y la interacción social en un ambiente de confianza (Paredes Agurto, 2022).

Función cultural y lúdica: transmiten valores, costumbres y expresiones lingüísticas propias de la comunidad. Además, su carácter lúdico refuerza el vínculo entre el aprendizaje y el juego, elemento fundamental en la educación inicial (Calcina Carcausto, 2024).

Las adivinanzas pueden clasificarse en diversos tipos:

Adivinanzas según su estructura: Son aquellas que pueden presentarse en forma de versos o en prosa. Las adivinanzas en verso se caracterizan por poseer rima y ritmo, lo que facilita su memorización y comprensión; mientras que las adivinanzas en prosa no presentan una estructura métrica definida, pero mantienen el carácter enigmático mediante descripciones indirectas que invitan a la reflexión (Fernández, 2021).

Adivinanzas según su contenido: Estas se clasifican de acuerdo con el objeto o elemento que describen. Pueden hacer referencia a animales, objetos cotidianos, alimentos, elementos de la naturaleza o situaciones del entorno, lo que contribuye a ampliar el conocimiento del niño y su comprensión del mundo que lo rodea (Orellana, 2022).

Adivinanzas según su nivel de complejidad: Varían en función del grado de dificultad de las pistas que presentan. Las simples contienen descripciones claras y directas para niños pequeños; mientras que las complejas incluyen metáforas, comparaciones y juegos de palabras que requieren mayor capacidad de análisis, inferencia y razonamiento lógico (Fernández, 2021; Paredes Agurto, 2022).

Adivinanzas según su intención pedagógica: Se utilizan con distintos fines educativos, como desarrollar el vocabulario, estimular el pensamiento crítico, fortalecer la memoria o mejorar la expresión oral. Su selección depende de los objetivos de aprendizaje y del nivel de desarrollo del estudiante (Paredes Agurto, 2022; Calcina Carcausto, 2024).

Adivinanzas de carácter cultural o tradicional: Forman parte del folclore popular y se transmiten de generación en generación. Estas permiten difundir conocimientos, valores y expresiones de una comunidad, fortaleciendo la identidad cultural y lingüística de los niños (Orellana, 2022; Calcina Carcausto, 2024).

2.2.11. Competencias del área de comunicación en el nivel inicial

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016a; MINEDU, 2016b; MINEDU, 2017) señala que el área de Comunicación en el nivel inicial tiene como propósito favorecer el desarrollo de competencias comunicativas que permitan a los niños interactuar con los demás, expresar sus ideas, emociones y experiencias, así como comprender y representar el mundo que los rodea mediante diversas formas de comunicación, tanto reales como simbólicas. Esta área contribuye significativamente al desarrollo integral de los niños, ya que fomenta la comprensión del entorno, la convivencia, la toma de decisiones y la formación de valores desde los primeros años de vida.

De acuerdo con Bustamante (2023), el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en los niños debe centrarse en estrategias pedagógicas que promuevan la expresión oral, el diálogo, la escucha activa y la creación de textos sencillos a través de experiencias significativas de comunicación. Estas prácticas permiten que el niño se comunique eficazmente y participe de manera activa en su entorno social y escolar.

Por su parte, Peiró (2020) sostiene que las habilidades comunicativas son un conjunto de capacidades que cada persona desarrolla progresivamente para interactuar con los demás de forma efectiva. En la educación inicial, su desarrollo temprano contribuye a fortalecer la confianza, la autoestima y las relaciones interpersonales de los niños, sentando las bases para una comunicación saludable a lo largo de la vida.

2.2.12. Importancia del área de comunicación en el nivel inicial

El área de comunicación constituye la base para el desarrollo del lenguaje oral, la expresión de emociones y la interacción social en los niños. De acuerdo con Mundana (2024), esta área promueve ambientes de aprendizaje donde comparten ideas, escuchan a los demás y construyen conocimientos de manera significativa, favoreciendo el desarrollo de habilidades comunicativas esenciales en los primeros años. Estas prácticas contribuyen a que expresen con mayor claridad sus pensamientos y sentimientos, fortaleciendo así su confianza y participación.

Por su parte, Galindo (2024) sostiene que el área de Comunicación busca que los niños aprendan a comunicarse con empatía y respeto en diferentes situaciones cotidianas. Desde edades tempranas, se fomenta el uso de un lenguaje reflexivo, seguro y afectivo, que les permita comprender a los demás, tomar decisiones y actuar con sentido ético en su entorno inmediato, promoviendo una convivencia armónica y solidaria.

Asimismo, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016a; MINEDU, 2016b; MINEDU, 2017) señala que el área de Comunicación en educación inicial tiene como finalidad desarrollar las competencias comunicativas de los niños a través de experiencias lúdicas y significativas. Dichas experiencias permiten que los niños comprendan y expresen mensajes mediante el juego, la narración, el canto, la dramatización y otras formas de lenguaje oral y corporal. De esta manera, los estudiantes pueden disfrutar del proceso de comunicarse, reconocer la importancia del lenguaje y fortalecer sus habilidades para interactuar con el mundo que los rodea.

2.2.13. Dimensiones del área de comunicación

En el marco del enfoque por competencias establecido por el Ministerio de Educación del Perú, el área de Comunicación busca desarrollar en los estudiantes un conjunto de capacidades que les permitan interactuar eficazmente con su entorno, comprender diversos tipos de textos y expresar sus ideas de forma oral, escrita o artística (MINEDU, 2017). Sin embargo, para efectos de esta investigación, se ha considerado pertinente reclasificar las competencias del área de Comunicación en tres dimensiones integradoras, con el fin de facilitar el análisis de las capacidades comunicativas en el nivel de educación inicial, donde los procesos del lenguaje se manifiestan de forma global y experiencial.

Esta reclasificación responde a los planteamientos de Tobón (2010) y Díaz Barriga (2006), quienes sostienen que el desarrollo de competencias puede organizarse en dominios de aprendizaje que agrupen saberes, habilidades y actitudes afines. De esta manera, se promueve una comprensión más coherente del proceso comunicativo, atendiendo tanto al componente lingüístico como al expresivo y simbólico.

En este sentido, esta reorganización permite abordar de manera más integral el desarrollo comunicativo en la infancia, considerando las distintas manifestaciones del lenguaje que emergen en el juego, la narración, la lectura y la producción creativa. Las dimensiones propuestas son las siguientes:

- Expresión oral

Esta competencia comprende la capacidad del niño para expresarse con claridad, confianza y creatividad en distintas situaciones comunicativas.

Bembibre (2022) informa que la expresión oral es una capacidad que permite manifestarse y comunicarse entre personas, facilitando la transmisión de ideas, necesidades y pensamientos de manera clara, mediante el uso de convenciones gramaticales adecuadas a cada situación, ya sea formal o informal. Es un proceso natural que se configura como resultado de la interacción de habilidades sociales adquiridas desde edades tempranas, las cuales permiten comunicarse eficazmente con quienes lo rodean y constituyen una de las principales vías de comunicación, donde el niño se relaciona con sus pares para compartir e intercambiar ideas en su entorno sociocultural (Frómata et al., 2020).

El proceso comunicativo se implementa en la práctica a través de actividades que permiten expresar ideas y conocimientos, interactuar con otros y comprender los mensajes emitidos en diferentes contextos, favoreciendo el desarrollo de diversas formas de comunicación. Euroinnova (2024) define la expresión oral como un conjunto de técnicas que establecen pautas para lograr una comunicación más efectiva, permitiendo expresar adecuadamente lo que se piensa.

Esto implica que el niño o niña pueda expresar sus necesidades, ideas y sentimientos de manera clara y comprensible, así como escuchar y comprender lo que otros le comunican (MINEDU, 2016a; MINEDU, 2016b; MINEDU, 2017).

- Lectura

Esta competencia abarca la comprensión de diversos tipos de textos en su lengua materna, orientada a la interpretación de mensajes visuales y escritos desde una aproximación lúdica y significativa.

La lectura en el nivel inicial constituye un proceso formativo esencial que permite a los niños construir significados, interpretar mensajes y desarrollar progresivamente la comprensión de los diversos textos que conforman su entorno. Según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2017), esta competencia implica que el niño sea capaz de comprender y disfrutar de textos escritos y visuales, desarrollando la capacidad de interpretar símbolos, imágenes, palabras y estructuras lingüísticas a partir de experiencias significativas y contextualizadas.

Desde la perspectiva del desarrollo infantil, este proceso debe concebirse como una práctica lúdica y de exploración que conecta la curiosidad del niño con el descubrimiento del lenguaje. En este sentido, la Asociación Nacional para la Educación de la Niñez (NAEYC, 2022) sostiene que el aprendizaje a través del juego favorece la construcción activa del conocimiento, estimula la atención y permite la apropiación significativa del lenguaje. La lectura se configura, así como una experiencia afectiva y social que combina el placer del juego con el descubrimiento de significados presentes en palabras, imágenes y sonidos.

De acuerdo con Phillips, Clancy-Menchetti y Lonigan (2008), el desarrollo de la lectura emergente se encuentra estrechamente vinculado con la conciencia fonológica, entendida como la capacidad de reconocer y manipular los sonidos que componen el lenguaje oral. Este proceso constituye la base sobre la cual se construye la comprensión posterior. En esta línea, los juegos verbales como rimas, adivinanzas y trabalenguas se reconocen como estrategias pedagógicas altamente efectivas para fortalecer la conciencia fonológica, al promover la identificación de patrones sonoros, la discriminación auditiva y la familiarización con la estructura rítmica del lenguaje (Camacho, 2021; Palacios, 2022a).

En el contexto peruano, el Currículo Nacional (MINEDU, 2017) enfatiza que el desarrollo de la competencia lectora en el nivel inicial debe partir del disfrute del lenguaje y la interacción comunicativa mediante el juego, la narración oral y la exploración de textos visuales, lo que permite conectar la oralidad con la lectura y facilita que el niño asocie los sonidos del lenguaje con su representación gráfica, construyendo significados a partir de sus propias experiencias. En síntesis, es un proceso progresivo que integra la oralidad, la exploración simbólica y el juego.

- Producción de textos

Esta dimensión integra las competencias “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” y “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, reconociendo la escritura y la expresión artística como formas complementarias de construcción de sentido y comunicación simbólica.

La producción de textos representa una de las habilidades lingüísticas más complejas dentro del proceso comunicativo, pues implica organizar ideas, darles coherencia y transformarlas en significados compartidos. Se configura como una actividad cognitiva que permite generar sentido en contextos comunicativos y sociales determinados. En la misma línea, Estela y Pérez (2023) definen la producción de textos como el uso del lenguaje escrito cuyo propósito es construir significado dentro de un texto que busca comunicar un mensaje.

No obstante, en el nivel inicial de la Educación Básica Regular, la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” no se limita a la escritura convencional, sino que se vincula estrechamente con la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”. Ambas convergen en un mismo propósito: permitir que los niños expresen y construyan significados mediante diversas formas simbólicas, tales como la palabra, la imagen, el trazo, el color, el gesto o el movimiento.

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2017), los primeros acercamientos del niño a la comunicación escrita surgen a través de garabatos, dibujos y representaciones gráficas que simbolizan sus pensamientos, emociones o experiencias. Estos actos expresivos constituyen una etapa previa a la escritura formal, en la que los niños exploran el lenguaje de manera lúdica, creativa y significativa. Por tanto, la enseñanza del lenguaje debe orientarse a propiciar experiencias comunicativas integrales, donde escribir y crear se configuren como acciones integradas basadas en la necesidad de expresar y compartir.

En este sentido, Lara y Pulido (2020) señalan que enseñar a escribir en la escuela debe responder al nivel cognitivo y emocional del niño, favoreciendo el desarrollo progresivo de la fluidez lingüística a través del juego, la experimentación y la exploración simbólica. La escritura, en esta etapa, se inicia como un proceso espontáneo y artístico, donde el dibujo, la pintura o la dramatización constituyen formas legítimas de narrar y generar significado.

Asimismo, el MINEDU (2020) señala que los conocimientos, habilidades y actitudes son recursos que los estudiantes utilizan para actuar de manera competente ante diversas situaciones. En el área de Comunicación, dichas capacidades se relacionan con la comprensión, la expresión y la creación de mensajes significativos, tanto orales como visuales o escritos. Por ello, el rol docente consiste en generar entornos pedagógicos ricos en lenguaje y arte, donde los niños puedan explorar, imaginar y comunicar libremente.

En este marco, el punto de partida en el nivel inicial es la expresión oral y artística como base de toda competencia comunicativa. Los niños comienzan a expresarse a través de la palabra, el gesto y la creación, construyendo significados del mundo mediante la interacción con otros. Los juegos verbales, como trabalenguas, rimas, adivinanzas y canciones, constituyen herramientas valiosas, ya que estimulan la memoria auditiva, la pronunciación, el ritmo, la imaginación y la sensibilidad estética.

III. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

De acuerdo con la naturaleza de sus datos, la presente investigación es de enfoque cuantitativo, ya que busca obtener información fiable sobre las variables juegos verbales y competencias del área de comunicación mediante el análisis de datos numéricos. La investigación cuantitativa se caracteriza por analizar información a través de la medición y el uso de procedimientos estadísticos, con la finalidad de poner a prueba hipótesis, identificar patrones en los datos y verificar teorías. Asimismo, este enfoque permite la recolección y el análisis sistemático de información, garantizando la objetividad de los resultados. Dentro de la investigación cuantitativa se incluyen diversos diseños, como los estudios experimentales, las encuestas y el análisis de datos secundarios, los cuales permiten abordar los fenómenos de estudio desde una perspectiva objetiva y medible (D'Aquino y Barrón, 2020).

3.2. Tipo de la investigación

La investigación es de tipo aplicada, ya que utiliza los juegos verbales en el área de Comunicación para abordar el problema planteado. Esto implica que busca aplicar conocimientos científicos, métodos y técnicas a una situación específica, con el objetivo de atender una necesidad concreta. En este caso, el propósito es mejorar las habilidades comunicativas mediante el uso de juegos verbales, lo que representa una solución práctica a una problemática en el ámbito educativo (Arispe et al., 2020).

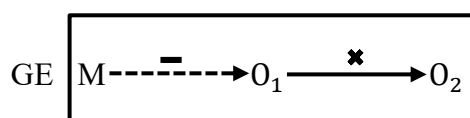
Asimismo, la investigación permitió identificar el nivel de uso de los juegos verbales en niños de 5 años del aula “Dulzura” de la I.E. N° 042. Del mismo modo, permitió analizar este uso según las dimensiones: expresión oral, comprensión de textos y producción de textos. Para ello, se aplicó una guía de observación como instrumento, la cual permitió recopilar los datos de forma precisa.

3.3. Diseño de investigación

El diseño de la investigación fue de tipo preexperimental, específicamente de un solo grupo con pretest y postest, en el cual se trabajó con estudiantes de la I.E. N° 042, a quienes se les aplicó una intervención basada en juegos verbales con el fin de evaluar sus efectos en el área de Comunicación (variable dependiente) (Ramos, 2021).

Figura 1

Esquema del diseño de investigación



Nota. Esquema pre experimental Antes-Después con grupo control histórico. Adaptado de “Estudios experimentales: diseños de investigación para la evaluación de intervenciones en la clínica”, por Zurita-Cruz et al. (2018).

Dónde:

GE = Grupo Experimental.

M = Muestra, constituida por 23 estudiantes.

O1 = Primera medición (Pretest).

O2 = Segunda medición (Postest).

X = Aplicación del Programa “Juegos Verbales” para mejorar competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024.

- = Sin aplicación de algún Programa.

3.4.Método

En la investigación se utilizó el método científico hipotético-deductivo. Pereyra (2022) señala que el método deductivo se define como un proceso lógico que permite analizar un fenómeno específico a partir de principios generales. En este sentido, si se comprueba que un fenómeno es válido o relevante para un grupo, se puede inferir su aplicabilidad a casos particulares.

3.5. Variables

3.5.1. Variable independiente: Juegos verbales.

Definición Conceptual:

Los juegos verbales se definen como estrategias lúdicas basadas en el uso creativo del lenguaje como rimas, trabalenguas y adivinanzas; que promueven el desarrollo de la comunicación oral en los niños, fortaleciendo la discriminación auditiva, la pronunciación, la comprensión del lenguaje y la creatividad. Su aplicación en la educación inicial contribuye significativamente al desarrollo de las competencias comunicativas del área de Comunicación, al favorecer la expresión oral, la interacción social y el uso funcional del lenguaje en contextos significativos (Camacho, 2021).

Definición Operacional:

Es una estrategia educativa en donde se usó diversos recursos mediante 16 sesiones de aprendizaje en la ejecución del programa con la finalidad de aportar en el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de comunicación, desarrollando los objetivos de la investigación. Se evaluó a través de un pre y post test, que se realizó antes y después de las 16 sesiones de aprendizaje, siendo evaluado los juegos verbales y sus competencias del área de comunicación.

3.5.2. Variable dependiente: Competencias del área de comunicación.

Definición Conceptual:

Las Competencias del área de comunicación son las que buscan mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas poniendo más énfasis en las estrategias para promover una actuación integral de parte del alumno para comunicarse eficazmente. Estas también promueven la construcción de textos por medio de prácticas sociales de lenguaje (Bustamante, 2023).

Definición Operacional:

La variable fue medida mediante una guía de observación, aplicada a estudiantes de 5 años del aula “Dulzura” de la I.E. N° 042. El instrumento evaluó tres dimensiones, expresión oral (7 ítems), lectura (7 ítems) y producción de textos (5 ítems) respetando los procesos y contexto del estudiante. Cada ítem fue valorado en tres niveles: inicio, proceso y logrado.

Tabla 1*Operacionalización de variables*

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS		
Competencias del Área de comunicación	Expresión oral	Interactúa	Interactúa verbalmente con sus pares y adultos. Expresa sus ideas, pensamientos y emociones.		
		Evalúa	Se expresa a través de juegos o representaciones teatrales. Dialoga sobre temas variados y explora nuevas palabras en su vocabulario.		
		Reflexiona	Practica sonidos y palabras al narrar historias y/o cuentos. Formula preguntas para obtener información y ampliar su conocimiento.		
	Lectura	Infiere	Demuestra interés por los libros y materiales de lectura. Comprende el significado de las palabras y/o frases que escucha o lee.		
		Interpreta	Realiza suposiciones sobre lo que sucederá en la narración. Comprende el mensaje del texto y/o idea principal.		
		Evalúa	Resume con sus propias palabras la lectura escuchada. Relaciona el texto con sus experiencias y conocimiento. Expresa sus opiniones ante una lectura.		
			Producción de textos	Organiza	Escribe por decisión propia. Utiliza recursos gráficos para plasmar sus ideas.
				Adecua	Revisa sus propias producciones escritas y dibujadas. Expresa sus ideas y/o emociones.
		Reflexiona		Demuestra interés por mejorar su capacidad de escribir y/o dibujar textos.	
	Juegos verbales	Rimas, trabalenguas y adivinanzas.			

Nota. Se tiene que la variable “Competencias del Área de comunicación” fue redimensionada para fines de esta investigación, con indicadores e ítems en base al instrumento de recolección de datos validado; a su vez, en la variable “Juegos Verbales” se mencionan los juegos y/o actividades realizadas.

3.6. Población y Muestra

3.6.1. Población

Pantoja et al. (2022) definen la población como el conjunto total de individuos, objetos o elementos que comparten características relacionadas con el fenómeno de estudio. En ese sentido, la población de la presente investigación estuvo conformada por 44 estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 042 “El Pedregal - Vinzos”. El marco muestral fue obtenido de la nómina de matrícula 2024 de la institución educativa, lo cual se presenta en la siguiente tabla:

Tabla 2

Estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 042 El Pedregal - 2024

AULA	N° DE ESTUDIANTES	
5 años “Dulzura”	23	52.3%
5 años “Obedientes”	21	47.7%
TOTAL	44	100%

Nota. Nómina de niños matriculados de 5 años en dicha institución educativa.

3.6.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por 23 estudiantes de 5 años del aula “Dulzura” del nivel inicial de la Institución Educativa N° 042 “El Pedregal - Vinzos. Se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando dicha aula con base en criterios de accesibilidad y disponibilidad. Cabe señalar que la institución cuenta con dos secciones en el nivel inicial, “Dulzura” y “Obedientes”, las cuales concentran el 52.3 % y el 47.7 % de los estudiantes, respectivamente:

Tabla 3

Muestra de estudiantes de la I.E. N° 042 El Pedregal del aula “Dulzura” de 5 años - 2024

Aula	Masculino	Femenino	Total de Estudiantes
5 años “Dulzura”	13	10	23

Nota. Nómina de niños matriculados del aula “Dulzura” de 5 años.

3.7. Técnica e instrumento de recolección de datos

Flores (2014) sostiene que la observación es el procedimiento que más se utiliza en la vida diaria, ya que permite percibir los acontecimientos del entorno de manera constante. Asimismo, la observación constituye una de las formas más naturales de adquirir conocimiento. En este caso, se utilizó de manera metodológica en la presente investigación.

Según Tamayo (2004), un instrumento es una herramienta que permite recolectar datos de forma sistemática para registrarlos de manera uniforme, proporcionando una visión clara y objetiva de los hechos, organizando la información de acuerdo con necesidades específicas y en función de la estructura de las variables del problema.

En este estudio se utilizó una guía de observación, en la cual los ítems se expresaron según las dimensiones de la variable competencias del área de comunicación. La primera dimensión, expresión oral, estuvo compuesta por 6 ítems (del 1 al 6); la segunda dimensión, lectura, incluyó 7 ítems (del 7 al 13); y la tercera dimensión, producción de textos, constó de 7 ítems (del 14 al 20).

Este instrumento pasó por dos procesos: validez y confiabilidad. En cuanto a la validez, se contó con la participación de tres expertos con experiencia en el área de estudio, quienes brindaron observaciones y recomendaciones para mejorar el instrumento, lo cual fue corroborado mediante el coeficiente V de Aiken, obteniéndose un valor de 1.00 [IC 95 %: 0.44-1.00].

Respecto a la confiabilidad, se realizó una prueba piloto con una muestra de características similares a la del estudio. Tras la aplicación del instrumento, se recopilaron los datos y se procesaron, confirmándose la confiabilidad mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, con un valor de 0.88.

Asimismo, en las actividades de aprendizaje del programa “Juegos Verbales”, se recopiló de manera descriptiva la evaluación del avance de cada estudiante en cada sesión.

3.8. Validación y confiabilidad del instrumento

Para garantizar la validez del instrumento, se recurrió al juicio de expertos. A partir de los resultados obtenidos, se calculó un valor de 1.00 con un IC 95 %: 0.44-1.00 mediante el

coeficiente V de Aiken (ver Anexo 8). Los jueces valoraron los criterios de claridad, coherencia y pertinencia de cada ítem en relación con las dimensiones operacionales de la variable. De este modo, la validación se realizó con el apoyo de tres especialistas en educación inicial y metodología de la investigación.

En cuanto a la confiabilidad del instrumento, se aplicó una prueba piloto a una muestra de 20 padres de familia con hijos en el nivel inicial en Nuevo Chimbote, con características similares a la población objetivo. A partir de los datos obtenidos, se calculó el coeficiente alfa de Cronbach utilizando el software SPSS versión 25. Según George y Mallery (2003), valores superiores a 0.80 indican una alta confiabilidad. En consecuencia, el análisis arrojó un coeficiente de 0.88 (ver Anexo 9), lo que permitió determinar que el instrumento presenta una confiabilidad muy alta y una adecuada consistencia interna de sus ítems para su aplicación en la muestra principal.

A continuación, se detallan los resultados:

Tabla 4

Coeficiente Alfa de Cronbach por dimensión del instrumento de evaluación

Dimensión evaluada	Nº de ítems	Alfa de Cronbach
Expresión oral	8	0.87
Lectura	7	0.84
Producción de textos	5	0.82
Instrumento total	20	0.88

Nota. Cálculo realizado en base a los resultados de la prueba piloto (n = 20).

3.9. Técnicas de análisis de resultados

Para el análisis e interpretación de los resultados se utilizó el software SPSS versión 25 y Microsoft Excel, lo que permitió organizar la información en tablas y figuras que muestran los datos obtenidos de la variable dependiente en función de sus dimensiones, de acuerdo con el diseño preexperimental del estudio.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.1. En cuanto al objetivo general: Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

Se presentan los resultados recopilados a partir de la guía de observación aplicada a 23 niños de 5 años del aula “Dulzura” de la I.E. N.º 042, evaluados mediante un pretest, un postest y 16 sesiones realizadas. Los datos fueron procesados estadísticamente y organizados en tablas.

A continuación, se realiza la prueba de normalidad con el fin de determinar si los datos siguen o no una distribución normal:

Tabla 5

Prueba de normalidad

	Antes		Después		Prueba a utilizar
	sig.	Resultado	sig.	Resultado	
Notas	0.000	No Normal	0.000	No Normal	Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas

Nota. Los valores de significancia en función de la prueba de normalidad permiten determinar si se empleará una prueba estadística paramétrica o no paramétrica.

H_a: Los datos no tienen una distribución normal ($p < 0.05$).

H₀: Los datos tienen una distribución normal ($p > 0.05$).

Interpretación

Se aplicaron las pruebas de normalidad para evaluar la distribución de los datos del pretest y postest. Dado que en ambos casos el p-valor fue menor a 0.05, se rechazó la hipótesis nula de normalidad; por lo tanto, los datos no siguen una distribución normal. En consecuencia, se recomendó aplicar pruebas estadísticas no paramétricas, como la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon para comparar ambos test.

Tabla 6

Prueba de Rangos de Wilcoxon en las competencias del área de comunicación en el pretest y postest

	n	Wilcoxon	p - valor
Pretest	23	0.0	0.000
Postest	23		

Nota. Valores de significancia para la prueba no paramétrica aplicada a los tests.

Interpretación:

Según el enfoque no paramétrico:

- Hipótesis nula (H_0): No existe diferencia significativa entre el pretest y el postest.
- Hipótesis alternativa (H_1): Existe diferencia significativa entre el pretest y el postest.

El valor de significancia obtenido en ambos casos fue $p < 0.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa.

Al comparar las puntuaciones del pretest (Tabla 7) y del postest (Tabla 11), se observó que, en el pretest, ningún estudiante alcanzó el nivel “logrado”; el 70% se ubicó en el nivel “inicio” y el 30% en “proceso”. En contraste, en el postest se evidenció que el 100% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado” en todas las dimensiones.

Estos resultados fueron corroborados mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, la cual arrojó un valor de significancia de $p = 0.000$, inferior al umbral crítico de 0.05.

En suma, los resultados permiten afirmar que la intervención aplicada produjo una mejora estadísticamente significativa en el desempeño de los niños, demostrando que los juegos verbales fortalecen de manera efectiva las competencias del área de comunicación en los estudiantes de 5 años participantes del estudio.

4.1.2. Objetivo específico 1: Diagnosticar el nivel de logro de las competencias del área de comunicación a través de un pretest en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

Tabla 7

Niveles de logro de las competencias del área de comunicación antes del programa “juegos verbales”

Competencias del área de comunicación		
Nivel	Grupo control (Pretest)	
	F	%
Logrado	0	0
Proceso	7	30
Inicio	16	70
Total	23	100%

Nota. Porcentaje de alumnos antes de la aplicación del programa, clasificados según el nivel de logro en las competencias del área de comunicación. Datos extraídos del pretest.

Interpretación

En el pretest se evidenció un desempeño comunicativo globalmente bajo en el grupo de estudiantes. Según la Tabla 7, el 100% de los niños se encontraba por debajo del nivel “logrado”, con un 70% ubicado en “inicio” y un 30% en “proceso”, lo que refleja limitaciones claras para expresarse, interpretar mensajes orales, organizar ideas y responder de manera pertinente en situaciones comunicativas. Este diagnóstico inicial mostró un déficit comunicativo básico que afectaba la participación, la comprensión de consignas y la producción espontánea del lenguaje, poniendo de manifiesto la necesidad de una intervención pedagógica específica y estructurada.

A nivel cualitativo, estos resultados se correspondían con lo observado durante la evaluación inicial. Varios estudiantes permanecían en silencio o brindaban respuestas mínimas y poco relacionadas con la actividad; otros mostraban interés, pero no lograban traducirlo en una participación funcional; y un grupo presentaba dificultades más marcadas para interpretar lo que se les solicitaba, lo que derivaba en respuestas ausentes o incongruentes. En conjunto, estas evidencias reflejan un predominio de conductas de

reconocimiento perceptivo (como señalar imágenes o repetir palabras aisladas), más que la expresión de ideas propias o la interpretación del mensaje.

Esto permite afirmar que los estudiantes requerían estrategias pedagógicas orientadas a fortalecer la oralidad desde enfoques lúdicos y significativos. La ausencia de habilidades sólidas para comunicar, interpretar y producir lenguaje oral subraya la pertinencia de aplicar una propuesta como los juegos verbales, cuyo potencial educativo radica en promover interacciones más ricas, espontáneas y socialmente compartidas.

4.1.3. Objetivo específico 2: Identificar en qué medida los juegos verbales mejoran la expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

Tabla 8

Los juegos verbales mejoran la expresión oral

Competencias del área de comunicación (Expresión Oral)				
Nivel	Grupo experimental			
	Pretest		Postest	
	F	%	F	%
Logrado	0	0	23	100
Proceso	5	22	0	0
Inicio	18	78	0	0
TOTAL	23	100%	23	100%

Nota. Porcentaje de alumnos y su clasificación según el nivel de logro de la dimensión expresión oral, antes y después de la aplicación del programa. Datos extraídos del instrumento de investigación.

Interpretación

En la Tabla 8 se observa que, en el pretest, ningún estudiante alcanzó el nivel “logrado”; el 78% se ubicó en “inicio” y el 22% en “proceso”. En el postest, el 100% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, lo que evidencia una mejora significativa en la expresión oral. Este resultado se relaciona con la aplicación de juegos verbales, los cuales promueven el desarrollo del lenguaje oral mediante la activación del vocabulario, la fluidez, la articulación y la organización del discurso, a través de actividades como trabalenguas,

adivanzas, dramatizaciones guiadas y diálogos lúdicos, que favorecen un contexto de participación espontánea y rico en estímulos lingüísticos.

Además, el enfoque comunicativo-lúdico permitió que los estudiantes interiorizaran estructuras del lenguaje a partir de la interacción social, facilitando el desarrollo de formas más organizadas, funcionales y expresivas.

Al inicio del programa, varios estudiantes presentaban dificultades significativas en su expresión oral, ya que muchos no opinaban ni comunicaban ideas básicas, mientras que otros permanecían en silencio pese a mostrar interés; asimismo, algunos no comprendían la dinámica del juego verbal, limitándose a repetir palabras o reconocer imágenes sin generar ideas propias. A mitad del programa, se evidenció un progreso gradual, con mayor disposición al diálogo, expresión de opiniones simples, formulación de preguntas espontáneas y respuestas más claras, incluyendo la participación de quienes inicialmente no intervenían. Al finalizar, la mayoría alcanzó una expresión más segura y fluida, logrando exponer sus creaciones, compartir opiniones y participar activamente en dramatizaciones, evidenciando una interacción continua y una participación más asertiva.

4.1.4. Objetivo específico 3: Identificar en qué medida los juegos verbales mejoran la lectura en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

Tabla 9

Los juegos verbales mejoran la lectura

Competencias del área de comunicación (Lectura)				
Nivel	Grupo experimental			
	Pretest		Postest	
	F	%	F	%
Logrado	0	0	23	100
Proceso	4	17	0	0
Inicio	19	83	0	0
Total	23	100%	23	100%

Nota. Porcentaje de alumnos y su clasificación según el nivel de logro de la dimensión lectura, antes y después de la aplicación del programa. Datos extraídos del instrumento de investigación.

Interpretación

En la Tabla 9 se observa que, en el pretest, ningún estudiante alcanzó el nivel “logrado”; el 83% se ubicó en “inicio” y el 17% en “proceso”, lo que evidencia limitaciones para identificar secuencias narrativas y comprender mensajes orales simples. Tras la intervención, el 100% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, lo que evidencia una mejora significativa en la lectura a partir del uso de juegos verbales.

Estos resultados indican que las estrategias aplicadas —como rimas, secuencias narrativas orales, juegos con pistas y cuentos dramatizados— favorecieron el desarrollo de habilidades clave para la lectura, tales como la atención auditiva, la memoria secuencial, el reconocimiento de estructuras y el pensamiento inferencial, permitiendo a los estudiantes comprender discursos, identificar intenciones y reconstruir significados.

Al inicio del programa, varios estudiantes presentaban dificultades para interpretar el sentido de rimas, adivinanzas y trabalenguas, ya que se limitaban a observar o reconocer imágenes sin identificar la idea general ni anticipar el mensaje; además, algunos no lograban relacionar la información escuchada con la consigna, lo que reflejaba una participación limitada. A mitad del programa, se evidenciaron avances en la interpretación de mensajes orales, pues comenzaron a identificar pistas relevantes, reconocer características y anticipar respuestas, relacionando lo observado con lo escuchado y explicando sus ideas. Al finalizar, la mayoría de los estudiantes interpretó con mayor precisión el sentido general de los mensajes orales, identificó su propósito y relacionó pistas con respuestas correctas, mostrando un progreso significativo en la comprensión e identificación de información clave.

4.1.5. Objetivo específico 4: Identificar en qué medida los juegos verbales mejoran la producción de textos en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

Tabla 10

Los juegos verbales mejoran la producción de textos

Competencias del área de comunicación (Producción de Textos)				
Nivel	Grupo experimental			
	Pretest		Postest	
	F	%	F	%
Logrado	0	0	23	100
Proceso	3	13	0	0
Inicio	20	87	0	0
Total	23	100%	23	100%

Nota. Porcentaje de alumnos y su clasificación según el nivel de logro de la dimensión Producción de textos, tanto antes como después de la aplicación del programa. Datos extraídos del instrumento de investigación.

Interpretación

Con respecto a la Tabla 10, en el pretest, el 87% de los estudiantes se encontraba en el nivel “Inicio”, lo que evidenciaba serias limitaciones para organizar ideas, formular enunciados completos o narrar experiencias. Por su parte, el 13% se ubicaba en el nivel “Proceso”, mientras que ningún estudiante alcanzó el nivel “Logrado”. Tras la aplicación del programa, el 100% logró este último nivel, evidenciando una mejora significativa.

Esta mejora puede explicarse desde una perspectiva psicogenética y sociolingüística, ya que los niños construyen progresivamente conocimientos sobre el lenguaje escrito a partir del desarrollo de la oralidad. En este sentido, la expresión oral constituye un antecedente directo de la producción escrita.

Los juegos verbales —como completar cuentos, crear diálogos, narrar secuencias o relatar situaciones a partir de imágenes— brindaron oportunidades para organizar ideas, emplear conectores lógicos y enriquecer el vocabulario, favoreciendo así la estructuración

discursiva transferible a la escritura emergente. Asimismo, la producción de textos implica procesos de planificación, desarrollo y revisión, habilidades que fueron fortalecidas progresivamente mediante las dinámicas lúdicas implementadas.

Al inicio del programa, la producción oral y escrita emergente era limitada, ya que varios estudiantes permanecían en silencio o repetían palabras sin elaborar ideas propias, mientras otros no comprendían la dinámica del juego verbal, lo que dificultaba la generación de producciones. A mitad del programa, se evidenciaron avances en la organización de ideas, como la elaboración de rimas simples, dibujos acompañados de explicaciones y participación en dramatizaciones. Finalmente, se observó un fortalecimiento progresivo de la producción creativa, evidenciado en la elaboración de proyectos, escritura emergente, explicaciones más claras y exposiciones con mayor coherencia.

4.1.6. Objetivo específico 5: Analizar los resultados del postest en relación con la mejora de las competencias del área de comunicación tras la aplicación de juegos verbales en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

Tabla 11

Resultados de postest tras la aplicación de juegos verbales en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024

Competencias del área de comunicación		
Nivel	Grupo experimental (Postest)	
	F	%
Logrado	23	100
Proceso	0	0
Inicio	0	0
Total	23	100%

Nota. Porcentaje de alumnos después de la aplicación del programa, clasificados en el nivel de logro sobre las competencias del área de comunicación. Datos extraídos del postest.

Análisis

En la Tabla 11, el análisis del postest evidenció un avance significativo en las competencias del área de comunicación de los estudiantes. Tras la implementación de los juegos verbales, el 100% alcanzó el nivel “Logrado”. Antes de la intervención, la mayoría se ubicaba en niveles iniciales; sin embargo, posteriormente los estudiantes demostraron mayor claridad, fluidez y seguridad al expresarse. Asimismo, se observó una continuidad más consistente en sus intervenciones orales, con respuestas mejor estructuradas y comprensibles, en contraste con las respuestas breves o aisladas del pretest.

En relación con los cambios observados, los estudiantes que inicialmente evitaban participar o respondían con frases incompletas lograron sostener intercambios más coherentes. Aquellos que se mostraban inhibidos incrementaron su participación, mientras que quienes presentaban mayores dificultades evidenciaron un desempeño más sólido, expresando ideas de manera pertinente. Además, se observó una mejor organización de ideas, un uso más amplio del vocabulario y una mayor disposición para interactuar con sus compañeros, reflejada en intervenciones más frecuentes y completas.

Finalmente, durante la aplicación del postest se evidenció un incremento en la atención sostenida, la participación activa y la continuidad en las actividades orales. Los estudiantes mostraron mayor capacidad para escuchar, responder y mantener intercambios verbales.

4.2. Discusión

Para el primer objetivo específico, previo a la implementación de los juegos verbales, la mayoría de los niños se ubicó en el nivel “Inicio”, lo que sugiere un bajo dominio de las competencias comunicativas. Este resultado coincide con estudios como los de López y Ruiz (2021) y Zárate y Carrasco (2020), en los que, en ausencia de estrategias lúdicas estructuradas, los niños de educación inicial presentaron dificultades en la fluidez verbal, la comprensión de significados y la producción de mensajes escritos emergentes.

En este contexto, la situación resulta preocupante, dado que las competencias comunicativas constituyen un eje transversal del desarrollo infantil y son fundamentales para aprendizajes posteriores. Por ello, los juegos verbales se consolidan como herramientas pedagógicas significativas, tal como plantean Vygotsky (1979) y Bodrova y Leong (2007), quienes destacan el rol del juego en la construcción social del lenguaje.

Respecto al segundo objetivo específico, tras la intervención con juegos verbales, se evidenció una mejora significativa en la expresión oral, alcanzando el nivel “Logrado” en la totalidad de los estudiantes, en concordancia con lo reportado por Briones (2021). Este resultado contrasta con estudios como el de Paucar (2021), donde se alcanzó un 68% de nivel adecuado, o el de Adolfo y Villarin (2023), quienes reportaron un incremento del 24% en el rendimiento.

Asimismo, Huamaní (2022) evidenció que los juegos lingüísticos mejoran la oralidad, incluso en estudiantes de mayor edad (estudiantes universitarios del VI ciclo de educación primaria) mostrando un resultado similar al de los niños, lo que refuerza su validez como estrategia pedagógica en distintos contextos educativos, incluso en un grupo etario diferente. Desde el enfoque sociocultural, Vygotsky sostiene que la interacción lúdica favorece el desarrollo del lenguaje, mientras que Ferreiro y Teberosky (1979) la reconocen como base para la adquisición de competencias escritas.

En relación con el tercer objetivo específico, se alcanzó una mejora total en la dimensión lectura. En contraste, Mendoza (2024), con una muestra de menor tamaño, también evidenció una relación positiva entre el juego y el aprendizaje. Este hallazgo se complementa con lo señalado por Coronel (2024), quien identificó una relación significativa desde la percepción docente. Del mismo modo, Vera (2022) y Sánchez (2021) reportaron asociaciones positivas entre estrategias lúdicas y el aprendizaje del lenguaje, especialmente en Sánchez (2021) donde se usaban textos en inglés. En este sentido, Solé (1992) señala que la lectura se construye a partir de procesos de anticipación e inferencia, los cuales pueden desarrollarse mediante el juego verbal.

Para el cuarto objetivo específico, se evidenció una mejora significativa en la producción de textos, resultado que coincide con Adolfo y Villarin (2023). Según Cassany (2006), la producción textual implica habilidades de planificación, organización y revisión, que pueden desarrollarse a partir de experiencias orales lúdicas. En este estudio, se observó un incremento en la producción gráfica con intención comunicativa, así como en el desarrollo de la escritura emergente. Asimismo, Huamán et al. (2021) señalan que este proceso se vincula con el desarrollo de la motricidad fina y la expresión simbólica.

En cuanto al quinto objetivo específico, los resultados del postest evidenciaron que el 100% de los estudiantes alcanzó el nivel “Logrado” en todas las dimensiones, lo que representa una mejora global. Este resultado coincide con lo reportado por Paucar (2021) y Curi y Quillatupa (2021), quienes obtuvieron mejoras superiores al 60% y 70%, respectivamente, en muestras mayores, lo que refuerza la consistencia de los hallazgos pese al tamaño de la muestra del presente estudio.

Cabe resaltar que el impacto observado no se limita al desarrollo de habilidades lingüísticas, sino que también abarca aspectos afectivos y sociales. Durante la intervención, se evidenció mayor participación, incremento de la autoestima verbal y mayor disfrute por la comunicación. Esto respalda el valor del juego verbal no solo como estrategia didáctica, sino como práctica de socialización.

En esta línea, Carrera (2022) destaca su contribución al desarrollo social, mientras que Bodrova y Leong (2007) resaltan su impacto en el desarrollo integral, mediante el desarrollo integral de habilidades cognitivas y lingüísticas en la infancia. Que, desde una perspectiva pedagógica, pone en evidencia la capacidad del juego verbal como facilitador de estructuras lingüísticas y del enriquecimiento del vocabulario, validando su eficacia y alcanzando plenamente las competencias propuestas por el Currículo Nacional de Educación Básica (MINEDU, 2017).

Finalmente, en relación con el objetivo general, se evidenció una mejora significativa en las competencias del área de comunicación en niños de 5 años tras la aplicación de juegos verbales. Este hallazgo es comparable con los resultados de Vera (2022) y Soto (2021), estudios cuantitativos que identificaron una relación positiva entre los juegos didácticos y el aprendizaje de la lengua y la literatura. Asimismo, es consistente con estudios experimentales como los de Adolfo y Villarin (2023) y Briones (2021), realizados en poblaciones similares, así como con investigaciones preexperimentales como la de Curi y Quillatupa (2021), quienes trabajaron con niños de 4 años y una muestra siete veces mayor, reportando un incremento del 50% de estudiantes en el nivel satisfactorio. Estos resultados otorgan solidez a los hallazgos y evidencian su potencial de replicabilidad en poblaciones diversas y con muestras de mayor tamaño.

Así, los juegos verbales contribuyen significativamente al desarrollo de las competencias comunicativas en niños de educación inicial. Estos hallazgos no solo aportan al conocimiento pedagógico en el campo de la didáctica del lenguaje, sino que también evidencian su aplicabilidad en contextos educativos similares, destacando su potencial como estrategia metodológica para el desarrollo del lenguaje infantil de manera lúdica, afectiva y significativa.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Los juegos verbales contribuyeron significativamente al fortalecimiento de las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I. E. N.º 042, Santa - 2024, al promover la participación activa, el desarrollo del lenguaje y la estructuración del pensamiento, generando condiciones favorables para el aprendizaje comunicativo.

El diagnóstico inicial evidenció que los estudiantes presentaban bajos niveles en sus competencias comunicativas, lo que refleja la existencia de brechas en el desarrollo del lenguaje, tales como la escasa interacción oral significativa, limitada estimulación temprana, reducido acceso a recursos educativos, insuficiente acompañamiento familiar y diferencias socioculturales.

En cuanto a la expresión oral, se registró un avance significativo, manifestado en mayor fluidez, claridad y seguridad al comunicarse, así como en una mejor organización de ideas, uso pertinente del vocabulario e interacción verbal más constante.

Respecto a la lectura, se observó una mejora asociada a la implementación de dinámicas lúdicas orientadas a la narración, la escucha activa y la reconstrucción de relatos. Este progreso se vincula con el fortalecimiento de la comprensión oral y simbólica como base del proceso lector, favoreciendo habilidades como la anticipación, la inferencia y la construcción de significados.

En relación con la producción de textos, se evidenciaron avances en la organización de ideas, la narración y la secuenciación lógica, como resultado de un proceso comunicativo integral que se inicia en la oralidad lúdica.

Finalmente, los resultados del postest confirmaron un progreso global en las competencias del área de comunicación, reflejado en el incremento del nivel de logro, especialmente en la expresión oral, tras la aplicación de los juegos verbales. Asimismo, se observó mayor claridad, fluidez y seguridad en el uso del lenguaje en comparación con los niveles obtenidos antes de la intervención.

5.2. Recomendaciones

Derivado de los resultados obtenidos y en concordancia con el marco pedagógico de la Educación Inicial, se plantean las siguientes recomendaciones orientadas a fortalecer la práctica docente y garantizar la continuidad de procesos educativos eficaces:

1. Al Ministerio de Educación (MINEDU): Incorporar los juegos verbales en la programación curricular del nivel inicial como estrategias metodológicas centrales, y no solo como actividades complementarias dentro del enfoque de Desarrollo Integral Temprano en el área de Comunicación.
2. A la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) y al MINEDU: Diseñar e implementar programas de capacitación dirigidos a docentes de educación inicial sobre el diseño, planificación y aplicación de juegos verbales, considerando el desarrollo evolutivo, los estilos de aprendizaje y las características sociolingüísticas de los estudiantes. Estas acciones deben alinearse con el enfoque lúdico del Currículo Nacional de Educación Básica (MINEDU, 2017; 2018).
3. A los docentes del nivel inicial: Fomentar el trabajo colaborativo con las familias mediante espacios de participación que refuercen las prácticas lingüísticas en el hogar, contribuyendo así al fortalecimiento del vínculo escuela-familia y a la creación de entornos comunicativos enriquecidos.
4. A los docentes del nivel inicial: Integrar los juegos verbales con otras áreas del desarrollo infantil, como las habilidades socioemocionales, la motricidad fina y la creatividad, a través de un enfoque interdisciplinario que favorezca el aprendizaje integral en niños de 5 años.
5. A la UGEL y a los docentes: Implementar procesos de evaluación formativa y continua que permitan monitorear el progreso de las competencias comunicativas durante el año escolar, utilizando instrumentos adecuados al desarrollo lingüístico infantil.
6. A investigadores y al MINEDU: Replicar estudios con muestras más amplias y en contextos diversos (rurales, urbano-marginales y bilingües), con el fin de generalizar los hallazgos y analizar el impacto de los juegos verbales en distintos entornos sociolingüísticos.

7. A investigadores: Analizar la incidencia de los juegos verbales en otras dimensiones del desarrollo infantil, como la conciencia fonológica, la autoestima verbal, la regulación emocional y las habilidades sociales, mediante enfoques cualitativos y mixtos.
8. A investigadores y docentes: Examinar la relación entre juegos verbales y grafomotricidad, utilizando instrumentos específicos de evaluación motriz que permitan comprender mejor la vinculación entre el desarrollo del lenguaje y las habilidades preescriturales.
9. Al MINEDU y desarrolladores educativos: Promover la creación de recursos tecnológicos interactivos basados en juegos verbales (aplicaciones móviles o plataformas digitales), como complemento al trabajo pedagógico y como apoyo al aprendizaje autónomo en el hogar.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adolfo, J., & Villarín, S. (2023). Influence of Word Games to Students' Vocabulary Achievement. *Multidisciplinary Approach and Studies*, 10(4). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31389.90085/1>
- Aiken, L. R. (1980). Content validity and reliability of single items or questionnaires. *Educational and Psychological Measurement*, 40(1), 955–959. <https://2024.sci-hub.st/3303/5b885bf15a62ac06400dd9fc821da98e/aiken1980.pdf>
- Al-Qahtani, S. M., Shiba, H. A. A., Ahmed, H. A. A., et al. (2025). Prevalence and risk factors of developmental language delay in a sample of children aged <6 years old in the Aseer region, Saudi Arabia: A community-based study. *Medicine*, 104(30), e43459. <https://doi.org/10.1097/MD.00000000000043459>
- Andrés, E. (2021). Qué es una Rima. *Enciclopedia Significados*. <https://www.significados.com/rima/>
- Aquino M. y Barrón V. (2020). *Proyectos y metodologías de investigación*. www.maipue.com.ar
- Asan Velásquez, M. del P. (2004). Reactividad fetal frente al estímulo auditivo en gestantes que participaron del Programa de Estimulación Prenatal en el Hospital Nacional Docente Madre Niño San Bartolomé en el período noviembre 2003 – mayo 2004 [Tesis de grado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. *Cybertesis UNMSM*. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/2963>
- Auza, A. B., Kapantzoglou, M., Murata, C., & Méndez-Gómez Humarán, I. (2024). A first estimate of the prevalence of developmental language disorder in Mexico: A retrospective study. *Seminars in Speech and Language*, 45(3), 262–278. <https://doi.org/10.1055/s-0044-1785686>
- Ávila Quispe, A. A. (2024). Comprensión lectora en niños y niñas de 5 años de la Sala “Exploradores” de la I.E.I. N° 153 “Sagrado Corazón de Jesús” Moquegua, 2023 [Tesis de grado, Escuela de Educación Superior Pedagógica Mercedes Cabello de Carbonera]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/EESPMCC-RI_5b812f78f72eecff2fdf91edd89c4314

- Babbel. (2022). Exploring the different types of rhyme. Babbel Magazine. Recuperado de <https://www.babbel.com/en/magazine/types-of-rhyme>
- Banco Mundial. (2022). El 70 % de los niños de 10 años se encuentran en situación de pobreza de aprendizajes y no pueden leer y comprender un texto simple [Text/HTML]. World Bank. <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2022/06/23/70-of-10-year-olds-now-in-learning-poverty-unable-to-read-and-understand-a-simple-text>
- Barrial, R., Rosas, S., y Eliza, S. (2020). Juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños de 5 años. <https://hdl.handle.net/20.500.12905/1858>
- Bellido Cajchaya, P. N. (2022). Trabalenguas infantiles como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°611 San Julián-Juliaca, 2019 (Tesis). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25582>
- Bembibre, C. (2022). Definición de Expresión oral. Significado.com. <https://significado.com/expresion-oral/>
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education (2.^a ed.). Columbus, OH: Merrill/Prentice Hall. https://www.scirp.org/pdf/CE20120200002_11368128.pdf
- Briones Rojas, S. V. (2021). Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de 5 años de la I.E N° 303 – Nuevo Chimbote 2021 [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/74803>
- Bruner, J. S. (1986). Actual minds, possible worlds. Harvard University Press.
- Bustamante, C. (2023, mayo 29). ¿Cuáles son las competencias del área de comunicación según el MINEDU? - SIAGIE Perú. <https://siagie.top/cuales-son-las-competencias-del-area-de-comunicacion-segun-el-minedu/>

- Caballero Herrera, M. M., y Ushijima Cruz, R. L. (2023). Conocimiento del Trastorno del Desarrollo del Lenguaje en docentes de educación inicial de Lima Metropolitana [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. PUCP-Tesis. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/27256>
- Calcina Carcausto, T. V. (2024). Las rimas y trabalenguas como estrategias de enseñanza en la expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 45 Alfonso Ugarte Bernal, Azángaro-2023 (Trabajo Académico). Universidad Nacional del Altiplano. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21704>
- Caldeira, H. J. M., Antunes, S. L. N. O., Rossi-Barbosa, L. A. R., Freitas, D. A., & Rossi Barbosa, M. (2015). Prevalence of speech, language and hearing disorders in children from public schools in Belo Horizonte, Brazil. *Revista Paulista de Pediatria*, 33(4), 428-435. <https://doi.org/10.1016/j.rpped.2015.02.004>
- Cassany, D. (2000). *Construir la escritura*. Paidós
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama. https://www.researchgate.net/publication/337526721_CASSANY_DANIEL_2006_Tras_las_lineas_Sobre_la_lectura_contemporanea
- Camacho, L. (2021, febrero 5). ¡Rondas, adivinanzas, rimas y trabalenguas! Juegos verbales para disfrutar en familia. Blog Luminario. <https://blog.luminario.pe/post/rondas-advdivinanzas-rimas-y-trabalenguas-juegos-verbales-para-disfrutar-en-familia/>
- Carrera, L. (2022). Programa de juegos educativos para el desarrollo social en estudiantes del nivel inicial, Quito, 2022 [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93995>
- Centro para el desarrollo infantil temprano, U. de H. (2017). La ciencia del desarrollo infantil temprano. *En Breve*, 1, 1–2. https://developingchild.harvard.edu/wp-content/uploads/2024/10/01_LA-CIENCIA-DEL-DESARROLLO-INFANTIL-TEMPRANO2-2.pdf
- Chen, L., He, X., & Durrleman, S. (2025). Aspectual production in preschool Mandarin-speaking children with developmental language disorder. *Journal of Child Language*. <https://doi.org/10.1017/S0305000925100275>

- Colmenares, M. S. D., y Noemi, R. (2020). Los juegos verbales y el desarrollo del lenguaje de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N°2197 Mi Mundo Mágico, Trujillo 2020 [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48819>
- Coronel Aspiros, J. C. (2024). Estrategias lúdicas y aprendizaje de la lectura en estudiantes del II ciclo en instituciones educativas de Nuevo Chimbote, 2023 [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/139342>
- Cousins, S., & Minns, H. (2023). Supporting early learning through rhymes and stories. Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9781003358633>
- Curi J. y Quillatupa, F. (2021). Juegos verbales y lenguajes oral de en los prescolares de 4 años de la I.E.E.N. 300 – Huancayo. Revista Científica de Educación Inicial, 6(1), Article 1. <http://hdl.handle.net/20.500.12894/7590>
- De la Cruz P. (2020). El hipotético-deductivismo en la explicación de las ciencias sociales. Universidad Nacional del Centro del Perú. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.397>
- Department of Education, Papua Nueva Guinea. (2017). Grade 8 English Language S6: Lesson 6-Variou Types of Rhymes. Government of Papua New Guinea. Recuperado de <https://fode.education.gov.pg/courses/English/Grade%208/G8.English.Language.S6.pdf>
- Díaz Barriga Arceo, F., y Hernández Rojas, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista (3ª ed.). McGraw Hill Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Díaz, L., Meza, S., Segura, M. y Vásquez, G. (2019). Los juegos verbales y el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años. <http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/ipnm/1616>
- Dowdall, N., Melhuish, E., Nye, C., & Plomin, R. (2020). Shared picture book reading interventions for child language: a meta-analysis (meta-analysis). Centre for Literacy and Reading Research-PDF: <https://centaur.reading.ac.uk/80756/1/Dowdall%20Meta-anal%20FINAL%20%281%29.pdf>

- Escurra Mayaute, L. M. (1988). Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces. *Revista de Psicología*, 6(1-2), 103-111. <https://doi.org/10.18800/psico.198801-02.008>
- Estela, M., y Pérez, T. (2023). Producción de textos en estudiantes de educación superior: Revisión sistemática. *Tecnohumanismo*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.53673/th.v3i2.230>
- Euroinnova. (2024). Porque es importante la expresión oral/Euroinnova. Euroinnova Business School. <https://www.euroinnova.edu.es/blog/porque-es-importante-la-expresion-oral>
- Falcón, J. (2022, octubre 7). Qué son los trabalenguas y sus características para niños. *Noticias Infantiles® Consejos para padres, profesores y niños*. <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/que-son-trabalenguas-caracteristicas>
- Ferreiro, E. y Teberosky, A. (1979). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. Siglo XXI.
- Fernández Guía, A. (2023). Influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de una institución educativa del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa – 2022. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/122417>
- Fernández, J. (2021, junio 14). Beneficios de las adivinanzas en niños de primaria. Blog Editorial GEU. <https://www.editorialgeu.com/blog/beneficios-de-las-adivinanzas-en-ninos-de-primaria/>
- Films for the Humanities (Firm), Discovery Health Channel, & Discovery Channel University. (2004). The baby human. To talk [Video recording]. Films for the Humanities & Sciences. <https://www.youtube.com/watch?v=eZYptzFlls>
- Flores, R. (2014). Observando observadores: Una introducción a las técnicas cualitativas de investigación social. Santiago: Ediciones Universidad Católica de Chile. <https://books.google.com.pe/books?id=ks8oCAAAQBAJ&lpg=PA18&ots=T7LgSrye fA&lr&hl=es&pg=PA22#v=onepage&q&f=false>

- Frómata, O., Céspedes-Quiala, A., y Bravo-Rodríguez, Á. (2020). El desarrollo de la expresión oral en el contexto multigrado. *Maestro y Sociedad*, 17(2), 255–270. 75 <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5162>
- Gaes Junior. (2021). Trabalenguas: Beneficios para los niños. GAES Junior. <https://www.gaesjunior.com/blog/trabalenguas-beneficios-para-ninos>
- Galindo, L. (2024). Área de Comunicación | Colegio San Antonio. Colegio San Antonio Marianistas. <https://www.sanantonio.edu.pe/areas-academicas/area-de-comunicacion>
- Gallego, C., y Rodríguez-Santos, F. (2009, 13 de febrero). Trastornos específicos del lenguaje [Ponencia]. Curso de actualización Pediatría, Madrid, España. <https://www.aepap.org/sites/default/files/lenguaje.pdf>
- Green, A. B., & Hennefield, L. (2023). The relationship between early life adversity and academic competence in early childhood. *Psi Chi Journal of Psychological Research*, 28(3), 168–179. <https://doi.org/10.24839/2325-7342.jn28.3.168>
- Grofcíková, S. (2021). Rhyming in the context of phonological awareness (ERIC Document No. EJ1296910). ERIC. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1296910.pdf>
- Harris, M. (2024). Pedagogy of play: insights from playful learning for language learning. *Discover Education*, 3, Article 157. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00250-3>
- Heidlage, J. K., et al. (2020). The effects of parent-implemented language interventions on child linguistic outcomes: A meta-analysis. *Early Childhood Research Quarterly*, 50(1), 6-23. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.12.006>
- Holguín González, M., y Zambrano Cedeño, E. (2024). El trabalenguas como estrategia para desarrollar la fluidez verbal en Educación Básica Elemental. *Revista Cognosis*, 6(1), 69–80. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3344/3262>
- Huamani, S. (2022). Los juegos lingüísticos para mejorar la escritura en estudiantes de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia de Ucayali, 2022 [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/96626>

- Humsa School. (2023). Types of rhymes: Step by step guide to rhyming. Recuperado de <https://learn.humsa.com/english/rhyming-words/>
- Iglesias Crespo, X. M. (2017). La práctica de trabalenguas para la correcta vocalización en niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Mariscal Antonio José de Sucre (Trabajo Académico). Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/088e05f9-8175-41a3-a23c-aa51b42dcd84>
- IPE. (2019, octubre 22). Educación regional presenta resultados que generan alarma. Instituto Peruano de Economía. <https://www.ipe.org.pe/portal/educacion-regional-presenta-resultados-que-generan-alarma/>
- Kapa, L. L., & Mettler, H. M. (2024). Statistical Learning Among Preschoolers With and Without Developmental Language Disorder: Examining Effects of Language Status, Age, and Prior Learning. *Journal of speech, language, and hearing research: JSLHR*, 67(9), 3081–3093. https://doi.org/10.1044/2024_JSLHR-23-00602
- Lara, P., y Pulido, Ó. (2020a). Escritura como práctica de sí y escuela rural. *Praxis & Saber*, 11(25), 21-45. <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n25.2020.10480>
- Lara, M., y Pulido, C. (2020). La escritura en la educación inicial: procesos de exploración y desarrollo lingüístico. *Revista de Pedagogía y Educación*, 12(3), 45–58
- Lillard, A. S. (2011). *Montessori: The science behind the genius* (2nd ed.). Oxford University Press. <https://montessorischoolalmeria.es/wp-content/uploads/2021/05/montessori-science-behind-genius.pdf>
- Lillard, A. S. (2019). *Montessori: A modern approach to early childhood education*. Schocken Books.
- Lupaca Canchaco, R. M. (2023). Nivel de logro de la comprensión lectora en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "San Gregorio", Camaná, 2022 [Tesis de grado, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública La Inmaculada]. Repositorio EESP La Inmaculada. <https://repositorio.eespli.edu.pe/items/b7fee0fa-354c-4627-b8db-4f5e695777ba>

- Mendoza, A. (2024). Juego para el logro de los aprendizajes en lengua y literatura a niños con autismo de una institución educativa Guayaquil, 2023 [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/135827>
- Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (MIDIS). (2016). Decreto Supremo N.º 010-2016-MIDIS: Aprueban los Lineamientos “Primero la Infancia”, en el marco de la Política de Desarrollo e Inclusión Social. <https://www.gob.pe/institucion/midis/normas-legales/9682-010-2016-midis>
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2005). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular – Proceso de articulación. <https://mapeal.cippecc.org/wp-content/uploads/2014/06/DisenoCurricularNacional.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2016a). Currículo Nacional de la Educación Básica. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2017). Programa Curricular de Educación Inicial. Recuperado de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2018). Comunicación: Guía para el docente en el uso pedagógico de los cuadernillos de trabajo. Alfabetización inicial. Recuperado de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6407>
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2016b). Programa Curricular de Educación Primaria de Menores (QUINTO Y SEXTO GRADOS). http://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/xtras/fundamentacion_I_ciclo.doc#:~:text=El%20%20C3%A1rea%20de%20Comunicaci%C3%B3n%20Integral,que%20puedan%20comprender%20y%20producir
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2020). Orientaciones para el desarrollo de competencias comunicativas en la educación inicial. MINEDU. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2918979/Orientaciones%20pedag%C3%B3gicas%20para%20desarrollar%20competencias.pdf?v=1648053137>

- Ministerio de Educación (MINEDU). (2006). *Guía de evaluación de educación inicial para docentes de Instituciones y Programas II Ciclo-EBR*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/9441/Gu%c3%ada%20de%20evaluaci%3%b3n%20de%20educaci%3%b3n%20inicial%20para%20docentes%20de%20Instituciones%20y%20Programas%20II%20Ciclo-EBR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación (MINEDU). (2019). *Orientaciones para la evaluación de las competencias del área de Comunicación*. <https://iesppabyp.edu.pe/wp-content/uploads/2019/07/ORIENTACIONES-PARA-LA-EVALUACIÓN-COMUNICACION.pdf>
- Ministerio de Educación (MINEDU). (2022a). *Orientaciones pedagógicas para el desarrollo de las competencias de las niñas y niños*.
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2918979/Orientaciones%20pedag%3%B3gicas%20para%20desarrollar%20competencias.pdf?v=1648053137>
- Ministerio de Educación (MINEDU). (2022b). *Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias: Área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica (DPCC)*. <https://iesppchiquian.edu.pe/wp-content/uploads/2024/03/DPCC.pdf>
- Ministerio de Educación (MINEDU). (2023). *Guía para el desarrollo del lenguaje y la comunicación de las niñas y los niños de los PRITE*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/9811>
- Montessori, M. (1986). *La mente absorbente del niño*. Diana.
<https://fundaciontorresyprada.org/wp-content/uploads/2022/01/LA-MENTE-ABSORBENTE-DEL-NINO.pdf>
- Montessori, M. (2004). *El método de la pedagogía científica: Aplicado a la educación de la infancia*. Edhasa.
<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/20.500.14624/1306/1/Montessori-%20psicolog%3%ADa%20cient%3%ADfica.pdf>

- Montessori, M. (2005). El niño: El secreto de la infancia. Diana.
<https://www.tuguiamontessori.com/wp-content/uploads/2021/03/ElnioElsecretodelainfancia.pdf>
- Morales Vallejo, P. (2007). La fiabilidad de los tests y escalas. Universidad Pontificia Comillas.
<https://matcris5.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/04/fiabilidad-tests-y-escalas-morales-2007.pdf>
- Mundana. (2024). Comunicación educativa 10 características y su importancia. Mundana.
<https://www.mundana.us/blog/comunicacion-educativa>
- National Association for the Education of Young Children. (2024). Word play throughout the day: Phonological awareness activities for young children.
<https://www.naeyc.org/resources/pubs/tyc/winter2024/word-play-throughout-the-day>
- National Literacy Trust. (2024). Nursery rhymes in the early years.
<https://literacytrust.org.uk/resources/nursery-rhymes-in-the-early-years/>
- Newbury, D. F., Graham, S. A., & Bishop, D. V. M. (2025). Deciphering the genetic basis of developmental language disorder in children without intellectual disability, autism or apraxia of speech. *Molecular Autism*, 16, Article 10. <https://doi.org/10.1186/s13229-025-00642-8>
- Oficina de Medición de la Calidad (UMC). (2023). Resultados PISA 2022. Ministerio de Educación del Perú. <https://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2022/>
- Orellana, A. (2022, agosto 30). Qué son las adivinanzas y para qué sirven en la educación. Noticias Infantiles ® Consejos para padres, profesores y niños.
<https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/que-son-adivinanzas-para-que-sirven>
- Palacios Peña, L. del P. (2022b, 10 noviembre). Nivel de comprensión lectora en niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 123 - 09 de Octubre – Morropón, Piura 2020 [Tesis de bachillerato, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH Católica. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/30365>

- Palacios, J. S. V. (2022a). Juegos verbales en la enseñanza de la conciencia fonológica. *Revista de Educación Infantil y Primaria*, 14(2), 33–42. <https://colloquiumbiblioteca.com/index.php/web/article/download/114/103>
- Paredes Agurto, J. M. (2022). Los trabalenguas como estrategia didáctica para mejorar el lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1661 “La Alegría del Saber” de Nuevo Chimbote-Ancash, 2021 (Tesis). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28766>
- Páucar, M. (2021). Juegos verbales y la comunicación oral en los estudiantes del primer grado de la I.E. N°20803 Carlos Durand Hernández de Paita, 2021 [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79025>
- Peiró, R. (2021, enero 10). Habilidades comunicativas. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/habilidades-comunicativas.html>
- Peiró, R. (2021). Teoría del constructivismo: Qué es y para qué sirve. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/teoria-del-constructivismo.html>
- Penfield, R. D. & Giacobbi, P. R., Jr. (2004). Applying a score confidence interval to Aiken’s item content-relevance index. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 8(4), 213-225. http://dx.doi.org/10.1207/s15327841mpee0804_3
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books
- Pimentel, P. (2022, julio 1). Perú ocupó último lugar en comprensión lectora en test internacional, ¿qué hacer para salir de esta situación? infobae. <https://www.infobae.com/america/peru/2022/07/01/peru-ocupo-ultimo-lugar-en-comprension-lectora-en-test-internacional-que-hacer-para-salir-de-esta-situacion/>
- Phillips, B. M., Clancy-Menchetti, J., & Lonigan, C. J. (2008). Successful phonological awareness instruction with preschool children: Lessons from the classroom. *Topics in Early Childhood Special Education*, 28(1), 3–17. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4450148/pdf/nihms-337370.pdf>

- Quiliche Cabanillas, G. (2019). Trabalenguas para una buena pronunciación de los niños de educación inicial (Monografía). Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/items/778110ce-1fee-478e-b02c-78c3708e4e4c>
- Reading Rockets. (2023). Nursery rhymes: Not just for babies. <https://www.readingrockets.org/topics/activities/articles/nursery-rhymes-not-just-babies>
- Ribas, N. (2022). 100 Ejemplos de Rimas. Enciclopedia ejemplos. <https://www.ejemplos.co/rima/>
- Rodríguez Montes, A. B. (2022). Juego cooperativo y la competencia matemática en estudiantes del nivel inicial de la institución Educativa 1562 Chimbote, 2021 [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/80608>
- Rolla, A., Meneses, A., Concha, S., Levy, D., y Castro, T. (2021). ¿Cómo enseñar a enseñar lenguaje?: Prácticas esenciales para la formación inicial de educadoras de párvulos (EdicionesU). https://play.google.com/books/reader?id=xqEsEAAAQBAJ&pg=GBS.P1&hl=es_419
- Sánchez Bermudez, K. A. (2021). Estrategias metacognitivas y comprensión de textos en inglés en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Chimbote, 2021 [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/72190>
- Solé, I. (1992). Estrategias de lectura. Graó. <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf>
- Soto, J. (2021). Juegos Interactivos Y Aprendizaje Del Área De Comunicación En Estudiantes De Educación Primaria De La Institución Educativa N° 32014, Huánuco 2021 [Tesis de Grado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio Universidad Nacional Hermilio Valdizán. <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6943/PPE00285S71.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Smartick. (2022). Informe Reto de lectura 2022 - Perú. Smartick. <https://www.smartick.es/blog/wp-content/uploads/2022/06/informe-reto-lectura-PERU.pdf>
- Smith, J., Levickis, P., Neilson, R., Mensah, F., Goldfeld, S., & Bryson, H. (2021). Prevalence of language and pre-literacy difficulties in an Australian cohort of 5-year-old children experiencing adversity. *International journal of language & communication disorders*, 56(2), 389–401. <https://doi.org/10.1111/1460-6984.12611>
- Standing, E. M. (1998). *Maria Montessori: Her Life and Work*. Paidós. [https://dn720005.ca.archive.org/0/items/standing-e.-m.-maria-montessori-her-life-and-work-1962/STANDING\(E.M.\)-Maria_Montessori--Her_Life_and_Work_\(1962\).pdf](https://dn720005.ca.archive.org/0/items/standing-e.-m.-maria-montessori-her-life-and-work-1962/STANDING(E.M.)-Maria_Montessori--Her_Life_and_Work_(1962).pdf)
- Stekić, K., et al. (2023). ERP indicators of phonological awareness development: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 14, 9954228. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9954228/>
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf
- The Edvocate. (2021). A guide to classifications of rhyme. The Edvocate. Recuperado de <https://www.theedadvocate.org/classifications-of-rhyme/>
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias: Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación (4.ª ed.)*. ECOE Ediciones. https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/319310793_Formacion_integral_y_competencias_Pensamiento_complejo_curriculo_didactica_y_evaluacion/links/59a2edd9a6fdcc1a315f565d/Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curriculo-didactica-y-evaluacion.pdf
- Toledo, R. (2025). Juegos verbales y su impacto en la expresión oral de niños en edad preescolar. Lima, Perú. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i37.957>
- Traub, A. M. (2023). *Fundación Familias Primero: Memoria 2023*. https://www.familiasprimero.cl/_files/ugd/1ba4f7_232269ff7f8a455faa9d1ea31d784f

a7.pdf

Twinkl. (2024). What is rhyme? Twinkl Teaching Wiki. Recuperado de <https://www.twinkl.com/teaching-wiki/rhyme>

Uğraş, M., Zengin, E., Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2023). Early Childhood Learning Losses during COVID-19: Systematic Review. *Sustainability*, 15(7), 6199. <https://doi.org/10.3390/su15076199>

Ulloa Segura, M. S. (2024). Efectividad de los talleres de lectura en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años en la I.E. 88014 José Olaya del distrito de Chimbote durante el año 2024 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/38738>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2019). Cada niño aprende: Estrategia de Educación de UNICEF 2019–2030. <https://www.unicef.org/media/64846/file/Estrategia-educacion-UNICEF-2019%E2%80%932030.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2020). La falta de igualdad en el acceso a la educación a distancia en el contexto de la COVID-19 podría agravar la crisis mundial del aprendizaje. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/la-falta-de-igualdad-en-el-acceso-la-educaci%C3%B3n-distancia-en-el-contexto-de-la>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2021). The State of the Global Education Crisis: A Path to Recovery. <https://www.unicef.org/media/111621/file/TheStateoftheGlobalEducationCrisis.pdf>

Vásquez Quiñones, G. (2021). Nivel de comprensión lectora de los niños de 05 años de la I.E. N° 322 del distrito de Chimbote en el año 2019 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/22802>

Vargas Ramírez, R. K. (2023, 31 de enero). Comprensión lectora en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 38868 Kimbiri Alto – Cusco, 2020 [Tesis de grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/31688>

- Vera, M. (2022). Juegos didácticos y aprendizaje significativo en lengua y literatura de una escuela de educación básica de Santa Lucía- Ecuador, 2022 [Tesis de Grado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93358>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press
- Weisleder, A., & Fernald, A. (2013). Talking to children matters: Early language experience strengthens processing and builds vocabulary. *Psychological Science*, 24(11), 2143–2152. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC5510534/pdf/nihms-661012.pdf>
- World Bank. (2022, June 23). Four in five children in Latin America and the Caribbean will not be able to understand a simple text (press release). <https://www.worldbank.org/en/news/press-release/2022/06/23/education-latin-america>
- Wu, S., Zhao, J., de Villiers, J., Liu, X. L., Rolfhus, E., Sun, X., Li, X., Pan, H., Wang, H., Zhu, Q., Dong, Y., Zhang, Y., & Jiang, F. (2023). Prevalence, co-occurring difficulties, and risk factors of developmental language disorder: First evidence for Mandarin-speaking children in a population-based study. *The Lancet Regional Health – Western Pacific*, 34, 100713. <https://doi.org/10.1016/j.lanwpc.2023.100713>
- Zurita-Cruz, J. N., Márquez-González, H., Miranda-Novales, G., y Villasís-Keever, M. Á. (2018). Estudios experimentales: diseños de investigación para la evaluación de intervenciones en la clínica. *Revista Alergia México*, 65(2), 178-186. <https://doi.org/10.29262/ram.v65i2.376>

VIII. ANEXOS

Anexo 1:

Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos verbales para mejorar competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024.	¿En qué medida los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024?	<p><u>Objetivo General</u></p> <p>Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024.</p>	<p><u>Ha:</u> Los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. 042, Santa-2024.</p> <p><u>Ho:</u> Los juegos verbales no mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. 042, Santa-2024.</p>	<p><u>Variable 1:</u></p> <p>Juegos verbales</p>	<p>Rimas</p> <p>Adivinanzas</p> <p>Trabalenguas</p>	<p>Repetir palabras</p> <p>Practica oral</p> <p>Enlaza ideas</p> <p>Incrementa su vocabulario</p> <p>Incrementa la pronunciación</p> <p>Juego de palabras</p>

<p><u>Objetivo específico 1</u> Diagnosticar el nivel de logro de las competencias del área de comunicación a través de un pretest en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024.</p>	<p><u>Hipótesis Específica 1</u> El nivel de logro de las competencias del área de comunicación a través de un pretest en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024, se encuentra en un nivel bajo.</p>		<p>A) Expresión Oral</p>	<p>Interactúa Evalúa Reflexiona</p>
<p><u>Objetivo específico 2</u> Identificar en qué medida los juegos verbales mejoran la expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024.</p>	<p><u>Hipótesis Específica 2</u> Los juegos verbales mejoran la expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024.</p>	<p><u>Variable 2:</u> Competencias del Área de comunicación</p>		
<p><u>Objetivo específico 3</u> Identificar en qué medida los juegos verbales mejoran la lectura en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024.</p>	<p><u>Hipótesis Específica 3</u> Los juegos verbales mejoran la lectura en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024.</p>		<p>B) Lectura</p>	<p>Infiere Interpreta Evalúa</p>

Objetivo específico 4

Identificar en qué medida los juegos verbales mejoran la producción de textos en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024.

Hipótesis Específica 4

Los juegos verbales mejoran la producción de textos en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa-2024.

Objetivo específico 5

Analizar los resultados obtenidos del postest en la mejora de las competencias del área de comunicación tras la aplicación de juegos verbales en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

Hipótesis Específica 5

Los resultados del postest evidencian una mejora significativa en las competencias del área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. N.º 042, Santa - 2024, después de la aplicación de juegos verbales.

C) Producción de
textos

Organiza
Adecua
Reflexiona

Nota. Matiz de consistencia, en el que se redacta los datos principales y su relación lógica entre elementos base del presente estudio.

Anexo 2:

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
JUEGOS VERBALES	Los juegos verbales se definen como estrategias lúdicas basadas en el uso creativo del lenguaje como rimas, trabalenguas y adivinanzas; que promueven el desarrollo de la comunicación oral en los niños, fortaleciendo la discriminación auditiva, la pronunciación, la comprensión del lenguaje y la creatividad. Su aplicación en la educación inicial contribuye significativamente al	- Rimass	- Repetir palabras - Practica oral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interactúa verbalmente con sus pares y adultos. 2. Expresa sus ideas, pensamientos y emociones. 3. Se expresa a través de juegos o representaciones teatrales. 4. Dialoga sobre temas variados y explora nuevas palabras en su vocabulario. 5. Practica sonidos y palabras al narrar historias y/o cuentos. 6. Formula preguntas para obtener información y ampliar su conocimiento. 7. Demuestra interés por los libros y materiales de lectura. 8. Comprende el significado de las palabras y/o frases que escucha o lee. 	Guía de observación

desarrollo de las competencias comunicativas del área de Comunicación, al favorecer la expresión oral, la interacción social y el uso funcional del lenguaje en contextos significativos (Camacho, 2021).

- Trabalenguas

- Incrementa la pronunciación
- Juego de palabras

-
9. Realiza suposiciones sobre lo que sucederá en la narración.
 10. Comprende el mensaje del texto y/o idea principal.
 11. Resume con sus propias palabras la lectura escuchada.
 12. Relaciona el texto con sus experiencias y conocimiento.
 13. Expresa sus opiniones ante una lectura.
-
14. Escribe por decisión propia.
 15. Utiliza recursos gráficos para plasmar sus ideas.
 16. Revisa sus propias producciones escritas y dibujadas.
 17. Expresa sus ideas y/o emociones.
 18. Refleja sus vivencias y/o conocimientos a través de sus producciones.
 19. Comparte sus producciones textuales con otros niños y/o adultos.
 20. Demuestra interés por mejorar su capacidad de escribir y/o dibujar textos.
-

<p>COMPETENCIAS DEL AREA DE COMUNICACIÓN</p>	<p>MINEDU (2017), te informa que el área de comunicación tiene como fin que los alumnos puedan desarrollar competencias comunicativas para una mejor interacción con otras personas, como también comprender y representar al mundo de forma real o ficticia. Esta área ayuda a la comprensión del mundo contemporáneo como también en la toma de decisiones y tener una actuación ética en distintos ámbitos de la vida diaria.</p>	<p>- Expresión oral</p> <hr/> <p>- Lectura</p>	<p>- Interactúa - Evalúa - Reflexiona</p> <hr/> <p>- Infiere - Interpreta - Evalúa</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interactúa verbalmente con sus pares y adultos. 2. Expresa sus ideas, pensamientos y emociones. 3. Se expresa a través de juegos o representaciones teatrales. 4. Dialoga sobre temas variados y explora nuevas palabras en su vocabulario. 5. Practica sonidos y palabras al narrar historias y/o cuentos. 6. Formula preguntas para obtener información y ampliar su conocimiento. <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 7. Demuestra interés por los libros y materiales de lectura. 8. Comprende el significado de las palabras y/o frases que escucha o lee. 9. Realiza suposiciones sobre lo que sucederá en la narración. 10. Comprende el mensaje del texto y/o idea principal. 	<p>Guía de observación</p>
--	--	--	--	--	----------------------------

		11. Resume con sus propias palabras la lectura escuchada.
		12. Relaciona el texto con sus experiencias y conocimiento.
		13. Expresa sus opiniones ante una lectura.
		14. Escribe por decisión propia.
		15. Utiliza recursos gráficos para plasmar sus ideas.
		16. Revisa sus propias producciones escritas y dibujadas.
- Producción de textos	- Organiza - Adecua - Reflexiona	17. Expresa sus ideas y/o emociones.
		18. Refleja sus vivencias y/o conocimientos a través de sus producciones.
		19. Comparte sus producciones textuales con otros niños y/o adultos.
		20. Demuestra interés por mejorar su capacidad de escribir y/o dibujar textos.

Nota. Matiz de operacionalización de variables, en el que se redacta el cómo se han redimensionado la variable competencias del área de comunicación para fines del presente estudio, sus respectivos indicadores e ítems, así como el de los instrumentos utilizados para tal fin. De igual forma con la variable juegos verbales, se ha especificado las acciones realizadas, sus indicadores e ítems del instrumento a usar.

Anexo 3:

Instrumento de recolección de datos “Guía de observación de competencias del área de comunicación”

Estimada docente:

La finalidad de esta guía de observación es recoger y analizar información sobre los juegos verbales. Se garantiza la confidencialidad de la identidad de los niños y niñas que se evalúen con esta guía de observación. Se recomienda que conteste a cada una de las afirmaciones (ítems) formuladas con sinceridad y objetividad y si tuviera alguna duda e inquietud preguntar a la investigadora.

Se le agradece su colaboración.

INSTRUCCIÓN:

A continuación, se brindará tres alternativas para cada una de las afirmaciones (ítems) para la cual deberá escoger sólo una alternativa según su criterio. No existen respuestas correctas ni incorrectas.

En cada pregunta (ítem) marque la alternativa, según la siguiente valoración: Inicio, Proceso y Logrado.

Expresión Oral		Inicio	Proceso	Logrado
1	Interactúa verbalmente con sus pares y adultos.			
2	Expresa sus ideas, pensamientos y emociones.			
3	Se expresa a través de juegos o representaciones teatrales.			
4	Dialoga sobre temas variados y explora nuevas palabras en su vocabulario.			
5	Practica sonidos y palabras al narrar historias y/o cuentos.			
6	Formula preguntas para obtener información y ampliar su conocimiento.			
Lectura		Inicio	Proceso	Logrado
7	Demuestra interés por los libros y materiales de lectura.			
8	Comprende el significado de las palabras y/o frases que escucha o lee.			

9	Realiza suposiciones sobre lo que sucederá en la narración.			
10	Comprende el mensaje del texto y/o idea principal.			
11	Resume con sus propias palabras la lectura escuchada.			
12	Relaciona el texto con sus experiencias y conocimiento.			
13	Expresa sus opiniones ante una lectura.			
Producción de Textos		Inicio	Proceso	Logrado
14	Escribe por decisión propia.			
15	Utiliza recursos gráficos para plasmar sus ideas.			
16	Revisa sus propias producciones escritas y dibujadas.			
17	Expresa sus ideas y/o emociones.			
18	Refleja sus vivencias y/o conocimientos a través de sus producciones.			
19	Comparte sus producciones textuales con otros niños y/o adultos.			
20	Demuestra interés por mejorar su capacidad de escribir y/o dibujar textos.			

Nota. Instrumento de recolección de datos con sus ítems, seccionado por dimensiones. Elaboración propia a partir de MINEDU (2006), MINEDU (2019), MINEDU (2022a) y MINEDU (2022b).

Anexo 4:

Ficha técnica del instrumento de recolección de datos “Guía de observación competencias del área de comunicación”

CARACTERÍSTICAS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN	
1) Nombre del instrumento	Guía de observación competencias del área de comunicación
2) Autoras:	Gavidia Lopez Daniela Angi Karla Gonzales Alas Karina Alessandra
3) N° de ítems	20
4) Administración	Individual
5) Duración	40 minutos
6) Población	Estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 042 El pedregal – Vinzos
7) Finalidad	Recoger y analizar información sobre los juegos verbales en el área de comunicación.
8) Materiales	Instrumentos impresos

9) Codificación:

Esta guía de observación mide tres dimensiones: I. Expresión oral (ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6); II. Lectura (ítems 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13); III. Producción de textos (ítems 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20). Los ítems tienen una valoración de Logrado, proceso e inicio (Logrado = 3, Proceso = 2, Inicio=1); que están establecidos acorde a las dimensiones de la variable. Para conseguir la puntuación en cada dimensión se suman las puntuaciones en los ítems correspondientes y para conseguir la puntuación total se suman los subtotales de cada dimensión para luego hallar el promedio de las tres dimensiones.

10) Propiedades psicométricas:

Confiabilidad: La confiabilidad del instrumento (Guía de observación) con que se midió el área de comunicación a través de la evaluación de los estudiantes de la institución educativa nacional de Santa, que establece la consistencia interna de los ítems expuestos para medir dicha variable de interés; es decir, detectar si algún ítem tiene un mayor o menor error de medida, utilizando el método del Alfa de Cronbach y aplicado a una muestra piloto de 20 estudiantes con características similares a la muestra, obtuvo un coeficiente de confiabilidad de $r = .88$, lo que permite deducir que el instrumento a utilizar es SIGNIFICATIVAMENTE CONFIABLE.

Validez: La validez externa del instrumento se determinó mediante el juicio de tres expertos, especialistas en el área de comunicación y juegos verbales en educación inicial. Sometido posteriormente al cálculo del coeficiente de V de Aiken, el cuál arrojó un valor de 1.00 para el total del instrumento, así como para cada ítem, siendo validado en su totalidad.

Distribución de ítems por dimensiones

DIMENSIÓN	NOMBRE DE DIMENSIÓN	ITEMS
DIM 1	Expresión oral	1, 2, 3, 4, 5, 6
DIM 2	Lectura	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
DIM 3	Producción de textos	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Anexo 5:

Validación del instrumento de recolección de datos

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Título del Proyecto

Juegos verbales para mejorar competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

1.2. Investigador(as)

Bachiller Gavidia Lopez Daniela Angi Karla

Bachiller Gonzales Alas Karina Alessandra

1.3. Objetivo General

Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

1.4. Características de la población

La población fue constituida por 44 niños pertenecientes al nivel inicial de la I.E N° 042 El Pedregal - Santa.

1.5. Tamaño de la muestra

La muestra fue de tipo censal y estuvo conformada por 23 estudiantes del aula Dulzura de la Institución Educativa N° 042 El Pedregal - Santa.

1.6. Denominación del instrumento

Guía de observación de las competencias del área de comunicación

II. DATOS DEL INFORMANTE

2.1. Apellidos y nombres

Uceda Ponce Maruja Elizabeth

2.2. Profesión y/o grado académico

Doctora

2.3. Institución donde labora

Institución educativa N° 520 Melvin Jone

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN														
				Reducción clara y precisa		Coherencia con las variables		Coherencia con las dimensiones		Coherencia con los indicadores		OBSERVACIONES						
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
COMPETENCIAS DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN	Expresión oral	Interactúa Evalúa Reflexiona	<p>Interactúa verbalmente con sus pares y adultos.</p> <p>Expresa sus ideas, pensamientos y emociones</p> <p>Se expresa a través de juegos o representaciones teatrales.</p> <p>Dialoga sobre temas variados y explora nuevas palabras en su vocabulario.</p> <p>Practica sonidos y palabras al narrar historias y/o cuentos.</p> <p>Formula preguntas para obtener información y ampliar su conocimiento.</p> <p>Demuestra interés por los libros y materiales de lectura.</p> <p>Comprende el significado de las palabras y/o frases que escucha o lee.</p> <p>Realiza suposiciones sobre lo que sucederá en la narración.</p> <p>Comprende el mensaje del texto y/o idea principal.</p> <p>Resume con sus propias palabras la lectura escuchada.</p> <p>Relaciona el texto con sus experiencias y conocimiento.</p> <p>Expresa sus opiniones ante una lectura.</p> <p>Escribe por decisión propia.</p> <p>Utiliza recursos gráficos para plasmar sus ideas.</p>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>						
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				

Reflexiona	Revisa sus propias producciones escritas y dibujadas.	Expresa sus ideas y/o emociones.	Refleja sus vivencias y/o conocimientos a través de sus producciones.	Comparte sus producciones textuales con otros niños y/o adultos.	Demuestra interés por mejorar su capacidad de escribir y/o dibujar textos.	Dibuja y/o pinta expresando sus sentimientos.					
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

OPINION DE LA APLICABILIDAD:

Lugar y fecha: Nuevo Chimbote, 2 de septiembre del 2024


Dra. Marija E. Uceda Ponce
 C. 052320197

DNI N°: 32919597

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Título del Proyecto

Juegos verbales para mejorar competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

1.2. Investigador(as)

Bachiller Gavidia Lopez Daniela Angi Karla

Bachiller Gonzales Alas Karina Alessandra

1.3. Objetivo General

Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

1.4. Características de la población

La población fue constituida por 44 niños pertenecientes al nivel inicial de la I.E N° 042 El Pedregal - Santa.

1.5. Tamaño de la muestra

La muestra fue de tipo censal y estuvo conformada por 23 estudiantes del aula Dulzura de la Institución Educativa N° 042 El Pedregal - Santa.

1.6. Denominación del instrumento

Guía de observación de las competencias del área de comunicación

II. DATOS DEL INFORMANTE

2.1. Apellidos y nombres

Paz Vasquez Miriam Natalia

2.2. Profesión y/o grado académico

Magister

2.3. Institución donde labora

Institución educativa N° 522

	Reflexiona	Revisa sus propias producciones escritas y dibujadas.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Expresa sus ideas y/o emociones.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Refleja sus vivencias y/o conocimientos a través de sus producciones.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Comparte sus producciones textuales con otros niños y/o adultos.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Demuestra interés por mejorar su capacidad de escribir y/o dibujar textos.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		Dibuja y/o pinta expresando sus sentimientos.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

OPINION DE LA APLICABILIDAD:

Lugar y fecha: Nuevo Chimbote, 2 de septiembre del 2024




 Lic. Miriam Natalia Paz Vasquez
 Cod. Mod. 1032-109344
 DIRECTORA

DNI N°: 32 109344

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Título del Proyecto

Juegos verbales para mejorar competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

1.2. Investigador(as)

Bachiller Gavidia Lopez Daniela Angi Karla

Bachiller Gonzales Alas Karina Alessandra

1.3. Objetivo General

Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran las competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024.

1.4. Características de la población

La población fue constituida por 44 niños pertenecientes al nivel inicial de la I.E N° 042 El Pedregal - Santa.

1.5. Tamaño de la muestra

La muestra fue de tipo censal y estuvo conformada por 23 estudiantes del aula Dulzura de la Institución Educativa N° 042 El Pedregal - Santa.

1.6. Denominación del instrumento

Guía de observación de las competencias del área de comunicación

II. DATOS DEL INFORMANTE

2.1. Apellidos y nombres

Moreno Vallejos Carola Ernestina

2.2. Profesión y/o grado académico

Doctora

2.3. Institución donde labora

Universidad Tecnológica del Perú

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN											
				Redacción clara y precisa		Coherencia con las variables		Coherencia con las dimensiones		Coherencia con los indicadores		OBSERVACIONES			
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
COMPETENCIAS DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN	Expresión oral	Interactúa Evalúa Reflexiona	Interactúa verbalmente con sus pares y adultos.	✓		✓		✓		✓					
			Expresa sus ideas, pensamientos y emociones	✓		✓		✓		✓					
			Se expresa a través de juegos o representaciones teatrales.	✓		✓		✓		✓					
			Dialoga sobre temas variados y explora nuevas palabras en su vocabulario.	✓		✓		✓		✓					
			Practica sonidos y palabras al narrar historias y/o cuentos.	✓		✓		✓		✓					
			Formula preguntas para obtener información y ampliar su conocimiento.	✓		✓		✓		✓					
	Lectura	Infiere Interpreta Evalúa		Demuestra interés por los libros y materiales de lectura.	✓		✓		✓		✓				
				Comprende el significado de las palabras y/o frases que escucha o lee.	✓		✓		✓		✓				
				Realiza suposiciones sobre lo que sucederá en la narración.	✓		✓		✓		✓				
				Comprende el mensaje del texto y/o idea principal.	✓		✓		✓		✓				
				Resume con sus propias palabras la lectura escuchada.	✓		✓		✓		✓				
				Relaciona el texto con sus experiencias y conocimiento.	✓		✓		✓		✓				
				Expresa sus opiniones ante una lectura.	✓		✓		✓		✓				
				Escribe por decisión propia.	✓		✓		✓		✓				
Producción de textos	Organiza Adecua		Utiliza recursos gráficos para plasmar sus ideas.	✓		✓		✓		✓					
				✓		✓		✓		✓					

	Reflexiona	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Revisa sus propias producciones escritas y dibujadas.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Expresa sus ideas y/o emociones.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Refleja sus vivencias y/o conocimientos a través de sus producciones.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Comparte sus producciones textuales con otros niños y/o adultos.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Demuestra interés por mejorar su capacidad de escribir y/o dibujar textos.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Dibuja y/o pinta expresando sus sentimientos.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

OPINION DE LA APLICABILIDAD:

Lugar y fecha: Nuevo Chimbote, 2 de septiembre del 2024



DNI N°: 10 228177

Anexo 6

Propuesta educativa

Programa “Juegos Verbales” para mejorar competencias del área de comunicación en niños de 5 años de la I.E. N° 042, Santa - 2024

I. Datos generales:

1.1. Autoras:

- Gavidia Lopez Daniela Angi Karla
- Gonzales Alas Karina Alessandra

1.2. Participantes:

En el marco de este estudio este programa se dirige a los 23 niños de 5 años del aula “Dulzura” de la I.E. N° 042 Santa-2024, sin embargo, puede desarrollarse con otros niños con las mismas características, siendo de entidad pública o privada que tenga interés en comprender los juegos verbales y su impacto en mejorar el área de comunicación en los niños. Es requisito fundamental que la persona participante asista de manera voluntaria, asimismo tendrá la posibilidad de dejar de asistir en el momento en que lo crea conveniente.

1.3. Temporalización: 1 mes.

II. Fundamentación:

Los juegos verbales según Fernández (2023) son herramientas pedagógicas lúdicas que estimulan el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños. Estas, están profundamente vinculadas con el desarrollo integral temprano porque no solo estimulan el lenguaje, sino también otras áreas del desarrollo cognitiva, social, emocional y motriz de manera natural, placentera y significativa; a través de actividades como rimas, adivinanzas y trabalenguas. Estos juegos verbales no solo mejoran la fluidez y pronunciación, sino que también enriquecen el vocabulario y la capacidad de estructurar pensamientos de manera coherente.

Estos juegos verbales son fundamentales para el desarrollo del área de comunicación y el lenguaje en la primera infancia. Ya que, a través de ellos, los niños: amplían su vocabulario,

aprendiendo nuevas palabras y expresiones; desarrollan la comprensión oral, al escuchar y seguir secuencias o instrucciones; mejoran su pronunciación y ritmo, mediante la repetición y el juego sonoro del lenguaje; y exploran la estructura del lenguaje (rima, sonido inicial, sílabas), lo cual prepara la base para la lectoescritura.

A su vez, estimulan el desarrollo cognitivo y/o procesos mentales como: la memoria (recordar palabras, secuencias, frases); la atención y concentración (escuchar y responder con rapidez); el razonamiento y la creatividad, al inventar respuestas o crear sus propias rimas o adivinanzas; y la imaginación, ya que los juegos suelen incluir personajes, objetos o situaciones fantásticas.

También suelen tener relación con el desarrollo social, al ser interactivos: se hacen en grupo, en pareja o con el docente. Por tanto, fortalecen: la interacción social y el trabajo cooperativo; la escucha activa y el respeto por los turnos al hablar; así como, el sentido de pertenencia y disfrute compartido.

Estos, también favorecen la expresión y regulación emocional, porque: generan alegría y diversión, disminuyendo la tensión o la timidez al hablar; permiten expresar emociones a través del lenguaje, los tonos de voz o los personajes; y refuerzan la autoestima, ya que el niño siente satisfacción al participar, ser escuchado y valorado.

Y aunque parezca indirecto, tienen relación con el desarrollo motor, ya que muchos juegos verbales implican movimiento: gestos, mímica, palmadas o acciones coordinadas con palabras o canciones; esto estimula la coordinación motora fina y gruesa, y el ritmo corporal.

Es por ello, que en el Currículo Nacional de Educación Básica del MINEDU (2017), los juegos verbales, se han desarrollado en diversas orientaciones sobre la competencia comunicativa “Se comunica oralmente en su lengua materna”, y que, a su vez, se consideran estrategias que favorecen el desarrollo integral del niño en coherencia con los enfoques: Comunicativo, Lúdico, Socio-constructivista, Intercultural, y De atención a la diversidad.

Por tanto, se considera apropiado plantear este programa de juegos verbales como propuesta educativa para desarrollar y mejorar habilidades en el área de comunicación en los niños de 5 años del aula “Dulzura”.

III. Objetivos:

- Fortalecer el aprendizaje en el área de comunicación según sus dimensiones expresión oral, lectura y producción de textos.
- Involucrar la participación de manera activa y grupal.
- Mejorar conocimiento de los juegos verbales utilizando recursos del entorno.
- Promover un ambiente cálido, alegre y seguro.

IV. Etapas:

1º Etapa: Asamblea y motivación

En esta etapa se comenzó con la asamblea, donde los estudiantes se reúnen en media luna para realizar sus actividades diarias, para luego motivarlos con juegos, canciones, y vídeos, entre otras, relacionados al juego verbal realizado.

2º Etapa: Recuperación de saberes previos

En esta etapa se realizaron las preguntas planteadas, recepcionando los saberes previos, de acuerdo al juego verbal que se realiza diario.

3º Etapa: Problematización

Se presentó el problema a través de la pregunta retadora, para escuchar las hipótesis de los estudiantes.

4º Etapa: Propósito y organización

Se les brindó el propósito de la actividad al alumnado, para luego disponer con la sesión de aprendizaje diaria.

5º Etapa: Gestión y acompañamiento

Implicó realizar el producto de la sesión de aprendizaje, donde los niños se expresaron y utilizaron distintos recursos con el acompañamiento de las tesis.

6º Etapa: Cierre

Al finalizar la sesión, se realizó una asamblea con la finalidad de conocer los conocimientos adquiridos de los estudiantes.

V. Estructura:

Programa “Juegos Verbales” para mejorar competencias del área de comunicación en niños de 5 años
Sesiones de aprendizaje
1: Nos protegemos de la lluvia.
2: Rugiendo como tigres
3: Cantando al son del gallo Bartolito
4: ¿Cómo hace y dice el pato?
5: Jugando con las gemelas “rr”
6: Ayudemos a nuestro amigo el zorro
7: Un insecto muy colorido entre las flores
8: Rebota la pelota
9: ¿Qué hace el gato?
10: Nuestra amiga la bufanda
11: Pablito y su clavito
12: ¿Qué comerá el perro?
13: Saltando tan alto como los sapos
14: El hipopótamo gigante
15: Lorena la ballena feliz
16: El loro Carmelo

VI. Metodología:

Los juegos verbales en el área de comunicación dan solución al problema de la investigación a desarrollar; señalando que una investigación implica la aplicación de conocimiento científico, métodos, tecnologías y protocolos en una situación concreta con el propósito de contribuir a solucionar una necesidad específica (Arispe et al., 2020).

VII. Medios y recursos:

7.1. Medios

La aplicación del programa es presencial debido a que las sesiones de aprendizaje que tienen contacto físico dentro de las estrategias innovadoras.

7.2. Recursos y estrategias didácticas

7.2.1. Recursos didácticos

En cada sesión de aprendizaje se utilizaron recursos de diversa índole, que se han optado por presentar en el apartado de anexos del programa de manera individual; a su vez, algunos de ellos, se hallan implícitos en cada una de ellas, como los: Equipos de sonido, música adecuada, panderetas, pañuelos, sombreros, caja sorpresa, sobre sorpresa, disfraces, papel sábana, cartulinas de colores, cartulinas folcote, plumones, tijeras, reglas, hojas bond, silicona, proyector multimedia, presentaciones en Microsoft Power Point, videos diversos y otros.

7.2.2. Estrategias Didácticas

- Escoger las actividades de aprendizaje adecuadas a su nivel, contexto y cultura.
- Facilitar el trabajo con muchas figuras y dibujos lo cual permite reconocer rápidamente al estudiante.
- Utilizar pausas activas con pequeñas canciones o juegos para obtener excelentes resultados.
- Fomentar la participación activa, colectiva e individual de todos los niños del aula “Dulzura” antes, durante y después de las actividades de aprendizaje, planteándoles preguntas abiertas que se expresen con fluidez.
- Realizar intercalado las rimas, trabalenguas y adivinanzas para que así sea un ritmo de aprendizaje fortalecedor.

7.3. Materiales (estructurado y no estructurado)

Estructurados	No estructurados
Hojas bond y de colores	Cajas
Papelotes	Música
Plumones gruesos	Videos
Colores	
Silicona fría y barras de silicona	
Imágenes impresas	
Crayolas	
Cinta de embalaje	
Limpiatipo	
Fomix de color	
Fomix escarchado	
Cartulinas de colores	
Cartulinas negras	
Cartulinas blancas	
Globos	

8.4. Presupuesto

Cantidad	Material	Costo
30 unid.	Papelotes	S/15.00
5 unid.	Cartulinas blancas	S/7.50
5 unid.	Cartulinas de colores	S/10.00
5 unid.	Cartulinas negras	S/10.00
2 unid.	Fomix de colores	S/16.00
4 unid.	Fomix escarchado	S/16.00
26 unid.	Globos	S/18.00
2 paquetes.	Hojas bond	S/24.00
10 unid.	Hojas de colores	S/5.00
24 unid.	Barras de silicona	S/40.00
2 unid.	Silicona fría	S/13.00

12 unid.	Plumones gruesos	S/12.50
12 unid.	Colores	S/12.00
12 unid.	Crayolas	S/6.50
1 unid.	Limpiatipo	S/2.20
4 unid.	Cintas de embalaje	S/50.40
TOTAL		S/258.10

VIII. Evaluación:

La evaluación será al empezar y culminar con el mismo instrumento utilizado para identificar la mejora en las competencias del área de comunicación. Asimismo, tendrá carácter formativo pues se evaluará también durante el desarrollo de cada uno de las sesiones del programa mediante un cuaderno de campo. La guía de observación medirá la mejora de las competencias del área de comunicación antes y después de las 16 sesiones de aprendizaje.

IX. Bibliografía: Está constituida por todas las referencias de la investigación.

X. Anexos del programa: En la siguiente página

Desarrollo de las actividades:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

Adivinanza “Nos protegemos de la lluvia”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
SE COMUNICA ORALMENTE MEDIANTE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p> <p>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>Identifica las características de los personajes de la adivinanza.</p> <p>Comenta respondiendo a las preguntas ¿de quién se hablará en la adivinanza? ¿Qué es lo que más te gustó de la adivinanza? ¿Qué hicieron después en la adivinanza? (señalando una imagen de la adivinanza)</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta comentando algunas de sus características.</p> <p>Se les observa interactuar con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.</p>

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula e ingresa al aula la maestra disfrazada de gota de lluvia.

-Saluda a los niños con la canción “Hola, hola”.

-La maestra se acerca al cartel de los Juegos Verbales y pregunta a los niños ¿Qué será este cartel? ¿Qué vemos en las figuras? ¿Cómo lo utilizaremos? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono de la adivinanza y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?

-Presenta el propósito de la actividad “*Nos protegemos de la lluvia*”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar la adivinanza en armonía.

DESARROLLO:

La maestra caracterizada de gota de lluvia dice, soy una parte de la lluvia, si no se protegen los mojaré...pero para que esto no suceda, una pista les diré, enseña la lámina y pide que junto a la gota digan

Me abres cuando llueve,
Me cierras cuando no,
Soy redondo y amigo del agua.

Al lograr adivinar, se les brinda la imagen de un paraguas y se pide que lo coloreen y escriban su nombre a lado.

CIERRE:

En asamblea se pregunta ¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gustó más de la adivinanza de la lluvia? Les propongo pintar la imagen de la lluvia y enseñar a mamá junto a toda su familia la adivinanza de nos protegemos de la lluvia.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
2	Interactúa formulando preguntas sobre el paraguas, demostrando interés por la adivinanza.
3	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros
4	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
5	Dialoga con sus compañeros, intercambiando opiniones.
6	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
7	Demuestra interés y dialoga de diferentes temas por llegar a la respuesta indaga y comparte sus opiniones.
8	Muestra interés, pero no participa.
9	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
10	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
11	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
12	Responde de manera fluida y participa mostrando interés por adivinar.
13	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
14	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
15	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros.

16	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
17	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
18	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
19	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
20	Analiza las opiniones de los demás, dialoga y comprende la finalidad de la actividad.
21	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
22	Comprende la adivinanza e interactúa compartiendo sus opiniones.
23	Se expresa formulando preguntas para dar con la respuesta correcta, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

Trabalenguas “Rugiendo como tigre”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
SE COMUNICA ORALMENTE MEDIANTE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	<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.</p> <p>Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <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</p>	<p>Expresa sus emociones a través de gestos u opiniones sobre el trabalenguas.</p> <p>Participa y escucha el trabalenguas.</p> <p>Menciona algunos lugares relacionados con los personajes del trabalenguas.</p> <p>Comenta características de los personajes del trabalenguas.</p> <p>Comenta si le gusta el trabalenguas.</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta comentando algunas de sus características.</p> <p>Se les observa interactuar con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.</p>

	<p>interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>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.</p> <p>Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p> <p>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>		
--	---	--	--

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula.

La maestra se acerca al cartel de los Juegos Verbales y pregunta a los niños ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las figuras? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono del trabalenguas y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?

-Presenta el propósito de la actividad “**Rugiendo como tigres**”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar del trabalenguas en armonía.

DESARROLLO:

Caracterizada del personaje, se presenta un sobre sorpresa y se va sacando imágenes de tres tigres, el trigo y un trigal.

Se pregunta ¿Qué observan? ¿Quién será? ¿Veremos solo un animal?

Escuchamos sus respuestas.

Con las imágenes se narra la historia de los tres tristes tigres (Los tres tigres estaban tristes caminando por el campo cuando después de horas y horas de caminar se encontraron un trigal y se pusieron felices al comer trigo.

Se presenta la lámina del trabalenguas y comenzamos a leer juntos realizando movimientos corporales según los personajes del trabalenguas.

Tres tristes tigres comen trigo en un trigal.

Tanto trigo tragan
que los tres tigres tragones
con el trigo se atragantan.

Se propone convertirnos en tigres, agruparnos de tres y actuar como en el trabalenguas para finalmente realizar un dibujo sobre lo aprendido.

CIERRE:

En asamblea se pregunta ¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gustó más del trabalenguas rugiendo como tigres? ¿Cómo se sintieron? Escuchamos sus respuestas.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
2	Interactúa formulando preguntas sobre el Tigre y muestra interés por el trabalenguas.
3	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros
4	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
5	Dialoga con sus compañeros, intercambiando opiniones.
6	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
7	Demuestra interés y dialoga de diferentes temas por llegar a la respuesta indaga y comparte sus opiniones
8	Muestra interés, pero no participa.
9	No comprende el mensaje final del trabalenguas y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
10	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
11	No comprende el mensaje final del trabalenguas y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
12	Responde de manera fluida y participa mostrando interés por practicar el trabalenguas.
13	No comprende el mensaje final del trabalenguas y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
14	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.

15	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros
16	No comprende el mensaje final del trabalenguas y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
17	No comprende el mensaje final del trabalenguas y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
18	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros
19	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros
20	Analiza las opiniones de los demás, dialoga y comprende la finalidad de la actividad.
21	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros
22	Comprende el trabalenguas, se expresa e interactúa compartiendo sus opiniones.
23	Se expresa formulando preguntas para conocer acerca del trabalenguas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

Rima “Cantando al son del gallo Romeo”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
SE COMUNICA ORALMENTE MEDIANTE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	<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.</p> <p>Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha</p>	<p>Expresa sus emociones a través de gestos u opiniones sobre la rima.</p> <p>Participa y escucha la rima.</p> <p>Menciona algunos lugares relacionados con los personajes de la rima.</p> <p>Comenta características de los personajes de la rima.</p> <p>Comenta si le gusta la rima.</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta comentando algunas de sus características.</p> <p>Se les observa interactuar con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.</p>

	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p> <p>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>		
--	---	--	--

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula e ingresa al aula la maestra con una imagen de un gallo con una mascarilla.

La maestra se acerca al cartel de los Juegos Verbales y pregunta a los niños ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las figuras? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono de la rima y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?

-Presenta el propósito de la actividad “**Cantando al son del gallo Romeo**”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar de la rima en armonía.

DESARROLLO:

Se les muestra la imagen del gallo Romeo con mascarilla y le contaremos lo siguiente: El Gallo Romeo quiere cantar, pero si ha olvidado que rima entonar, vamos a descubrirlo juntos.

De una caja sacamos diferentes sonidos, ellos nos dirán cuál es el verdadero canto del gallo.

Se presenta la lámina de la rima y comenzamos a entonar juntos realizando movimientos corporales según el personaje de la rima.

Tararí, tararí

Mi gallito ya está aquí

Tararí. Tarará

Mi gallito cantará.

Tararí, tararí

Mi gallito ya está aquí

Tararí. Tarará

Mi gallito cantará.

Se propone hacer grupos e interpretar la rima.

CIERRE:

En asamblea le preguntamos abiertamente ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿Qué les gustó más de la rima cantando al son del gallo Romeo? ¿Cómo se sintieron? Escuchamos sus respuestas.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
2	Interactúa formulando preguntas sobre el Gallo Romeo y muestra interés por la Rima.
3	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros
4	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
5	Dialoga con sus compañeros, intercambiando opiniones.
6	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
7	Demuestra interés y dialoga de diferentes temas por llegar a la respuesta indaga y comparte sus opiniones
8	Muestra interés, pero no participa.
9	No comprende el mensaje final de la rima y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
10	No comprende el mensaje final de la rima y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
11	No comprende el mensaje final de la rima y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
12	Responde de manera fluida y participa mostrando interés por adivinar.

13	No comprende el mensaje final de la rima y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
14	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
15	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros
16	No comprende el mensaje final de la rima y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
17	No comprende el mensaje final de la rima y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
18	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros
19	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros
20	Analiza las opiniones de los demás, dialoga y comprende la finalidad de la actividad.
21	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros
22	Comprende la rima e interactúa compartiendo sus opiniones.
23	Se expresa formulando preguntas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

Adivinanza “¿Cómo dice y hace el pato?”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
SE COMUNICA ORALMENTE MEDIANTE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	<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>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</p>	<p>Identifica las características de los personajes de la adivinanza.</p> <p>Comenta respondiendo a las preguntas ¿de quién se hablará en la adivinanza? ¿Qué es lo que más te gustó de la adivinanza? ¿Qué hicieron después en la adivinanza? (señalando una imagen de la adivinanza)</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta comentando algunas de sus características.</p> <p>Se les observa interactuar con sus amigos, a través del diálogo respondiendo a las preguntas realizadas</p>

	<p>responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <p>Recupera información explícita de un texto oral.</p> <p>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.</p> <p>Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.</p> <p>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>		
--	---	--	--

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula e ingresa al aula la maestra con unas alitas de color amarillo.

La maestra se acerca al cartel de los Juegos Verbales y pregunta a los niños ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las figuras? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono de la adivinanza y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?

-Presenta el propósito de la actividad “**¿Cómo hace y dice el pato?**”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar de la adivinanza en armonía.

DESARROLLO:

Les pregunto de acuerdo con mis alitas, ¿qué animal creen que soy?, me coloco la imagen de una vaca, perro y gato...preguntándoles si es correcto el personaje.

Posterior a sus respuestas les pido que para descubrir de que animal hablamos les muestro la adivinanza:

Si quieres saber quién soy,

da la vuelta a TO y a PA,

Y si me llamas, contesto...

CUA, CUA, CUA

¿QUIÉN SOY?

Al descubrir quién es, les pido que juntos hagamos como hace el pato con sus alitas al son de la adivinanza.

CIERRE:

En asamblea le preguntamos abiertamente ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿Qué les gustó más de la adivinanza? ¿Cómo se sintieron? Escuchamos sus respuestas.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
2	Interactúa formulando preguntas sobre como hace y dice el Pato y muestra interés por la adivinanza.
3	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros
4	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
5	Dialoga con sus compañeros, intercambiando opiniones.
6	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
7	Demuestra interés y dialoga de diferentes temas por llegar a la respuesta indaga y comparte sus opiniones
8	Muestra interés, pero no participa.
9	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
10	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
11	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
12	Responde de manera fluida y participa mostrando interés por adivinar.
13	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
14	Reconoce, pero no se expresa ni muestra el interés pertinente a la actividad.
15	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros

16	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
17	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
18	Presta atención, pero no comparte opiniones con sus compañeros
19	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros
20	Analiza las opiniones de los demás, dialoga y comprende la finalidad de la actividad.
21	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros
22	Comprende la adivinanza e interactúa compartiendo sus opiniones.
23	Se expresa formulando preguntas para dar con la respuesta correcta, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

Trabalenguas “Jugando con las gemelas rr”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA	<p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.</p> <p>Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o</p>	<p>Identifica las características de los personajes del trabalenguas.</p> <p>Comenta respondiendo a las preguntas ¿de quién se hablará en el trabalenguas? ¿Qué es lo que más te gustó del trabalenguas? ¿Qué hicieron después en el trabalenguas (señalando una imagen del trabalenguas)?</p>	<p>Reconoce las imágenes y/o sonidos que se les presenta comentando algunas de sus características.</p> <p>Se les observa intercambiar diálogos.</p>

	<p>escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</p> <p>Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia.</p>		
--	---	--	--

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

<p>INICIO :</p>
<p>Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula para luego mostrarles una caja sorpresa con una guitarra, un ferrocarril y un carro.</p> <p>La maestra se acerca al cartel de los Juegos Verbales y pregunta a los niños ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las imágenes? Escuchamos lo que los niños mencionan.</p> <p>-Presenta el icono del trabalenguas y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?</p> <p>-Presenta el propósito de la actividad “Jugando con las gemelas rr”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar del trabalenguas todos juntos.</p>
<p>DESARROLLO:</p>
<p>Con la caja sorpresa va sacando las tres cosas, la guitarra, el carro y el ferrocarril.</p> <p>Se pregunta ¿Qué observan? ¿Qué será? ¿Veremos solo un objeto?</p> <p>Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Con los objetos hago una canción con una melodía de fondo:</p> <p>Había un cantante que tocaba su guitarra, tu tu, tun</p> <p>Estaba apurado por no perder el ferrocarril, tin tin tin</p>

Así que acelero su carro, run run run.

Se presenta la lámina del trabalenguas y comenzamos a leer juntos realizando movimientos corporales según los personajes del trabalenguas.

Erre con erre, guitarra;

erre con erre, carril:

rápido ruedan los carros,

rápido el ferrocarril.

Luego en un sobre sorpresa le muestro imágenes del trabalenguas y les invito a colorearlo para hacerlo una paleta para llevarlo a casa.

CIERRE:

En asamblea le preguntamos abiertamente ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿Qué les gustó más del trabalenguas de las rr? ¿Cómo se sintieron? Escuchamos sus respuestas.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
2	Lee el trabalenguas, se expresa compartiendo sus opiniones y muestra interés.
3	Presta atención y de manera autónoma práctica el trabalenguas, pero no comparte opiniones con sus compañeros
4	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
5	Dialoga con sus compañeros y práctica junto a algunos de ellos el trabalenguas.
6	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
7	Demuestra interés y práctica leyendo el trabalenguas.

8	Muestra interés, pero no participa.
9	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
10	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
11	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
12	Interactúa de manera asertiva con sus compañeros.
13	No comprende el mensaje final del trabalenguas y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
14	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas, pero no comparte opiniones a través del trabalenguas.
15	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas.
16	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
17	Dialoga con sus compañeros y práctica junto a algunos de ellos el trabalenguas.
18	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas.
19	Presta atención y comprende el mensaje
20	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
21	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas.
22	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros
23	Se expresa formulando preguntas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

Rima “Ayudemos a nuestro amigo el zorro”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p align="center">LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA</p>	<p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.</p> <p>Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la</p>	<p>Identifica las características de los personajes de la rima.</p> <p>Comenta respondiendo a las preguntas ¿de quién se hablará en la rima? ¿Qué es lo que más te gustó de la rima? ¿Qué hicieron después en la rima? (señalando una imagen de la rima).</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta comentando algunas de sus características.</p> <p>Se les observa interactuar con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.</p>

	<p>lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</p> <p>Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia.</p>		
--	--	--	--

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :
<p>Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula, por consiguiente, la maestra ingresa con la imagen de un zorro con frío.</p> <p>La maestra de acerca al cartel de los juegos verbales y pregunta a los niños, ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las figuras? Escuchamos lo que los niños mencionan.</p> <p>-Presenta el icono de la rima y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?</p> <p>-Presenta el propósito de la actividad: Ayudemos a nuestro amigo el zorro.</p>
DESARROLLO:
<p>Les muestro la imagen de un zorro con mucho frio, lejos de su casa y abrigado por todos lados menos por su cabeza, les hago la pregunta ¿qué le faltará a nuestro amigo el zorro?, al llegar a la conclusión que le hace falta un gorro, le colocamos su gorro y les muestro la rima:</p> <p style="text-align: center;">Zorro, zorro</p> <p style="text-align: center;">Pide socorro</p> <p style="text-align: center;">Con un gorro</p> <p style="text-align: center;">Zorro, zorro</p> <p style="text-align: center;">Pide socorro</p> <p style="text-align: center;">Con un gorro</p>

Se les indica que se agrupen en grupos de 4 y digan la rima, para que ayuden al zorro a llegar a su casa y calmar el frío.

CIERRE:

En asamblea se pregunta ¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la rima? ¿Cómo se sintieron? Escuchamos sus respuestas.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce e intenta expresarse a través de la rima.
2	Lee la rima, se expresa compartiendo sus opiniones y muestra interés.
3	Presta atención y de manera autónoma práctica la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros
4	Reconoce e intenta expresarse a través de la rima.
5	Dialoga con sus compañeros y práctica la rima junto a algunos de ellos.
6	Reconoce e intenta expresarse a través de la rima.
7	Demuestra interés y práctica leyendo la rima.
8	Muestra interés, pero no participa.
9	Reconoce e intenta expresarse a través de la rima.
10	Reconoce e intenta expresarse a través de la rima.
11	Reconoce e intenta expresarse a través de la rima.
12	Interactúa de manera asertiva con sus compañeros.
13	No comprende el mensaje final de la rima y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.

14	Presta atención y de manera autónoma practica la rima.
15	Presta atención y de manera autónoma practica la rima.
16	Reconoce e intenta expresarse a través de la rima.
17	Dialoga con sus compañeros y práctica la rima junto a algunos de ellos.
18	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas.
19	Presta atención y comprende el mensaje
20	Reconoce e intenta expresarse a través de la rima.
21	Presta atención y de manera autónoma practica la rima.
22	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros
23	Se expresa formulando preguntas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

Adivinanza “Un insecto muy colorido entre las flores”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA	<p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.</p> <p>Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante.</p>	<p>Identifica las características de los personajes de la adivinanza.</p> <p>Comenta respondiendo a las preguntas ¿de quién se hablará en la adivinanza? ¿Qué es lo que más te gustó de la adivinanza? ¿Qué hicieron después en la adivinanza? (señalando una imagen de la adivinanza)</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta comentando algunas de sus características.</p> <p>Se les observa interactuar con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.</p>

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :
<p>Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula, por consiguiente, la maestra ingresa con la imagen de una flor muy triste.</p> <p>La maestra se acerca al cartel de los juegos verbales y pregunta a los niños, ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las figuras? Escuchamos lo que los niños mencionan.</p> <p>-Presenta el icono de la adivinanza y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?</p> <p>-Presenta el propósito de la actividad: Un insecto muy colorido entre las flores.</p>
DESARROLLO:
<p>Les muestro imágenes de un grupo de flores tristes, diciendo lo siguiente: nos dijeron que para ser bonitas debemos ser visitadas por un insecto muy colorido y hermoso:</p> <p>Me dirijo a los niños diciéndoles: ¿Que insecto será? Vamos a descubrirlo:</p> <p>Un bicho pequeño Vuela entre las flores Y tiene las alas de muchos colores.</p> <p>¿Quién es?</p> <p>Al descubrir juntos que insecto es, les mostramos a los niños, que cuando la mariposa visita a las flores y transporta su polen, ellas se ponen muy hermosas.</p>
CIERRE:
<p>En asamblea se pregunta ¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la adivinanza? ¿Cómo se sintieron? Escuchamos sus respuestas y brindamos imágenes para que colorean.</p>

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce e intenta expresarse a través de la adivinanza.
2	Lee la adivinanza, se expresa compartiendo sus opiniones y muestra interés.
3	Presta atención y de manera autónoma práctica la adivinanza, pero no comparte opiniones con sus compañeros
4	Reconoce e intenta expresarse a través de la adivinanza.
5	Dialoga con sus compañeros y práctica junto a algunos de ellos la adivinanza.
6	Reconoce e intenta expresarse a través de la adivinanza.
7	Demuestra interés y práctica leyendo la adivinanza.
8	Muestra interés, pero no participa.
9	Reconoce e intenta expresarse a través de la adivinanza.
10	Reconoce e intenta expresarse a través de la adivinanza.
11	Reconoce e intenta expresarse a través de la adivinanza.
12	Interactúa de manera asertiva con sus compañeros.
13	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
14	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas, pero no comparte opiniones a través de la adivinanza.
15	Presta atención y de manera autónoma practica la adivinanza.
16	Reconoce e intenta expresarse a través de la adivinanza.
17	Dialoga con sus compañeros y práctica junto a algunos de ellos la adivinanza.

18	Presta atención y de manera autónoma practica la adivinanza.
19	Presta atención y comprende el mensaje
20	Reconoce e intenta expresarse a través de la adivinanza.
21	Presta atención y de manera autónoma practica la adivinanza.
22	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros
23	Se expresa formulando preguntas para dar con la respuesta correcta, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

Trabalenguas “Rebota la pelota”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA	<p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.</p> <p>Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la</p>	<p>Identifica las características de los personajes del trabalenguas.</p> <p>Comenta sobre el trabalenguas.</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta comentando algunas de sus características.</p> <p>Se les observa interactuar con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.</p>

	<p>lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</p> <p>Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia.</p>		
--	--	--	--

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

<p>INICIO :</p>
<p>Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula para luego mostrarles el cartel de los Juegos Verbales y pregunta a los niños ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las imágenes del cartel? Escuchamos lo que los niños mencionan.</p> <p>-Presenta el icono del trabalenguas y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?</p> <p>-Presenta el propósito de la actividad “Rebota la pelota”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar del trabalenguas todos juntos.</p>
<p>DESARROLLO:</p>
<p>Les muestro la lámina del juego verbal del trabalenguas de rebota la pelota y le invito a hacerlo con distintos movimientos corporales, como saltos, palmas, chasquidos, etc.</p> <p style="text-align: center;"> La pelota bota y bota en la bota de Carlota. ¡Quita la bota, Carlota, que la pelota rebota! </p> <p>Les propongo hacer una pelota de globo y convertimos en Carlota para hacerlo rebotar al son del trabalenguas.</p> <p>Los niños con ayuda de la maestra colocan las imágenes significativas de cada palabra en la lámina y leen juntos utilizando distintos movimientos.</p>

CIERRE:

En asamblea le preguntamos abiertamente ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿Qué juego verbal hicimos?, ¿Que les gusto del trabalenguas? ¿Cómo se sintieron al jugar con el trabalenguas?

Al culminar de escuchar las respuestas, se les invita enseñar en casa el trabalenguas con su pelota que realizaron.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
2	Lee el trabalenguas, se expresa compartiendo sus opiniones y muestra interés.
3	Presta atención y de manera autónoma práctica el trabalenguas, pero no comparte opiniones con sus compañeros
4	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
5	Dialoga con sus compañeros y práctica junto a algunos de ellos el trabalenguas.
6	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
7	Demuestra interés y práctica leyendo el trabalenguas.
8	Muestra interés, pero no participa.
9	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
10	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
11	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
12	Interactúa de manera asertiva con sus compañeros.

13	No comprende el mensaje final del trabalenguas y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
14	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas, pero no comparte opiniones a través del trabalenguas.
15	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas.
16	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
17	Dialoga con sus compañeros y práctica junto a algunos de ellos el trabalenguas.
18	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas.
19	Presta atención y comprende el mensaje
20	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
21	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas.
22	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros
23	Se expresa formulando preguntas para dar con la respuesta correcta, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

Rima “¿Qué hace el gato?”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>	<p>Escribe por iniciativa la rima, expresando sus ideas y emociones respecto al tema.</p> <p>Revisa si su escrito transmite lo que quiere comunicar.</p>	<p>Escribe sobre la rima a partir de su experiencia previa.</p> <p>Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura.</p>

<p style="text-align: center;">CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p>	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p> <p>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</p>	<p>Explora de manera individual materiales de acuerdo a su interés.</p> <p>Combina y distintos tipos de colores a través de la pintura.</p> <p>Muestra y comenta su proyecto.</p>	<p>Utiliza materiales de su elección, como lana, desechos de lápiz, colores, para pintar el dibujo de la rima.</p> <p>Expone su creación.</p>
---	---	---	---

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula, por consiguiente, la maestra ingresa con la imagen de un gato cansado.

La maestra se acerca al cartel de los juegos verbales y pregunta a los niños, ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las figuras? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono de la rima y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?

-Presenta el propósito de la actividad: **¿Qué hace el gato?**.

DESARROLLO:

Les muestro la imagen de un gato cansado, ¿qué hará el gato para que se le vaya la pereza?, les muestro que el gato cansado me dice algo en la oreja y les digo: Niños el gato cansado me ha dicho su secreto para sacar la pereza, ¿quieren que les cuente? Mejor digámoslo juntos al compás de esta rima:

Dice el gato

Elegante que

te estires

Como un

Gigante

Les pido que todos juntos repitamos y al terminar les digo que en una hoja pinten o utilicen materiales con relieve para el dibujo del gato a y al lado de la escriban la rima.

CIERRE:

En asamblea se pregunta ¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la rima? ¿Cómo se sintieron? Escuchamos sus respuestas.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce y muestra interés escribiendo la rima.
2	Reconoce y muestra interés escribiendo la rima.
3	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
4	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
5	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
6	Reconoce e intenta expresarse a través de la rima.
7	Demuestra interés y práctica leyendo la rima.
8	Muestra interés, pero no participa.
9	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
10	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
11	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
12	Interactúa de manera asertiva con sus compañeros.
13	No comprende el mensaje final de la rima y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
14	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
15	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
16	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.

17	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
18	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas.
19	Presta atención y comprende el mensaje
20	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
21	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
22	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros
23	Se expresa formulando preguntas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

Adivinanza “Nuestra amiga la bufanda”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>	<p>Escribe por iniciativa la adivinanza, expresando sus ideas y emociones respecto al tema.</p> <p>Revisa si su escrito transmite lo que quiere comunicar.</p>	<p>Escribe sobre la adivinanza a partir de su experiencia previa.</p> <p>Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura.</p>

<p style="text-align: center;">CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p>	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p> <p>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</p>	<p>Explora de manera individual materiales sobre la bufanda y hace uso de materiales para crear el suyo.</p> <p>Muestra y comenta su proyecto.</p>	<p>Crea su bufanda y utiliza los colores de su elección.</p> <p>Comenta la adivinanza utilizando movimientos y su dibujo.</p>
---	--	--	---

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula, por consiguiente, la maestra ingresa con la imagen de un niño con frío.

La maestra se acerca al cartel de los juegos verbales y pregunta a los niños, ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las figuras? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono de la adivinanza y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?

-Presenta el propósito de la actividad: **Nuestra amiga la bufanda.**

DESARROLLO:

Les muestro la imagen de un niño con frío y dolor de garganta y les pregunto ¿Que le faltará al niño para abrigar su garganta? A continuación, lo descubriremos juntos y les muestro la lámina de la adivinanza:

Es larga y de lana
y cuando hace frío
se la pone mi hermana.

¿Qué es?

Al descubrir juntos de quien se habla, le colocamos la bufanda al niño.

Los niños se sientan en grupos y dibujan una bufanda utilizando los colores de preferencia describiéndolo con imágenes o palabras de la adivinanza.

CIERRE:

En asamblea se pregunta ¿Qué hemos realizado? ¿Qué les gusto más de la adivinanza? ¿Cómo se sintieron? Escuchamos sus respuestas y brindamos una hoja para que colorean la bufanda y escriban el nombre de la misma.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce y muestra interés escribiendo la adivinanza.
2	Reconoce y muestra interés escribiendo la adivinanza.
3	Presta atención y de manera autónoma escribe la adivinanza, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
4	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
5	Presta atención y de manera autónoma escribe la adivinanza, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
6	Reconoce e intenta expresarse a través de la adivinanza.
7	Demuestra interés y práctica leyendo la adivinanza.
8	Muestra interés, pero no participa.
9	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
10	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
11	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
12	Interactúa de manera asertiva con sus compañeros.
13	No comprende el mensaje final de la adivinanza y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
14	Presta atención y de manera autónoma escribe la adivinanza, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
15	Presta atención y de manera autónoma escribe la adivinanza, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
16	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.

17	Presta atención y de manera autónoma escribe la adivinanza, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
18	Presta atención y de manera autónoma practica la adivinanza.
19	Presta atención y comprende el mensaje.
20	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
21	Presta atención y de manera autónoma escribe la adivinanza, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
22	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
23	Se expresa formulando preguntas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

Trabalenguas “Pablito y su clavito”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>	<p>Escribe autónomamente sobre los personajes del trabalenguas expresando sus ideas o emociones.</p> <p>Revisa y dialoga lo escrito sobre el trabalenguas.</p>	<p>Escribe sobre el trabalenguas.</p> <p>Menciona que le gusta o disgusta.</p>

<p style="text-align: center;">CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p>	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p> <p>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</p>	<p>Explora los materiales de acuerdo a su interés.</p> <p>Combina y distintos tipos de colores a través de la pintura.</p> <p>Muestra y comenta su proyecto.</p>	<p>Realiza dibujos de acuerdo al tralenguas.</p> <p>Realiza su tralenguas utilizando movimientos.</p>
---	---	--	---

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula para luego mostrarles el cartel de los Juegos Verbales y pregunta a los niños ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las imágenes del cartel? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono del trabalenguas y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?

-Presenta el propósito de la actividad “Pablito y su clavito”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar del trabalenguas todos juntos

DESARROLLO:

Les muestro la lámina del trabalenguas

Pablito clavó un clavito

en la calva de un calvito.

En la calva de un calvito,

Pablito clavó un clavito.

Leemos el trabalenguas sin revelar las imágenes para luego realizarlo con distintos movimientos corporales y después revelar las imágenes de la lámina e invitar a los niños a participar del trabalenguas “Pablito y su clavito”.

Les presento un sobre de carta grande y les propongo escribirle una carta para Pablito con palabras o dibujos, realizando mensajes u oraciones del trabalenguas.

CIERRE:

En asamblea le preguntamos abiertamente ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿Qué les gusto del trabalenguas? ¿Que realizaron para Pablito? Exponen cada uno su carta escrita.

Al culminar se les alaga su maravilloso trabajo.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce y muestra interés escribiendo el trabalenguas.
2	Reconoce y muestra interés escribiendo el trabalenguas.
3	Presta atención y de manera autónoma escribe el trabalenguas, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
4	Reconoce e intenta crear proyectos sobre el trabalenguas.
5	Presta atención y de manera autónoma escribe el trabalenguas, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
6	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
7	Demuestra interés y práctica leyendo el trabalenguas.
8	Muestra interés, pero no participa.
9	Reconoce e intenta crear proyectos sobre el trabalenguas.
10	Reconoce e intenta crear proyectos sobre el trabalenguas.
11	Reconoce e intenta crear proyectos sobre el trabalenguas.
12	Interactúa de manera asertiva con sus compañeros.
13	No comprende el mensaje final del trabalenguas y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
14	Presta atención y de manera autónoma escribe el trabalenguas, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
15	Presta atención y de manera autónoma escribe la adivinanza, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
16	Reconoce e intenta crear proyectos sobre el trabalenguas.

17	Presta atención y de manera autónoma escribe el trabalenguas, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
18	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas.
19	Presta atención y comprende el mensaje.
20	Reconoce e intenta crear proyectos sobre del trabalenguas.
21	Presta atención y de manera autónoma escribe el trabalenguas, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
22	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
23	Se expresa formulando preguntas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

Rima “¿Qué comerá el perro?”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA</p>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>	<p>Escribe las características de los personajes de la rima a su manera.</p> <p>Comenta respondiendo a las preguntas ¿de quién se hablará en la rima? ¿Qué es lo que más te gustó de la rima? ¿Qué hicieron después en la rima?</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta escribiendo algunas de sus características a su manera.</p> <p>Interactúa con sus amigos sobre su creación.</p>

<p style="text-align: center;">CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p>	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p> <p>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</p>	<p>Explora los materiales que utilizamos.</p> <p>Muestra y comenta su creación.</p>	<p>Utiliza los diferentes materiales.</p> <p>Expone y representa ideas sobre su rima.</p>
---	--	---	---

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Asamblea

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula para luego mostrarles el cartel de los Juegos Verbales y pregunta a los niños ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las imágenes del cartel? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono de la rima y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?

-Presenta el propósito de la actividad “¿Qué comerá el perro?”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar de la rima todos juntos

DESARROLLO:

Les muestro imágenes de diferentes alimentos, y les pregunto de manera abierta, ¿qué comerá nuestro amigo el perro?, de acuerdo con descartes de los alimentos, les diré: ya que hemos descubierto que come el perro, entonaremos esta rima que les enseñaré para que el perrito coma contento:

El perrito travieso, no

Quiere queso

Porque le

Gusta el hueso.

Después los niños voluntad entonan la rima realizando movimiento y mímicas.

Finalizando realizan dibujos sobre los personajes de la rima, escribiendo palabras u oraciones a su manera.

CIERRE:

✓ En asamblea le preguntamos abiertamente ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿Qué juego verbal hicieron hoy? ¿Les gusto el juego verbal?

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce y muestra interés escribiendo la rima.
2	Reconoce y muestra interés escribiendo la rima.
3	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
4	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
5	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
6	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
7	Demuestra interés y práctica leyendo la rima.
8	Muestra interés, pero no participa.
9	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
10	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
11	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
12	Interactúa de manera asertiva con sus compañeros.
13	No comprende el mensaje final de la rima y se muestra ajeno al significado de los juegos verbales.
14	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
15	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.

16	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
17	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
18	Presta atención y de manera autónoma practica la rima.
19	Presta atención y comprende el mensaje
20	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
21	Presta atención y de manera autónoma escribe la rima, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
22	Presta atención y comprende el mensaje, pero no comparte opiniones con sus compañeros.
23	Se expresa formulando preguntas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

Adivinanza “Saltando tan alto como los sapos”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>	<p>Escribe las características de los personajes de la adivinanza.</p> <p>Revisa el escrito de la adivinanza.</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta escribiendo algunas de sus características a su manera.</p> <p>Interactúa con sus amigos sobre su creación.</p>

<p style="text-align: center;">CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p>	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p> <p>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</p>	<p>Explora y descubre los materiales de manera grupal que utilizamos.</p> <p>Muestra y comenta su creación.</p>	<p>Dibujo sobre los sapos.</p> <p>Expone su creación.</p>
---	--	---	---

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Asamblea:

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula para luego mostrarles el cartel de los Juegos Verbales y pregunta a los niños ¿Recuerdan este cartel? ¿Qué vemos en las imágenes del cartel? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono del trabalenguas y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?

-Presenta el propósito de la actividad “Saltando tan alto como los sapos”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar del trabalenguas todos juntos.

DESARROLLO:

Les muestro imágenes de un lago, y les preguntare abiertamente, ¿qué animal vivirá aquí? De una caja sorpresa, saco opciones tales como: ¡un gato, perro, chanco y jirafa ...oh no! Para poder descubrirlo les daré una pista y ustedes tienen que descubrirlo, proceso a mostrarles la lámina:

Soy verde

Me gusta saltar

Jugar en el charco

Y también se croar

¿Quién soy?

Al finalizar el juego, pido que saltemos alto, luego se les dará una hoja para que coloren al sapo y escriban las características del personaje.

CIERRE:

✓ En asamblea le preguntamos abiertamente ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿les gusto el juego verbal?

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce las imágenes y muestra interés escribiendo la adivinanza.
2	Reconoce las imágenes y muestra interés escribiendo la adivinanza.
3	Presta atención, de manera autónoma escribe la adivinanza, y comparte opiniones con sus compañeros.
4	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.

5	Presta atención, de manera autónoma escribe la adivinanza, y comparte opiniones con sus compañeros.
6	Reconoce e intenta expresarse a través de la adivinanza.
7	Demuestra interés y práctica leyendo la adivinanza.
8	Muestra interés, interactúa con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.
9	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
10	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
11	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
12	Muestra interés, interactúa con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.
13	Comprende el mensaje final de la adivinanza y comprende el significado de los juegos verbales.
14	Presta atención de manera autónoma escribe la adivinanza, y comparte opiniones con sus compañeros.
15	Presta atención de manera autónoma escribe la adivinanza, y comparte opiniones con sus compañeros.
16	Reconoce las imágenes y crea proyectos sobre la adivinanza.
17	Presta atención de manera autónoma escribe la adivinanza, y comparte opiniones con sus compañeros.
18	Presta atención y de manera autónoma practica la adivinanza.
19	Presta atención y comprende el mensaje.
20	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.

21	Presta atención de manera autónoma escribe la adivinanza, y comparte opiniones con sus compañeros.
22	Presta atención, comprende el mensaje, y comparte opiniones con sus compañeros.
23	Se expresa formulando preguntas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

Trabalenguas “El hipopótamo gigante”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>	<p>Escribe a su manera las características de los personajes del trabalenguas.</p> <p>Revisa lo escrito de su creación.</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta escribiendo algunas de sus características a su manera.</p> <p>Interactúa con sus amigos sobre su creación.</p>

<p style="text-align: center;">CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p>	<p>Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).</p> <p>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</p>	<p>Explora y descubre los materiales de manera grupal que utilizamos.</p> <p>Muestra y comenta su creación</p>	<p>Dibujo sobre el hipopótamo.</p> <p>Expone su creación.</p>
---	--	--	---

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula para luego mostrarles el cartel de los Juegos Verbales y pregunta a los niños ¿De qué es este cartel? ¿Qué vemos en las imágenes del cartel? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono del trabalenguas y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?

-Presenta el propósito de la actividad “El hipopótamo gigante”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar del trabalenguas todos juntos.

DESARROLLO:

Les muestro la lámina del trabalenguas con las imágenes significativas ocultas

El hipopótamo Hipo

está con hipo.

¿Quién le quita el hipo

al hipopótamo Hipo?

Leemos el trabalenguas con distintos movimientos corporales y después revelar las imágenes de la lámina e invitar a los niños a participar del trabalenguas “El hipopótamo gigante”.

Les propongo formar grupo de tres y en papelotes dibujar y escribir sobre trabalenguas a su manera para exponerlo.

CIERRE:

En asamblea le preguntamos abiertamente ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿De quién trato el trabalenguas ¿Cómo se sintieron al trabajar en grupo con sus amigos?

Al culminar de escuchar las respuestas se les agradece por su compañerismo.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce las imágenes y muestra interés escribiendo el trabalenguas.
2	Reconoce las imágenes y muestra interés escribiendo el trabalenguas.
3	Presta atención, de manera autónoma escribe el trabalenguas, y comparte opiniones con sus compañeros.
4	Reconoce e intenta crear proyectos sobre el trabalenguas.
5	Presta atención, de manera autónoma escribe el trabalenguas, y comparte opiniones con sus compañeros.
6	Reconoce e intenta expresarse a través del trabalenguas.
7	Demuestra interés y práctica leyendo el trabalenguas.
8	Muestra interés, interactúa con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.
9	Reconoce e intenta crear proyectos sobre el trabalenguas.
10	Reconoce e intenta crear proyectos sobre el trabalenguas.
11	Reconoce e intenta crear proyectos sobre el trabalenguas.
12	Muestra interés, interactúa con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.
13	Comprende el mensaje final del trabalenguas y comprende el significado de los juegos verbales.
14	Presta atención de manera autónoma escribe el trabalenguas, y comparte opiniones con sus compañeros.
15	Presta atención de manera autónoma escribe el trabalenguas, y comparte

	opiniones con sus compañeros.
16	Reconoce las imágenes y crea proyectos sobre el trabalenguas.
17	Presta atención de manera autónoma escribe el trabalenguas, y comparte opiniones con sus compañeros.
18	Presta atención y de manera autónoma practica el trabalenguas.
19	Presta atención y comprende el mensaje.
20	Reconoce e intenta crear proyectos sobre el trabalenguas.
21	Presta atención de manera autónoma escribe el trabalenguas, y comparte opiniones con sus compañeros.
22	Presta atención, comprende el mensaje, y comparte opiniones con sus compañeros.
23	Se expresa formulando preguntas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

Rima “Lorena la ballena feliz”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA	<p>Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes.</p> <p>Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</p> <p>Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias.</p>	<p>Identifica las características de los personajes de la rima.</p> <p>Comenta respondiendo a las preguntas ¿de quién se hablará en la rima? ¿Qué es lo que más te gustó de la rima?</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta comentando algunas de sus características.</p> <p>Se les observa interactuar con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.</p>

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Asamblea

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula para luego mostrarles el cartel de los Juegos Verbales y pregunta a los niños ¿De qué es este cartel? ¿Qué vemos en las imágenes del cartel? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono del trabalenguas y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy?

-Presenta el propósito de la actividad “Lorena la ballena feliz”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar del trabalenguas todos juntos.

DESARROLLO:

Les muestro imágenes del mar y les digo: les presentaré a una amiga que vive en este lugar, pero para descubrirlo, juntos tenemos que rimar y ella se asomará, a continuación, les muestro la lámina:

Lorena, la ballena, nada en
el mar como una sirena

Lorena, la ballena, nada en
el mar como una sirena

Culminada la rima, pedimos que se sienten en grupos y les brindamos un papelote con la imagen de la ballena, a la que deberán pegarle materiales de su elección y al finalizar, colocar sus nombres.

CIERRE:

✓ En asamblea le preguntamos abiertamente ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿Qué realizaron hoy?
¿Cómo se sintieron?

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce las imágenes y muestra interés leyendo la rima.
2	Reconoce las imágenes y muestra interés leyendo la rima.
3	Presta atención, de manera autónoma expone su creación, y comparte opiniones con sus compañeros.
4	Reconoce las imágenes y muestra interés leyendo la rima.
5	Presta atención, de manera autónoma expone su creación, y comparte opiniones con sus compañeros.
6	Reconoce e intenta expresarse a través de la rima.
7	Demuestra interés y práctica leyendo la rima.
8	Muestra interés, interactúa con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.
9	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
10	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
11	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
12	Muestra interés, interactúa con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.
13	Comprende el mensaje final de la rima y comprende el significado de los juegos verbales.
14	Presta atención, de manera autónoma expone su creación, y comparte opiniones con sus compañeros.

15	Presta atención, de manera autónoma expone su creación, y comparte opiniones con sus compañeros.
16	Reconoce las imágenes y crea proyectos sobre la rima.
17	Presta atención, de manera autónoma expone su creación, y comparte opiniones con sus compañeros.
18	Presta atención y de manera autónoma practica la rima.
19	Presta atención y comprende el mensaje.
20	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la rima.
21	Presta atención de manera autónoma escribe la rima, y comparte opiniones con sus compañeros.
22	Presta atención, comprende el mensaje, y comparte opiniones con sus compañeros.
23	Se expresa formulando preguntas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 16

Trabalenguas “El loro Carmelo”

1. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA	<p>Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de lo que observa en las ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presenta en variados soportes.</p> <p>Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto).</p> <p>Comenta las emociones que le generó el texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencias.</p>	<p>Identifica las características de los personajes del trabalenguas.</p> <p>Comenta de quien tratara o ideas sobre el trabalenguas además de expresar sus emociones e intereses.</p>	<p>Reconoce las imágenes que se les presenta comentando algunas de sus características.</p> <p>Se les observa interactuar y dialogar con sus amigos sobre el trabalenguas.</p>

2. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

INICIO :

Los niños y niñas se sientan en asamblea dentro del aula y recuerdan los acuerdos asumidos en el aula acompañada de un ave en mi hombro para luego mostrarles el cartel de los Juegos Verbales y preguntarles a los niños ¿De qué es este cartel? ¿Qué vemos en las imágenes del cartel? Escuchamos lo que los niños mencionan.

-Presenta el icono del trabalenguas y pregunta ¿Qué es? ¿Qué realizaremos hoy? Y el propósito de la actividad “El loro Carmelo”, para la cual debemos tener en cuenta algunas normas para disfrutar del trabalenguas todos juntos.

DESARROLLO:

El loro Carmelo les trajo una carta grande el cual es la lámina del juego verbal del trabalenguas.

La cara del loro
se aclara con cloro,
claro, con cloro se aclara
la cara del loro.

Leemos el trabalenguas sin las imágenes significativas, realizándolo con saltos y gestos. Revelamos las imágenes significativas del trabalenguas e invitamos ponernos frente a un compañero y leer el trabalenguas realizando distintos movimientos.

Invitamos pegar plumas al loro Carmelo de manera libre para que así lean el trabalenguas acompañado de su loro Carmelo.

CIERRE:

En asamblea le preguntamos abiertamente ¿Qué hicieron el día de hoy? ¿Qué juego verbal realizaron? ¿De qué trato el trabalenguas?, ¿Que realizaron a su loro Carmelo? ¿Cómo se sintieron? Y se les escucha sus respuestas.

3. EVALUACIÓN

ESTUDIANTES	DESCRIPCION DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
1	Reconoce las imágenes y muestra interés leyendo la adivinanza.
2	Reconoce las imágenes y muestra interés leyendo la adivinanza.
3	Presta atención, de manera autónoma expone su creación, y comparte opiniones con sus compañeros.
4	Reconoce las imágenes y muestra interés leyendo la adivinanza.
5	Presta atención, de manera autónoma expone su creación, y comparte opiniones con sus compañeros.
6	Reconoce e intenta expresarse a través de la adivinanza.
7	Demuestra interés y práctica leyendo la adivinanza.
8	Muestra interés, interactúa con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.
9	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
10	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
11	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
12	Muestra interés, interactúa con sus amigos, a través del dialogo respondiendo a las preguntas realizadas.
13	Comprende el mensaje final de la adivinanza y comprende el significado de los juegos verbales.
14	Presta atención, de manera autónoma expone su creación, y comparte opiniones con sus compañeros.
15	Presta atención, de manera autónoma expone su creación, y comparte

	opiniones con sus compañeros.
16	Reconoce las imágenes y crea proyectos sobre la adivinanza.
17	Presta atención, de manera autónoma expone su creación, y comparte opiniones con sus compañeros.
18	Presta atención y de manera autónoma practica la adivinanza.
19	Presta atención y comprende el mensaje.
20	Reconoce e intenta crear proyectos sobre la adivinanza.
21	Presta atención de manera autónoma escribe la adivinanza, y comparte opiniones con sus compañeros.
22	Presta atención, comprende el mensaje, y comparte opiniones con sus compañeros.
23	Se expresa formulando preguntas, mostrando interés interactúa con sus compañeros.

Ejecución de la actividad N° 01 “Nos protegemos de la lluvia”



Nota. Se realizó una adivinanza con un disfraz de gota.

Ejecución de la actividad N° 02 “Rugiendo como tigres”



Nota. Se realizó trabalenguas con movimientos corporales.

Ejecución de la actividad N° 03 “Cantando al son del gallo Bartolito”



Nota. Los niños realizaron la rima caracterizando al personaje.

Ejecución de la actividad N° 04 “¿Cómo hace y dice el pato?”



Nota. Los niños participaron y descubrieron la adivinanza.

Ejecución de la actividad N° 05 “Jugando con las gemelas rr”



Nota. Los niños utilizaron las imágenes relacionándolas con el trabalenguas.

Ejecución de la actividad N° 06 “Ayudemos a nuestro amigo el zorro”



Nota. Los alumnos participaron en una rima colocándole los accesorios al personaje.

Ejecución de la actividad N° 07 “Un insecto muy colorido entre las flores”



Nota. Se contó una historia del personaje de la adivinanza.

Ejecución de la actividad N° 08 “Rebota la pelota”



Nota. Los niños decoran un globo que representando una pelota.

Ejecución de la actividad N° 09 “¿Qué hace el gato?”



Nota. Se realizó una rima con movimientos corporales.

Ejecución de la actividad N°10 “Nuestra amiga la bufanda”



Nota. Los niños escribieron la adivinanza utilizando dibujos.

Ejecución de la actividad N°11 “Pablito y su clavito”



Nota. Los alumnos participaron activamente en el trabalenguas, utilizando imágenes.

Ejecución de la actividad N°12 “¿Qué comerá el perro?”



Nota. Se realizó una rima utilizando diversas imágenes del personaje.

Ejecución de la actividad N°13 “Saltando tan alto como los sapos”



Nota. Los niños descubren al protagonista de la adivinanza.

Ejecución de la actividad N°14 “El hipopótamo gigante”



Nota. Los estudiantes leyeron el trabalenguas utilizando las imágenes como apoyo.

Ejecución de la actividad N°15 “Lorena la ballena feliz”



Nota. En grupos, adornaron al personaje de la rima utilizando materiales a su elección.

Ejecución de la actividad N°16 “El loro Carmelo”



Nota. Los niños colorean y decoran al personaje del trabalenguas.

Anexo 7:

Coefficiente V de Aiken y resultados de la cuantificación de la validez del contenido

Luego de la evaluación de los jueces los datos se procesaron en Excel, para determinar la validez de contenido del instrumento, utilizándose el coeficiente V de Aiken, técnica para cuantificar la validez de contenido del ítem respecto a la evaluación por N jueces. El coeficiente V de Aiken asume valores de “0” a “1”, siendo “1” el máximo posible, indicando un perfecto acuerdo entre jueces o expertos. También puede ser usado respecto a un ítem, donde dichas valoraciones pueden ser dicotómica (0 y 1, o Si y No) o politómicas (de 0 a 5), tal como indica Ecurra (1988). Siendo nuestro caso, dicotómicas. La ecuación para el cálculo de este coeficiente es:

$$V = \frac{S}{[N(C - 1)]}$$

Donde:

S = Suma de las puntuaciones asignadas por todos los jueces a un ítem. Siendo, “Si” = “1” y “No” = “0”.

N = Número de jueces (en este caso, 3).

C = Número de categorías posibles en la escala de valoración (en nuestro caso es 2).

Si el valor de V es superior a 0.8, se considera que el ítem es válido. Si el valor es inferior a 0.8, el ítem debe ser revisado para mejorar su claridad o relevancia, o incluso puede ser eliminado. Así, para el caso de contar con tres jueces, se necesita el acuerdo de por lo menos 2 (2.4 jueces) de ellos para que a un nivel de $p < 0.05$ el ítem sea considerado como válido. Y aunque generalmente se recomiendan grupos más grandes, idealmente 7 o más expertos. Para que un ítem sea válido con un grupo más pequeño, se requiere un alto grado de acuerdo entre ellos. Siempre en un número impar de jueces (Ecurra, 1988).

Así mismo, se puede determinar también, los intervalos de confianza correspondientes al coeficiente de V de Aiken (Penfield, 2004):

$$L = \frac{2nkV + Z^2 - Z\sqrt{4nkV(1 - V) + Z^2}}{2(nk + Z^2)}$$

$$U = \frac{2nkV + Z^2 + Z\sqrt{4nkV(1 - V) + Z^2}}{2(nk + Z^2)}$$

Dónde:

L = Límite inferior del intervalo de confianza.

U = Límite superior del intervalo de confianza.

Z = Valor en la distribución normal estándar, según nivel de confianza (para un 95% de confianza).

V = coeficiente V de Aiken.

k = es la resta de la calificación máxima menos la calificación mínima. n = número de jueces.

Finalmente, obteniéndose:

	Ítems	Suma de calificaciones de Jueces	V de Aiken por ítem	IC [95%]
Expresión oral	1. Interactúa verbalmente con sus pares y adultos.	3	1.00	
	2. Expresa sus ideas, pensamientos y emociones.	3	1.00	
	3. Se expresa a través de juegos o representaciones teatrales.	3	1.00	
	4. Dialoga sobre temas variados y explora nuevas palabras en su vocabulario.	3	1.00	0.44 - 1.00
	5. Practica sonidos y palabras al narrar historias y/o cuentos.	3	1.00	
	6. Formula preguntas para obtener información y ampliar su conocimiento.	3	1.00	
Lectura	7. Demuestra interés por los libros y materiales de lectura.	3	1.00	
	8. Comprende el significado de las palabras y/o frases que escucha o lee.	3	1.00	
	9. Realiza suposiciones sobre lo que sucederá en la narración.	3	1.00	0.44 - 1.00
	10. Comprende el mensaje del texto y/o idea principal.	3	1.00	1.00
	11. Resume con sus propias palabras la lectura escuchada.	3	1.00	
	12. Relaciona el texto con sus experiencias y conocimiento.	3	1.00	
	13. Expresa sus opiniones ante una lectura.	3	1.00	

Producción de textos	14.Escribe por decisión propia.	3	1.00	
	15.Utiliza recursos gráficos para plasmar sus ideas.	3	1.00	
	16.Revisa sus propias producciones escritas y dibujadas.	3	1.00	
	17.Expresa sus ideas y/o emociones.	3	1.00	
	18.Refleja sus vivencias y/o conocimientos a través de sus producciones.	3	1.00	0.44 - 1.00
	19.Comparte sus producciones textuales con otros niños y/o adultos.	3	1.00	
	20.Demuestra interés por mejorar su capacidad de escribir y/o dibujar textos.	3	1.00	
Coefficiente V de Aiken total			1.00	0.44 - 1.00

Siendo así, un coeficiente de Aiken total de 1.00 [IC95%: 0.44-1.00], así como también para cada ítem, siendo altamente concordante y validado entre ellos.

Anexo 8:

Alfa de Cronbach y resultados de la cuantificación de la confiabilidad del contenido

Se aplicó la “Guía de observación competencias del área de comunicación” a una muestra piloto, muestra no probabilística por conveniencia de 20 estudiantes, que no tenía efectos sobre la muestra del estudio, con el objetivo de evaluar los ítems propuestos en el instrumento.

El resultado del valor del coeficiente de consistencia interna alfa de cronbach del instrumento fue de 0.88 en promedio. Por lo que se consideró que la guía de observación para medir las competencias del área de comunicación es confiable. Para ello, se usaron algunas fórmulas, como lo referido por Morales (2007) y Aiken (1980):

Coeficiente alfa de Cronbach:

El coeficiente alfa de Cronbach es una medida de consistencia interna utilizada para estimar el grado en que los ítems de un instrumento miden de manera conjunta un mismo constructo (Morales, 2007). Se expresa mediante:

$$\alpha = \frac{k}{(k - 1)} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k \sigma_i^2}{\sigma_T^2}\right)$$

Donde:

k = Número total de ítems.

σ_i^2 = Varianza del ítem i.

σ_T^2 = Varianza del puntaje total del test.

Media de la escala si el ítem se suprime

La media de la escala al retirar un ítem permite evaluar el impacto de dicho ítem en el comportamiento general del instrumento, siendo un procedimiento estándar en análisis de confiabilidad (Morales, 2007):

$$Media_{(-i)} = \frac{1}{N} \sum_{j=1}^N (T_j - X_{ij})$$

Donde:

N = Número de participantes.

T_j = Puntaje total del participante j.

X_{ij} = Puntuación del participante j en el ítem i .

Varianza de la escala si el ítem se suprime:

Este indicador complementa la media sin el ítem y contribuye a identificar ítems que incrementan o reducen la homogeneidad de la escala (Morales, 2007).

$$Var_{(-i)} = \frac{1}{(N-1)} \left(\sum_{j=1}^N [(T_j - X_{ij}) - Media_{(-i)}]^2 \right)$$

Correlación ítem-total corregida:

La correlación ítem - total corregida se obtiene correlacionando el ítem i con el puntaje total del test excluyendo ese mismo ítem. Correlaciones bajas indican que el ítem no está aportando adecuadamente al constructo. (Aiken, 1980; Morales, 2007):

$$T_{(-i)} = T - X_i$$
$$r_{i, T_{(-i)}} = \frac{Cov(X_i, T_{(-i)})}{\sigma_{X_i} \sigma_{T_{(-i)}}}$$

Donde:

$Cov(X_i, T_{(-i)})$ = Covarianza entre el ítem y la escala sin dicho ítem.

σ_{X_i} y $\sigma_{T_{(-i)}}$ = Desviaciones estándar del ítem y del total corregido.

Alfa de Cronbach si el ítem se suprime

Este indicador estima el valor del alfa del instrumento si un ítem es retirado. Es útil para determinar si dicho ítem aumenta o disminuye la consistencia interna global (Morales, 2007):

$$\alpha_{(-i)} = \frac{(k-1)}{(k-2)} \left(1 - \frac{\sum_{j \neq i} \sigma_j^2}{\sigma_{T_{(-i)}}^2} \right)$$

Donde:

Para este cálculo se elimina el ítem i , quedando un total de $k-1$ ítems

$\sigma_{T_{(-i)}}^2$ = varianza del puntaje total sin el ítem i

Así, obteniéndose lo siguiente:

Ítems	Media de escala (Si el ítem se suprime)	Varianza de escala (Si el ítem se suprime)	Correlación ítem - total corregida	Alfa de Cronbach (Si el ítem se suprime)
1.Interactúa verbalmente con sus pares y adultos.	38.30	53.59	0.553	0.846
2.Expresa sus ideas, pensamientos y emociones.	38.65	51.19	0.569	0.844
3.Se expresa a través de juegos o representaciones teatrales.	38.45	50.89	0.570	0.844
4.Dialoga sobre temas variados y explora nuevas palabras en su vocabulario.	38.35	50.37	0.587	0.843
5.Practica sonidos y palabras al narrar historias y/o cuentos.	38.70	51.38	0.548	0.845
6.Formula preguntas para obtener información y ampliar su conocimiento.	38.55	49.95	0.602	0.842
7.Demuestra interés por los libros y materiales de lectura.	38.35	52.66	0.507	0.847
8.Comprende el significado de las palabras y/o frases que escucha o lee.	38.40	52.57	0.534	0.847
9.Realiza suposiciones sobre lo que sucederá en la narración.	38.75	52.09	0.415	0.851
10.Comprende el mensaje del texto y/o idea principal.	38.75	52.30	0.491	0.848
11.Resume con sus propias palabras la lectura escuchada.	38.70	53.90	0.309	0.855
12.Relaciona el texto con sus experiencias y conocimiento.	38.95	53.94	0.435	0.850
13.Expresa sus opiniones ante una lectura.	38.60	52.78	0.544	0.847

14.Escribe por decisión propia.	38.65	52.24	0.492	0.848
15.Utiliza recursos gráficos para plasmar sus ideas.	38.70	52.54	0.393	0.852
16.Revisa sus propias producciones escritas y dibujadas.	38.75	52.88	0.325	0.854
17.Expresa sus ideas y/o emociones.	38.95	52.59	0.262	0.856
18.Refleja sus vivencias y/o conocimientos a través de sus producciones.	38.60	53.49	0.597	0.843
19.Comparte sus producciones textuales con otros niños y/o adultos.	38.70	53.05	0.258	0.857
20.Demuestra interés por mejorar su capacidad de escribir y/o dibujar textos.	38.65	52.41	0.258	0.857

Para lo que debe entenderse, que: con el fin de examinar la aportación individual de cada ítem a la consistencia interna del instrumento, estos análisis permiten identificar ítems que podrían estar afectando la homogeneidad interna del instrumento.

En cuanto a las correlaciones ítem-total corregidas, la mayoría de los ítems presentaron valores entre 0.40-0.60 (>0.30), indicando una adecuada consistencia con la puntuación total del instrumento (Niveles Aceptables - Buenos). No obstante, algunos ítems, particularmente los ítems 17 (ligeramente bajo: 0.262), 19 (bajo: 0.258) y 20 (bajo: 0.258) tienen correlaciones con valores por debajo de 0.30. Aunque esto sugiere que dichos ítems aportan menor información a la escala, no comprometen significativamente la confiabilidad general.

Respecto al índice alfa de Cronbach, si se suprime el ítem, se observa que ninguno de los ítems eleva el coeficiente general por encima del valor total obtenido ($\alpha=0.88$). Si bien algunos ítems, como el 17 ($\alpha=0.856$), 19 ($\alpha=0.857$) y 20 ($\alpha=0.857$) generan ligeros incrementos en el alfa al ser retirados, estos incrementos no superan a la confiabilidad global del instrumento, por lo que no se recomienda su eliminación, siendo que ningún ítem mejora sustancialmente el alfa total al ser eliminado.

En conjunto, se indica que todos los ítems contribuyen adecuadamente a la consistencia interna del instrumento, manteniendo un nivel de confiabilidad satisfactorio. En consecuencia, se recomienda conservar la totalidad de los ítems para la aplicación del instrumento.