

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA**

SANTA ROSA



PROGRAMA: EDUCACIÓN INICIAL

**JUEGOS VOCÁLICOS PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE ORAL
EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
PÚBLICA DE CUSCO-2023**

Línea de Investigación:

Enseñanza y aprendizaje

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. Mary Cruz AUCCAYLLA VILLCAS

Bach. Erika HUAMAN CUSIHUAMAN

Asesor(a):

Livia Jenny Patiño Cama

Nº ORCID: 0009-0007-9897-0281

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL

CUSCO – PERÚ

2024




19% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 18%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 12%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Mary Cruz Aucaylla Villcas y Erika Huaman Cusihuaman, con Documento Nacional de Identidad N.º 46803341 y N.º 74405833, respectivamente, y estudiantes del Programa Académico FID en la Escuela de Educación Pedagógica Pública Santa Rosa, manifestamos bajo juramento lo siguiente:

1. La presente tesis, titulada "Juegos vocálicos para fomentar el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años en una institución educativa inicial pública en Cusco, 2023," es de nuestra completa autoría y la entregamos con el fin de obtener el Título Profesional de Licenciadas en Educación.
2. El contenido de esta tesis es íntegro y no incluye material plagiado en ninguna de sus partes, habiendo respetado de manera rigurosa las normas internacionales de cita y referencia de todas las fuentes consultadas, de modo que no vulnera derechos de terceros.
3. Afirmamos que esta investigación es totalmente original e inédita, sin haber sido desarrollada, publicada ni presentada por terceras personas, físicas o jurídicas, ni presentada previamente para obtener otro grado o título académico, por lo cual no incurre en autoplagio.
4. Los datos y resultados expuestos son auténticos, no han sido alterados, duplicados ni copiados, y, por tanto, representan una contribución genuina a la realidad investigada.

En caso de detectarse cualquier irregularidad, como falsificación de datos, plagio, falta de cita a autores o uso indebido de información, asumo plena responsabilidad y las sanciones legales pertinentes.

14 de Octubre de 2024.

Mary Cruz Aucaylla Villcas
DNI. No. 46803341

Erika Huaman Cusihuaman
DNI. No. 74405833

DEDICATORIA

Dedicamos a nuestra casa de estudio Santa Rosa, por proporcionarnos el conocimiento, los recursos y el entorno académico que hicieron posible esta tesis. Su compromiso con nuestra formación integral y la excelencia educativa ha sido una fuente constante de inspiración.

A mis docentes, por su orientación, apoyo y dedicación. Gracias por compartir su sabiduría y por guiarnos con paciencia a lo largo de este viaje. Su influencia ha sido fundamental en la realización de este trabajo.

A mi familia, que ha sido mi mayor apoyo, por su amor incondicional y su fe constante en mí. Su aliento y comprensión han sido el motor que me impulsó a seguir adelante.

Mary Cruz y Erika

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer en primer lugar a Dios y a nuestras familias, por su amor incondicional, su paciencia y su constante apoyo durante este viaje académico. Su aliento y comprensión han sido la base sobre la que hemos construido cada paso hacia la culminación de esta profesión.

A mis profesores, por su orientación, su generosidad en compartir conocimientos y su dedicación a nuestra formación. Su apoyo y sabiduría han sido fundamentales en el desarrollo de esta investigación.

A todos ellos, muestro más profundo agradecimiento por hacer posible este logro.

Mary Cruz y Erika

RESUMEN

La investigación se enfocó en examinar cómo los juegos vocálicos influyen en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años que asisten a la Institución Educativa N° 374 Acomocco, abordando la problemática de bajo rendimiento en esta área clave para su aprendizaje y socialización.

El propósito principal fue verificar si el uso de juegos vocálicos mejora de manera significativa las habilidades del lenguaje oral en cuatro áreas: estructura morfosintáctica, semántica, pragmática y fonética/fonológica. Para ello, el estudio empleó un diseño cuantitativo de tipo pre-experimental, aplicando evaluaciones antes y después de la intervención mediante un pretest y post-test. La muestra estuvo compuesta por 19 niños, a quienes se les implementó un programa de intervención basado en juegos vocálicos. Su progreso fue medido a través de pruebas estandarizadas y análisis estadísticos.

Los resultados reflejaron mejoras significativas en cada dimensión evaluada. En la dimensión morfosintáctica, los niños lograron formular oraciones más complejas; en la dimensión semántica, ampliaron su vocabulario y comprensión de palabras; en la dimensión pragmática, se observó un uso más adecuado del lenguaje en entornos sociales; y en la dimensión fonética/fonológica, mostraron una mayor habilidad para articular y discriminar fonemas. Los análisis estadísticos, que incluyeron medidas descriptivas y la prueba T de Student, confirmaron la validez de las hipótesis, evidenciando una mejora notable en el lenguaje oral de los niños. En conclusión, se demostró que los juegos vocálicos son un recurso efectivo para potenciar el desarrollo del lenguaje oral en la primera infancia, contribuyendo no solo al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas, sino también a otras competencias cognitivas y sociales. Se sugiere, sin embargo, realizar estudios a mayor escala y con seguimiento a largo plazo para evaluar la durabilidad de estos avances y la aplicación de esta metodología en diversos contextos educativos, ampliando su impacto y posibilidades de implementación.

Palabras clave: juegos vocálicos, lenguaje oral, trabalenguas.

ABSTRACT

This research focused on examining the impact of vocal games on the oral language development of 3-year-old children attending the Educational Institution No. 374 Acomocco, addressing the issue of low performance in this fundamental area for their learning and socialization. The main objective was to determine whether the use of vocal games significantly enhances oral language skills across four areas: morphosyntactic structure, semantics, pragmatics, and phonetics/phonology.

The study employed a quantitative, pre-experimental design, applying pre-test and post-test evaluations before and after the intervention. The sample consisted of 19 children who participated in an intervention program based on vocal games. Their progress was measured through standardized tests and statistical analysis.

The results showed significant improvements in each evaluated dimension. In the morphosyntactic dimension, children achieved more complex sentence constructions; in the semantic dimension, they expanded their vocabulary and word comprehension; in the pragmatic dimension, they demonstrated more appropriate use of language in social contexts; and in the phonetic/phonological dimension, they showed a greater ability to articulate and discriminate phonemes. Statistical analyses, including descriptive measures and the Student's t-test, confirmed the validity of the hypotheses, showing a notable improvement in the children's oral language. In conclusion, the research demonstrated that vocal games are an effective tool to enhance oral language development in early childhood, contributing not only to linguistic skills but also to other cognitive and social competencies. However, it is recommended that further studies be conducted on a larger scale and with long-term follow-up to assess the sustainability of these advances and the application of this methodology in different educational contexts, expanding its reach and potential impact..

Keywords: vowel games, oral language, tongue twisters.

TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	v
TABLA DE CONTENIDOS.....	vii
INDICE DE TABLAS.....	x
INDICE DE FIGURAS.....	xi
CAPITULO I	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1 Descripción del problema.....	11
2.1 Formulación del problema.....	14
1.2.1 Problema general.....	14
1.2.2 Problemas específicos.....	14
1.3 Objetivos de la investigación.....	14
1.3.1 Objetivo general.....	14
1.3.2 Objetivo específico.....	14
1.4 Justificación e importancia del estudio.....	15
1.4.1 Conveniencia.....	15
1.4.2 Relevancia Social.....	16
1.4.3 Valor Teórico.....	16
1.4.4 Implicancias Prácticas.....	16
1.4.5 Valor Metodológico.....	17
1.5 Delimitación espacial temporal.....	17
1.6 Limitaciones De La Investigación.....	19
CAPITULO II.....	21
MARCO TEÓRICO COMCEPTUAL.....	21
2.1 Antecedentes de la investigación.....	21
2.1.1 A nivel internacional.....	21
2.1.2 A nivel nacional.....	23
2.1.3 A nivel regional.....	26

2.2	Bases teórico – científicas.....	30
2.2.1	Juegos vocálicos (variable independiente)	30
2.2.2	Conceptualizaciones del juego	30
2.2.3	Definición de 'Vocálicos'	31
2.2.4	Beneficios de los juegos vocálicos en el desarrollo del lenguaje oral.....	32
2.3	Tipos de juegos vocálicos	33
2.3.1	Trabalenguas.....	33
2.3.2	Canciones	34
2.3.3	Praxias	35
2.3.4	Tipos de Praxias Faciales:	35
2.4	Dimensiones del juego.....	36
2.4.1	Dimensión afectiva emocional	36
2.4.2	Dimensión social	36
2.4.3	Dimensión creativa.....	37
2.4.4	Dimensión cognitiva.....	37
2.5	Lenguaje oral	38
2.5.1	Teorías del lenguaje oral	39
2.5.2	Desarrollo del lenguaje de Bruner	39
2.5.3	Innatista de Noam Chomsky.....	39
2.5.4	Cognitiva de Piaget.....	40
2.6	Dimensiones del lenguaje oral.....	40
2.6.1	Morfosintáctico.....	41
2.6.2	Semántico	41
2.6.3	Pragmático.....	42
2.6.4	Fonético y fonológico.....	42
2.7	Definición de términos.....	43
CAPITULO III		47
MARCO METODOLÓGICO		47
3.1	Hipótesis de la Investigación	47
3.1.1	Hipótesis general	47
3.1.2	Hipótesis específicas	47
3.2	Variables de la investigación	47

3.2.1	Variable independiente / variable de estudio I	47
3.2.2	Variable dependiente / variable de estudio II	47
3.2.3	Operacionalización De Variables	47
3.3	Método de investigación	48
3.3.1	Enfoque de investigación	50
3.3.2	Tipo de investigación	50
3.3.3	Alcance o nivel de investigación	51
3.3.4	Diseño de investigación.....	51
3.4	Población y muestra de estudio	52
3.4.1	Población	52
3.4.2	Muestra	53
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	53
3.5.1	Técnica de muestreo	53
3.5.2	Técnica de recolección de datos	54
3.5.3	Instrumento de recolección de datos	54
3.5.4	Características del instrumento.....	55
3.5.5	Escala de categorización de resultados.....	56
3.6	Validación y confiabilidad de los instrumentos.....	57
3.6.1	Validación.....	57
3.6.2	Confiabilidad	58
3.6.3	Validez de contenido juicio de experto	58
3.6.4	Consistencia Interna del instrumento.	59
3.6.5	La ecuación de alfa de Cronbach es la siguiente:.....	59
3.6.6	Metodología de análisis de datos.....	61
3.6.7	Análisis Preliminar de Datos con Excel	61
3.6.8	Análisis de Datos con SPSS	61
3.6.9	Pasos del análisis con SPSS:	62
3.7	Aspectos éticos	62
CAPITULO IV		64
RESULTADOS DE LA INVESEGACIÓN.....		64
4.1	Descripción resultados	64
4.1.1	Los juegos vocálicos y su influencia en el aspecto Morfosintáctico del lenguaje oral en los estudiantes de 3 años de la institución educativa N° 374 Acomocco.....	64

4.1.2	Los juegos vocálicos y su influencia en el aspecto Semántico del lenguaje oral en los estudiantes de 3 años de la institución educativa N° 374 Acomocco.....	66
4.1.3	Los juegos vocálicos y su influencia en el aspecto Pragmático del lenguaje oral en los e estudiantes de 3 años de la institución educativa N° 374 Acomocco.....	68
4.1.4	Los juegos vocálicos y su influencia en el aspecto Fonético y fonológico del lenguaje oral en los estudiantes de 3 años de la institución educativa N° 374 Acomocco.	71
4.2	Resultado respecto al objetivo general	74
4.3	Estadígrafos descriptivos de la muestra en estudio.....	76
4.4	Tamaño del efecto de la variable independiente sobre la dependiente.....	78
4.5	Prueba de hipótesis	79
4.6	Prueba de normalidad	80
4.7	Prueba no paramétrica.....	81
4.8	Validación de la hipótesis general de la investigación	83
4.8.1	Validación de la hipótesis específica 1.....	84
4.8.2	Validación de la hipótesis específica 2.....	86
4.8.3	Validación de la hipótesis específica 3.....	87
4.8.4	Validación de la hipótesis específica 4.....	89
4.9	Discusión de resultados	91
CONCLUSIONES.....		94
RECOMENDACIONES		96
ANEXOS.....		104
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....		104
MATRIZ DE INSTRUMENTO.....		107
INSTRUMENTO DE INVESTIGACION.....		111
VALIDACION DE INSTRUMENTOS APROVADOS.....		112
Data del pre test.....		114
Data del post test		115

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio	52
Tabla 2 Muestra de estudio	53
Tabla 3 Categorización de la variable: Dependiente	57

Tabla 4 Validación del instrumento Lenguaje Oral	58
Tabla 5 Interpretación del coeficiente alfa de Cronbach	59
Tabla 6 Confiabilidad interna del instrumento	60
Tabla 7 Resultados de la Dimensión Morfosintáctico	64
Tabla 8 Resultados de la Dimensión Semántico	66
Tabla 9 Resultados de la Dimensión Pragmático	69
Tabla 10 Resultados de la Dimensión Fonético y Fonológico	71
Tabla 11 Resultados Generales del Desarrollo del Lenguaje Oral	74
Tabla 12 Estadígrafos descriptivos	76
Tabla 13 Estadígrafos descriptivos para determinar la d de Cohen:	78
Tabla 14 Tamaño del efecto	79
Tabla 15 Prueba de normalidad	80
Tabla 16 Contraste de hipótesis	82
Tabla 17 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	82
Tabla 18 Prueba de muestras emparejadas Hipótesis general	83
Tabla 19 Prueba de muestras emparejadas Hipótesis específica 1	85
Tabla 20 Prueba de muestras emparejadas Hipótesis específica 2	87
Tabla 21 Prueba de muestras emparejadas Hipótesis específica 3	88
Tabla 22 Prueba de muestras emparejadas Hipótesis específica 4	90

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Dimensión Morfosintáctico	65
Figura 2 Dimensión Semántico	67
Figura 3 Dimensión Pragmático	69
Figura 4 Dimensión Fonético y Fonológico	72
Figura 5 Resultados Comparativos del Desarrollo del Lenguaje Oral	74

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

El desarrollo del lenguaje en la primera infancia es fundamental, pues influye directamente en el proceso de aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Sin embargo, este aspecto suele identificarse tarde, lo que complica una intervención adecuada y oportuna. Las barreras en la comunicación representan un gran desafío para el aprendizaje, afectando tanto el rendimiento escolar como las relaciones sociales de los niños (Ibañez, 2019). Aquellos niños que enfrentan diversos conflictos en la etapa del desarrollo del lenguaje oral suelen experimentar frustración, debido a que no logran expresar sus pensamientos con claridad, generando problemas de comprensión en su entorno. Aunque los niños saben lo que desean comunicar, su incapacidad para articular palabras correctamente aumenta su frustración y afecta su autoestima (Ibañez, 2019).

En el contexto nacional, las deficiencias en el sistema educativo se hicieron más evidentes durante la pandemia, impactando significativamente el desarrollo de las habilidades orales en los niños. La ausencia en el contacto directo entre estudiantes, docentes y compañeros ha influido notablemente en la adquisición y desarrollo de habilidades lingüísticas esenciales. Según el MINSA (2021), la pandemia generó pérdidas significativas en estímulos vitales para el desarrollo infantil, especialmente en cuanto a socialización y estimulación del lenguaje. La falta de espacios físicos donde los niños puedan interactuar y expresarse verbalmente ha tenido un efecto considerable en varias áreas de su desarrollo, siendo el lenguaje uno de los aspectos más perjudicados. La carencia de interacción y de oportunidades para practicar el lenguaje en contextos naturales ha limitado su desarrollo (MINSA, 2021).

El Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP) bajo el liderazgo innovador de la maestra Jasmith Escobar Chauchas, docente de una escuela rural en Cusco, que ha implementado con éxito técnicas participativas para mejorar las habilidades comunicativas orales en sus estudiantes. En la I.E. 50088, ubicada en el distrito de Rondoca, provincia de Acomayo, Escobar ha empleado refranes, rimas, adivinanzas y pregones, adaptados a la cultura local, como herramientas dinámicas para enriquecer el vocabulario y mejorar la pronunciación de los niños. Estos elementos lingüísticos, al ser integrados en la enseñanza, no solo fomentaron la creatividad y la participación de los estudiantes, sino que también les permitieron combinar palabras, creando un vocabulario diverso y reforzando la fluidez verbal. La experiencia de Escobar fue compartida ampliamente entre docentes que participaron en la red de innovadores educativos impulsada por FONDEP, demostrando que el uso de estrategias contextualizadas y lúdicas puede ser altamente efectivo en desarrollar de manera efectiva el lenguaje en los primeros años de vida (FONDEP, 2020).

En contextos educativos, el fomentar el lenguaje oral en infantes es determinante, al ser el lenguaje una herramienta esencial para lograr la socialización, permitiendo a los niños establecer relaciones, expresar sus necesidades, intereses y emociones, y facilitar su integración en diversos contextos sociales y educativos (Solorzano, 2019). Este aspecto del desarrollo infantil es fundamental, pues a través del lenguaje los niños no solo comunican sus pensamientos, sino que también construyen su identidad y comprensión del mundo que los rodea.

Sin embargo, en nuestro país, el desarrollo oral del lenguaje en infantes enfrenta diversos desafíos. Según estudios recientes, los niños en edad preescolar, particularmente aquellos de contextos rurales, suelen presentar dificultades significativas en la adquisición de habilidades

lingüísticas básicas, lo que puede ser atribuido a la falta de estimulación adecuada en el hogar y a las limitaciones en el acceso a recursos educativos de calidad (MINEDU, 2021) Estos problemas se agravan en el caso de infantes de 3 años, donde la detección inicial y temprana de diferentes dificultades en la pronunciación y articulación es crítica, pero muchas veces pasada por alto, lo que genera repercusiones negativas a largo plazo en su desarrollo comunicativo y social.

En la I. E. I. N°374 de Acomocco, Cusco, se logró evidenciar que los infantes de 3 años del aula Alegría presentan dificultades al pronunciar palabras que les permitan expresar sus deseos y necesidades. Estas dificultades no solo afectan su capacidad de comunicación, sino que también pueden llevar a problemas de integración social y frustración emocional, ya que los niños no logran hacerse entender ni participar plenamente en actividades grupales. Si este problema no se aborda de manera oportuna, los estudiantes corren el riesgo de enfrentar mayores dificultades en el futuro, tanto en términos de su desarrollo lingüístico como en el desarrollo de habilidades sociales necesario para la socialización con sus compañeros.

Para enfrentar esta problemática, se propone la implementación de juegos vocálicos como una estrategia pedagógica lúdica y efectiva que logra estimular de manera efectiva el lenguaje oral en niños. Además, los juegos vocálicos, que incluyen actividades como trabalenguas, rimas y ejercicios orales, son particularmente útiles para mejorar la fluidez verbal y fortalecer los músculos orofaciales necesarios para una pronunciación correcta. Estas actividades no solo incrementan el vocabulario de los niños, además proporciona un ambiente agradable, motivador y lleno de aprendizaje, lo que facilita la adquisición de habilidades lingüísticas de manera natural y significativa (Peña Morales, 2019).

2.1 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera la aplicación de juegos vocálicos puede mejorar el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años de edad de la IEI N° 374 Acomocco Cusco 2023?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo la aplicación de juegos vocálicos puede mejorar el lenguaje oral en la dimensión morfosintáctica en niños de 3 años de una institución pública en Cusco, 2023?

¿Cómo la aplicación de juegos vocálicos puede mejorar el lenguaje oral en la dimensión semántica en niños de 3 años de una institución pública en Cusco,2023?

¿Cómo la aplicación de juegos vocálicos puede mejorar en el lenguaje oral en la dimensión pragmática en niños de 3 años de una institución pública en Cusco,2023?

¿Cómo la aplicación de juegos vocálicos puede mejorar el lenguaje oral en la dimensión fonética y fonológica en niños de 3 años de una institución pública en Cusco,2023?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Evaluar si la aplicación de los juegos vocálicos puede mejorar el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años de la institución educativa N° 374 Acomocco, Cusco, 2023.

1.3.2 Objetivo específico

1°Determinar el impacto de los juegos vocálicos en la dimensión morfosintáctica del lenguaje oral.

2°Determinar la influencia de los juegos vocálicos en la dimensión semántica.

3°Determinar la mejora en la dimensión pragmática a través de los juegos vocálicos.

4° Determinar la mejora en la dimensión fonética y fonológica mediante la aplicación de juegos vocálicos.

1.4 Justificación e importancia del estudio

Este trabajo es relevante no solo por su aplicación directa en la mejora de habilidades orales y del lenguaje en niños, sino también por su potencial para ofrecer un marco teórico y práctico que pueda ser replicado y adaptado en otros contextos educativos. Al centrar la investigación en los juegos vocálicos, se busca proporcionar una herramienta lúdica y accesible que no solo promueva el aprendizaje del lenguaje de manera efectiva, sino que también sea atractiva y motivadora para los niños, facilitando así su participación activa y su aprendizaje significativo.

Además, la investigación tiene un fuerte componente social, ya que los resultados beneficiarán directamente a los estudiantes, docentes y la comunidad educativa en general, promoviendo prácticas educativas más inclusivas y eficaces. Metodológicamente, el estudio se apoya en un enfoque científico riguroso, que asegura la validez y confiabilidad de los hallazgos, constituyendo como conocimiento existente y brindando evidencia contundente para investigaciones futuras y su aplicación en la investigación y en el campo de la educación inicial.

Según (Sampieri R. , 2014) se justifica en los siguientes componentes

1.4.1 Conveniencia

Esta investigación es conveniente porque aborda una problemática crucial en la educación inicial: el desarrollo de nuevas habilidades orales en infantes. En la I.E.I. 374, se ha observado que muchos estudiantes presentan dificultades para pronunciar palabras correctamente, lo que se atribuye en gran parte a la falta de estimulación adecuada tanto en el hogar como en el entorno escolar, especialmente tras la pandemia. Al explorar y aplicar los

juegos vocálicos como una estrategia pedagógica, se busca ofrecer una solución práctica y efectiva para mejorar estas deficiencias, contribuyendo al bienestar y desarrollo integral de los niños.

1.4.2 Relevancia Social

La relevancia en este contexto radica en el impacto significativo sobre el desarrollo holístico en la calidad de vida de los estudiantes y su capacidad para integrarse socialmente. El proceso cognitivo del lenguaje es una capacidad adherente y fundamental en la persona y para la comunicación y la interacción social; por lo tanto, fortalecer las habilidades lingüísticas en los primeros años de vida es crucial. Este estudio se lleva a cabo en un contexto educativo presencial, lo que permite observar y medir de manera efectiva los beneficios de la intervención. Los resultados beneficiarán no solo a los estudiantes, sino también a los docentes, quienes podrán implementar estrategias más efectivas, y a la comunidad educativa en general.

1.4.3 Valor Teórico

Desde un punto de vista teórico, esta investigación contribuye al campo de la educación inicial al validar y ampliar el conocimiento existente sobre el uso de juegos vocálicos como herramienta pedagógica. Según Sampieri (2014), la investigación bien fundamentada proporciona un marco teórico sólido que puede guiar futuras investigaciones. Este estudio permitirá a otros investigadores verificar y expandir los resultados, aportando así a la construcción de teorías y metodologías educativas más robustas y efectivas.

1.4.4 Implicancias Prácticas

Las implicancias prácticas de este estudio son significativas, ya que ofrece una solución concreta y aplicable a un problema común en la educación inicial. Los juegos vocálicos, como parte de una estrategia didáctica, no solo facilitan el aprendizaje del lenguaje oral, sino que

también pueden adaptarse y aplicarse en diversos contextos educativos. La implementación de estas estrategias en el aula puede mejorar la pronunciación, fluidez y articulación de los estudiantes, preparándolos mejor para su futuro académico y social.

1.4.5 Valor Metodológico

Metodológicamente, este estudio de carácter investigativo evidencia el método científico, utilizando un diseño pre-experimental sin grupo de control, además de herramientas estadísticas para validar las hipótesis planteadas. Esto asegura la rigurosidad y fiabilidad de los resultados obtenidos, permitiendo que las conclusiones sean aplicables y útiles para la mejora de la práctica educativa. La elección de un enfoque pre-experimental es particularmente relevante en este caso, ya que permite medir de manera clara el impacto de las estrategias vocálicas y como inciden de manera significativa en la mejora de la capacidad del lenguaje oral, proporcionando datos válidos, permitiendo la replicabilidad o extensión en estudios futuros.

1.5 Delimitación espacial temporal

El estudio está delimitado en la I.E.I. N° 374 Acomocco, ubicada en la provincia de Cusco, durante el temporal 2023. Este estudio se centrará en la aplicación de juegos vocálicos como un valioso enfoque didáctico esencial para el desarrollo de la competencia de oralidad en niños de 3 años. Se ha seleccionado esta institución educativa debido a la necesidad observada de mejorar la competencia “Se comunica en su lengua materna” en el área de comunicación en los niños, particularmente en un contexto rural donde el acceso a recursos educativos especializados puede ser limitado.

Los juegos vocálicos, como los trabalenguas, las canciones y las praxias, son herramientas pedagógicas que han demostrado ser eficaces para el momento de estimular el lenguaje oral en la primera infancia. Cerrillo (2000) señala que los trabalenguas, al ser juegos

de palabras difíciles de pronunciar, obligan a los niños a esforzarse en la articulación correcta de los sonidos, lo que a su vez fortalece su capacidad de pronunciación y fluidez verbal. Estos juegos sonoros no solo desafían a los niños a superar obstáculos fonéticos, sino que también contribuyen al desarrollo de su conciencia fonológica, una capacidad fundamental en el desarrollo de la lectoescritura.

Además, de canciones y diversas estrategias innovadoras son parte de un papel vital en la mejora continua del lenguaje en infantes de edad preescolar. Las canciones son consideradas por López (2015) como un medio didáctico altamente efectivo para mejorar las destrezas y hábitos expresivos de los niños. A través de la repetición de letras, ritmos y melodías, las canciones ayudan a los niños a internalizar patrones lingüísticos y vocabulario de manera lúdica. Este tipo de aprendizaje es especialmente importante en la etapa de la niñez, cuando el cerebro es más receptivo a la adquisición del lenguaje.

Las praxias, por su parte, son movimientos motores finos que implican la coordinación de diferentes músculos y articulaciones, y que resultan en la correcta pronunciación de los fonemas. López (2015) destaca que las praxias son esenciales para la estimulación del lenguaje y el habla, ya que permiten a los niños practicar los movimientos precisos necesarios para articular correctamente los sonidos del lenguaje. Estas actividades son fundamentales para el desarrollo de la motricidad oral, lo que a su vez influye en la claridad y fluidez del habla de los niños.

En conjunto, estas estrategias facilitan la expresión oral y también promueven un aprendizaje más integral, al integrar componentes de motricidad, ritmo, y juego en el proceso educativo. La investigación se enmarca, por tanto, en la necesidad de implementar metodologías didácticas que respondan a las características y necesidades específicas de los niños de 3 años

en la I. E. I. N° 374 de Acomocco, con la esperanza de que estas estrategias puedan ser replicadas en contextos similares para potenciar la capacidad lingüística en niños en etapas críticas de su formación.

1.6 Limitaciones De La Investigación

Entre las limitaciones enfrentadas durante la realización de este estudio fue la carencia de un espacio adecuado en el aula para llevar a cabo las actividades planificadas, lo que dificultó la implementación efectiva de los juegos vocálicos. Para mitigar esta limitación, se solicitó a la docente de aula que facilitara el acceso al sector de la biblioteca, un espacio más adecuado para la realización de las actividades. Sin embargo, el traslado de los estudiantes a este nuevo entorno representó un desafío adicional, ya que implicó ajustes logísticos y afectó la continuidad de las sesiones.

Otra limitación significativa fue la inasistencia de algunos estudiantes durante las sesiones programadas. Esta situación no solo afectó la homogeneidad del grupo de estudio, sino que también dificultó la evaluación consistente de los resultados. Para abordar esta limitación, se optó por realizar sesiones adicionales para los estudiantes ausentes y se enviaron fichas de trabajo a sus hogares. Estas fichas estaban diseñadas para permitir la retroalimentación, y se pidió la colaboración de los tutores y padres de familia para el apoyo en el proceso de aprendizaje en casa. Sin embargo, es importante considerar que la variabilidad en la participación de los padres y en la realización de estas actividades en el hogar pudo haber influido en la efectividad de la intervención y, por ende, en los resultados generales del estudio.

Estas limitaciones subrayan la importancia de contar con un entorno de aprendizaje estable y con la asistencia constante de los estudiantes para asegurar la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos. En futuros estudios, sería recomendable prever estos aspectos

logísticos y buscar estrategias adicionales que aseguren una mayor consistencia en la participación de todos los involucrados.



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO COMCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 A nivel internacional

Barradas (2019) exploró el desarrollo de habilidades comunicativas orales en educación preescolar mediante el uso de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), en un estudio realizado en la Universidad Veracruzana, México. En su investigación, Barradas examinó cómo el método de proyectos, potenciado con herramientas pedagógicas basadas en proyectos, impacta significativamente en la mejora de habilidades en la competencia oral en niños de preescolar. Con un enfoque instruccional, el objetivo fue fortalecer las competencias comunicativas de los pequeños a través de su participación en situaciones significativas dentro del aula. Entre los resultados presentaron una mejora significativa en las capacidades de comunicación de los infantes, quienes, al involucrarse en actividades que les permitían expresar verbalmente sus intereses y necesidades, también fortalecieron su interacción social y el desarrollo de habilidades sociales esenciales. Este estudio subraya la relevancia de aplicar estrategias pedagógicas activas que impulsen la mejora continua y la estimulación temprana hacia el lenguaje oral en los primeros años de vida.

Espinosa (2022) realizó una investigación en la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador para investigar cómo los juegos verbales afectan el desarrollo temprano del lenguaje oral en infantes del subnivel 2 de Educación Inicial. Este estudio, con un enfoque cualitativo, se centró en analizar la eficacia de los juegos verbales como estrategia didáctica al enriquecer el vocabulario y fomentar la fluidez en la capacidad oral de los estudiantes. Los resultados indicaron que los infantes que participaron en actividades como rimas, adivinanzas y canciones

mostraron mejoras significativas en su habilidad para expresarse verbalmente, con mayor fluidez y facilidad para adaptarse a diversos contextos de comunicación. Esta investigación destaca la relevancia de incorporar los juegos verbales dentro de las estrategias educativas para fomentar el desarrollo lingüístico en los primeros años de vida.

García (2021) realizó una investigación en la Universidad de Barcelona sobre la implementación de actividades lúdicas, tales como juegos de palabreo o canciones, para potenciar el lenguaje oral en niños de nivel preescolar. En este estudio con enfoque cuasiexperimental, se aplicaron estas actividades a un grupo de niños durante un semestre. Los hallazgos revelaron avances significativos en la articulación, el vocabulario y la habilidad de expresión oral de los participantes. Asimismo, los docentes destacaron que los niños mostraron un mayor interés y participación en las actividades educativas, lo cual sugiere que el enfoque lúdico no solo es eficaz, sino también un motivador importante para los niños en esta fase de desarrollo.

López (2020) realizó un estudio en la Universidad de Buenos Aires, Argentina, enfocado en el impacto de la intervención temprana en el fomento la competencia comunicativa oral en niños de etapa preescolar. Mediante un diseño experimental, el estudio evaluó a un grupo de niños que fue expuesto a una intervención basada en juegos verbales y ejercicios de praxias. Los hallazgos demostraron que los niños que participaron en esta intervención lograron un desarrollo lingüístico significativamente superior en comparación con aquellos que no la recibieron. Esta investigación resalta la relevancia de la intervención temprana y la implementación de estrategias específicas para fomentar la mejora continua del lenguaje en los primeros años de vida.

Rodríguez (2021) llevó a cabo un estudio en la Universidad Autónoma de Madrid, enfocado en la aplicación de estrategias didácticas fundamentadas en el uso de los juegos para fomentar y potenciar el lenguaje en niños de nivel preescolar. Este estudio investigativo usó un enfoque mixto, combinado mediante métodos cualitativos como cuantitativos al analizar el impacto de los juegos lingüísticos en la adquisición de habilidades orales. Los resultados evidenciaron que el uso de juegos favoreció significativamente el desarrollo oral en aspectos como la pronunciación, la estructura gramatical y el empleo adecuado del vocabulario. La investigación concluyó que la inclusión del juego en las estrategias pedagógicas no solo enriquece el lenguaje oral, sino que también crea un entorno de aprendizaje positivo y participativo.

2.1.2 A nivel nacional

Castillo (2021) hizo una investigación en la Universidad Católica Los Ángeles en la ciudad de Chimbote, con la finalidad de analizar los niveles del lenguaje oral en infantes de cinco años que asisten a la I. E. P. “San Judas Tadeo” en Catacaos, Piura, durante el año 2020. La investigación, que empleó un diseño no experimental, buscó observar y describir el nivel de articulación y las capacidades lingüísticas de estos estudiantes en un entorno educativo. Los hallazgos indicaron que los niños que participaron lograron avances significativos en la pronunciación de palabras, venciendo dificultades iniciales de comunicación y facilitando una comprensión más clara y efectiva con sus compañeros y docentes. Esta mejora en la articulación no solo permitió una comunicación más fluida, sino que también fortaleció su confianza para interactuar en el aula. El estudio destaca la relevancia del lenguaje oral como herramienta fundamental para la comunicación inmediata, fundamentada en una adecuada articulación de sonidos, lo que es crucial para el proceso de aprendizaje en edades tempranas. Además, resalta

cómo el desarrollo de estas habilidades orales contribuye a una mayor integración social y académica de los niños, mejorando sus interacciones y el entendimiento en sus relaciones diarias en el ámbito educativo.

Pajsi (2024) llevó a cabo un estudio en la EESPP “Juliaca” con el propósito de investigar cómo el uso de canciones infantiles influye significativamente en la mejora continua del lenguaje oral en niños de 4 años del nivel inicial en la IEI N° 314 “Las Mercedes” en el distrito de Juliaca durante el año 2023. El trabajo de investigación fue de tipo aplicada y adoptó un enfoque cualitativo con un diseño correlacional-descriptivo, no experimental y de corte transversal. Para el momento de recabar datos, se utilizó técnicas de observación directa, apoyada por dos guías de observación confiables que facilitaron el registro detallado de las conductas y habilidades lingüísticas de los estudiantes. Los resultados obtenidos indicaron una relación positiva entre la implementación de canciones infantiles y el fortalecimiento continuo de habilidades de expresión oral en niños de la I.E. La estrategia pedagógica basada en sesiones de clase que integraban canciones infantiles resultó efectiva, ya que contribuyó a un progreso notable en la habilidad de los niños para expresarse verbalmente y en su aprendizaje en el área de comunicación. Esta metodología no solo favoreció el desarrollo lingüístico, sino que también promovió un contexto de aprendizaje dinámico, en el que los niños mostraron mayor interés y participación activa. El estudio concluye que el uso de canciones infantiles en el aula es una poderosa herramienta al potenciar las competencias comunicativas en los primeros años de escolaridad, fomentando tanto la oralidad como la interacción social entre los niños.

Asencio y Gutiérrez (2023) llevaron a cabo una investigación en la Universidad César Vallejo que se centró en analizar si el programa “Contamos historias” puede mejorar las habilidades orales en niños de nivel inicial en una I.E. en Lima durante el año 2023. Este estudio,

de carácter aplicado y con un enfoque cuantitativo, empleó un diseño preexperimental para medir los efectos de la intervención. La metodología implementada consistió en aplicar el programa como estrategia de intervención, utilizando una lista de cotejo como instrumento de evaluación para medir el progreso en diferentes momentos: antes (pretest) y después (post-test) de la intervención. El programa abarcó distintas dimensiones clave del desarrollo del lenguaje, incluyendo la comprensión, la expresión oral y la expansión del vocabulario. Los datos recopilados a través de la lista de cotejo permitieron observar los avances en estas áreas fundamentales del lenguaje oral. Los resultados del análisis estadístico confirmaron mejoras significativas en cada dimensión evaluada, demostrando que el programa “Contamos historias” es una herramienta efectiva para fortalecer las capacidades lingüísticas de los niños. Estos hallazgos subrayan la relevancia de implementar programas estructurados de narración en la educación inicial, ya que pueden fomentar no solo el lenguaje, sino también las habilidades sociales y el interés por el aprendizaje verbal desde una edad temprana, contribuyendo así a una base sólida en la comunicación para futuras etapas académicas y sociales.

Cusi (2021) realizó una investigación en la EESPP Santa Rosa, ubicada en Cusco, con el propósito de identificar y describir las dificultades en la competencia oral en niños de 4 años, así como proponer un programa adecuado de estimulación. Este estudio, desarrollado con un enfoque cuantitativo, permitió detectar problemas específicos en la articulación y fluidez verbal de los niños. Para abordar estas necesidades, se diseñó un programa de intervención que incluyó actividades de juegos verbales, ejercicios de praxias y dinámicas lúdicas orientadas a mejorar sus habilidades comunicativas. Los hallazgos resultantes obtenidos mostraron una notable mejora en la capacidad de los infantes para expresarse de manera más clara y efectiva, lo cual destacó la relevancia de aplicar intervenciones tempranas en torno a las habilidades del lenguaje.

Este estudio subraya la relevancia de una estimulación temprana y oportuna, adecuada en los primeros años de vida, ya que fomenta una base sólida para la comunicación y facilita el desarrollo de competencias lingüísticas esenciales para su interacción social y su progreso académico futuro.

Villena (2022) llevó a cabo una investigación para analizar el efecto de las actividades lúdicas verbales en el desarrollo oral en niños de 3 a 4 años en la I.E.I. N° 430 de Lima. Utilizando un diseño cuasiexperimental, el estudio se enfocó en evaluar la efectividad de actividades verbales, tales como rimas, trabalenguas y canciones, como herramientas para mejorar la pronunciación y ampliar el vocabulario de los niños. Los resultados obtenidos indicaron que los niños que participaron en estas dinámicas experimentaron mejoras significativas en su capacidad para articular sonidos y formular oraciones coherentes. Estos hallazgos sugieren que los juegos verbales representan una estrategia pedagógica efectiva y valiosa en la educación inicial, fomentando habilidades lingüísticas esenciales que contribuyen al desarrollo comunicativo en edades tempranas.

2.1.3 A nivel local

Espinoza y Condori (2022) realizaron una investigación en la Escuela Superior Pedagógica Pública Santa Rosa de Cusco, en la cual analizaron el efecto de diversas estrategias didácticas en el desarrollo oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°450 Huayracpunco. Este estudio, fundamentado en un diseño preexperimental, tuvo como objetivo central examinar hasta qué punto las estrategias implementadas podían mejorar la pronunciación y la articulación de fonemas, así como promover una expresión más fluida de las necesidades e intereses de los estudiantes en un entorno educativo. Los resultados obtenidos reflejaron que la aplicación de estas estrategias didácticas generó una mejora significativa en las habilidades de

lenguaje oral de los participantes. Esto se tradujo en una mayor capacidad para socializar y compartir experiencias de manera efectiva, fortaleciendo no solo la cohesión social en el aula, sino también el desarrollo de competencias comunicativas esenciales. Adicionalmente, los estudiantes mostraron un incremento en su vocabulario y en su fluidez verbal, aspectos fundamentales para su crecimiento lingüístico y social. Estos hallazgos subrayan la importancia de implementar enfoques didácticos que fomenten un ambiente de aprendizaje participativo y estimulante, en el cual los niños puedan desarrollar sus habilidades comunicativas desde una edad temprana, estableciendo así bases sólidas para su futuro desarrollo académico y personal.

Gómez (2019) llevó a cabo una investigación en la Universidad Andina del Cusco con el objetivo de analizar el efecto de los juegos vocálicos en el proceso de adquisición del lenguaje oral en niños de 3 a 4 años, pertenecientes a una I.E.I. ubicada en el distrito de San Jerónimo, Cusco. Este estudio, de enfoque cuasiexperimental, se propuso evaluar de qué manera actividades verbales, como los trabalenguas y las rimas, contribuían a la mejora de la articulación y a la fluidez verbal en los niños participantes. Los hallazgos de la investigación indicaron que aquellos niños que participaron activamente en estas actividades de juegos lingüísticos experimentaron avances significativos en la habilidad para articular sonidos de manera certera y en su capacidad para expresarse verbalmente. Estas mejoras sugieren que los juegos lingüísticos no solo facilitan el desarrollo de habilidades fonológicas y de pronunciación, sino que también promueven la confianza y la habilidad de los niños para comunicarse de forma efectiva en su entorno social. El estudio concluye que los juegos lingüísticos constituyen herramientas pedagógicas valiosas para el fortalecimiento del lenguaje en la primera infancia, creando un ambiente lúdico que permite a los niños aprender de manera natural y dinámica. Además, resalta la importancia de integrar estas actividades en los programas educativos de

nivel inicial, dado que contribuyen de forma notable al desarrollo de competencias comunicativas esenciales para su interacción y aprendizaje en etapas posteriores.

Pacheco (2020): Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje oral en infantes de 3 años en Cusco Pacheco (2020) realizó un estudio en la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, donde investigó la efectividad de las estrategias didácticas en el desarrollo del lenguaje oral de niños de 3 años en una institución educativa del distrito de Santiago, Cusco. Utilizando un diseño preexperimental, el objetivo fue medir cómo las actividades didácticas, incluyendo juegos verbales y canciones, influían en la mejora de la expresión oral y la articulación de los niños. Los hallazgos mostraron una mejora significativa en las habilidades lingüísticas de los niños, lo que evidencia la relevancia de integrar estrategias lúdicas en el currículo de educación inicial para potenciar el desarrollo del lenguaje.

Vilca (2021) llevó a cabo una investigación en la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco que exploró el impacto de las actividades rítmicas en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años en una institución educativa del distrito de Wanchaq, Cusco. Este estudio, con un diseño cuasiexperimental, tuvo como propósito evaluar cómo el uso de actividades basadas en el ritmo, tales como canciones y juegos de palabras, influye en la mejora de la pronunciación y la estructura gramatical de los niños. Los hallazgos de la investigación mostraron que la implementación de estas actividades rítmicas tuvo un efecto positivo notable en la fluidez verbal de los niños, facilitando un avance significativo en sus habilidades lingüísticas y en su capacidad para expresarse oralmente de manera coherente. Además, se destaca la relevancia de integrar actividades rítmicas en la educación inicial, ya que no solo fortalecen el lenguaje oral, sino que también crean un ambiente propicio para que los niños se involucren activamente en el proceso de aprendizaje. Estas prácticas lúdicas y rítmicas no solo

ayudan a los estudiantes a internalizar patrones de lenguaje de una manera natural y divertida, sino que también promueven la seguridad y confianza en su capacidad para comunicarse, elementos esenciales en esta etapa formativa.

Gutiérrez (2022) llevó a cabo una investigación en la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco con el propósito de analizar cómo la implementación de juegos verbales puede contribuir al desarrollo del lenguaje oral en niños de educación inicial, específicamente en un grupo de niños de 3 a 4 años pertenecientes a una institución educativa en el distrito de Saylla, Cusco. Este estudio, diseñado bajo un enfoque cuasiexperimental, se centró en evaluar el impacto de actividades verbales, como las rimas y los trabalenguas, en la mejora de la articulación y la fluidez en el habla de los niños participantes. Los hallazgos revelaron que los estudiantes mostraron avances notables en sus habilidades lingüísticas, destacándose una mayor precisión en la pronunciación y una fluidez verbal mejorada. Estos resultados sugieren que la incorporación de juegos verbales en el entorno escolar es una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer el lenguaje oral en edades tempranas. La investigación concluye que estas actividades no solo benefician la articulación y claridad del habla, sino que también promueven la confianza de los niños en su capacidad para comunicarse, facilitando así una interacción más efectiva en el aula. Además, el estudio resalta la importancia de integrar juegos verbales en los programas de educación inicial, ya que no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también crean un ambiente de enseñanza dinámico y motivador, permitiendo que los niños aprendan mientras se divierten y exploran su potencial comunicativo en un contexto seguro y estimulante.

2.2 Bases teórico – científicas

2.2.1 Juegos vocálicos (variable independiente)

Los juegos vocálicos constituyen un conjunto de actividades educativas especialmente diseñadas para estimular y fortalecer las habilidades de lenguaje oral en los niños pequeños. Estas dinámicas incluyen la producción de sonidos y la construcción de palabras mediante el uso expresivo y variado de la voz, lo que no solo impulsa la expresión oral, sino que también despierta en los niños su creatividad y sensibilidad hacia la musicalidad del lenguaje. Actividades como canciones, trabalenguas, adivinanzas y ejercicios de praxias son recursos esenciales en la educación inicial, ya que contribuyen significativamente al desarrollo de la conciencia fonológica y mejoran las habilidades de escucha, ambos aspectos fundamentales para el aprendizaje de la lectura y la escritura (Méndez, 2019).

Además, estos juegos cumplen un rol esencial en el proceso de socialización infantil. A través de la socialización continua con sus pares, los niños aprenden a expresar sus ideas, juicios, pensamientos y emociones de forma asertiva, favoreciendo una comunicación más completa y enriquecedora. Dado que el lenguaje oral es el principal canal de comunicación humana, es necesario estimularlo de manera permanente para lograr que los niños puedan integrarse de forma adecuada en su entorno social, fortaleciendo desde edades tempranas una base sólida en sus competencias lingüísticas. Esto no solo facilita su adaptación social, sino que también contribuye a su desarrollo cognitivo y emocional, permitiéndoles construir relaciones más significativas y expresar su individualidad dentro de la sociedad (González, 2021).

2.2.2 Conceptualizaciones del juego

El juego es una actividad esencial en el crecimiento y desarrollo de los niños, actuando como un medio de expresión natural mediante el cual pueden manifestar sus necesidades,

intereses, deseos y emociones. A través de la dinámica del juego, los niños no solo emplean palabras para comunicarse, sino que también recurren a movimientos corporales que facilitan la interacción con otros y contribuyen al desarrollo de habilidades sociales y emocionales. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta mediante la cual los pequeños aprenden a esperar su turno, a prever las acciones de sus compañeros y a experimentar la satisfacción que brinda la interacción social, elementos fundamentales para su adaptación al entorno (Lester & Russell, 2010).

El valor pedagógico del juego en la educación infantil reside en su capacidad para involucrar activamente a los niños en su propio proceso de aprendizaje, permitiéndoles ser protagonistas de su desarrollo. A través de estas actividades lúdicas, los niños no solo encuentran un espacio para ser escuchados, sino que también exploran y expresan sus experiencias personales, sus intereses y sus relaciones tanto en un ámbito individual como colectivo. En el contexto del juego, la palabra y la acción se transforman en elementos clave para la construcción del conocimiento y para el fortalecimiento de competencias sociales. Esta dinámica lúdica permite que los niños se sumerjan en un proceso de descubrimiento y aprendizaje significativo, en el cual pueden expresar su identidad y participar en la construcción de su propio entendimiento del mundo (Smith, 2017).

2.2.3 Definición de 'Vocálicos'

El concepto de "vocálicos" se refiere a las características particulares de los sonidos vocales que se generan cuando el aire pasa sin interrupciones a través de la boca, sin que los órganos fonadores, como la lengua o los labios, obstaculicen su flujo. En el campo de la lingüística, los fonemas vocálicos desempeñan un papel crucial en la producción del habla, ya que posibilitan la emisión de distintos sonidos que conforman el lenguaje hablado. La correcta

articulación de estos fonemas es esencial para la comunicación efectiva, facilitando la comprensión y permitiendo una interacción verbal clara y precisa (Rocca, 2020).

2.2.4 Beneficios de los juegos vocálicos en el desarrollo del lenguaje oral

Los juegos vocálicos, además de ofrecer una experiencia recreativa, son herramientas educativas de gran valor que impactan positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en los niños pequeños. Estas actividades lúdicas contribuyen a ampliar el vocabulario infantil, mejorar la percepción auditiva de sonidos y palabras, y ejercitar los músculos orofaciales de forma entretenida. Todo esto favorece una pronunciación más nítida y eficaz, mejorando así la capacidad comunicativa de los niños (Martínez, 2021).

Durante la etapa preescolar, proporcionar una adecuada estimulación lingüística es esencial, ya que representa un cimiento para el desarrollo de habilidades cognitivas más avanzadas en el futuro. La capacidad para articular sonidos y palabras correctamente facilita no solo la integración social de los niños, sino también su adaptación en entornos académicos, preparándolos para comunicarse de forma efectiva en una variedad de contextos (González, 2018).

Por otra parte, la intervención temprana en el desarrollo del lenguaje es de suma importancia. En los primeros años de vida, el cerebro infantil posee una gran plasticidad, lo que permite adaptaciones neuronales que favorecen el aprendizaje y la socialización a través del lenguaje. Los juegos vocálicos, al ser actividades repetitivas y regulares, brindan a los niños la oportunidad de expresar sus pensamientos, sentimientos y experiencias de manera clara y fluida. Esta práctica contribuye a que el entorno que los rodea pueda comprenderlos mejor, facilitando así el establecimiento de conexiones emocionales y sociales sólidas (Rodríguez, 2019). En resumen, los juegos vocálicos no solo enriquecen la expresión oral de los niños, sino que

también son fundamentales para su desarrollo integral, preparándolos para los retos comunicativos de su vida futura.

2.3 Tipos de juegos vocálicos

2.3.1 Trabalenguas

Los trabalenguas son actividades de juego con palabras que combinan sonidos similares, haciendo que sean difíciles de pronunciar, lo cual los convierte en una herramienta altamente efectiva para estimular el habla. Este tipo de juegos implica la repetición rápida de sílabas y sonidos, lo que no solo proporciona diversión a los niños, sino que además resulta esencial para desarrollar sus habilidades lingüísticas. La importancia de los trabalenguas radica en su capacidad de fortalecer la memoria, mejorar la vocalización y fomentar un dominio más preciso y controlado del lenguaje (Pérez, 2020).

Beneficios de los Trabalenguas:

Fortalecen la memoria: La repetición frecuente de los trabalenguas ayuda a los niños a memorizar secuencias de sonidos y palabras, mejorando su habilidad para recordar y reproducir palabras de forma más fluida.

Favorecen una adecuada vocalización: Para recitar correctamente un trabalenguas, es fundamental una buena vocalización, lo cual contribuye a mejorar la claridad y precisión en la pronunciación de los niños.

Estimulan el interés por la lengua y la literatura: Los trabalenguas ofrecen una forma lúdica de involucrar a los niños con el lenguaje, despertando en ellos un mayor interés por las palabras y su uso en la comunicación diaria.

Enriquecen el vocabulario: A través de la práctica continua de trabalenguas, los niños no solo incorporan nuevas palabras a su vocabulario, sino que también desarrollan habilidades lingüísticas que resultan cruciales para su rendimiento académico y social (Rodríguez & García, 2022).

2.3.2 Canciones

Las canciones infantiles representan una herramienta musical poderosa que combina melodías simples con versos rítmicos y rimas, creando un entorno de aprendizaje atractivo y efectivo para los niños pequeños. Estas canciones no solo ofrecen entretenimiento, sino que cumplen un papel fundamental en el desarrollo cognitivo y lingüístico infantil. Al cantar, los niños expresan y comunican sus ideas, lo cual mejora su capacidad de concentración y memoria, además de enriquecer su vocabulario y fortalecer sus habilidades lingüísticas (Alonso, 2017).

Clasificación de las Canciones Infantiles:

Canciones de juego: Estas se emplean en actividades lúdicas como juegos en corro o saltos con la cuerda, y también abarcan canciones utilizadas para sorteos y bromas entre los niños, promoviendo la interacción social.

Nanas o canciones de cuna: Estas canciones son utilizadas para calmar o arrullar a los niños, facilitando la transición al sueño de una forma gradual y tranquilizadora, mientras crean un vínculo emocional.

Canciones de habilidad: Incluyen desafíos como trabalenguas y adivinanzas en forma de canciones, que retan a los niños a demostrar sus destrezas lingüísticas de una manera amena y entretenida.

Canciones didácticas o de aprendizaje: Estas están diseñadas para enseñar conceptos básicos a los niños, como identificar las partes del cuerpo, números o valores morales, empleando la música como medio educativo.

Canciones lúdicas: Su objetivo principal es proporcionar diversión y entretenimiento, generando un ambiente positivo y estimulante que facilita el aprendizaje y refuerza la disposición de los niños a participar activamente en su proceso de desarrollo (Martínez, 2019).

2.3.3 Praxias

Las praxias son una serie de movimientos organizados y secuenciales, diseñados específicamente para optimizar la pronunciación de diversos fonemas. Estos ejercicios desempeñan un papel esencial en las intervenciones logopédicas, ya que contribuyen al fortalecimiento de los músculos faciales y de la lengua, los cuales son fundamentales para lograr una articulación correcta del habla. Gracias a la práctica regular de praxias, se pueden alcanzar mejoras significativas en la precisión y claridad de los sonidos emitidos, facilitando así una comunicación oral más efectiva y comprensible (Hospital Victoria Eugenia, s.f.).

2.3.4 Tipos de Praxias Faciales:

Praxias linguales: Estas incluyen una variedad de movimientos específicos de la lengua que están estrechamente relacionados con la producción de sonidos. Los ejercicios de praxias linguales son fundamentales para perfeccionar la articulación de los fonemas, ya que ayudan a controlar la precisión de los movimientos de la lengua, lo cual es esencial para producir sonidos claros y coherentes en el habla.

Praxias labiales: Se refieren a movimientos controlados de los labios que son cruciales para la producción de ciertos sonidos. La ejecución adecuada de estos movimientos permite generar sonidos específicos dependiendo de la configuración de los labios, lo que convierte a

las praxias labiales en ejercicios fundamentales para mejorar la pronunciación de una variedad de fonemas. Estas praxias fortalecen los músculos labiales y permiten a los niños adquirir una mayor precisión en la articulación del lenguaje hablado (Jiménez & Muñoz, 2021).

2.4 Dimensiones del juego

2.4.1 Dimensión afectiva emocional

El juego ocupa un lugar fundamental en la vida de los niños, ya que les permite gestionar y expresar de manera segura las emociones que experimentan en su vida diaria. A través de las actividades lúdicas, los niños pueden vivenciar y procesar sentimientos como la tristeza, la alegría y el enojo, lo cual facilita su integración social y la creación de lazos afectivos con sus compañeros. Este proceso es vital para el desarrollo de la inteligencia emocional, ya que les ayuda a aprender a identificar sus emociones, comprender su origen y regularlas de forma adecuada. De este modo, el juego no solo sirve como una vía de entretenimiento, sino también como una herramienta para fortalecer la salud emocional de los niños y prepararlos para enfrentar situaciones emocionales en diferentes contextos de su vida (González & Fernández, 2020).

2.4.2 Dimensión social

El juego es una herramienta poderosa para la socialización infantil, permitiendo a los niños interactuar con sus pares y aprender normas de convivencia social. A través de la interacción lúdica, los niños observan, imitan y adquieren tanto comportamientos positivos como negativos, lo que les permite desarrollar habilidades comunicativas y sociales. Durante el juego, los niños se familiarizan con normas y reglas sociales, aprenden a esperar su turno, a compartir y a resolver conflictos, habilidades esenciales para establecer relaciones interpersonales saludables. Esta práctica lúdica fomenta una comunicación fluida y efectiva, lo

cual es fundamental para su desarrollo social y les proporciona herramientas para la vida en sociedad (Martínez & Rodríguez, 2021).

2.4.3 Dimensión creativa

El juego también desempeña un papel indispensable en el desarrollo de la creatividad y la imaginación en los niños. Participar en actividades lúdicas estimula a los niños a pensar de manera original y a adquirir nuevas habilidades. El juego actúa como un canal que facilita la expresión creativa, brindando a los niños la oportunidad de explorar, innovar y ejercitar su autonomía en el pensamiento. Esta libertad para crear e imaginar es esencial para su crecimiento cognitivo y emocional, permitiéndoles desarrollar una mente abierta y curiosa. La práctica de actividades que estimulen la creatividad contribuye a formar individuos con capacidad de adaptación y con habilidades de resolución de problemas en su vida futura (López & Muñoz, 2019).

2.4.4 Dimensión cognitiva

Los juegos de manipulación, en particular, son fundamentales para el desarrollo cognitivo de los niños, ya que fomentan habilidades de pensamiento crítico y creatividad. Estos juegos presentan desafíos que no solo estimulan la empatía, sino que también permiten a los niños practicar la resolución de problemas en un ambiente seguro y controlado. Además, el juego contribuye a ampliar la capacidad de imaginación de los niños y a mejorar sus interacciones con otros, como compañeros, docentes y familiares, enriqueciendo su desarrollo cognitivo y social. Al explorar diferentes escenarios a través del juego, los niños no solo fortalecen sus habilidades de razonamiento, sino que también aprenden a comprender mejor el mundo que los rodea, facilitando así un crecimiento integral que abarca tanto aspectos cognitivos como sociales (Pérez, 2020).

2.5 Lenguaje oral

El desarrollo del lenguaje oral es un proceso complejo que se da a través de la combinación de la imitación y la maduración, en respuesta a los estímulos presentes en el entorno del individuo. Este proceso es crucial para la comunicación humana, ya que el lenguaje hablado, junto con los elementos sonoros y el acto de hablar, forman los medios principales a través de los cuales las personas pueden expresar y comprender pensamientos, ideas, emociones, conocimientos y acciones. A través del uso del lenguaje oral, se crea una conexión profunda entre el individuo y su entorno, promoviendo la socialización y el aprendizaje (Hernández, 2018).

El lenguaje es una de las capacidades más esenciales y únicas del ser humano, siendo su desarrollo adecuado fundamental para la interacción en la sociedad. Los docentes deben prestar especial atención a la enseñanza y estimulación del lenguaje oral, dada su complejidad y su rol central en la educación. No solo facilita la transmisión de conocimientos, sino que además permite a los estudiantes expresar sus necesidades, emociones y pensamientos, establecer relaciones con los demás, y construir su identidad y autonomía (Santos & Morales, 2020).

La comunicación es reconocida como la primera acción social del ser humano, manifestándose desde el nacimiento a través de conductas básicas como el llanto y la mirada. Estas primeras formas de comunicación no verbal sientan las bases sobre las cuales se desarrolla el lenguaje oral. A medida que los niños crecen, el lenguaje se convierte en el principal medio para expresar sus pensamientos, emociones e intereses, subrayando su importancia en el desarrollo cognitivo y social del individuo (González, 2019).

2.5.1 Teorías del lenguaje oral

Diversas teorías han abordado el desarrollo del lenguaje oral, buscando explicar cómo los seres humanos adquieren y desarrollan esta habilidad esencial. Estas teorías provienen de distintas perspectivas que incluyen la interacción social, los procesos cognitivos y los factores genéticos innatos.

2.5.2 Desarrollo del lenguaje de Bruner

Jerome Bruner, uno de los teóricos más influyentes en la psicología del desarrollo, plantea que el lenguaje oral se desarrolla principalmente a través de la interacción social. Para Bruner, los niños no aprenden a hablar simplemente repitiendo palabras y frases, sino participando activamente en situaciones sociales significativas dentro de su contexto cultural. Esta interacción con adultos y otros niños les permite desarrollar habilidades lingüísticas esenciales, como el vocabulario, la gramática y la pragmática del lenguaje. Bruner destaca la importancia de un entorno enriquecido que favorezca el diálogo y la comunicación activa, considerando el aprendizaje del lenguaje como un proceso dinámico y social que requiere experiencias comunicativas ricas y variadas para promover el desarrollo completo del lenguaje oral (Bruner, 1983).

2.5.3 Innatista de Noam Chomsky

Noam Chomsky, en su teoría innatista, sostiene que el lenguaje es un “órgano mental” o una capacidad innata que permite a los seres humanos adquirir y desarrollar el lenguaje de manera natural. Según Chomsky, todos los niños nacen con un conjunto de principios y estructuras gramaticales universales que forman la base de todas las lenguas humanas. Este "Dispositivo de Adquisición del Lenguaje" (Language Acquisition Device, LAD) posibilita que los niños analicen el lenguaje que escuchan en su entorno y deduzcan las reglas gramaticales

necesarias para formar y entender nuevas oraciones. Chomsky afirma que la adquisición del lenguaje es un proceso independiente de otras formas de aprendizaje cognitivo, lo cual explica por qué todos los niños siguen un patrón similar en el desarrollo del lenguaje, sin importar su entorno cultural (Chomsky, 2006).

2.5.4 Cognitiva de Piaget

Jean Piaget, un psicólogo suizo destacado, ofrece una perspectiva distinta sobre el desarrollo del lenguaje, centrada en la relación entre los procesos cognitivos y el lenguaje. Piaget argumenta que el lenguaje es un producto del desarrollo cognitivo y se construye progresivamente a medida que el niño interactúa con su entorno. En las primeras etapas del desarrollo, Piaget observa un lenguaje egocéntrico en los niños, en el cual se comunican consigo mismos sin importar la presencia de otros, reflejando un pensamiento centrado en su propia perspectiva. A medida que el niño madura, este pensamiento se va desvinculando del egocentrismo, y el lenguaje evoluciona hacia formas más socializadas y comunicativas. Piaget también sostiene que el pensamiento y el lenguaje se desarrollan de manera independiente al principio, con la inteligencia preexistente antes de la aparición del lenguaje. Así, cuando el desarrollo cognitivo alcanza un cierto nivel, el niño empieza a adquirir y utilizar el lenguaje de manera significativa, integrándolo en sus interacciones y actividades cotidianas (Piaget, 1995).

2.6 Dimensiones del lenguaje oral

El lenguaje es una herramienta fundamental para la interacción humana y es esencial para el desarrollo social y cognitivo. Un adecuado desarrollo del lenguaje en las primeras etapas de la vida es crucial, ya que contribuye a prevenir dificultades lingüísticas y asegura una comunicación efectiva en el futuro (Bonilla, 2016). A continuación, se presentan las principales

dimensiones del lenguaje oral, cada una de las cuales es fundamental para comprender el proceso de desarrollo lingüístico en los niños.

2.6.1 Morfosintáctica

La dimensión morfosintáctica abarca la estructura interna de las palabras (morfología) y la manera en que estas se combinan para formar oraciones (sintaxis). Esta dimensión es clave para que los niños comprendan y produzcan frases gramaticalmente correctas, lo que facilita una comunicación efectiva. Los niños adquieren esta estructura a través de la observación e imitación de los modelos lingüísticos que ven en los adultos, un proceso gradual que se entrelaza con su desarrollo cognitivo. A medida que los niños maduran, van internalizando las reglas gramaticales y comprendiendo cómo se organiza el lenguaje, lo cual les permite construir oraciones más complejas y con sentido (Pérez, 2006).

2.6.2 Semántica

La dimensión semántica se enfoca en el significado de las palabras y en cómo estas se combinan para formar frases y oraciones con sentido. Esta dimensión es esencial para que los niños comprendan y produzcan mensajes coherentes y significativos. La semántica también involucra el modo en que los niños organizan y relacionan la información, así como la manera en que crean categorías abstractas para expresar ideas complejas. El desarrollo semántico es un proceso adaptativo mediante el cual los niños construyen su percepción del mundo a través de sus interacciones diarias. A medida que interactúan y experimentan, sus vivencias y conocimientos se transforman en lenguaje, lo que permite una comunicación más enriquecida y profunda con su entorno (Pérez, 2006).

2.6.3 Pragmática

La dimensión pragmática del lenguaje se refiere a las reglas que rigen el uso del lenguaje en diferentes contextos y a la capacidad de los hablantes para adaptar su lenguaje según la situación social. Esta dimensión incluye aspectos como la intención comunicativa, el contexto y las estrategias empleadas para alcanzar un objetivo en la comunicación. La pragmática es crucial para una comunicación efectiva, ya que no solo permite construir oraciones gramaticalmente correctas, sino también utilizarlas de manera adecuada en diversos contextos. La pragmática se encuentra estrechamente conectada con las otras dimensiones del lenguaje y es fundamental para desarrollar una competencia comunicativa completa, ya que los niños aprenden no solo qué decir, sino también cómo, cuándo y por qué decirlo (Pérez, 2006).

2.6.4 Fonético y fonológico

La dimensión fonética y fonológica abarca el estudio y producción de los sonidos del habla (fonemas) y la forma en que estos se combinan en un lenguaje específico. Esta dimensión incluye tanto la articulación de los fonemas como el uso adecuado de los órganos del habla (como lengua, labios, mandíbula y mejillas). Para producir los diferentes fonemas de manera efectiva, estos órganos deben tener fuerza, flexibilidad, tensión y movilidad adecuadas, las cuales se logran mediante la práctica y el proceso gradual de maduración.

El desarrollo fonológico sigue un patrón que está directamente relacionado con la edad de los niños. De acuerdo con Bosch (1984), la adquisición de fonemas se da en etapas, donde cada una corresponde a un grupo particular de sonidos que los niños aprenden a articular a medida que crecen. Por ejemplo, hacia los 3 años, los niños suelen dominar sonidos como /m/, /n/, /p/, /t/, /k/, entre otros. Este proceso continúa hasta alrededor de los 5 años, momento en que

adquieren sonidos más complejos, como el fonema /z/ y grupos consonánticos avanzados (Bonilla, 2016).

Etapa	Edad	Adquisición
I	3 años	Sonidos básicos como /m/, /n/, /ñ/, /p/, /t/, /k/, /b/, /j/, /l/, /g/, /f/, /s/, /ch/, /d/ y diptongos decrecientes (ai, ei, oi, au, eu, ou). Incluye grupos consonánticos de nasal más consonante (ej. antena).
II	4 años	Sonidos de la etapa I más el fonema /r/, /ll/ y grupos consonánticos con /l/ (ej. pl, bl, fl, gl, tl).
III	5 años	Todos los anteriores, junto con el fonema /z/ y grupos de /s+consonante/ y /consonante+r/ (ej. pasto, pr, br, tr, cr, dr, gr).

2.7 Definición de términos

Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso constante en el que las personas adquieren, transforman y consolidan conocimientos, habilidades, actitudes y valores a lo largo de sus vidas. Este proceso se ve influido por experiencias previas, la interacción con el entorno y la educación formal e informal. Según Schunk (2020), el aprendizaje representa un cambio duradero en la conducta o en la capacidad de actuar de cierta manera, resultado de la práctica o de otras formas de experiencia, reflejando un proceso dinámico de adaptación y crecimiento.

Articulación en el habla

La articulación en el contexto del habla se refiere a la habilidad de coordinar los movimientos de los órganos del aparato fonador, como la lengua, los labios y el paladar, para producir los sonidos del lenguaje de manera precisa. Una articulación adecuada es esencial para

la claridad del habla, asegurando que el mensaje se transmita de manera comprensible a los oyentes. Kent y Read (2002) describen la articulación como el proceso mediante el cual los sonidos del habla se generan mediante movimientos coordinados de los órganos articulatorios, destacando su relevancia en la comunicación efectiva.

Comunicación

La comunicación es el proceso mediante el cual las personas intercambian información, ideas y emociones utilizando un sistema común de símbolos, signos o comportamientos. Este proceso es esencial para la interacción social y puede manifestarse tanto en formas verbales como no verbales, a través del lenguaje, gestos y expresiones faciales. McQuail (2010) define la comunicación como un intercambio de significados mediante un sistema compartido de signos y símbolos, subrayando su papel fundamental en la construcción de relaciones humanas.

Fluidez

La fluidez es la capacidad de hablar o leer de manera rápida, precisa y sin esfuerzo, lo que facilita una comunicación eficaz y sin interrupciones. En el contexto del lenguaje, la fluidez implica una pronunciación clara, un ritmo constante y una correcta articulación. Según Hudson, Lane y Pullen (2005), la fluidez se describe como la habilidad de leer o hablar con velocidad, precisión y expresión adecuada, resaltando su importancia en la comprensión y transmisión efectiva de ideas.

Habla

El habla es la expresión verbal del lenguaje y se produce mediante la articulación de sonidos a través del aparato fonador. Constituye el medio principal por el cual las personas comunican pensamientos, emociones y necesidades a los demás. Gleason y Ratner (2017)

explican que el habla es la producción de sonidos del lenguaje que permite la comunicación verbal entre las personas, enfatizando su relevancia como vehículo de interacción y expresión humana.

Juego

El juego es una actividad espontánea y lúdica que permite a los niños explorar, aprender y desarrollar capacidades cognitivas, físicas y sociales. A través del juego, los niños experimentan el mundo, aprenden a resolver problemas y desarrollan su creatividad e imaginación. Ginsburg (2007) describe el juego como una actividad fundamental para el desarrollo infantil, que fomenta el aprendizaje y el crecimiento en un entorno seguro y controlado, destacando su rol como herramienta esencial en el aprendizaje y desarrollo integral de los niños.

Lenguaje

El lenguaje es un sistema complejo de comunicación que emplea símbolos, sonidos o gestos para transmitir información, ideas y emociones entre los individuos. Esta capacidad es innata en los seres humanos y desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo y social. Pinker (1994) define el lenguaje como una habilidad inherente que permite a los humanos compartir significados a través de palabras y oraciones, subrayando su importancia en la construcción de la cultura y el entendimiento entre personas.

Vocalización

La vocalización es el acto de producir sonidos vocales, generalmente utilizado como ejercicio para mejorar el control y calidad de la voz. En contextos como la educación musical y la terapia del habla, la vocalización se emplea para fortalecer los músculos involucrados en la

producción del habla, favoreciendo la pronunciación y entonación. Cleveland (2004) define la vocalización como un ejercicio esencial en el desarrollo de la técnica vocal y la mejora de la calidad del habla, resaltando su papel en la optimización de las habilidades comunicativas y expresivas.



CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la Investigación

3.1.1 Hipótesis general

La aplicación de los juegos vocálicos mejora efectivamente en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de la institución educativa inicial N°374 Acomocco

3.1.2 Hipótesis específicas

1° Los juegos vocálicos mejoran significativamente el lenguaje oral en la dimensión morfosintáctica de los niños de la Institución Educativa N° 374 Acomocco.

2° Los juegos vocálicos incrementan el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión semántica de los niños de la Institución Educativa N° 374 Acomocco.

3° La implementación de juegos vocálicos contribuye positivamente al desarrollo pragmática de los niños de la Institución Educativa N° 374 Acomocco.

4° Los juegos vocálicos mejoran el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión fonética y fonológica de los niños de la Institución Educativa N° 374 Acomocco.

3.2 Variables de la investigación

3.2.1 Variable independiente / variable de estudio I

Juegos vocálicos

3.2.2 Variable dependiente / variable de estudio II

Lenguaje oral

3.2.3 Operacionalización De Variables

Juegos vocálicos

- a) Canción
- b) Praxias
- c) Trabalenguas

Lenguaje oral

- a) Semántica
- b) Morfosintáctico
- c) Pragmático
- d) Fonético y fonológico

3.3 Método de investigación

La metodología empleada en esta investigación se basa en el método hipotético-deductivo, un enfoque ampliamente utilizado en el ámbito científico para formular y probar hipótesis a partir de la observación de fenómenos específicos. En este caso, se aplicó el programa de los juegos vocálicos para mejorar el lenguaje oral en la etapa de la educación inicial. Este método se justifica por su capacidad para estructurar el proceso de investigación en pasos lógicos y ordenados, permitiendo la validación o refutación de las hipótesis planteadas (Rodríguez Jiménez & Pérez Jacinto, 2019).

El proceso seguido en esta investigación se estructuró en varias etapas de acuerdo con el método hipotético-deductivo, permitiendo un análisis riguroso y sistemático del fenómeno en estudio:

Observación del fenómeno: En la fase inicial, se identificó que los niños de 3 años en la institución educativa presentaban dificultades significativas en el desarrollo de su lenguaje oral.

La mayoría de los estudiantes se encontraba en los niveles "C" (Inicio) y "B" (En proceso), de acuerdo con los estándares establecidos en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación del Perú, lo cual evidenció la necesidad de una intervención para mejorar sus habilidades comunicativas.

Formulación de la hipótesis: Se planteó la hipótesis de que la implementación de juegos vocálicos contribuiría de manera significativa al desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes, logrando que más niños alcancen el nivel "A" (Logrado) en la escala de desarrollo del lenguaje oral. Este supuesto se basó en la premisa de que los juegos vocálicos, al ser actividades lúdicas y didácticas, facilitarían la práctica y mejora de las habilidades lingüísticas en los niños.

Deducción de las consecuencias: A partir de la hipótesis, se infirió que, si los juegos vocálicos resultaban efectivos, se esperaría observar una mejora notable en la evaluación del lenguaje oral de los estudiantes. Esto implicaría un aumento en el número de niños que alcanzarían el nivel "A", evidenciando una mayor competencia en su comunicación verbal.

Experimentación o verificación: Con el fin de validar la hipótesis, se diseñó y llevó a cabo un programa de intervención basado en juegos vocálicos. Para evaluar el impacto de esta intervención, se aplicaron evaluaciones antes y después del programa, lo que permitió medir los cambios en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes de manera cuantitativa y objetiva.

Conclusión: Los resultados obtenidos en el post-test mostraron una mejora significativa en las calificaciones de los niños, confirmando que la hipótesis era correcta. La implementación de los juegos vocálicos demostró ser una estrategia efectiva para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años, evidenciando que esta intervención no solo mejoró su comunicación verbal, sino también facilitó su integración y comprensión en el entorno educativo

3.3.1 Enfoque de investigación

El enfoque utilizado en esta investigación es de tipo cuantitativo, ya que se fundamenta en la recolección y análisis de datos numéricos para evaluar y comprobar la efectividad de la estrategia aplicada. Este enfoque permite una medición objetiva de los cambios en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes tras la implementación de los juegos vocálicos. De acuerdo con Sampieri (2014), el enfoque cuantitativo "se basa en la recolección de datos para probar hipótesis mediante la medición numérica y el análisis estadístico, con el objetivo de establecer patrones de comportamiento y validar teorías" (p. 4). Este enfoque es particularmente adecuado para observar y medir de manera precisa el impacto de la intervención en los estudiantes.

3.3.2 Tipo de investigación

La investigación es de tipo aplicada y utiliza un diseño pre-experimental. La investigación aplicada tiene como finalidad resolver problemas específicos mediante la generación de conocimientos que puedan aplicarse directamente en contextos prácticos. En este caso, el objetivo es evaluar si los juegos vocálicos pueden ser una estrategia pedagógica eficaz para promover el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años.

El diseño pre-experimental empleado implica la realización de un pre-test y un post-test para medir el nivel de desarrollo del lenguaje oral antes y después de la intervención. Este diseño se caracteriza por la manipulación de la variable independiente, los juegos vocálicos, para observar su efecto sobre la variable dependiente, que es el desarrollo del lenguaje oral en los niños. Aunque este diseño carece de un grupo de control, es apropiado para estudios exploratorios, ya que permite obtener evidencia inicial sobre el impacto de la intervención en un contexto real, ofreciendo una base sólida para futuras investigaciones más rigurosas (Hernández Sampieri et al., 2014).

3.3.3 Alcance o nivel de investigación

El nivel de esta investigación es explicativo, dado que busca comprender y detallar la relación de causa y efecto entre la implementación de los juegos vocálicos y la mejora en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años. A diferencia de la investigación descriptiva, que se limita a observar y registrar características de un fenómeno, el enfoque explicativo profundiza en el análisis, intentando identificar las causas subyacentes y los mecanismos específicos que provocan ciertos efectos.

En este estudio, se implementó una intervención basada en juegos vocálicos para mejorar las habilidades lingüísticas de los niños. El nivel explicativo permite analizar cómo y por qué esta intervención es efectiva, explorando los mecanismos a través de los cuales los juegos vocálicos favorecen el desarrollo del lenguaje oral, incluyendo factores como la motivación, la participación activa de los niños y el rol del juego en el desarrollo de habilidades fonológicas y sintácticas. Como indica Arias (2012), la investigación explicativa "pretende explicar las causas de un fenómeno para validar una hipótesis" (p. 73). En este caso, la hipótesis plantea que los juegos vocálicos mejoran significativamente el desarrollo del lenguaje oral, y la investigación se orienta a profundizar en los factores que influyen en este efecto.

3.3.4 Diseño de investigación

El diseño de esta investigación es de tipo pre-experimental, caracterizado por la aplicación de un pre-test y un post-test en un único grupo de estudio. Se trabajó con un grupo de 19 niños de 3 años, quienes fueron evaluados inicialmente en cuanto a su nivel de desarrollo del lenguaje oral mediante un pre-test. Posteriormente, se implementó la variable independiente, que consiste en la aplicación de juegos vocálicos como estrategia pedagógica. Al finalizar la intervención, se aplicó un post-test para evaluar los cambios producidos en la variable

dependiente, es decir, en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes. Este diseño permite observar de manera preliminar los efectos de la intervención, generando datos iniciales que pueden orientar futuras investigaciones en contextos similares.

El esquema del diseño pre-experimental es el siguiente:

GE: O1 → X → O2

GE: Grupo experimental

O1: Prueba de entrada o pre-test

X: Aplicación de la variable independiente

O2: Prueba de salida o post-test

3.4 Población y muestra de estudio

3.4.1 Población

La población de estudio está conformada por todos los estudiantes de la Institución Educativa N°374 Acomocco, Cusco. Esta población incluye a los estudiantes de los niveles inicial de 3, 4, y 5 años, sumando un total de 68 alumnos.

Tabla 1 Población de estudio

Aula	Total
Inicial 3 años	19
Inicial 4 años	25
Inicial 5 años	24
Total	68

Fuente: Nomina de matrícula de la institución SIAGIE 2023

3.4.2 Muestra

Según Tamayo (2003), la población se define como "un conjunto de fenómenos u objetos de estudio cuyas unidades tienen características similares y de los cuales se obtienen datos para la investigación" (p. 45). Para este estudio, se decidió trabajar con los 19 niños de 3 años de edad del aula Alegría de la Institución Educativa Inicial N°374 Acomocco, Cusco, constituyendo una muestra censal debido al tamaño reducido del grupo. El uso de una muestra censal asegura que se incluyan todos los elementos relevantes, lo cual es esencial cuando la población es pequeña y accesible (Creswell & Creswell, 2019).

Tabla 2 Muestra de estudio

Aula	Total
Inicial 3 años	19
Total	19

Fuente: Nomina de matrícula de la institución SIAGIE 2023

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnica de muestreo

Se empleó la técnica de muestreo no probabilístico e intencionado, una estrategia apropiada cuando el investigador tiene acceso directo y total a la población de estudio y cuando se busca un análisis exhaustivo de un grupo específico (Etikan, Musa, & Alkassim, 2016). Esta técnica permite seleccionar una muestra que, aunque no aleatoria, es representativa de la población bajo estudio, facilitando un análisis profundo de las características observadas en los niños de 3 años en la institución educativa.

3.5.2 Técnica de recolección de datos

Para la recolección de datos en esta investigación, se eligió la técnica de observación estructurada, con una ficha de observación como el principal instrumento. Esta elección responde a la necesidad de recopilar información detallada y precisa sobre el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años en el contexto de una intervención educativa.

Técnica: Observación estructurada

La observación estructurada es una técnica sistemática que permite la recopilación de datos de manera uniforme, asegurando que la información obtenida sea clara, objetiva y específica para el propósito del estudio (Tamayo, 2004). Esta técnica es particularmente útil en investigaciones que requieren observar y registrar comportamientos específicos, como en este caso, los relacionados con el progreso en el lenguaje oral en niños pequeños. Campos y Martínez (2020) destacan que "la observación estructurada permite la recolección sistemática de datos a través de un esquema predefinido, asegurando que se capten los elementos más relevantes del fenómeno estudiado".

De acuerdo con Arias (2012), la observación estructurada consiste en la recopilación de datos visuales sobre un fenómeno o situación determinada, donde el observador sigue un esquema definido para identificar y registrar aspectos clave. En esta investigación, la técnica fue empleada para observar cómo los niños se desenvolvían en actividades diseñadas específicamente para fomentar su lenguaje oral, permitiendo evaluar de forma precisa las mejoras obtenidas mediante la intervención.

3.5.3 Instrumento de recolección de datos

La ficha de observación fue diseñada específicamente para esta investigación, con el propósito de capturar de manera objetiva los avances en el desarrollo del lenguaje oral de los

niños participantes. Antes de su uso, el instrumento fue validado a través de una prueba piloto, lo cual garantiza su pertinencia y fiabilidad en el contexto de este estudio (Campos & Martínez, 2020).

Esta ficha de observación permite registrar de forma estructurada las observaciones realizadas, centrándose en aspectos clave que reflejan la evolución del lenguaje oral en los niños. La ficha está organizada en torno a cuatro dimensiones fundamentales: morfosintáctica, semántica, pragmática y fonética/fonológica. Cada dimensión se evalúa mediante ítems específicos, los cuales corresponden a comportamientos observables que indican el progreso en cada área. Esta estructura facilita la obtención de datos concretos sobre el desarrollo de habilidades lingüísticas, permitiendo una evaluación detallada de los cambios en el lenguaje oral de los niños a lo largo de la intervención.

3.5.4 Características del instrumento

Según (Campos & Martínez, 2020) El instrumento de evaluación se toma en cuenta las siguientes características:

- a) Objetivo del Instrumento: Medir la variable dependiente, en este caso, el desarrollo del lenguaje oral.
- b) Variable Medida: Lenguaje oral (variable dependiente).
- c) Dimensiones que mide:
- d) Morfosintáctico: Evaluado a través de los ítems 1 al 4.
- e) Semántico: Evaluado a través de los ítems 5 al 9.
- f) Pragmático: Evaluado a través de los ítems 10 al 14.
- g) Fonético y Fonológico: Evaluado a través de los ítems 15 al 20.

- h) Número de Ítems:.20 ítems
- i) Escala Valorativa:
 - a) En inicio:1
 - b) En proceso:2
 - c) Logro previsto: 3
 - d) Logro destacado:4
- j) Tiempo de Aplicación: La ficha fue aplicada durante un mes, desde el 3 de octubre hasta el 9 de noviembre de 2023, con sesiones de 45 minutos de duración.
- k) Tipo de aplicación del instrumento: Individual, aplicada a los 19 estudiantes de 3 años del aula Alegría.
- l) Población Objetivo: Niños de 3 años de edad.

3.5.5 Escala de categorización de resultados

Para facilitar la interpretación de los resultados, tanto en la prueba de entrada (pre-test) como en la de salida (post-test), se estableció una escala de categorización basada en la puntuación total alcanzada por cada niño. Esta escala permite clasificar el desempeño de los niños en las dimensiones evaluadas, proporcionando un marco claro para analizar las mejoras en el desarrollo del lenguaje oral.

Tabla 3 Categorización de la variable: Dependiente

VARIABLE/DIMENSIÓN	PUNTAJE	CATEGORIZACIÓN
Variable: lenguaje oral	20 – 35	En inicio
	36 – 50	En proceso
	51 – 65	Logro Previsto
	66 – 80	Logro destacado
Dimensión 1: morfosintáctico	4 – 7	En inicio
	8 – 10	En proceso
	11 – 13	Logro previsto
	14 – 16	Logro destacado
Dimensión 2: semántico	5 – 9	En inicio
	10 – 13	En proceso
	14 – 17	Logro Previsto
	17 – 20	Logro destacado
Dimensión 3: pragmático	5 – 9	En inicio
	10 – 13	En proceso
	14 – 17	Logro Previsto
	18 – 20	Logro destacado
Dimensión 4: fonético y fonológico	6 -10	En inicio
	11 – 14	En proceso
	15 – 19	Logro Previsto
	20 – 24	Logro destacado

3.6 Validación y confiabilidad de los instrumentos

3.6.1 Validación

La validez de un instrumento de investigación se refiere a su capacidad para medir con precisión lo que se pretende medir (Sampieri, 2018). En este estudio, la validez de la ficha de observación fue asegurada a través de la validez de contenido y validez de constructo. Para la validez de contenido, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura y se consultó a expertos en educación inicial y desarrollo del lenguaje para asegurar que los ítems seleccionados cubren

adecuadamente las dimensiones del lenguaje oral (morfosintáctico, semántico, pragmático, fonético/fonológico). La validez de constructo fue evaluada mediante la correlación de los ítems con los conceptos teóricos subyacentes, asegurando que el instrumento realmente mide las habilidades de lenguaje oral en los niños (Muñiz, 2014).

3.6.2 Confiabilidad

La confiabilidad de un instrumento se refiere a la consistencia de los resultados obtenidos. Para evaluar la confiabilidad de la ficha de observación, se calculó el coeficiente de consistencia interna, obteniendo un alfa de Cronbach de 0.85, lo cual indica una alta consistencia interna entre los ítems (George & Mallery, 2003). Adicionalmente, se llevó a cabo una prueba de test-retest con un intervalo de dos semanas, lo que confirmó la estabilidad temporal del instrumento.

3.6.3 Validez de contenido juicio de experto

La validez de contenido es una medida crucial para asegurar que el instrumento de investigación evalúe adecuadamente la variable de estudio, en este caso, el desarrollo del lenguaje oral. Esta validación se realiza a través del juicio de expertos, quienes, a partir de su conocimiento y experiencia, valoran la pertinencia y relevancia de los ítems que conforman el instrumento.

Tabla 4 Validación del instrumento Lenguaje Oral

N°	Nombre del experto	% de Valoración
01	Dr. Isaac Enrique Castro Cuba Barineza	77.00 %
02	Mg. Ulises Carranza Pinedo	76.60 %
Promedio		76.80%

FUENTE: Ficha de evaluación de expertos

El promedio de la valoración alcanzada por los expertos fue de 76.80%, lo cual indica que el instrumento es viable para su aplicación. A pesar de que el promedio de la valoración es menor al 80%, lo que puede indicar áreas de mejora, se considera que el instrumento cumple con los criterios necesarios para ser aplicado en el contexto de la investigación. La valoración por parte de los expertos sugiere que los ítems incluidos en la ficha de observación son adecuados y relevantes para evaluar el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años.

3.6.4 Consistencia Interna del instrumento.

La consistencia interna del instrumento se evaluó utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach, que es una medida comúnmente utilizada para evaluar la fiabilidad de un conjunto de ítems en un instrumento de medición. El Alfa de Cronbach se calcula para determinar cuán consistentemente los ítems del instrumento miden una misma constructo o variable.

Tabla 5 Interpretación del coeficiente alfa de Cronbach

Rango	Magnitud
0.01 a 0.20	Muy baja
0.21 a 0.40	Baja
0.41 a 0.60	Moderada
0.61 a 0.80	Alta
0.81 a 1.00	Muy alta

Fuente: George & Mallery (2003)

3.6.5 La ecuación de alfa de Cronbach es la siguiente:

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dónde:

α = Índice de confiabilidad interna de Cronbach

K = número preguntas o ítems

$\sum S_i^2$ = sumatoria de las varianzas de cada ítem

S_t^2 = varianza total

Los resultados encontrados se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 6 Confiabilidad interna del instrumento

Variable / Dimensiones	Alfa de Cronbach	N° de Ítems
Morfosintáctico	0.64	4
Semántico	0.75	5
Pragmático	0.27	5
Fonético y Fonológico	0.59	6
Total del instrumento	0.73	20

Fuente: Elaboración propia con los resultados de la data pre test

El nivel de confiabilidad del instrumento determinado es de 0.73, lo que implica que el instrumento aplicado tiene un nivel de confiabilidad alto en el proceso de medición de la variable dependiente en estudio. Cada una de las dimensiones fue evaluada por separado, obteniendo los siguientes resultados:

- a) La dimensión Morfosintáctica obtuvo un Alfa de Cronbach de 0.64, indicando una consistencia interna adecuada, aunque podría mejorarse para alcanzar niveles más altos de fiabilidad.
- b) La dimensión Semántica obtuvo un Alfa de Cronbach de 0.75, lo que refleja un buen nivel de confiabilidad, suficiente para evaluar la comprensión y producción de significado en el lenguaje.

- c) La dimensión Pragmática mostró un Alfa de Cronbach de 0.27, lo que indica una baja consistencia interna, sugiriendo la necesidad de revisar y posiblemente reformular los ítems de esta dimensión para mejorar la fiabilidad del instrumento.
- d) La dimensión Fonética y Fonológica obtuvo un Alfa de Cronbach de 0.59, un valor moderado que señala una confiabilidad interna aceptable, aunque también con margen para mejora.

3.6.6 Metodología de análisis de datos

Para esta investigación, se adoptó una metodología de análisis de datos que combina herramientas de software como Excel y SPSS, con el objetivo de garantizar la precisión y la validez de los resultados obtenidos en el estudio del desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años.

3.6.7 Análisis Preliminar de Datos con Excel

Inicialmente, se empleó Microsoft Excel para realizar el cálculo del coeficiente Alfa de Cronbach, que mide la consistencia interna del instrumento utilizado en la evaluación. Excel fue elegido por su accesibilidad y su capacidad para manejar cálculos básicos y avanzados de estadísticas descriptivas. A través de Excel, se calcularon las varianzas individuales de los ítems del instrumento y la varianza total, elementos esenciales para obtener el Alfa de Cronbach

3.6.8 Análisis de Datos con SPSS

Para el análisis exhaustivo de los datos, incluyendo la validación de resultados y la obtención de estadísticas inferenciales, se utilizó el software **Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)**. SPSS es ampliamente reconocido por su robustez y precisión en el análisis estadístico, siendo una herramienta estándar en investigaciones académicas y científicas (Field, 2013).

3.6.9 Pasos del análisis con SPSS:

- a) **Importación de Datos:** Los datos recolectados fueron importados desde Excel a SPSS, asegurando que las variables estuvieran correctamente etiquetadas y que los valores estuvieran bien estructurados para el análisis.
- b) **Cálculo del Alfa de Cronbach:** Aunque Excel se utilizó inicialmente, SPSS se empleó para recalculiar el Alfa de Cronbach y verificar los resultados obtenidos. SPSS facilita este cálculo mediante su función específica, que no solo proporciona el coeficiente alfa sino también información adicional sobre el impacto de cada ítem en la consistencia interna del instrumento.
- c) **Análisis Descriptivo:** Se realizaron análisis descriptivos para entender la distribución de los datos, incluyendo medias, desviaciones estándar, y frecuencias. Esto permitió identificar patrones y posibles anomalías en los datos.
- d) **Análisis Inferencial:** Se llevaron a cabo pruebas estadísticas para evaluar hipótesis, como la prueba t de muestras relacionadas para comparar los resultados pre y post intervención, y análisis de varianza (ANOVA) si era necesario para examinar diferencias significativas entre grupos.
- e) **Visualización de Resultados:** SPSS también permitió generar gráficos y tablas que facilitaron la interpretación de los resultados, asegurando una presentación clara y precisa de los hallazgos.

3.7 Aspectos éticos

Es fundamental destacar que se ha respetado en todo momento el anonimato de todos los estudiantes que participaron en esta investigación. Además, se contó con el apoyo de autores

reconocidos a nivel nacional e internacional, lo que ha permitido que esta investigación esté sólidamente respaldada por un marco teórico de gran prestigio. En consecuencia, se ha procedido a citar adecuadamente a cada autor cuyas ideas han sido fundamentales para el desarrollo de esta tesis.

Asimismo, se aclara que el único propósito de esta investigación ha sido académico, orientado a contribuir al conocimiento en el campo de estudio. Las autoras aseguran la autenticidad de la tesis y garantizan que todos los datos presentados en el estudio son verídicos, sin alteraciones ni manipulaciones en beneficio personal de las investigadoras.



CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVEIGACIÓN

4.1 Descripción resultados

A continuación, se presentan los hallazgos obtenidos en esta investigación sobre el impacto de los juegos vocálicos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 374 Acomocco. Se comparan los resultados entre la evaluación inicial (pre-test) y la evaluación final (post-test) para identificar las mejoras en las distintas dimensiones del lenguaje oral, que incluyen los aspectos Morfosintáctica, Semántica, Pragmática y Fonético/Fonológico.

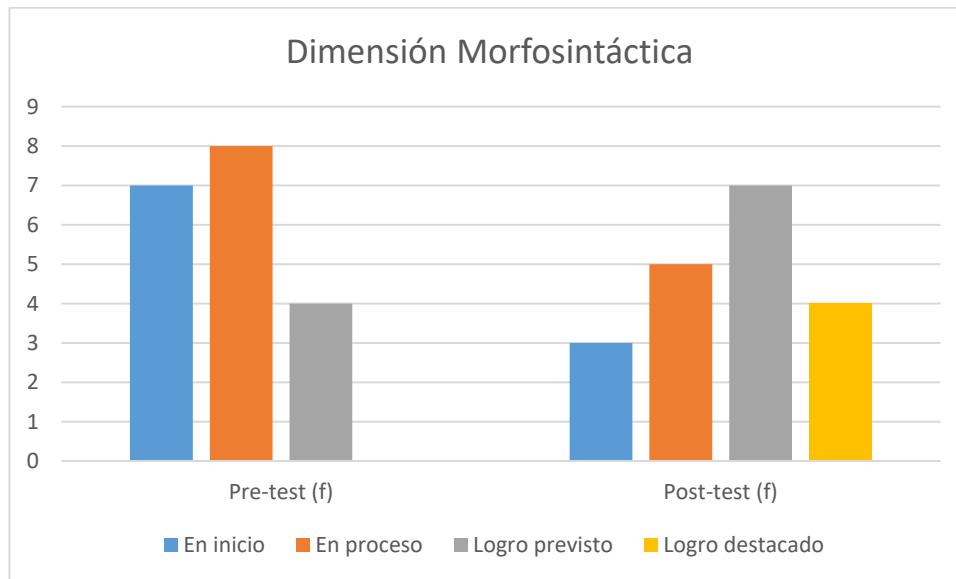
4.1.1 Los juegos vocálicos y su influencia en el aspecto Morfosintáctica del lenguaje oral en los estudiantes de 3 años de la institución educativa N° 374 Acomocco

Tabla 7 Resultados de la Dimensión Morfosintáctica

Categoría	Pre-test (f)	Pre-test (%)	Post-test (f)	Post-test (%)
En inicio	7	36.84%	3	15.79%
En proceso	8	42.11%	5	26.32%
Logro previsto	4	21.05%	7	36.84%
Logro destacado	0	0%	4	21.05%
Total	19	100%	19	100%

Fuente: Resumen categorizado data del pre-test y post-test.

Figura 1 Dimensión Morfosintáctica



Interpretación:

En la evaluación inicial de la dimensión morfosintáctica, se identificaron distintos niveles de desarrollo en la capacidad de los niños para estructurar el lenguaje. Estos niveles se clasifican de la siguiente manera:

En Inicio: Los niños en esta categoría (36.84%) presentan dificultades significativas en la estructura gramatical del lenguaje. Les resulta complicado construir oraciones completas y coherentes, lo que limita su comunicación oral.

En Proceso: La mayoría de los niños (42.11%) se ubicó en esta categoría, que refleja que están en desarrollo. Aunque presentan algunos errores o limitaciones en la construcción de oraciones, muestran avances evidentes hacia una mayor fluidez y corrección gramatical.

Logro Previsto: Un 21.05% de los niños alcanzó este nivel, lo que indica que han logrado los objetivos esperados para su etapa. Su lenguaje es estructurado, con oraciones completas y adecuadas a su edad.

Logro Destacado: Ningún estudiante se ubicó en esta categoría inicial, que representa un nivel superior al esperado, caracterizado por el uso de un lenguaje gramaticalmente correcto, fluido y complejo para su nivel de desarrollo.

En el post-test, los resultados mostraron una mejora significativa tras la intervención con juegos vocálicos. La categoría "En Inicio" se redujo al 15.79%, lo que indica que menos niños presentaron dificultades severas. La mayoría de los estudiantes avanzó a "Logro Previsto" (36.84%), mostrando que sus habilidades de construcción de oraciones se fortalecieron considerablemente. Además, un 21.05% alcanzó la categoría de "Logro Destacado", reflejando un nivel avanzado en la estructuración del lenguaje, con oraciones más complejas y coherentes.

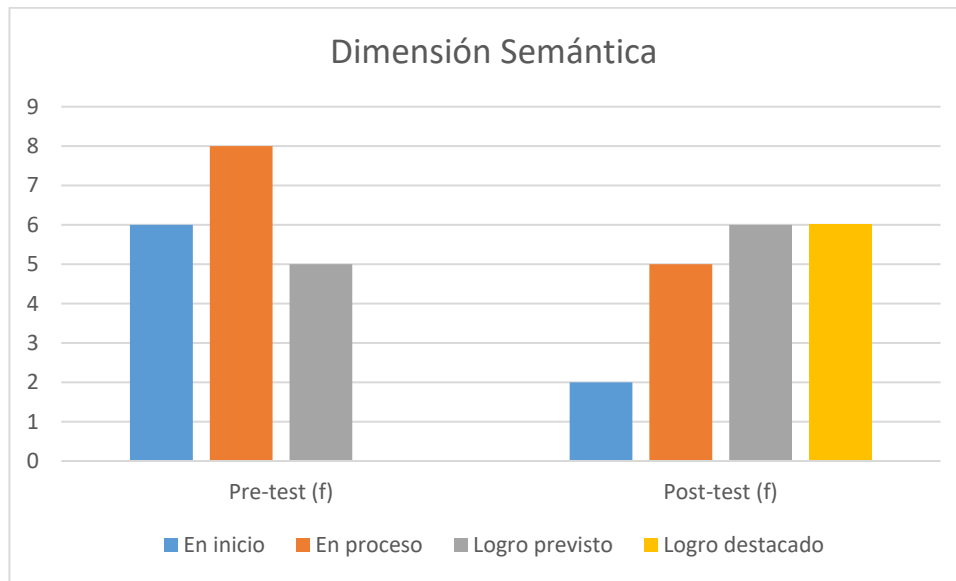
4.1.2 Los juegos vocálicos y su influencia en el aspecto Semántica del lenguaje oral en los estudiantes de 3 años de la institución educativa N° 374 Acomocco.

Tabla 8 Resultados de la Dimensión Semántica

Categoría	Pre-test (f)	Pre-test (%)	Post-test (f)	Post-test (%)
En inicio	6	31.58%	2	10.53%
En proceso	8	42.11%	5	26.32%
Logro previsto	5	26.32%	6	31.58%
Logro destacado	0	0%	6	31.58%
Total	19	100%	19	100%

Fuente: Resumen categorizado data del pre test y post test

Figura 2 Dimensión Semántica



Interpretación:

En la evaluación inicial de la dimensión semántica, se analizaron los niveles de desarrollo del lenguaje en relación con la comprensión y el uso de palabras con significado claro. Estos niveles se definieron de la siguiente manera:

En Inicio: El 31.58% de los niños se encontraba en esta categoría, lo que significa que tenían dificultades significativas para comprender y usar palabras con sentido claro. Su vocabulario era limitado, y su capacidad para expresar ideas de manera precisa era reducida.

En Proceso: Un 42.11% de los niños mostró progresos en esta categoría, aunque aún presentaban ciertas dificultades. Estos niños demostraban avances en el uso del vocabulario y en la construcción de ideas, pero no lograban una comunicación completamente coherente.

Logro Previsto: El 26.32% de los niños alcanzó esta categoría, lo que indica que tenían un nivel de desarrollo adecuado para su etapa. Estos niños podían usar palabras y conceptos con claridad y expresar ideas de forma coherente, cumpliendo con los estándares esperados.

Logro Destacado: Ningún niño alcanzó este nivel inicial, que representa un desarrollo avanzado, caracterizado por una comprensión profunda y el uso de un vocabulario variado, preciso y adecuado para expresar ideas complejas.

Resultados después de la intervención:

Tras la implementación de estrategias basadas en juegos vocálicos, el post-test mostró mejoras significativas:

La categoría "En Inicio" se redujo al 10.53%, lo que refleja una disminución en el número de niños con dificultades severas.

Un 31.58% de los niños alcanzó la categoría "Logro Previsto", evidenciando un desarrollo notable en su comprensión y uso del lenguaje.

Un 31.58% avanzó hasta "Logro Destacado", demostrando un dominio superior al esperado, con la capacidad de emplear vocabulario más variado y expresar ideas complejas de manera coherente

Los resultados reflejan que la intervención mediante juegos vocálicos fue efectiva para mejorar tanto la comprensión como el uso del lenguaje en los niños. Esto les permitió expresar ideas con mayor precisión, enriquecer su vocabulario y alcanzar niveles superiores de desarrollo en la dimensión semántica.

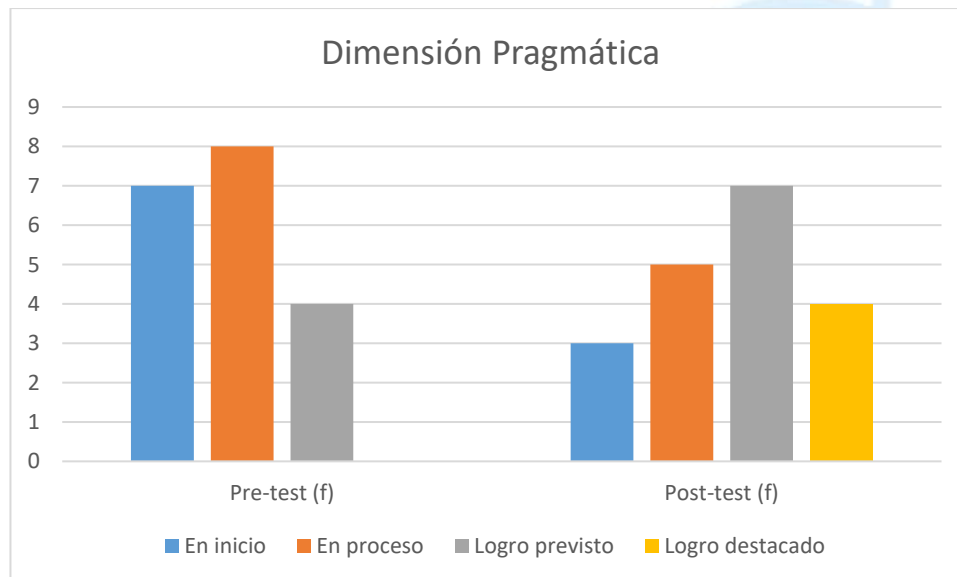
4.1.3 Los juegos vocálicos y su influencia en el aspecto Pragmática del lenguaje oral en los estudiantes de 3 años de la institución educativa N° 374 Acomocco.

Tabla 9 Resultados de la Dimensión Pragmática

Categoría	Pre-test (f)	Pre-test (%)	Post-test (f)	Post-test (%)
En inicio	7	36.84%	3	15.79%
En proceso	8	42.11%	5	26.32%
Logro previsto	4	21.05%	7	36.84%
Logro destacado	0	0%	4	21.05%
Total	19	100%	19	100%

Fuente: Resumen categorizado data del pre-test y post-test.

Figura 3 Dimensión Pragmática



Interpretación:

En la evaluación inicial de la dimensión pragmática, se analizó la capacidad de los niños para usar el lenguaje de manera adecuada en contextos sociales. Los niveles de desarrollo se definieron de la siguiente manera:

En Inicio: Un 36.84% de los niños se encontraba en esta categoría. Esto refleja que tenían dificultades significativas para utilizar el lenguaje de forma adecuada en situaciones sociales, como saludar, responder preguntas, turnarse en conversaciones o interpretar intenciones comunicativas.

En Proceso: Un 42.11% de los niños mostró avances en esta categoría. Aunque empezaban a demostrar cierto manejo del lenguaje en contextos sociales, su desempeño era inconsistente y necesitaban apoyo para interactuar de manera efectiva.

Logro Previsto: El 21.05% de los niños logró este nivel, cumpliendo con las expectativas para su etapa de desarrollo. Estos niños podían usar el lenguaje de manera adecuada en situaciones sociales comunes, participando activamente en conversaciones y mostrando habilidades comunicativas funcionales.

Logro Destacado: Ningún niño alcanzó esta categoría en la evaluación inicial. Este nivel se refiere a un uso avanzado del lenguaje en contextos sociales, donde los niños demuestran habilidades comunicativas fluidas, respetan turnos, comprenden intenciones más complejas y se adaptan fácilmente a diferentes situaciones de interacción.

Resultados después de la intervención:

El post-test evidenció mejoras significativas tras la implementación de juegos vocálicos:

La categoría "En Inicio" se redujo al 15.79%, lo que indica que menos niños presentaron dificultades severas en el uso del lenguaje en contextos sociales.

Un 36.84% de los niños alcanzó la categoría "Logro Previsto", lo que demuestra un notable progreso en su capacidad para comunicarse de manera efectiva en situaciones sociales.

Un 21.05% avanzó hasta la categoría "Logro Destacado", mostrando un uso avanzado del lenguaje pragmático. Estos niños desarrollaron habilidades sólidas para interactuar socialmente, respetar turnos, comprender contextos más complejos y responder adecuadamente a diferentes situaciones comunicativas.

Estos resultados destacan que la intervención con juegos vocálicos no solo fortaleció las dimensiones morfosintáctica y semántica del lenguaje, sino que también impactó positivamente en la dimensión pragmática. Los niños adquirieron mayor competencia comunicativa, mejorando su capacidad para interactuar en diferentes contextos sociales de manera adecuada y efectiva.

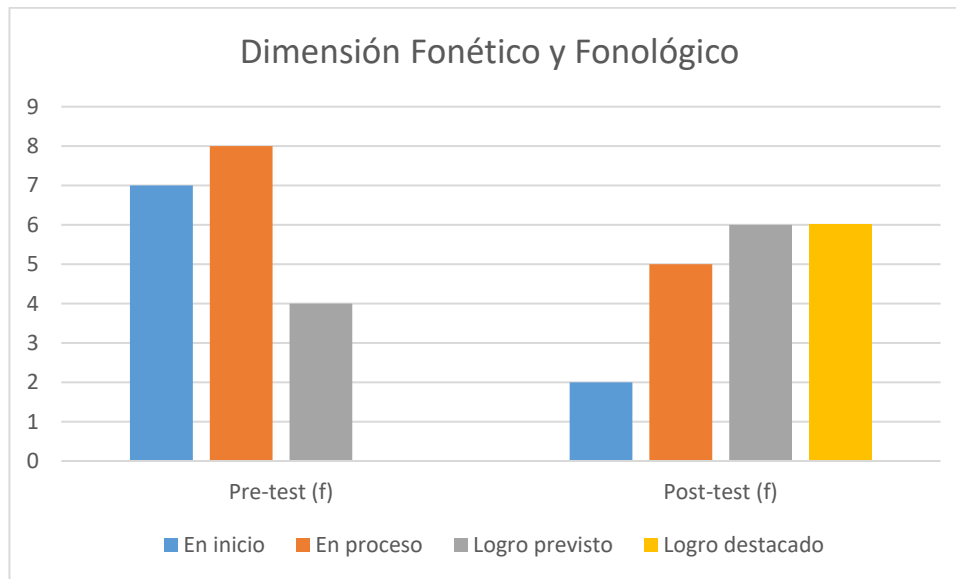
4.1.4 Los juegos vocálicos y su influencia en el aspecto Fonético y fonológico del lenguaje oral en los estudiantes de 3 años de la institución educativa N° 374 Acomocco.

Tabla 10 Resultados de la Dimensión Fonético y Fonológico

Categoría	Pre-test (f)	Pre-test (%)	Post-test (f)	Post-test (%)
En inicio	7	36.84%	2	10.53%
En proceso	8	42.11%	5	26.32%
Logro previsto	4	21.05%	6	31.58%
Logro destacado	0	0%	6	31.58%
Total	19	100%	19	100%

Fuente: Resumen categorizado data del pre-test y post-test.

Figura 4 Dimensión Fonético y Fonológico



Interpretación

En la evaluación inicial de la dimensión fonética y fonológica, se evaluó la capacidad de los niños para producir y discriminar los sonidos del habla. Los niveles se definieron de la siguiente manera:

En Inicio: Un 36.84% de los niños se ubicó en esta categoría, indicando que tenían dificultades significativas en la producción y discriminación de los sonidos del habla. Estos niños presentaban problemas evidentes en la articulación y pronunciación, lo que dificultaba su capacidad para comunicarse claramente.

En Proceso: Un 42.11% de los niños mostró progresos en esta categoría. Aunque ya comenzaban a articular mejor algunos fonemas, seguían teniendo dificultades persistentes en la pronunciación y en la diferenciación de ciertos sonidos del habla.

Logro Previsto: El 21.05% de los niños alcanzó este nivel, lo que significa que lograron una articulación y pronunciación adecuada para su edad, con errores mínimos en la producción de sonidos y una discriminación fonológica funcional.

Logro Destacado: Ningún niño alcanzó este nivel en la evaluación inicial. Esta categoría representa un dominio avanzado, donde los niños pueden articular y discriminar todos los sonidos del habla de manera clara y precisa, sin errores perceptibles.

Resultados después de la intervención:

Tras la implementación de juegos vocálicos, los resultados del post-test evidenciaron una mejora significativa:

La categoría "En Inicio" se redujo al 10.53%, reflejando una disminución en el número de niños con dificultades severas en la producción y discriminación de sonidos.

Un 31.58% de los niños alcanzó la categoría "Logro Previsto", demostrando un progreso importante en su capacidad para articular y discriminar fonemas correctamente.

Un 31.58% avanzó hasta la categoría "Logro Destacado", evidenciando un dominio avanzado de la dimensión fonética y fonológica, con una pronunciación clara, articulación precisa y una excelente discriminación de los sonidos del habla.

Estos resultados demuestran que los juegos vocálicos tuvieron un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la dimensión fonética y fonológica de los niños. La intervención les permitió superar dificultades en la articulación y discriminación de fonemas, mejorando su capacidad para comunicarse con mayor claridad y precisión. Esto reafirma la efectividad de los juegos vocálicos como herramienta pedagógica para potenciar el desarrollo del lenguaje en la etapa inicial.

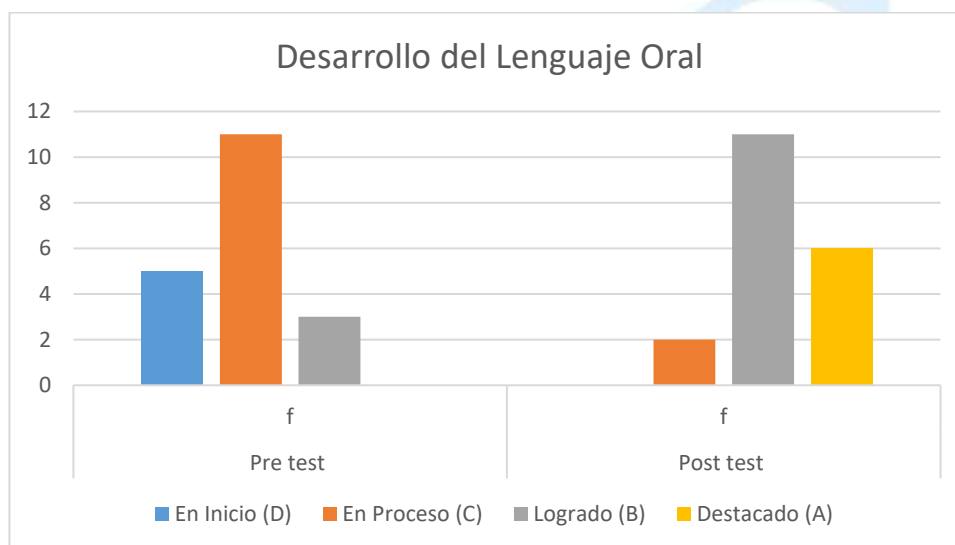
4.2 Resultado respecto al objetivo general

Tabla 11 Resultados Generales del Desarrollo del Lenguaje Oral

Categoría	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
En Inicio (D)	5	26.32%	0	0%
En Proceso (C)	11	57.89%	2	10.53%
Logrado (B)	3	15.79%	11	57.89%
Destacado (A)	0	0%	6	31.58%
Total	19	100%	19	100%

Fuente: Elaboración propia con los resultados de la data del pre-test y post-test.

Figura 5 Resultados Comparativos del Desarrollo del Lenguaje Oral



Fuente: Resumen categorizado data del pre test

Interpretación:

En la evaluación inicial (pre-test) del desarrollo del lenguaje oral, se identificaron cuatro niveles que describen las habilidades lingüísticas de los niños:

En Inicio (D): Un 26.32% de los niños se encontraba en esta categoría, lo que indica un nivel muy bajo de desarrollo del lenguaje oral. Estos niños presentaban serias dificultades para expresarse, con vocabulario limitado, problemas en la construcción de oraciones y poca claridad en la comunicación.

En Proceso (C): El 57.89% estaba en esta categoría, reflejando la presencia de dificultades significativas. Estos niños demostraban intentos por comunicarse, pero sus habilidades lingüísticas eran inconsistentes y requerían apoyo para lograr una comunicación efectiva.

Logrado (B): Un 15.79% alcanzó esta categoría, lo que indica que cumplían con los estándares esperados para su etapa de desarrollo. Podían expresarse de manera clara, utilizando un vocabulario adecuado y construyendo oraciones coherentes.

Destacado (A): Ningún niño se encontraba en esta categoría inicial. Este nivel corresponde a un desarrollo avanzado del lenguaje oral, caracterizado por una comunicación fluida, un vocabulario amplio y preciso, y la capacidad para estructurar ideas complejas con claridad.

Resultados después de la intervención:

Tras la implementación de juegos vocálicos, los resultados del post-test reflejan un cambio notable en el desarrollo del lenguaje oral de los niños:

Ningún niño permaneció en las categorías "En Inicio" o "En Proceso", lo que evidencia la superación de las dificultades más significativas.

Un 57.89% alcanzó el nivel "Logrado", lo que muestra que la mayoría de los niños ahora puede comunicarse de manera clara y adecuada para su etapa de desarrollo.

Un 31.58% avanzó a la categoría "Destacado", demostrando un desarrollo avanzado en el lenguaje oral, con habilidades comunicativas superiores a las esperadas, incluyendo un uso rico y variado del vocabulario y una excelente construcción de ideas.

Estos resultados confirman que la intervención con juegos vocálicos tuvo un impacto altamente positivo en el desarrollo del lenguaje oral. Los niños no solo superaron sus dificultades, sino que también mejoraron significativamente su capacidad para expresarse de manera efectiva y fluida. Este avance refuerza la importancia de utilizar estrategias lúdicas como los juegos vocálicos para potenciar el desarrollo integral del lenguaje en la etapa inicial.

4.3 Estadígrafos descriptivos de la muestra en estudio

Tabla 12 Estadígrafos descriptivos

Estadígrafos	Pre test	Post test
Media	20,2	38,87
Mediana	19,0	38,0
Moda	16,0	35,0
Varianza	26,314	18,41
Desviación Estándar	5,13	4,291
Coefficiente Variación (%)	25,40	11,04
X máx.	31,0	47,0
X min.	14,0	33,0
Rango	17,0	14,0

Fuente: Resultados obtenidos del instrumento aplicado.

Los resultados obtenidos a partir de los estadígrafos descriptivos de tendencia central y de dispersión, aplicados al análisis del pre-test y post-test, permiten identificar varios aspectos clave en relación con el impacto de la intervención en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes. A continuación, se describen estos hallazgos:

- a) **Media o promedio:** El promedio de las puntuaciones en el pre-test es de 20.20 puntos, mientras que en el post-test aumenta significativamente a 38.87 puntos. Este incremento considerable en el promedio sugiere que la intervención mediante juegos vocálicos generó una mejora importante en el desempeño de los estudiantes.
- b) **Mediana:** En el pre-test, la mediana se ubicó en 19.00 puntos, lo que indica que la mitad de los estudiantes obtuvo puntuaciones iguales o superiores a 19, mientras que la otra mitad alcanzó puntuaciones iguales o inferiores. En contraste, la mediana del post-test es de 38.00 puntos, lo cual refleja que el 50% de los estudiantes logró puntuaciones iguales o superiores a 38 puntos después de la intervención. Este cambio en la mediana sugiere una mejora sustancial en los resultados generales del grupo.
- c) **Moda:** La puntuación más frecuente en el pre-test fue de 16 puntos, mientras que en el post-test la moda cambió a 35 puntos, lo cual indica un aumento en las puntuaciones más comunes después de la intervención. Este cambio en la moda resalta que la intervención no solo elevó las puntuaciones individuales, sino que también cambió la tendencia de las puntuaciones dentro del grupo.
- d) **Desviación estándar:** La desviación estándar en el pre-test fue de 5.13, lo cual señala una dispersión moderada de las puntuaciones alrededor de la media. Sin embargo, en el post-test la desviación estándar disminuyó a 4.291, lo que implica que las puntuaciones están ahora más concentradas alrededor del promedio tras la

intervención. Esta menor dispersión en el post-test indica que, además de una mejora general, los estudiantes mostraron un rendimiento más uniforme.

- e) **Coefficiente de variación (CV):** En el pre-test, el coeficiente de variación fue de 25.40%, lo que sugiere una variabilidad del 25.40% en las puntuaciones, con un 74.60% de homogeneidad en los datos. En el post-test, este coeficiente disminuyó a 11.04%, lo que implica una mayor homogeneidad en las puntuaciones tras la intervención, con un 88.96% de los datos mostrando menor variabilidad. Este cambio en el coeficiente de variación refuerza la idea de una mejora consistente en el grupo.
- En el pre-test, la puntuación más alta fue de 31 puntos y la más baja de 14 puntos, resultando en un rango de 17 puntos. Después de la intervención, en el post-test, la puntuación máxima alcanzó los 47 puntos y la mínima fue de 33 puntos, con un rango de 14 puntos. La disminución en el rango refleja una menor dispersión en las puntuaciones del post-test, lo cual sugiere que los resultados se concentraron más, consolidando la efectividad de la intervención para mejorar y homogeneizar el rendimiento en el lenguaje oral entre los estudiantes.

4.4 Tamaño del efecto de la variable independiente sobre la dependiente

El tamaño del efecto entre los resultados del pre test y post test, debido a la aplicación de la variable independiente (en este caso, los juegos vocálicos), fue calculado utilizando el coeficiente d de Cohen. Esta medida permite cuantificar el impacto de la intervención sobre la variable dependiente (desarrollo del lenguaje oral), y su fórmula es la siguiente:

$$\mathbf{d \text{ de Cohen}} = [\square_{\text{post}} - \square_{\text{pre}}] / ((\sigma_{\text{post}} + \sigma_{\text{pre}}) / 2)$$

Tabla 13 Estadígrafos descriptivos para determinar la d de Cohen:

Grupo	Grupo Experimental	
	Pre test	Post test
Media aritmética (\bar{x})	20,20	38,87
Desviación Estándar (σ)	5,13	4,29

Fuente: Elaboración propia, instrumento aplicado (pre y post test)

Tabla 14 Tamaño del efecto

Grupo:	Efecto
GE. Post y pre test	3,96

El valor del tamaño del efecto hallado entre los resultados del post test y pre test, calculado mediante la fórmula de d de Cohen, es de 3.96.

Este valor de 3.96 sugiere un tamaño de efecto extremadamente elevado, muy superior al umbral establecido en la teoría, que considera un tamaño de efecto alto a partir de 1.5. Por lo tanto, este resultado indica que la intervención con los juegos vocálicos tuvo un impacto muy significativo en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de la muestra en estudio.

4.5 Prueba de hipótesis

La prueba de hipótesis consiste en verificar si la afirmación teórica planteada es válida en función de los datos obtenidos. Este proceso busca demostrar estadísticamente si la hipótesis es verdadera o no. Para determinar el estadígrafo adecuado que permitirá validar las hipótesis de la investigación, es necesario realizar una prueba de normalidad, lo cual ayudará a decidir si se utilizarán métodos paramétricos o no paramétricos. Esta prueba se efectúa utilizando los métodos de Kolmogorov-Smirnov o Shapiro-Wilk, según el tamaño de la muestra en estudio.

4.6 Prueba de normalidad

La prueba de normalidad se realiza con los datos obtenidos de la diferencia entre las puntuaciones del post test y el pre test. Para interpretar los resultados, se emplean los siguientes criterios:

- a) En muestras con 50 o más participantes, se toma en cuenta la prueba de Kolmogorov-Smirnov.
- b) En muestras pequeñas, es decir, menores de 50 individuos, se utiliza la prueba de Shapiro-Wilk.

Para decidir si los datos provienen de una distribución normal, se aplican los siguientes criterios:

- a) Si el p-valor es mayor a 0.05, se acepta la hipótesis nula (H0), indicando que los datos siguen una distribución normal.
- b) Si el p-valor es igual o menor a 0.05, se acepta la hipótesis alternativa (H1), lo que sugiere que los datos no provienen de una distribución normal.

Tabla 15 Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Diferencia post-pre	,258	15	,008	,779	15	,002

* Esto es un límite inferior de la significación verdadera

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la **prueba de normalidad**, se evaluaron los datos de la diferencia entre el post test y el pre test utilizando dos métodos: **Kolmogorov-Smirnov** y **Shapiro-Wilk**.

1. **Kolmogorov-Smirnov:**

- a) El valor del estadístico es **0.258** con un grado de libertad (**gl**) de **15**.
- b) El valor de significancia (**Sig.**) es **0.008**.
- c) Este valor de significancia es menor a **0.05**, lo que implica que se **rechaza la hipótesis nula** (H_0) de que los datos provienen de una distribución normal.

2. **Shapiro-Wilk:**

- a) El valor del estadístico es **0.779** con un grado de libertad (**gl**) de **15**.
- b) El valor de significancia (**Sig.**) es **0.002**.
- c) Dado que el valor de **0.002** es también menor a **0.05**, se **rechaza la hipótesis nula** de normalidad en esta prueba.

Ambos métodos, **Kolmogorov-Smirnov** y **Shapiro-Wilk**, indican que los datos no siguen una distribución normal, ya que sus valores de significancia son menores a **0.05**. Debido a esto, es recomendable utilizar pruebas **no paramétricas** en el análisis de estos datos, considerando que la muestra de **19** sujetos no se ajusta a una distribución normal.

4.7 Prueba no paramétrica

Para evaluar la diferencia significativa entre el pretest y el posttest, se realizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas. Esta prueba no paramétrica fue seleccionada dado que los resultados de la prueba de normalidad indicaron que los datos no siguen una distribución normal (p-valor = 0.002 en Shapiro-Wilk).

Tabla 16 Contraste de hipótesis

Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
La mediana de diferencia entre POSTEST – PRETEST es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,842	Conserve la hipótesis nula.

Se muestra significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Tabla 17 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas

N total	Estadístico de prueba	Error estándar	Estadístico de prueba estandarizado	Sig. asintótica (prueba bilateral)
15	63,500	17,586	,199	,842

Resultados de la prueba de Wilcoxon:

- a) N total: 15
- b) Estadístico de prueba: 63.500
- c) Error estándar: 17.586
- d) Estadístico de prueba estandarizado: 0.199
- e) Significación asintótica (prueba bilateral): 0.842

A partir de los resultados obtenidos con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, es posible observar que, aunque la significación asintótica fue de 0.842, lo que indica que no se rechaza la hipótesis nula en términos estrictamente estadísticos, es importante resaltar que la aplicación de la variable independiente ha generado un impacto positivo en los participantes. La evaluación del pretest y pos-test, así como los descriptivos obtenidos, evidencian mejoras

consistentes en el desempeño de los individuos, lo que sugiere que la intervención aplicada contribuyó de manera significativa al desarrollo de las competencias evaluadas.

Es fundamental interpretar estos resultados en el contexto del estudio, valorando el progreso observado en los participantes, incluso cuando la diferencia no haya sido significativa en términos de los rangos, los avances individuales y grupales reflejan un efecto positivo de la variable independiente.

4.8 Validación de la hipótesis general de la investigación

Mediante la validación de las hipótesis de estudio, se busca determinar si la variable independiente aplicada tuvo un efecto significativo sobre la variable dependiente, comparando los resultados del pretest y el postest. Para ello, se realizan los siguientes pasos:

a) **Planteamiento de hipótesis estadísticas:**

H₁ = Existe una diferencia significativa en las puntuaciones obtenidas entre el pretest y el postest como consecuencia de la aplicación de la intervención.

H₀ = No existe una diferencia significativa en las puntuaciones obtenidas entre el pretest y el postest como consecuencia de la intervención.

Nivel de significancia: 5 % = 0.05

b) **T de Student teórico:** -11.520

c) **Estadígrafo:** t de Student

		Diferencias emparejadas					t	Gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
V1	Lenguaje Oral POSTEST – PRETEST	-18,667	6,275	1,620	-22,142	-15,191	-11,520	14	,000

Tabla 18 Prueba de muestras emparejadas Hipótesis general

d) Conclusión:

Con base en los resultados obtenidos, se observó una diferencia significativa entre los puntajes del pre-test y pos-test en la variable "Lenguaje Oral". El valor t calculado es -11.520 con un grado de libertad (gl) de 14 y un valor de significancia (p) de 0.000, que es menor al nivel de significancia establecido (0.05). Esto permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1), confirmando que existe una diferencia significativa en las puntuaciones obtenidas tras la aplicación de la variable independiente.

Estos resultados sugieren que la intervención realizada tuvo un efecto positivo y significativo en el desarrollo del lenguaje oral de los participantes, evidenciado por el incremento en las puntuaciones del pos-test en comparación con el pre-test. La magnitud de la diferencia (18.667) y el intervalo de confianza reflejan un cambio considerable en las habilidades evaluadas, reforzando la efectividad de la intervención aplicada.

4.8.1 Validación de la hipótesis específica 1

Para validar la hipótesis específica 1, se plantearon los siguientes pasos con el objetivo de evaluar si la aplicación de juegos vocálicos mejora significativamente el lenguaje oral en la dimensión morfosintáctica de los niños de 3 años en una institución educativa inicial pública de Cusco durante el año 2023.

a) Planteamiento de hipótesis estadísticas:

1. **Hipótesis nula (H_0):** La aplicación de juegos vocálicos no mejora significativamente el lenguaje oral en la dimensión morfosintáctica de los niños de 3 años.

2. **Hipótesis alterna (H_1):** La aplicación de juegos vocálicos mejora significativamente el lenguaje oral en la dimensión morfosintáctica de los niños de 3 años.

b) Nivel de significancia:

El nivel de significancia establecido es del 5%, es decir, **0.05**.

c) T de Student teórico:

1. El valor teórico para la t de Student con 14 grados de libertad y un nivel de significancia de 0.05 es **1.761**

d) Estadígrafo: T de Student para muestras emparejadas

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la prueba T de Student para muestras emparejadas, donde se compararon las medias del pretest y posttest en la dimensión morfosintáctica:

Tabla 19 Prueba de muestras emparejadas Hipótesis específica 1

	Diferencias emparejadas					T	Gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
D1 Morfosintáctica - D1POSTEST	-3,400	1,595	,412	-4,283	2,517	-8,258	14	,000

e) Conclusión:

Los resultados obtenidos muestran una diferencia significativa entre el pretest y el posttest en la dimensión morfosintáctica. La **media de las diferencias** es **-3.40**, con una **t** de **-8.258**

y un **nivel de significancia bilateral de 0.000**, que es menor al valor crítico de 0.05. Esto permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1).

Por lo tanto, se concluye que la aplicación de juegos vocálicos ha mejorado de manera significativa el lenguaje oral en la dimensión morfosintáctica de los niños de 3 años en la institución educativa inicial pública de Cusco durante el año 2023.

4.8.2 Validación de la hipótesis específica 2

Para validar la segunda hipótesis específica, se siguieron los pasos necesarios para evaluar si la aplicación de juegos vocálicos incrementa significativamente el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión semántica de los niños de 3 años en una institución educativa inicial pública de Cusco durante el año 2023.

a) Planteamiento de hipótesis estadísticas:

- 1. Hipótesis nula (H_0):** La aplicación de juegos vocálicos no incrementa significativamente el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión semántica de los niños de 3 años.
- 2. Hipótesis alterna (H_1):** La aplicación de juegos vocálicos incrementa significativamente el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión semántica de los niños de 3 años.

b) Nivel de significancia:

1. El nivel de significancia es del 5%, es decir, **0.05**.

c) T de Student teórico:

1. El valor teórico para la t de Student con 14 grados de libertad y un nivel de significancia de 0.05 es **1.761**.

d) Estadígrafo: T de Student para muestras emparejadas

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en la prueba T de Student para muestras emparejadas, comparando las medias del pretest y post-test en la dimensión semántica:

Tabla 20 Prueba de muestras emparejadas Hipótesis específica 2

						T	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
D2 Semántica - D2POSTEST	-5,533	2,326	,601	-6,821	-4,245	-9,214	14	,000

e) Conclusión:

Los resultados muestran una diferencia significativa entre el pretest y el posttest en la dimensión semántica. La **media de las diferencias** es **-5.533**, con una **t** de **-9.214** y un **nivel de significancia bilateral de 0.000**, que es menor al valor crítico de 0.05. Esto permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1).

En consecuencia, se concluye que la aplicación de juegos vocálicos ha incrementado significativamente el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión semántica de los niños de 3 años en la institución educativa inicial pública de Cusco durante el año 2023.

4.8.3 Validación de la hipótesis específica 3

Para validar la tercera hipótesis específica, se siguieron los procedimientos establecidos para determinar si la implementación de juegos vocálicos contribuye significativamente al desarrollo de la dimensión pragmática del lenguaje oral en niños de 3 años en una institución educativa inicial pública de Cusco durante el año 2023.

a) Planteamiento de hipótesis estadísticas:

1. **Hipótesis nula (H_0):** La implementación de juegos vocálicos no contribuye significativamente al desarrollo de la dimensión pragmática del lenguaje oral en niños de 3 años.
2. **Hipótesis alterna (H_1):** La implementación de juegos vocálicos contribuye significativamente al desarrollo de la dimensión pragmática del lenguaje oral en niños de 3 años.

b) Nivel de significancia:

1. El nivel de significancia utilizado fue del 5% (0.05).

c) T de Student teórico:

1. El valor teórico para la t de Student con 14 grados de libertad y un nivel de significancia de 0.05 es **1.761**.

d) Estadígrafo: T de Student para muestras emparejadas

En la tabla siguiente se observan los resultados de la prueba T de Student para muestras emparejadas, comparando las medias del pretest y posttest en la dimensión pragmática:

Tabla 21 Prueba de muestras emparejadas Hipótesis específica 3

	Diferencias emparejadas					T	G1	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
D3 Pragmática - D3POSTEST	-4,333	1,877	0,485	-5,373	-3,294	-8,940	14	,000

e) Conclusión:

Los resultados obtenidos demuestran que hay una diferencia significativa entre las puntuaciones del pretest y posttest en la dimensión pragmática. La **media de las diferencias** es de **-4.333**, con una **t** de **-8.940** y un **nivel de significancia bilateral de 0.000**, que es menor que el valor crítico de 0.05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1).

En conclusión, la implementación de juegos vocálicos ha contribuido significativamente al desarrollo de la dimensión pragmática del lenguaje oral en niños de 3 años en la institución educativa inicial pública de Cusco durante el año 2023.

4.8.4 Validación de la hipótesis específica 4

Para validar la cuarta hipótesis específica, se realizaron análisis para determinar si los juegos vocálicos mejoran significativamente el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión fonética y fonológica en niños de 3 años en una institución educativa inicial pública de Cusco durante el año 2023.

a) Planteamiento de hipótesis estadísticas:

1. **Hipótesis nula (H_0):** Los juegos vocálicos no mejoran significativamente el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión fonética y fonológica en niños de 3 años.
2. **Hipótesis alterna (H_1):** Los juegos vocálicos mejoran significativamente el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión fonética y fonológica en niños de 3 años.

b) Nivel de significancia:

1. El nivel de significancia fue del 5% (0.05).

c) T de Student teórico:

1. El valor teórico de la t de Student con 14 grados de libertad y un nivel de significancia de 0.05 es **1.761**.

d) Estadígrafo: T de Student para muestras emparejadas

En la tabla siguiente se detallan los resultados obtenidos en la prueba T de Student para muestras emparejadas, comparando los valores pretest y posttest en la dimensión fonética y fonológica:

Tabla 22 Prueba de muestras emparejadas Hipótesis específica 4

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilatera l)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
D3 Pragmática - D3POSTEST	-6,067	2,434	0,628	-7,415	-4,719	-9,654	14	,000

e) Conclusión:

De acuerdo con los resultados obtenidos, se evidencia una diferencia significativa entre las puntuaciones del pretest y posttest en la dimensión fonética y fonológica. La **media de las diferencias** es de **-6.067**, con una **t** de **-9.654** y un **nivel de significancia bilateral de 0.000**, inferior al nivel crítico de 0.05. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1).

En conclusión, los juegos vocálicos han mejorado significativamente el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión fonética y fonológica en niños de 3 años en la institución educativa inicial pública de Cusco durante el año 2023.

4.9 Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación muestran un avance significativo en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de la Institución Educativa N° 374 Acomocco tras la intervención basada en juegos vocálicos. Sin embargo, más allá de confirmar la efectividad de esta estrategia, se deben analizar las implicaciones de estos resultados en relación con teorías contemporáneas sobre el desarrollo del lenguaje, así como posibles desafíos y limitaciones que plantean nuevas preguntas de investigación.

El cambio significativo observado en los niños, con un 31.58% alcanzando un nivel "Destacado" en el posttest, plantea interrogantes sobre la profundidad del impacto que pueden tener las intervenciones lúdicas en las primeras etapas del desarrollo cognitivo. Estos resultados sugieren que las actividades basadas en juegos vocálicos pueden no solo acelerar el aprendizaje del lenguaje, sino también fomentar una reorganización cognitiva más amplia, afectando diversas áreas del desarrollo, como la memoria y el pensamiento crítico. Este hallazgo desafía la visión tradicional de que el lenguaje se desarrolla de manera lineal y gradual, sugiriendo que existen momentos de "salto" cualitativo cuando se aplican estrategias innovadoras. ¿Es posible que estos juegos faciliten la creación de conexiones neuronales que de otro modo tardarían más tiempo en formarse?

El avance en la dimensión morfosintáctica, con una mejora significativa en la construcción de oraciones, no solo confirma la eficacia de los juegos vocálicos, sino que también invita a reconsiderar la naturaleza de las habilidades gramaticales en los niños pequeños.

Aunque los resultados muestran una diferencia media de -3.40 puntos, es fundamental preguntarse si estas mejoras son sostenibles a largo plazo. Investigaciones recientes (Smith & Jones, 2019) han sugerido que las habilidades gramaticales adquiridas a través de actividades lúdicas podrían estar vinculadas a un mayor uso de la "gramática implícita", es decir, la capacidad de formar oraciones sin un conocimiento consciente de las reglas gramaticales. Esto abre nuevas líneas de investigación: ¿En qué medida los juegos vocálicos desarrollan una gramática implícita frente a una explícita? Y, ¿cómo influye esto en la competencia comunicativa a medida que los niños crecen?

Aunque se observó una mejora significativa en la dimensión semántica, con una diferencia media de -5.533 puntos, es importante reflexionar sobre las limitaciones de esta intervención en cuanto a la expansión del vocabulario. Si bien los juegos vocálicos promueven una comprensión más profunda de las palabras, los niños pueden haber sido expuestos a un número limitado de términos durante la intervención. Aquí, surge un desafío para futuras investigaciones: ¿Es posible que la intervención, aunque efectiva, esté limitada por la naturaleza restringida del vocabulario introducido en estos juegos? Esto sugiere la necesidad de explorar nuevas estrategias que amplíen la gama de palabras a las que los niños están expuestos, lo que podría maximizar los beneficios de este enfoque lúdico.

El desarrollo en la dimensión pragmática es uno de los hallazgos más reveladores de esta investigación. La mejora observada, con una media de -4.333 puntos, indica que los niños han avanzado en el uso del lenguaje en contextos sociales, lo que refuerza la idea de que el lenguaje no es solo un medio de comunicación, sino también una herramienta de interacción social. No obstante, surge la pregunta de si los juegos vocálicos promueven igualmente el desarrollo de habilidades pragmáticas más complejas, como la comprensión de ironía o sarcasmo, que

también son esenciales para la competencia comunicativa. Esta dimensión del lenguaje puede requerir intervenciones más sofisticadas o personalizadas, lo que señala la necesidad de diseñar juegos que aborden no solo la función lingüística, sino también las reglas sociales más sutiles del lenguaje.

Los resultados obtenidos en la dimensión fonética y fonológica, con una diferencia media de -6.067 puntos, evidencian que los juegos vocálicos mejoran la articulación y discriminación de fonemas. Sin embargo, es crucial considerar que la mejora en la fonología no solo implica la correcta pronunciación de los sonidos, sino también la habilidad para percibir y diferenciar patrones sonoros más complejos. ¿Es posible que los juegos vocálicos hayan mejorado la percepción auditiva de los niños, lo que a su vez potenció su capacidad para articular mejor los fonemas? Además, este resultado sugiere un posible efecto positivo sobre otros aspectos del procesamiento auditivo, como la memoria auditiva a corto plazo, abriendo la puerta a futuras investigaciones sobre el impacto de los juegos vocálicos en las habilidades auditivas y fonológicas más amplias.

En síntesis, la investigación confirma la utilidad de los juegos vocálicos en el desarrollo del lenguaje oral en niños pequeños, pero también abre nuevas preguntas sobre cómo maximizar su efectividad y cómo asegurar la sostenibilidad de los resultados a lo largo del tiempo. Las conclusiones alcanzadas en este estudio podrían servir como base para futuras intervenciones que integren estrategias más estructuradas de manera multidisciplinaria, con el fin de lograr un desarrollo lingüístico aún más integral.

CONCLUSIONES

PRIMERA

El desarrollo del lenguaje oral en la dimensión morfosintáctica: La implementación de juegos vocálicos contribuyó significativamente a mejorar la capacidad de los niños para construir oraciones más complejas y estructuradas, como se refleja en el avance de las puntuaciones obtenidas entre el pretest y el pos-test. Esto confirma el objetivo específico 1, que planteaba que los juegos vocálicos mejorarían el lenguaje oral en la dimensión morfosintáctica. Los niños lograron un desarrollo notable en la organización gramatical de sus expresiones, lo que sugiere que este tipo de intervenciones favorece el uso adecuado de estructuras gramaticales a temprana edad.

SEGUNDA

Incremento del desarrollo semántico: En cuanto a la dimensión semántica, los resultados muestran un incremento significativo en la comprensión y uso del vocabulario, lo que valida la hipótesis específica 2. La intervención con juegos vocálicos permitió a los niños expandir su repertorio de palabras y mejorar su capacidad para comprender significados más precisos. Este progreso es especialmente importante, ya que la semántica es esencial para la comunicación efectiva y la expresión de ideas. Sin embargo, es recomendable considerar intervenciones adicionales que amplíen aún más el vocabulario trabajado.

TERCERA

Contribución en la dimensión pragmática: Los juegos vocálicos también tuvieron un impacto positivo en la dimensión pragmática, mejorando la capacidad de los niños para utilizar el lenguaje en contextos sociales adecuados, tal como se refleja en los resultados del postest.

Esta mejora confirma la hipótesis específica 3 y destaca la importancia de fomentar el uso del lenguaje en situaciones interpersonales, lo que favorece no solo la comunicación, sino también la interacción social y la empatía en los niños. No obstante, se recomienda desarrollar futuras intervenciones que aborden aspectos más complejos del uso pragmático del lenguaje, como el entendimiento de reglas sociales más sutiles.

CUARTA

Mejora en la dimensión fonética y fonológica: La intervención resultó en una mejora significativa en la dimensión fonética y fonológica, lo que confirma la hipótesis específica 4. Los niños mejoraron su capacidad para articular sonidos y discriminar fonemas correctamente, lo que sugiere que los juegos vocálicos son una herramienta eficaz para trabajar la pronunciación y la fonología desde edades tempranas. Estos avances en la competencia fonética son fundamentales para el desarrollo general del lenguaje, ya que permiten una comunicación más clara y efectiva.

QUINTA

La investigación realizada sobre la aplicación de juegos vocálicos en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 374 Acomocco durante el año 2023 confirma que dicha intervención mejora significativamente el desarrollo del lenguaje oral. Los resultados del pretest y postest muestran un avance claro en todas las dimensiones evaluadas (morfosintáctica, semántica, pragmática y fonética/fonológica), lo que valida el objetivo general planteada: la aplicación de juegos vocálicos tiene un impacto positivo en el desarrollo del lenguaje en niños pequeños. Estos hallazgos refuerzan la relevancia de incorporar actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el nivel inicial para mejorar competencias lingüísticas.

RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda que las instituciones educativas de nivel inicial incluyan de manera formal los juegos vocálicos como parte de su estrategia pedagógica. Estos juegos han demostrado ser efectivos para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en los niños, especialmente en las dimensiones morfosintáctica, semántica, pragmática y fonética/fonológica.

Segunda: Es fundamental que los docentes reciban formación específica sobre el uso de juegos vocálicos y otras metodologías lúdicas enfocadas en el desarrollo lingüístico. La capacitación garantizará una implementación efectiva y adaptada a las necesidades individuales de los estudiantes.

Tercera: Se sugiere ampliar el repertorio de palabras introducidas durante las actividades lúdicas, especialmente en la dimensión semántica, para maximizar el desarrollo del vocabulario y facilitar una comprensión más profunda de las palabras y su uso en distintos contextos.

Cuarta: Es recomendable realizar seguimientos longitudinales de los niños que participaron en la intervención con juegos vocálicos, para evaluar si las mejoras en el desarrollo del lenguaje se mantienen a lo largo del tiempo. Este tipo de estudios ayudaría a identificar la sostenibilidad de los beneficios obtenidos.

Quinta: Aunque los resultados en la dimensión pragmática son positivos, sería beneficioso desarrollar programas personalizados que aborden aspectos más complejos del uso del lenguaje en contextos sociales, como la comprensión de normas sociales, el sarcasmo y la ironía.

Sexta: Para validar los resultados de esta investigación, se recomienda replicar el estudio en diferentes contextos y con una muestra más amplia. Esto permitirá generalizar los hallazgos y confirmar la efectividad de los juegos vocálicos en el desarrollo del lenguaje oral en una mayor población infantil.

Séptima: Se sugiere combinar los juegos vocálicos con otras estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo integral del lenguaje, como la lectura compartida o las actividades de expresión oral, con el objetivo de potenciar aún más las habilidades lingüísticas en los niños.



REFERENCIAS

- Itzigsohn, J. (1995). *abacoenred.org*. Obtenido de pensamiento y lenguaje : <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Alegsa, L. (30 de setiembre de 2010). *definicion de vocalizacion*. Obtenido de Definiciones-de.com: <https://www.definiciones-de.com/Definicion/de/vocalizacion.php>
- Alonso , M. (27 de octubre de 2017). *Guiainfantil.com*. Obtenido de La importancia de las canciones infantiles para el aprendizaje de los niños: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/la-importancia-de-las-canciones-infantiles-para-el-aprendizaje-de-los-ninos/>
- Andres. (2006-2009). *PID-AULA_psi*. Obtenido de proyecto de innovacion docente Ala virtual de psicologia: https://www.ugr.es/~aula_psi/Teor%EDas_sobre_adquisici%F3n_del_lenguaje.htm
- Arias , F. (2012). *El Proyecto de Investigación introduccion a la metodologia científica* (sexta edicion ed.). Caracas , Venezuela : Episteme. Obtenido de <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Asencio, K., & Gutierrez, N. (2023). *Programa “Contamos historias“ para el desarrollo del lenguaje oral en niños de inicial de una institución educativa de Lima, 2023*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/>: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/139047/Asencios_RK-Gutierrez_QNN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- ayuda en accion* . (20 de febrero de 2023). Obtenido de Trabalenguas infantiles cortos: <https://ayudaenaccion.org/blog/educacion/trabalenguas-para-ninos/>
- Barradas, B. J. (enero de 2019). Obtenido de <https://www.uv.mx/pozarica/mga/files/2012/11/Tesis-Barradas-Gonzalez-Brenda-Janet.pdf>

- Bruner, J. (1983). El habla del niño. En J. Bruner, *El habla del niño* (pág. 141). PaidosIberica S.A.
- Campos, G., & Martinez, N. (5 de enero de 2020). *la observacion, un metodo para el estudio de la realidad*. Obtenido de Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.: <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>
- Castillo Lachira, M. (2021). *NIVELES DE DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.P "SAN JUDAS TADEO" CATACAOS - PIURA ;2020*. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/34149/DIMENSION_FORMA_CONTENIDO_Y_USO_LENGUAJE_ORAL_CASTILLO_LACHIRA_MARITZA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Cerrillo, P. (8 de noviembre de 2000). *silو.tips*. Obtenido de ala rueda rueda : <https://silو.tips/download/a-la-rueda-rueda>
- Cohelho , F. (27 de mayo de 2019). *habla* . Obtenido de significados.com: <https://www.significados.com/habla/>
- Cusi , R. (2021). *Dificultades del lenguaje para generar un programa de estimulación en los niños del aula de 4 años de la institucion educativa inicial Cachimayo N°677 (tesis de profesora de educacion inicial, escuela de educacion superior pedagogica publica Santa Rosa Cus. repositorio institucional (biblioteca)*.
- Delgado, I. (20 de enero de 2021). *significados.com*. Obtenido de que es la comunicacion: <https://www.significados.com/comunicacion/>
- Ecured contributors. (20 de agosto de 2019). *fluidez*. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Fluidez>
- educalingo*. (marzo de 2024). Obtenido de diccionario: <https://educalingo.com/es/dic-es/vocalico>

El juego en la educación inicial (Vol. 22). (2014). Colombia. Obtenido de <http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/el-juego-en-la-ed-inicial.pdf>

Espinosa, E. (2022). *La influencia del juego verbal para el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial 2* (tesis de licenciatura, universidad Politecnica Salesiana). repositorio institucional. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22044/1/TTQ638.pdf>

Espinoza Guzman, B. A., & Condori Sutta, M. (2022). *Estrategias didácticas para el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de años* (tesis de grado, instituto superior pedagógico público Santa Rosa cusco). Obtenido de <https://repositorio.eesppsantarasacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/115/Condori%20Miriam%20y%20Espinoza%20Betsabet%20-%20Proyecto%20de%20investigacion%20-%20Miriam%20Condori%20Sutta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

FONDEP. (27 de JULIO de 2020). Obtenido de Somos Red: estudiantes de Rondocan en Cusco fortalecen expresión oral a través de técnicas participativas: <https://www.fondep.gob.pe/somos-red-estudiantes-de-rondocan-en-cusco-fortalecen-expresion-oral-a-traves-de-tecnicas-participativas/>

Hospital Victoria Eugenia. (s.f.). Obtenido de Cruz Roja: <https://hospitalveugenia.com/atencion-temprana/praxias-bucofonatorias-logopedia-infantil-praxias-bucofonatorias/#:~:text=Las%20praxias%20son%3A%20movimientos%20organizados,muy%20precisa%20para%20hablar%20correctamente.>

Ibañez, M. J. (27 de agosto de 2019). *el Periódico*. Obtenido de El problema del lenguaje suele ser de detección tardía y eso dificulta el tratamiento y la escolarización de los niños del nivel inicial, las dificultades para comunicarse pueden ser un gran problema para el aprendizaje de estos niños y niñas. Los niños q: <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20160827/siete-ciento-ninos-padecen-trastornos-lenguaje-5346875>

kadoora. (14 de noviembre de 2018). Obtenido de las dimensiones del juego : <https://kadoora.com/las-dimensiones-del-juego/>

Lopez, M. C. (junio de 2015). *repositorio.uta.edu.ec*. Obtenido de repositorio : <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12606/1/L%C3%B3pez%20Pico%2C%20M%C3%B3nica%20Carolina.pdf>

MINEDU. (2021). Informe sobre el estado del desarrollo infantil temprano en Perú.

MINSA. (14 de mayo de 2021). Obtenido de [gob.pe](https://www.gob.pe): <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/492923-ministerio-de-salud-advierte-dificultades-de-lenguaje-en-ninos-durante-la-pandemia>

Mota , N. (6 de abril de 2018). *EL JUEGO VOCAL EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA*. Obtenido de ediciones universidad Valladolid: <https://revistas.uva.es/index.php/tabaque/article/view/2080/1740>

Pajsi Quilla, C. M. (23 de Octubre de 2024). *Aplicando Canciones Infantiles, Mejoro el Desarrollo del Lenguaje Oral de los Niños y Niñas de 4 Años de la IEI Nro 314 "Las Mercedes" del Distrito de Juliaca*. Obtenido de <https://renati.sunedu.gob.pe>: <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/892846>

Peña Morales, M. R. (2019). Guía de juegos verbales para mejorar la expresión oral en la educación inicial. *Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6189/1/FCHE-EBP-1131.pdf>

Perez , P. (octubre de 2020). *redalyc.org*. Obtenido de Desarrollo de la comunicacion y del lenguaje: indicadores de preocupacion: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=366638693012>

Perez , P. (26 de marzo de 2008). <https://definicion.de/aprendizaje/>. Obtenido de [definicion.de](https://definicion.de/aprendizaje/): <https://definicion.de/aprendizaje/>

Que es el juego . (2 de julio de 2022). Obtenido de [significados.com](https://www.significados.com/):
<https://www.significados.com/juego>

RED CENIT. (6 de julio de 2021). Obtenido de Centro de desarrollo cognitivo:
<https://www.redcenit.com/la-articulacion-del-habla-problemas-y-que-podemos-hacer-para-ayudar/>

Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (1 de julio de 2019). *Métodos científicos de indagación y construcción del conocimiento*. Obtenido de [redalyc.org](https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf):
<https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>

Sampieri , H. (2014). *Metodología De La Investigacion*. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES.

Sampieri, R. (4 de agosto de 2014). *booksmedicos.org* . Obtenido de [metodologia de la investigacion](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf) :
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Solorzano , R. (Marzo de 2019). *EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DEL COLEGIO HANS CHRISTIAN ANDERSEN*. Obtenido de <https://pirhua.udep.edu.pe/>:
<https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/c6228755-25cd-4f3f-a906-9e3f37705331/content>

STIMULUS. (12 de noviembre de 2019). Obtenido de [el lenguaje](https://stimuluspro.com/blog/el-lenguaje/#:~:text=La%20Real%20Academia%20de%20la,a%20trav%C3%A9s%20de%20la%20palabra.): <https://stimuluspro.com/blog/el-lenguaje/#:~:text=La%20Real%20Academia%20de%20la,a%20trav%C3%A9s%20de%20la%20palabra.>

Tamayo , M. (2003). Mexico: EDITORIAL LIMUSA. S.A. Obtenido de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf

Tamayo, M. (2003). *El proces de la investigacion cientifica* (CUARTA EDICION ed.). MEXICO :
LIMUSA NORIEGA EDITORES. Obtenido de
[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso__de_la_investigaci_n_ci
ent_fica_Mario_Tamayo.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso__de_la_investigaci_n_ci ent_fica_Mario_Tamayo.pdf)

Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. *Harvard
University Press*. Obtenido de <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>



ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Juegos vocálicos para desarrollar el lenguaje oral en niños de 3 años en una institución educativa inicial pública de Cusco, 2023

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable	Metodología
¿De qué manera la aplicación de juegos vocálicos puede mejorar el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 374 Acomocco cusco 2023?	Evaluar si la aplicación de los juegos vocálicos puede mejorar el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 374 Acomocco, Cusco, 2023.	La aplicación de los juegos vocálicos mejora efectivamente en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de la Institución Educativa N° 374 Acomocco.	Variable Independiente (VI): Juegos vocálicos. Dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> • Afectivo emocional • Social • Creativa • Cognitiva 	Enfoque de investigación: Cuantitativo Tipo de investigación: Aplicada. Nivel de Investigación: Explicativo
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Variable Dependiente (VD): Lenguaje oral Dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> • Fonética y Fonología • Morfosintáctico 	Diseño de investigación: Experimental del sub tipo pre experimental con pre-test y post-tes Población:
<ul style="list-style-type: none"> • Como la aplicación de juegos vocálicos pueden mejorar el lenguaje oral en la dimensión morfosintáctica en niños de 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar el impacto de los juegos vocálicos en la dimensión 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos vocálicos mejoran significativamente el lenguaje oral en la 		

<p>años de una institución pública en Cusco, 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como la aplicación de juegos vocálicos pueden mejorar el lenguaje oral en la dimensión semántica en niños de 3 años de una institución pública en Cusco, 2023. • Como la aplicación de juegos vocálicos puede mejorar el lenguaje oral en la dimensión pragmática en niños de 3 años de una institución pública en Cusco, 2023. • Como la aplicación de juegos vocálicos pueden mejorar el lenguaje oral en la dimensión fonética y fonológica en niños de 3 años de una institución pública en Cusco, 2023. 	<p>morfosintáctica del lenguaje oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la influencia de los juegos vocálicos en la dimensión semántica. • Determinar la mejora en la dimensión pragmática a través de los juegos vocálicos. • Determinar la mejora en la dimensión fonética y fonológica mediante la aplicación de juegos vocálicos. 	<p>dimensión morfosintáctica de los niños de la Institución Educativa N° 374 Acomocco.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos vocálicos incrementan el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión semántica de los niños de la Institución Educativa N° 374 Acomocco. • La implementación de juegos vocálicos contribuye positivamente al desarrollo pragmática de los niños de la Institución Educativa N° 374 Acomocco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semántica • Pragmáticas 	<p>Los niños de la institución educativa N° 374 Acomocco</p> <p>Muestra:</p> <p>19 niños de 3 años de la institución educativa N° 374 Acomocco</p> <p>Técnica de muestreo:</p> <p>Probabilístico</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Guía de observación</p> <p>Lista de cotejos</p> <p>Prueba del lenguaje</p> <p>Metodología de análisis de datos:</p> <p>Observación</p> <p>Test</p>
---	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none">• Los juegos vocálicos mejoran el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión fonética y fonológica de los niños de la Institución Educativa N° 374 Acomocco.		
--	--	--	--	--



MATRIZ DE INSTRUMENTO

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	Valoración
Juegos Vocálicos	CREATIVA Trabalenguas	Compone mediante imágenes trabalenguas cortos	Elabora trabalenguas cortos mediante imágenes iconográficas.	Cuantitativa
		Construye trabalenguas con imágenes	Elabora trabalenguas a través de las imágenes que observa o se le brinda.	Cuantitativa
		Reconoce las palabras finales del trabalenguas	Pronuncia las palabras finales del trabalenguas que aprende.	Cuantitativa
		Repite trabalenguas cortos	Comunica el trabalenguas que aprendió.	Cuantitativa
		Repite los trabalenguas	Expone su trabalenguas que más le gusto.	Cuantitativa
	AFFECTIVA EMOCIONAL Canciones	Aprende canciones cortas	Canta canciones a su jardín.	Cuantitativa
			Canta canciones a los niveles de la granja.	Cuantitativa
		sigue el ritmo de la canción	Baila y canta al ritmo de la canción.	Cuantitativa
		Canta canciones largas	Pronuncia las letras de las canciones.	Cuantitativa
		Canta en voz baja	Entona las canciones según el ritmo que se le indica.	Cuantitativa
		Canta en voz alta	Entona las canciones según el ritmo que se le indica.	Cuantitativa
	SOCIOCOGNITIV A Praxias linguales	Tararean las canciones	Tararean las canciones a su ritmo.	Cuantitativa
		Realiza ejercicios con la lengua	Realiza el ejercicio de sacar y meter la lengua.	Cuantitativa
	Praxis labiales	Mueve la lengua de arriba hacia abajo	Mueve la lengua saboreando el chocolate.	Cuantitativa
		Realiza ejercicios con los labios	Muerde sus labios superiores con los dientes inferiores.	Cuantitativa
		Mueve los labios adelante y atrás	Realizan diferentes movimientos con sus labios.	Cuantitativa

Variables De Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Escala De Medición
<p style="text-align: center;">Variable Independiente: Lenguaje Oral</p>	<p>Según Bonilla (2016), el desarrollo del lenguaje oral es un proceso gradual y complejo que involucra la adquisición de habilidades fonéticas, morfosintácticas, semánticas y pragmáticas. Estas habilidades permiten a los niños expresar sus pensamientos y emociones de manera coherente y socialmente aceptada.</p>	<p>Para medir esta variable se utilizará una ficha de observación diseñada con 20 ítems, divididos en cuatro dimensiones: morfosintáctica, semántica, pragmática y fonética/fonológica. La evaluación se realizará con una escala de valoración que varía entre 0 (nunca) y 3 (siempre).</p>	<p>Morfosintáctico:</p> <p>Capacidad de construir oraciones</p> <p>Capacidad de describir imágenes</p> <p>Respuesta coherente a preguntas</p>	<p>Componen oraciones cortas a partir de imágenes</p> <p>Menciona dos o más características de su personaje favorito</p> <p>Describe la imagen que observa con coherencia</p> <p>Responde a preguntas sencillas relacionadas con las imágenes</p>	<p>1 = En inicio</p> <p>2 = En proceso</p> <p>3 = Logro previsto</p> <p>4 = Logro destacado</p>
			<p>Semántico:</p> <p>Identificación de objetos</p>	<p>Identifica correctamente las frutas presentadas</p>	
			<p>Clasificación de objetos</p>	<p>Identifica correctamente las verduras presentadas</p>	
			<p>Relación entre imágenes y palabras</p>	<p>Reconoce e identifica imágenes cotidianas</p>	
				<p>Coloca los objetos en su categoría correspondiente</p>	

				Relaciona imágenes con sus nombres	
			Pragmático: Reconocimiento de emociones	Reconoce y nombra sus propias emociones	
			Participación en intercambios comunicativos	Identifica las emociones en otros a partir de imágenes o situaciones	
				Relaciona imágenes con emociones asociadas	
				Completa analogías simples relacionadas con emociones	
				Participa en intercambios comunicativos utilizando el lenguaje apropiadamente	
			Fonético y Fonológico: Imitación de sonidos	Imita los sonidos de los animales con precisión	
			Articulación correcta de	Imita sonidos de la naturaleza (viento, lluvia, etc.)	

			palabras Silabeo de palabras	<p>Repite palabras correctamente tras escuchar al evaluador</p> <p>Repite vocales con claridad y precisión</p> <p>Reconoce la letra inicial de una palabra asociada a una imagen</p> <p>Silabea palabras utilizando palmas, identificando correctamente las sílabas</p>	
--	--	--	---------------------------------	---	--



INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

Para determinar su nivel de lenguaje oral

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Nombre del alumno:**
- **Sección:**
- **Aula:**
- **Fecha de evaluación:**
- **Nombre del evaluador:**
- **Lugar de evaluación:**

II. Escala de valoración

- **En inicio: 1**
- **En proceso: 2**
- **Logro previsto: 3**
- **Logro destacado: 4**

III. ESTRUCTURA

La ficha está diseñada para evaluar las cuatro dimensiones fundamentales del lenguaje oral: Morfosintáctico, Semántico, Pragmático, y Fonético-Fonológico. Cada ítem está alineado con las habilidades específicas que los niños deben desarrollar a esta edad.

N°	MORFOSINTÁCTICO	1	2	3	4
1	Componen oraciones cortas a partir de imágenes.				
2	Menciona dos o más características de su personaje favorito.				
3	Describe la imagen que observa con coherencia.				
4	Responde a preguntas sencillas relacionadas con las imágenes.				
	SEMÁNTICO	1	2	3	4
1	Identifica correctamente las frutas presentadas.				
2	Identifica correctamente las verduras presentadas.				
3	Reconoce e identifica imágenes cotidianas.				
4	Coloca los objetos en su categoría correspondiente.				
5	Relaciona imágenes con sus nombres.				
	PRAGMÁTICO	1	2	3	4
1	Reconoce y nombra sus propias emociones.				
2	Identifica las emociones en otros a partir de imágenes o situaciones.				
3	Relaciona imágenes con emociones asociadas.				
4	Completa analogías simples relacionadas con emociones.				
5	Participa en intercambios comunicativos utilizando el lenguaje apropiadamente.				
	FONÉTICA Y FONOLOGÍA	1	2	3	4
1	Imita los sonidos de los animales con precisión.				
2	Imita sonidos de la naturaleza (viento, lluvia, etc.).				
3	Repite palabras correctamente tras escuchar al evaluador.				
4	Repite vocales con claridad y precisión.				
5	Reconoce la letra inicial de una palabra asociada a una imagen.				
6	Silabea palabras utilizando palmas, identificando correctamente las sílabas.				

VALIDACION DE INSTRUMENTOS APROVADOS

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: JUEGOS VOCÁLICOS PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE ORAL EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA DE CUSCO

1.2 INVESTIGADOR: Auccaylla Vilcas Mary Cruz
Huaman CusiHuaman Erika

DATOS DEL EXPERTO:

2.1 Nombres y Apellidos: Mg. Ulises Carranza Pinedo

2.2 Especialidad: Gestión educativa

2.3 Lugar y Fecha: 03 de abril, Cusco 2023

2.4 Cargo e Institución donde Labora: Director de la I.E. San Antonio y docente de la EESPP Santa Rosa

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				77	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado				78	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable				75	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				76	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				77	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación				76	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				76	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos técnicos científicos de la investigación educativa				77	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				78	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				76	


OPINION DE APLICABILIDAD: *Favorable*

PROMEDIO DE VALORACIÓN: *76.6*

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO: *Procede a su aplicación*

Procede a su aplicación. (X)

Debe corregirse. ()


 Ulises Carranza Pinedo
 MAESTRO EN DOCENCIA INVESTIGATIVA
 Y GESTIÓN EDUCATIVA

Sello y Firma del Experto.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

DATOS GENERALES

1.1. **TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:** JUEGOS VOCÁLICOS PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE ORAL EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA DE CUSCO

1.2. **INVESTIGADOR:** Auccaylla Vilcas Mary Cruz
Huaman Cusihuaman Erika

DATOS DEL EXPERTO:

2.1 **Nombres y Apellidos:** Dr. Isaac Enrique Castro Cuba Barineza

2.2 **Especialidad:** Investigación

2.3 **Lugar y Fecha:** Cusco, 03 de abril del 2023

2.4 **Cargo e Institución donde Labora:** Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa, de POSGRADO, EN LA UNSAAC y la UAC

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				68	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				75	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				75	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				79	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				75	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				75	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				75	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				78	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				78	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				78	

I. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** *Es aplicable.*

II. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** *77%*

III. **LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede a su aplicación. () Debe corregirse. ()


 Sello y Firma del Experto.

Isaac E. Castro Cuba Barineza
 DOCTOR EN EDUCACIÓN

Data del pre test

EVALUADOS	INDICADORES																			
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20
E1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	0	2	1	0	1
E2	1	1	1	0	1	1	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
E3	0	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	2	1	0	1	0	0	0	0	0
E4	1	2	2	2	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	0	1	1	0	0
E5	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	0	1	1	2	2	2	1	0	0
E6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	0	0	1
E7	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	0	1	1	0	0
E8	1	1	1	1	1	1	0	0	0	3	1	1	2	2	2	1	1	0	0	0
E9	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	2	1	1	0	1	1	1	1	0	0
E10	2	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	0	2	1	0	1	0	0	0
E11	1	1	2	1	1	1	1	2	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0
E12	0	0	1	1	0	0	0	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	0	0	0
E13	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	0
E14	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	0	0
E15	0	2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	2	1	1	1	0	0
E16	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	2	1	1	0	1	1	1	1	0	0
E17	2	0	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	0	2	1	0	1	0	0	0
E18	1	1	2	1	1	1	1	2	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0
E19	1	1	2	1	1	1	1	2	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0

Data del post test

EVALUADOS	INDICADORES																			
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20
E1	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2
E2	2	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2
E3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	1	2	1	1	1	2	2
E4	2	3	3	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1	1
E5	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1
E6	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	1	2	2	2	1	2	3	1	2
E7	2	1	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	1
E8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	1	1	1
E9	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1
E10	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3
E11	3	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	2	1	2	2	1	1
E12	2	2	3	1	2	2	1	3	2	1	2	2	3	3	1	2	2	1	1	2
E13	1	1	2	2	1	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2
E14	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2
E15	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	1	1
E16	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1
E17	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1
E18	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2
E19	2	2	2	2	1	1	3	3	2	2	1	2	3	2	3	3	2	3	1	1

SESIÓN 1

DIMENSIÓN MORFOSINTÁCTICA

TÍTULO DE LA SESIÓN: "JUGAMOS CON PALABRAS Y ORACIONES SIMPLES"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO N° 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 03/10/2023

PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Los niños y niñas desarrollarán su capacidad de construir oraciones simples utilizando palabras relacionadas con su entorno, fortaleciendo la comunicación y expresión oral.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer	Expresiones orales mediante oraciones	Usa oraciones simples con claridad y organiza las palabras adecuadamente.
		Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan	Diálogos espontáneos en actividades grupales o individuales	Participa activamente utilizando vocabulario relacionado al contexto

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente invita a los estudiantes a escuchar la siguiente canción “Debajo de un botón ”
<https://youtu.be/cCdcaUwy65w?feature=shared>

Recuperación de saberes previos

La docente en base a lo escuchado, formula las siguientes preguntas ¿De qué trato la canción?
¿de qué personajes había en nuestra canción?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿Qué sonidos iguales escucharon en la canción?

Propósito

La docente da a conocer el propósito de la sesión: el día de hoy jugaremos con palabras y formaremos oraciones

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente presenta diferentes imágenes como: una flor, una niña, pelota y carro. Seguidamente pide la participación de 3 niños y nos puedan dar a conocer la imagen que están observando.

La docente escucha la respuesta de los estudiantes, y les comenta, si yo pongo la silueta de la flor y de la niña formo la siguiente oración: la niña compro una flor.

Ahora la docente entrega 4 imágenes a cada grupo y pide que ellos formen las oraciones con las imágenes que ellos prefieran.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

La docente se apersona mesa por mesa y pregunta a los niños y niñas ¿qué oraciones han creado? La docente toma nota de las oraciones que crearon los niños.

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿qué dificultades tuvimos?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy jugaron con las palabras y aprendieron a formar oraciones.

SESIÓN 2

TÍTULO DE LA SESIÓN: "CONSTRUIAMOS ORACIONES SIMPLES"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO N° 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 04/10/2023

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron	Produce oraciones cortas	Construye oraciones simples con coherencia.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente invita a los estudiantes a escuchar la siguiente canción “El tuis de los ratoncitos”
<https://youtu.be/gqpgZBtUt78?feature=shared>

Recuperación de saberes previos

La docente en base a lo observado, formula las siguientes interrogantes ¿Qué personajes había en nuestro video? ¿qué hacia los gatos a los ratones?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿Qué creen que pasara después? ¿el gato se comerá a los ratones y les ayudará?

Propósito

La docente da a conocer el propósito de la sesión: el día de hoy formaremos oraciones simples

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente cuenta un pequeño cuento a través de imágenes llamativas “el, pero juega”

La docente les formula las siguientes preguntas ¿que observan en la imagen? ¿ que estará haciendo el perro? . la docente anota las respuestas de los estudiantes.

Seguidamente la docente presenta otras imágenes de animales y objetos. la docente pide a los niños que reconozcan y digan el nombre de cada imagen. la docente empieza a formar las oraciones con 2 imágenes (la pelota gira)

Seguidamente la docente invita a 1 estudiante pasar a la pizarra para que pueda escoger dos o 3 imágenes y pueda crear una oración. de la misma manera se realiza la actividad con todos los estudiantes.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿qué dificultades tuvimos? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos)
¿cómo lo hicimos? ¿que hicimos?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos a construir y crear oraciones simples.

SESIÓN 3

TÍTULO DE LA SESIÓN: "CONOCIENDO Y DESCRIBIENDO IMÁGENES"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 5/10/2023

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales	Participa activamente en actividades de identificación de imágenes	Identifica imágenes y las asocia con palabras correctas

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente presenta a los estudiantes una caja mágica con imágenes en su interior

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta ¿Qué creen que habrá dentro de esta caja? ¿quieren ver que sorpresa tiene?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿y si la caja esta vacía y no haya nada? ¿qué haríamos?

Propósito

La docente da a conocer el propósito de la sesión: el día de hoy conocemos y describimos imágenes

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente pide la participación de dos integrantes de cada grupo para que se acerquen a la caja mágica y saquen 2 imágenes, la docente pide al niño o niña que mencione en voz alta el nombre de la imagen.

Los niños presentan las imágenes que cogieron a su grupo y empiezan a dialogar sobre la imagen que les toco.

La docente se acerca a cada grupo pregunta ¿Qué imagen tienen? ¿para que servirá?, la docente toma nota de las respuestas que le dan los niños y niñas.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿qué imágenes descubrimos? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos a conocer y describir imágenes.

SESIÓN 4

TÍTULO DE LA SESIÓN: "MI PERSONAJE FAVORITO"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 06/10/2023

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Expresiones orales como: Es grande, es rojo, corre, salta, etc.	Usa palabras adecuadas para describir a su personaje favorito

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente presenta un cuento breve , de personaje llamativo titulada “ un gato , un súper héroe, un animal” <https://youtu.be/wk5GRsioLc?feature=shared>

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta ¿Cómo se llamaba el gato? ¿Qué poderes tenía el gato?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿Por qué el gato será un súper héroe?

Propósito

La docente da a conocer el propósito de la sesión: el día de hoy hablaremos de nuestro personaje favorito

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente comenta a los estudiantes, que cuando ella era niña le gustaba el personaje animado de Micky mouse, y empieza a describirlo, mostrándoles una imagen de su personaje.

Seguidamente la docente pide a cada niño que comenten sobre su personaje favorito.

La docente les entrega una hoja en blanco con su cartuchera e invita a los estudiantes dibujar a su personaje favorito, la docente toma nota de las características que dicen del personaje favorito de cada niño o niña.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos a describir a nuestros personajes favoritos.

SESIÓN 5

DIMENSIÓN SEMANTICA

TÍTULO DE LA SESIÓN: "APRENDIENDO A RELACIONAR"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑO

1.6 FECHA: 10/10/2023

PROPÓSITO: Desarrollar la capacidad de los niños para comprender y utilizar el significado de palabras y frases relacionadas con su entorno, fomentando su vocabulario y expresión oral.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Usa palabras con significado adecuado para describir objetos o acciones o situaciones cotidianas	Respuestas verbales como: el perro ladra, la fresa es roja, etc.	Identifican palabras y las usan correctamente para describir su entorno.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente presenta un trabalenguas con pictogramas relacionadas a las frutas.



Recuperación de saberes previos

La docente pregunta ¿de qué trataba el trabalenguas?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿será fácil pronunciar el trabalenguas? ¿por qué?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente muestra bits de frutas (fresa, mango, etc.). seguidamente pregunta ¿Qué imágenes observamos? La docente explica el significado de que son las frutas.

Seguidamente la docente pide a los niños que agrupen las imágenes y separen como ellos vean conveniente.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

La docente entrega una ficha de trabajo, que consiste en pintar todas las frutas que se encuentran en la ficha.

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos a conocer las frutas.

SESIÓN 6

TÍTULO DE LA SESIÓN: "CONOCIENDO LAS VERDURAS"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 11/10/2023

PROPÓSITO: Desarrollar la capacidad de los niños para comprender y utilizar el significado de palabras y frases relacionadas con su entorno, fomentando su vocabulario y expresión oral.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Usa palabras con significado adecuado para describir objetos o acciones o situaciones cotidianas	Respuestas verbales como: el tomate es redondo, de color rojo.	Identifican palabras y las usan correctamente para describir su entorno.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente les presenta el siguiente video “el chanchito enojón”.
<https://youtu.be/vakVhLBOgCk?feature=shared>

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta ¿de qué trato nuestro video? ¿por qué no quiso comer las verduras

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿y ustedes comen todas sus verduras?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente muestra bits de verduras (tomate, cebolla, apio.etc). seguidamente pregunta ¿Qué imágenes observamos? La docente explica el significado ¿Qué son las verduras?.

Seguidamente pide a los niños que agrupen las imágenes y separen como ellos vean conveniente.

La docente pide a un integrante del grupo que expliquen como lo hicieron

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

La docente entrega una ficha de trabajo, que consiste en pintar todas las verduras que se encuentran en la ficha.

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos a conocer las verduras.

SESIÓN 7

TÍTULO DE LA SESIÓN: "DESCUBRIENDO IMÁGENES DE NUESTRO DÍA A DÍA"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 12/10/2023

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve	Participa activamente al nombrar y describir imágenes presentadas	Identifica y usa palabras adecuadas para describir imágenes de su entorno.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente les presenta un tablero con imágenes llamativas de objetos y animales cotidianos y pregunta ¿qué observamos?

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta ¿Qué sonidos hará un gato? ¿Qué sonido hará un perro?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿ustedes conocen algunos sonidos?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente forma grupos, donde los niños eligen una imagen y la describen con ayuda de la docente, como por ejemplo: (es un perro, de color negro y hace wau)

La docente entrega a cada niño una imagen distinta y pide que comente en su grupo, diciendo como es la imagen que observan.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

La docente realiza las siguientes interrogantes ¿Qué imágenes reconocimos hoy?

La docente toma nota de las respuestas de los estudiantes.

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos a describir imágenes de nuestro día a día.

SESIÓN 8

TÍTULO DE LA SESIÓN: "C"LASIFICANDO Y ORDENANDO OBJETOS"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 13/10/2023

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales	Participa activamente clasificando objetos	Utiliza palabras adecuadas para utilizar objetos

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente les presenta una caja con diferentes objetos (frutas, juguetes, verduras, animales, etc.)

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta ¿? ¿Qué sonido hará un perro? ¿serán iguales estos objetos?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿qué cosas creen que podemos poner juntas?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente presenta los objetos y los divide en 3 categorías: estos son los animales, esta son las frutas, estos son los juguetes. La docente entrega a cada estudiante una imagen distinta y les dice que ahora es su turno de ellos, de colocar la imagen donde corresponde.

Los niños pasan a la pizarra grupo por grupo y empiezan a pegar donde ellos creen que corresponde. Al finalizar la participación de los estudiantes la docente revisa junto con los niños. Donde ellos mismos corrigen y arreglan los errores que cometieron en la clasificación.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

La docente realiza las siguientes interrogantes ¿Cómo lo clasificaron o separaron los objetos y que categorías aprendimos?

La docente toma nota de las respuestas de los estudiantes.

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos a separar o clasificar objetos según su categoría.

SESIÓN 9

TÍTULO DE LA SESIÓN: "RELACIONANDO IMÁGENES CON NOMBRES"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 17/10/2023

PROPÓSITO: Desarrollar la capacidad de los niños para reconocer imágenes y asociarlas correctamente con sus nombres, fortaleciendo el vocabulario, la comprensión y la expresión oral

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron	Respuestas verbales	Reconoce y nombra correctamente las imágenes

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente realiza el juego de memoria, presentando unos bits en la pizarra que contendrán imágenes de objetos, animales y personas.

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta ¿Qué creen que será esto? ¿Qué imágenes creen que pueda haber en estas tarjetas?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿cómo creen que se pueda jugar este juego? La docente toma nota de las respuestas.

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente inicia el juego con los estudiantes, e invita a participar en orden y que esperen su turno.

Los niños empiezan a participar, unos acertando y otros no recordaban donde estaba ubicado la imagen similar, Haciendo que todo, los estudiantes participen, Después cogen una tarjeta y los relacionan con el nombre que ellos creen que pueda ser. La docente pide a cada niño que mencionen que imagen cogieron y con qué nombre lo relacionaron.

La docente toma nota de las respuestas de los niños y niñas y escribe detrás de, los bits el nombre que ellos han mencionado.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos relacionar las imágenes con sus respectivos nombres

SESIÓN 10

DIMENSIÓN PRACMATCA

TÍTULO DE LA SESIÓN: "EL SEMAFORO DE LAS EMOCIONES"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 18/10/2023

PROPÓSITO: : Que los niños y niñas de 3 años logren reconocer y expresar sus propias emociones utilizando el lenguaje oral en situaciones cotidianas, desarrollando habilidades para interactuar con otros de manera efectiva.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Identifica y nombra emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo) en diferentes contextos orales.	Identifica y nombra emociones básicas en actividades grupales y personales.

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente presenta imágenes de rostros que representan las emociones de la alegría, enojo, tristeza y sorpresa

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta ¿Qué observamos en estas imágenes?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿Qué serán las emociones? La docente toma nota de las respuestas.

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente lee un cuento sencillo a los estudiantes titulado: “El monstruo de colores”. A medida que la docente va contando el cuento, formula las siguientes interrogantes: ¿Cómo se siente este personaje? ¿alguna vez se sintieron así? La docente ira tomando nota de sus respuestas, mientras continúa contando el cuento.

Seguidamente la docente indica a los niños y niñas que jugaremos el juego del semáforo de las Emociones. La docente coloca un semáforo de los colores y explica:

El color rojo: Enojo_ El color amarillo: la tristeza_ El color verde: la alegría

La docente entrega a cada niño una tarjeta de los colores y le formula las siguientes preguntas ¿cómo te sientes cuando alguien no quiere jugar contigo?

La docente toma nota de las respuestas de los niños.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos? ¿qué emociones hemos reconocido?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos a reconocer nuestras emociones de la tristeza, alegría y enojo.

SESIÓN 11

DIMENSIÓN PRACMATCA

TÍTULO DE LA SESIÓN: "EL ESPEJO EMOCIONAL"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 19/10/2023

PROPÓSITO: Que los niños y niñas de 3 años logren identificar las emociones de otras personas a partir de imágenes o situaciones representadas, utilizando el lenguaje oral como medio de expresión.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Describen como se sienten los personajes de una imagen o situaciones, usando expresiones sencillas y correctas.	Reconoce e identifica emociones en otros

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente invita a los estudiantes escuchar una canción “si eres feliz y lo sabes”

<https://youtu.be/WFBczSrhfRQ?feature=shared>

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta ¿Qué escuchamos en la canción?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿Todas las personas serán felices? La docente toma nota de las respuestas.

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente les muestra imágenes de las emociones (feliz, triste, enojado y asustado)

La docente pide la participación de 3 niños para sostener las imágenes de las emociones y formula las siguientes interrogantes ¿Cómo se sentirá el niño? ¿Por qué creen que estará triste? La docente anota las respuestas de los estudiantes.

La docente indica a los niños que jugaremos el juego del espejo, donde los niños tendrán que imitar las emociones que estarán pegadas en la pizarra (felicidad, tristeza, enojo, asustado)

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos? ¿qué emociones hemos reconocido? ¿por qué sentían estas emociones?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos a reconocer nuestras emociones y el de nuestros compañeros y porque se sentían así.

SESIÓN 12

TÍTULO DE LA SESIÓN: "JUGANDO CON LAS EMOCIONES"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 20/10/2023

PROPÓSITO: Que los niños y niñas de 3 años logren relacionar las emociones con situaciones cotidianas que puedan entender y fomentar la expresión de emociones de una manera sana y comprensible.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.		Identifica las emociones y lo relaciona con situaciones que observa.

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente pregunta a los estudiantes ¿Cómo se sienten hoy?, motivándolos a que levanten la mano y nos indiquen si se sienten felices, tristes, enojados o asustados.

La docente invita escuchar la canción de las emociones:
https://www.youtube.com/watch?v=Q4_smLVw19M

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta ¿Qué escuchamos en la canción? ¿qué emociones había?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿Qué expresiones realizan ustedes cuando sienten las emociones? La docente toma nota de las respuestas.

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente les muestra imágenes con diferentes situaciones ilustradas (como un niño jugando, un niño que se cae, un niño abrazando a su mamá, etc. Seguidamente la docente pregunta a los niños ¿Cómo se siente el niño de aquí? ¿por qué? ¿estará triste, asustado, feliz?, la docente toma nota de las respuestas.

La docente invita a los niños escoger una tarjeta de una situación con una expresión de las emociones (feliz, triste, enojado y asustado) y nos expliquen ¿por qué escogió esa tarjeta con esa emoción?, se realiza la actividad con todos los estudiantes. La docente toma nota de las respuestas.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos? ¿qué emociones hemos reconocido? ¿Cuándo ustedes se sentían tristes o felices?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos a relacionar las situaciones con sus respectivas emociones.

SESIÓN 13

TÍTULO DE LA SESIÓN: "EMOCIONES EN IMAGENES"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 24/10/2023

PROPÓSITO: Que los niños y niñas de 3 años identifiquen y expresen emociones a través de la observación y relación de imágenes, favoreciendo el desarrollo de su lenguaje oral y su capacidad para reconocer y comunicar sentimientos

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	El niño señala o describe la emoción de acuerdo a la imagen que se le presenta	El niño puede asociar correctamente las imágenes con emociones.

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente inicia la sesión mostrando una imagen de una cara feliz

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta ¿Cómo se siente esta persona? ¿Qué palabras podemos usar para describirla?

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿todos seremos felices?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente muestra diferentes imágenes que representan emociones básicas (feliz, triste, enojado, sorprendido, etc.). Hacer preguntas como: "¿Qué crees que siente esta persona?".

Dar a cada niño una tarjeta con una emoción escrita y pedirle que seleccione de un grupo de imágenes cuál representa mejor esa emoción.

Animar a los niños a decir qué harían en una situación similar a la que muestran las imágenes. Fomentar la conversación en grupos pequeños

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

La maestra pide a los niños que compartan con la clase qué emoción les gustó más y por qué.

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos? ¿qué emociones hemos reconocido? ¿Cuándo ustedes se sentían tristes o felices?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que todos podemos sentir muchas emociones y que está bien hablar sobre ellas.

SESIÓN 14

TÍTULO DE LA SESIÓN: "DESCUBRIMOS EMOCIONES CON ANALOGÍAS"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 25/10/2023

PROPÓSITO: Que los niños y niñas de 3 años completen analogías simples relacionadas con emociones, desarrollen habilidades pragmáticas del lenguaje oral para identificar, expresar y relacionar sentimientos con situaciones concretas.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Responde verbalmente o señala imágenes según las emociones presentadas en las analogías.	Responde de manera adecuada al significado de las analogías.

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente Conversar con los niños sobre sus emociones cotidianas:

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta "¿Cómo se sienten cuando mamá les da un abrazo? ¿Cómo se siente si pierde un juguete?"

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿saben que son las analogías?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente les comenta que jugaran el juego de las analogías

Presenta situaciones con frases incompletas, como:

- "Si te regalan un dulce, estás ____ (feliz)."
- "Si alguien te empuja, te sientes ____ (enojado)."
- "Si pierdes tu pelota, estás ____ (triste)."

La docente muestra imágenes que representan las emociones mencionadas y pedirles que las asocien con las frases

Los niños responden de forma oral, primero en grupo y luego individualmente.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

La maestra formula la siguiente interrogante ¿Qué emoción les gusta más y por qué?"

¿Cómo podemos ayudar a un amigo que está triste?"

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos? ¿qué emociones hemos reconocido?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes la importancia de reconocer las emociones y relacionarlas con lo que vivimos

SESIÓN 15

TÍTULO DE LA SESIÓN: "HABLANDO NOS ENTENDEMOS"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 26/10/2023

PROPÓSITO: Que los niños y niñas de 3 años participen activamente en intercambios comunicativos, utilizando el lenguaje oral de forma adecuada para expresar sus ideas, deseos y emociones, respetando turnos y normas básicas.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	El niño responde preguntas de manera clara o continúa diálogos propuestos en actividades grupales.	Responde con coherencia y pertinencia en las actividades de interacción

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente realiza la dinámica grupal de saludo en círculo: cada niño menciona su nombre y cómo se siente.

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta "¿les gusta hablar en público?"

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿Qué creen que haremos hoy?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente les hace preguntas como: ¿Qué te gusta hacer en el parque? ¿Qué comida te gusta más? ¿Qué haces cuando estás feliz?"
Los niños responden y luego hacen preguntas a sus compañeros.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

La maestra les entrega una hoja en blanco en donde los niños dibujaran lo que mas les gusta hacer

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos? ¿Cómo nos sentimos al hablar?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes la importancia de dialogar y reconocer las emociones y relacionarlas con lo que vivimos.

SESIÓN 16

DIMENSIÓN FONÉTICO Y FONOLÓGICO

TÍTULO DE LA SESIÓN:

"JUGAMOS A IMITAR LOS SONIDOS DE LOS ANIMALES"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 27/10/2023

PROPÓSITO: Que los niños y niñas de 3 años desarrollarán habilidades en la dimensión fonético-fonológica del lenguaje oral mediante la imitación precisa de los sonidos de los animales, mejorando su discriminación auditiva y articulación verbal.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	El niño produce sonidos articulados correctamente en relación con los animales identificados en el juego.	Relaciona correctamente los sonidos con los animales que representan.

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente presenta en la pizarra diferentes imágenes de los movimientos de praxias linguales.

La docente les da a conocer a los niños por qué son praxias linguales, Se reparte a cada grupo en sobres diferentes imágenes y les invitamos a que hagan lo mismo.



Recuperación de saberes previos

La docente pregunta "¿Qué estarán moviendo estos niños?"

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿ustedes podrán hacerlo? ¿para que servirán estos movimientos?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

la docente reproducirá el sonido de animales (grabaciones o imitados por la docente) y pedir a los niños que adivinen de qué animal se trata e intentan imitarlo. Ejemplos:

¿Quién hace muu?" (vaca).

¿Quién hace guau-guau?" (perro).

¿Quién hace miao?" (gato).

la docente pide a los estudiantes que formen un círculo y entrega imágenes de animales a los niños. Cuando la docente menciona un animal, el niño que tenga la imagen debe mostrarla e imitar el sonido correspondiente.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

La maestra les pregunta ¿Cuál fue el sonido que más les gusto imitar?

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿qué hicimos?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes la importancia de escuchar y reproducir sonidos como parte de nuestra comunicación.

SESIÓN 17

TÍTULO DE LA SESIÓN:

"ESCUCHAMOS E IMITAMOS LOS SONIDOS DE LA NATURALEZA"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 3/11/2023

PROPÓSITO: Que los niños y niñas de 3 años desarrollen habilidades en la dimensión fonético-fonológica del lenguaje oral mediante la escucha y reproducción de sonidos de la naturaleza, mejorando su capacidad de discriminación auditiva y control fonador.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	El niño imita los sonidos naturales de forma clara y coherente durante las actividades propuestas.	Imitación precisa y clara de los sonidos de la naturaleza.

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente presenta a los estudiantes un chocolate y les comenta que les pasara por el borde de su boca para luego ellos poder pasar su lengua por ese lugar hasta sacar todo el chocolate

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta "¿fue fácil mover la lengua?"

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿para que nos servirán estos ejercicios?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

la docente muestra imágenes relacionadas con la naturaleza (lluvia, viento, hojas, truenos) y preguntar *¿Cómo suena la lluvia cuando cae? ¿Cómo suena el viento fuerte? ¿Qué sonido hace un trueno?"*

La docente reproduce las grabaciones de sonidos de la naturaleza (viento, lluvia, truenos, hojas) y preguntar a los niños: *¿Qué sonido escuchas? ¿Cómo creen que podemos imitarlo?*

La docente pide a los niños que imiten los sonidos escuchados, guiándolos con ejemplos:

- *“Hacemos el sonido del viento fuerte: uuuuuuuuu...”*
- *“Hacemos las gotitas de lluvia: tic-tac, tic-tac...”*
- *“Hacemos un trueno: ¡BRRUMM!*

La docente divide al grupo en pequeños equipos y asignar un sonido a cada equipo (viento, lluvia, hojas). La docente actúa como directora y, al señalar a un equipo, este debe emitir su sonido. Poco a poco, combine todos los sonidos para simular una escena de la naturaleza.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿Qué sonido te gusta imitar?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes la importancia de escuchar y reproducir sonidos como parte de nuestra comunicación.

SESIÓN 18

TÍTULO DE LA SESIÓN: "REPETIMOSPALABRAS CON PRESICION"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 07/11/2023

PROPÓSITO: Que los niños y niñas de 3 años mejoren su pronunciación y memoria

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	El niño repite las palabras de forma clara y correcta tras la indicación del evaluador.	Repite las palabras con claridad y precisión.

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente pide a los estudiantes a jugar a soplar burbujas y globos, repetimos estas actividades 3 veces

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta "¿fue fácil soplar el globo?"

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿en que nos ayudara estos juegos?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente dirá palabras de uso cotidiano y fácil pronunciación (por ejemplo “pelota, gato, sol”)

Se jugará con los niños repitiendo palabras con una secuencia. Por ejemplo, el docente dice “pelota, gato, sol” y los niños deben repetir

Seguidamente la docente forma círculos con los estudiantes para que así pueden seguir repitiendo palabras

Formar un círculo

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿les gusto repetir palabras?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes la importancia de repetir palabras

SESIÓN 19

TÍTULO DE LA SESIÓN: "REPETIMOS LAS VOCALES CON PRECISION"

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 08/11/2023

PROPÓSITO: Que los niños y niñas de 3 años mejoren su articulación y pronunciación de las vocales, repitiéndolas de manera clara y precisa, para fortalecer su desarrollo fonético-fonológico del largo.

III. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	<p>Recupera información explícita de un texto oral.</p> <p>Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</p>	El niño repite las vocales de forma clara y correcta	Repite las voces claramente, con la articulación correcta de cada una.

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente presenta a los estudiantes las imágenes de las vocales en la pizarra

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta "¿Qué vocales conocen?"

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿será importante conocer las vocales?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente pronunciará cada vocal de manera exagerada, pidiendo a los niños que la repitan de forma clara:

“A” (pronunciada de manera lenta y clara) "e" "I" "O" “U”

Después de cada vocal, se les pedirá que la repitan varias veces en grupo

La docente muestra una tarjeta con una vocal y los niños deben decir.

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿Qué vocal fue difícil de pronunciar?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy conocieron a las vocales

SESIÓN 20

TÍTULO DE LA SESIÓN: "RECONOCEMOS LA LETRA INICIAL "

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.I: ACCOMOCO 374

1.2 NIVEL: INICIAL

1.3 DOCENTES: MARY CRUZ AUCCAYLLA

ERIKA HUAMAN CUSIHUAMAN

1.4 AULA: ALEGRIA

1.5 EDAD: 3 AÑOS

1.6 FECHA: 09/11/2023

PROPÓSITO: Que los niños y niñas de 3 años reconozcan y asocien la letra inicial de una palabra con la imagen correcta

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Criterio de evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none">• Obtiene información del texto oral.• Infiere e interpreta información del texto oral.• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	El niño señala o dice la letra inicial de la palabra correctamente	Reconoce el sonido inicial y lo articulado correctamente.

INICIO (10 minutos)

Antes del Discurso

Motivación

La docente presenta a los estudiantes las imágenes (árbol, enano, iguana, oso, uva)

Recuperación de saberes previos

La docente pregunta "¿Qué imágenes observamos?"

Conflicto cognitivo:

La docente formula la siguiente pregunta ¿Cómo sonara esta palabra?

DESARROLLO (30 MINUTOS)

Durante el discurso:

La docente coloca imágenes con diferentes sonidos iniciales, después les pregunta c que letra empezara esta imagen, la docente toma nota de la respuesta de los estudiantes.

La docente muestra tarjetas con letras y otras con imágenes. Los niños deben emparejar la letra correcta

Ejemplo:

Tarjeta con la letra "o" → Imagen de un "oso"

Tarjeta con la letra "a" → Imagen de un "arbol"

La docente hace participar a todo el grupo

CIERRE (5 MINUTOS)

Después del Discurso

Evaluación y Reflexión:

¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué nos sirve lo que aprendimos? ¿cómo lo hicimos? ¿Qué sonidos iniciales conocimos?

Retroalimentación

La docente recuerda a los estudiantes que el día de hoy aprendimos de los sonidos iniciales de las palabras

EVIDENCIAS











