# Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y arte

**La ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la Institución Educativa 324 Huacho**

**Tesis**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial**
**Especialidad: Educación Inicial y Arte**


**Autoras**
**Lila Veronika Aguedo Morales**
**Mariela Lucia Espinoza Osorio**

**Asesora**
**Dra. Julia Marina Bravo Montoya**





**Huacho – Perú**

**2026**



**Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/
**Reconocimiento:** Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial**: No puede utilizar el material con fines comerciales**. Sin Derivadas**: Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales**: No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.

UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA
*(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020*

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL EDUCACION INICIAL Y ARTE**

## METADATOS

| **DATOS DEL AUTOR (ES):** | | |
|---|---|---|
| **APELLIDOS Y NOMBRES** | **DNI** | **FECHA DE SUSTENTACIÓN** |
| Aguedo Morales Lila Veronika | 45129783 | 19/08/2026 |
| Espinoza Osorio Mariela Lucia | 74240142 | 19/08/2026 |
| **DATOS DEL ASESOR:** | | |
| **APELLIDOS Y NOMBRES** | **DNI** | **CÓDIGO ORCID** |
| Dra. Bravo Montoya Julia Marina | 15724272 | https://orcid.org/0000-0002-0783-8792 |
| **DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:** | | |
| **APELLIDOS Y NOMBRES** | **DNI** | **CÓDIGO ORCID** |
| Dra. Villafuerte Castro Delia Violeta | 15744241 | https://orcid.org/0000-0002-1284-7255 |
| M(a). Poma Salazar Angélica Soledad | 15759078 | https://orcid.org/0009-0007-8661-508X |
| M(o). García Grimaldo Riss Paveli | 40730807 | https://orcid.org/ 0000-0002-8096-8606 |
| | | |
| | | |

# Lila Veronika Aguedo Morales-2026-065859 Mariela ...

## LA LUDOLINGUISTICA Y LA CREATIVIDAD VERBAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 324 HUACHO

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026

Facultad de Educación

### Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::1:3625540157

Fecha de entrega
10 ago 2026, 11:30 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
11 ago 2026, 12:37 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
BORRADOR_de_tesis_aguedo_y_espinoza.docx

Tamaño del archivo
299.9 KB

68 páginas

12.150 palabras

64.827 caracteres



# 20% Similitud general

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

### Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

### Exclusiones

- N.º de fuente excluida

### Fuentes principales

19% Fuentes de Internet

7% Publicaciones

14% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

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

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

**DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a mi familia
Por su amor incondicional y su apoyo
Constante en cada paso de mi camino.

***Aguedo Morales Lila Veronika***

# AGRADECIMIENTO

A mis padres, quienes han sido mi motor, mi guía y mi fuerza incondicional. Este logro es tanto suyo como mío; gracias por enseñarme a no rendirme y por creer en mí incluso cuando yo dudaba, por ser mi refugio en los días más difíciles, por su paciencia infinita y por celebrar cada pequeño avance. A mi asesora la Dra. Julia Bravo Montoya por no solo guiarme en lo académico, sino por brindarme su confianza y calidez humana a lo largo de este viaje. Dedico cada página de este trabajo a quienes amo, porque sin su apoyo este sueño no habría sido posible.".

# ÍNDICE

Dedicatoria……..….III

Agradecimiento…….…….……...IV

Índice…….……...V

Resumen……..…….VI

Abstract……..……VII

Introducción……..VIII

**CAPÍTULO I:**

**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1. Descripción de la realidad problemática ..... 15

1.2. Formulación del problema..... 16

1.2.1. Problema general ..... ...16

1.2.2. Problemas específicos ..... ..16

1.3. Objetivos de la investigación..... ..16

1.3.1. Objetivo general ..... 16

1.3.2. Objetivos específicos ..... 16

1.4. Justificación de la investigación ..... 17

1.5 Delimitaciones del estudio ..... 18

1.6. Viabilidad del estudio ..... 18

## CAPÍTULO II:

## MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación ..... 19

2.1.1. Investigaciones internacionales ..... 19

2.1.2. Investigaciones nacionales ..... 21

2.2 Bases teóricas ..... 23

2.3 Definición de términos básicos ..... 38

2.4 Hipótesis de la investigación ..... 38

2.4.1 Hipótesis general ..... 38

2.4.2 Hipótesis específicas ..... 38

2.5 Operacionalizacion de las variables ..... 39

## CAPÍTULO III:

## METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico ..... 42

3.2 Población y muestra ..... 42

3.2.1 Población ..... 42

3.2.2 Muestra ..... 42

3.3 Técnica de recolección de datos ..... 42

3.4 Técnicas para el Proceso de la Información……....42

**CAPÍTULO IV:**

**RESULTADOS**

4.1 Análisis de los Resultados.....45

4.2 Contrastación de Hipótesis.....51

**CAPÍTULO V:**

**DISCUSIÓN**

**5.1** Discusión de los Resultados**…….....……..54**

**CAPITULO VI**

**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

**6.1** Conclusiones**…….....……55**

**6.**2 Recomendaciones…….....…….56

**CAPITULO VII**

**REFERENCIAS**

5.1. Fuentes bibliográficas.....57

5.2. Fuentes Hemerográficas .....58

5.3. Fuentes electrónicas .....48

**ANEXOS**

Anexos..... .....62

3.4 Matriz de consistencia .....67

# RESUMEN

El enfoque principal de este estudio fue descriptivo, esto significa que nuestro trabajo fue, ante todo, el de un observador atento, no buscamos cambiar nada de la realidad; nuestro esfuerzo se concentró en recolectar muchísima información y describir con total fidelidad y detalle cómo encontramos las cosas tal como son, queríamos pintar un retrato muy claro y honesto de la situación.

**Población:**

La población estuvo conformada por los niños de la institución educativa 324 huacho, integrada por un total de: 170 niños.

**Muestra**

La muestra es simplemente la parte del grupo que elegimos para estudiar, necesitamos usar esta pequeña parte porque, en la mayoría de los casos, sería imposible, muy caro o tardaríamos demasiado tiempo en estudiar a todas las personas o elementos que nos interesan, la muestra estuvo conformada por: 55 niños de 5 años.

**Técnica de recolección de datos**

Para poder juntar toda la información que necesitábamos, utilizamos unas herramientas muy específicas: las fichas de observación, estas fichas fueron como listas de chequeo detalladas, diseñadas con mucho cuidado para medir cada una de las variables que nos interesaban.



Palabras claves: La ludolinguistica, la creatividad verbal y aprendizaje.

# ABSTRACT

The main focus of this study was descriptive, meaning that our work was, above all, that of an attentive observer. We did not seek to change anything about reality; our effort was concentrated on collecting a great deal of information and describing with complete fidelity and detail how we found things as they are. We wanted to paint a very clear and honest picture of the situation.

Population:

The population consisted of the children of Educational Institution 324 Huacho, comprising a total of: 170

Sample:

The sample is simply the part of the group that we chose to study. We needed to use this small part because, in most cases, it would be impossible, very expensive, or take too long to study all the people or elements that interest us. The sample consisted of: 55

Data Collection Technique:

To gather all the information we needed, we used very specific tools: observation sheets. These sheets were like detailed checklists, carefully designed to measure each of the variables that interested us.



Keywords: Ludolinguistics, verbal creativity and learning.

# INTRODUCCION

El lenguaje, lejos de ser únicamente un sistema de reglas para el intercambio de información, se revela en la infancia como un espacio ilimitado de juego y asombro, observamos cómo los niños, con una curiosidad innata, manipulan y exploran la estructura de las palabras, descubriendo que estas pueden ser herramientas flexibles para la diversión, a este maravilloso cruce en donde el juego se funde con el idioma le damos el nombre de ludolingüística.

Este enfoque académico pone el foco en cómo la alegría, la experimentación libre y la espontaneidad típicas del juego infantil se convierten en el motor más efectivo para que los pequeños dominen y se adueñen de su lengua materna, cada vez que un niño inventa un sonido gracioso, modifica una canción popular o ensaya un nuevo trabalenguas, está haciendo algo más que entretenerse; está cultivando activamente su potencial creativo.

Paralelamente, se encuentra la creatividad verbal, esa cualidad excepcional que permite a una persona trascender las frases habituales y comunicarse de manera original, impactante y única, fundamentalmente, esta investigación busca establecer y examinar la conexión esencial que existe entre el placer de jugar con el lenguaje y el desarrollo de una mente capaz de expresarse con agudeza, fluidez e ingenio.

El principal propósito es analizar y demostrar la relación existente entre las actividades lúdicas con las palabras, tales como la creación de rimas, la invención de cuentos, los chistes o las adivinanzas, en la consolidación de la creatividad verbal durante los primeros años de vida, se busca dilucidar cómo el simple hecho de fomentar el juego lingüístico no solo hace el aprendizaje más feliz y motivador, sino que también equipa a los niños con las habilidades necesarias para ser comunicadores más perspicaces, adaptables y eficaces en el futuro.

# CAPITULO I

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

## 1.1. Descripción de la realidad problemática.

La capacidad de usar el lenguaje con creatividad y diversión es un factor crucial para el desarrollo, pero hoy presenta serios desafíos en el ámbito educativo global y nacional, si bien el lenguaje es la base de todo aprendizaje, la forma en que se enseña a menudo resta importancia al elemento lúdico que naturalmente impulsa la creatividad en los niños.

A nivel internacional, un problema fundamental reside en que la enseñanza del lenguaje se ha vuelto excesivamente formal y enfocada en la estructura estricta, la gramática y la memorización, muchos sistemas educativos están bajo la presión de currículos muy rígidos que buscan la corrección por encima de la experimentación, este énfasis en lo "correcto" margina las actividades que estimulan la ludolingüística o el juego espontáneo con las palabras, haciendo que el aprendizaje de la lengua sea percibido como algo serio y sin chispa, en lugar de un vehículo emocionante para la imaginación.

Además, aunque la creatividad y la innovación son reconocidas globalmente como habilidades indispensables para el futuro, existe una brecha significativa en la formación de los educadores, muchos maestros no han sido capacitados para ver el juego verbal como una metodología central y poderosa, por lo tanto, el juego se relega a un momento de ocio o un descanso en lugar de ser el mecanismo pedagógico principal para desarrollar la fluidez y la originalidad, en consecuencia, se observa una tendencia a formar individuos que comunican lo necesario, pero que luchan por expresarse de forma única, personal y sorprendente.

En el contexto educativo de nuestro país, el problema internacional se intensifica, las metodologías de enseñanza del lenguaje siguen profundamente arraigadas en la repetición, la copia y la respuesta basada en el libro de texto, hay una clara deficiencia en el tiempo y el espacio que se dedica intencionalmente a la ludolingüística, actividades esenciales para la

creatividad verbal como inventar reglas para las palabras, crear jergas internas o modificar adivinanzas, no se consideran un contenido curricular vital, sino actividades secundarias.

Esta falta de estímulo lúdico tiene un impacto directo en la formación de la creatividad verbal, al priorizar únicamente la reproducción de frases y reglas sobre la creación espontánea, se desincentiva el riesgo verbal que necesita el niño para ser ingenioso, el miedo a cometer un error gramatical o a ser juzgado por una idea tonta anula la confianza, el resultado final es una población estudiantil que, si bien tiene conocimientos básicos del idioma, carece de la flexibilidad y la agudeza mental necesarias para ser comunicadores verdaderamente innovadores y seguros de sí mismos en cualquier entorno.

## 1.2 Formulación del problema.

### 1.2.1 Problema general.

¿Cómo se relaciona la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho?

### 1.2.2Problemas específicos.

¿Cómo se relacionan los ejercicios fónicos y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho?

¿Cómo se relacionan los ejercicios narrativos y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho?

¿Cómo se relacionan los ejercicios de interacción y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho?

## 1.3. Objetivos de la investigación.

### 1.3.1 Objetivo general.

Determinar la relación entre la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.

### 1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación entre los ejercicios fónicos y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.

Determinar la relación entre los ejercicios narrativos y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.

Determinar la relación entre los ejercicios de interacción y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.

## 1.4 Justificación

### Justificación Teórica

Esta investigación no es solo un ejercicio académico; es una respuesta a la necesidad urgente de entender y utilizar el juego como una herramienta fundamental en el desarrollo humano.

Teóricamente, el estudio profundiza en la ludolingüística al ir más allá de la simple descripción de los juegos de palabras, se propone establecer modelos que expliquen cómo exactamente las dinámicas lúdicas como el uso del humor, la alteración fonética o el doble sentido se transforman en habilidades cognitivas de alto nivel, esto ayuda a consolidar el juego verbal no solo como un fenómeno cultural, sino como un proceso mental sistemático que merece atención científica rigurosa.

La investigación sirve como un puente entre teorías del desarrollo del lenguaje, la psicología cognitiva y la pedagogía, al estudiar la fuerza impulsora del juego en la formación del ingenio verbal, se ofrece un marco unificado que permite a futuros investigadores entender mejor cómo la mente infantil genera ideas originales, esto proporciona una base sólida para reafirmar el valor académico de la diversión en el aprendizaje.

**Justificación práctica**

El valor práctico de este estudio es directo y se enfoca en cómo sus resultados pueden mejorar la vida de los niños y la labor de los educadores.

Los hallazgos de esta tesis proporcionarán a los maestros guías concretas y métodos probados para integrar la ludolingüística de forma efectiva en su día a día, esto no requiere grandes inversiones, solo un cambio de perspectiva: utilizar el juego de palabras no como un premio o un descanso, sino como el principal vehículo para enseñar a pensar creativamente, esto resulta en clases más dinámicas, motivadoras y con un impacto más profundo.

El beneficio más directo para los niños es el desarrollo de una creatividad verbal robusta, esto significa que estarán mejor equipados no solo para escribir o hablar bien, sino para solucionar problemas de forma lateral, negociar con eficacia y expresar sus emociones con claridad y originalidad, la tesis ofrece herramientas prácticas para que los niños dejen atrás el miedo a hablar y se conviertan en comunicadores más audaces y flexibles.

Los resultados pueden servir como evidencia para que se dé mayor peso y tiempo curricular a las actividades lúdicas, reconociendo su papel esencial en la formación de ciudadanos que no solo repiten información, sino que generan conocimiento y soluciones originales, por lo tanto, esta investigación se justifica porque ofrece una solución práctica y alegre al desafío de formar

mentes creativas, transformando la enseñanza del lenguaje de una obligación a una aventura emocionante.

### 1.5.Limitaciones.

Durante el desarrollo de este estudio, encontramos un obstáculo importante: la falta de información específica sobre el tema en nuestro propio entorno, aunque el vínculo entre la ludolingúistica y la creatividad verbal es un tema muy estudiado y respaldado por numerosas investigaciones a nivel mundial, fue difícil encontrar bases de datos y estudios previos que se hubieran realizado aquí, en nuestra región, y que usaran métodos similares a los nuestros.

Esta escasez de trabajos locales significó que tuvimos que apoyar gran parte de nuestra teoría y discusión de resultados en investigaciones que provienen de culturas y realidades sociales muy diferentes a la nuestra, por esta razón, las conclusiones de nuestro estudio deben tomarse con cierta precaución al momento de ser aplicadas o generalizadas a toda la región, por lo tanto, este trabajo se convirtió en un esfuerzo pionero para generar conocimiento de base en esta área específica

### 1.6 Delimitaciones.

#### 1.5.1 Espacial.

El estudio se desarrollará exclusivamente dentro de la Institución Educativa N° 324, ubicada en la ciudad de Huacho.

Hemos elegido este centro educativo por ser un espacio representativo de la realidad de la zona, permitiéndonos observar y analizar de cerca cómo se desarrolla la ludolingüística y la creatividad verbal en un entorno escolar local, por ello, todos los datos, las observaciones y la

interacción se limitarán a este único espacio geográfico y las conclusiones que obtengamos reflejarán la realidad de esta institución y de los niños que estudian allí.

### .1.5.2 Temporal.

Para mantener la investigación enfocada, hemos decidido que todo el trabajo se concentrará en un solo momento específico, el desarrollo y la realización de este estudio están limitados estrictamente al periodo académico del año 2025.

## 1.6 Viabilidad.

El logro más importante de esta investigación fue haber podido trabajar de la mano con toda la comunidad educativa, este enfoque se basó en una colaboración profunda y activa con todos los involucrados: los maestros, el personal administrativo, los propios estudiantes y, algo fundamental, los padres de familia, el compromiso incondicional de todos ellos fue, sin duda, el motor esencial que permitió llevar a cabo este estudio.

Esta cooperación directa fue clave por dos razones principales, primero, nos ayudó a superar la limitación de la falta de estudios previos en nuestra zona, segundo, y más importante, nos permitió recolectar información fresca, real y de alto valor, directamente desde el contexto de la escuela.

Gracias a esta participación comunitaria, pudimos estar seguros de que el estudio era útil y relevante para el entorno inmediato, esta colaboración no solo dio mayor solidez y originalidad a nuestros hallazgos, sino que aseguró que el trabajo fuera un verdadero reflejo de la realidad escolar, por ello, la colaboración fue el secreto para enriquecer la robustez de la investigación y garantizar su pertinencia para la comunidad.

# CAPÍTULO II

# MARCO TEÓRICO

## 2.1 Antecedentes

### Internacionales

Román (2025), investigó acerca de: "*Estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la unidad educativa Carlos Cisneros",* la tesis optó por un enfoque cuantitativo, concentrándose en medir y usar números para comprobar sus hipótesis, el diseño utilizado fue pre-experimental, esto significa que se trabajó con un solo grupo de 30 niños de 4 años, que conformaron la muestra, este grupo fue medido antes de empezar el programa de juegos y nuevamente después de que el programa fuera aplicado, para realizar la medición, se usó un instrumento de evaluación que permitió valorar con precisión el estado del lenguaje verbal antes y después de la intervención, la tesis concluyó que la aplicación de las estrategias lúdicas sí tuvo un efecto positivo y significativo en el desarrollo del lenguaje verbal de los niños de 4 años, el nivel de lenguaje verbal del grupo mejoró notablemente después de la intervención, lo que demuestra que el juego fue el agente de cambio, el estudio además confirmó que el uso del juego ayuda a fortalecer los componentes clave del lenguaje, como la forma en que los niños construyen sus frases y su uso de las palabras.

Fuquene (2022), investigó sobre "*Los juegos del lenguaje como estrategia creativa para la enseñanza de cuentos: una investigación etnográfica referida a tres docentes de ciclo II pertenecientes a la Institución Educativa Distrital Altamira Sur de la ciudad de Bogotá*", este estudio utilizó una investigación etnográfica, la tesis se centró en tres docentes de Ciclo II, los investigadores pasaron tiempo con ellos para ver cómo usaban los juegos del lenguaje como herramienta para contar y enseñar cuentos, la recolección de datos se hizo a través de la

observación detallada de las clases, la grabación de interacciones y las entrevistas con los maestros, esto permitió descubrir las creencias, los desafíos y las estrategias reales que se utilizan en el día a día, se concluyó que, en efecto, los juegos del lenguaje son una estrategia muy poderosa que transforma la enseñanza de cuentos, al usarlos, los docentes logran despertar la creatividad, la imaginación y la participación activa de los niños, el cuento pasa de ser algo pasivo a una experiencia viva y emocionante, el uso de estos juegos crea un vínculo más fuerte entre el maestro y los estudiantes, haciendo que el aprendizaje del lenguaje sea más significativo, permite a los niños no solo escuchar, sino también modificar y apropiarse de la historia.

Quila (2020), realizó su estudio acerca de: "*Ludi/lingüística y su incidencia en el aprendizaje creativo de los niños y niñas de inicial 1, del centro infantil del buen vivir – CIBV "Jardín de los Ríos", periodo 2015. taller de rincones lúdicos*", el estudio utilizó un enfoque mixto, combinando datos numéricos para medir situaciones con entrevistas y descripciones para entender las experiencias y opiniones de las personas, se identificó que muchos maestros no estaban aplicando metodologías basadas en el juego, por ello, la tesis propuso y llevó a cabo un taller de rincones lúdicos, este taller buscaba capacitarlos para usar recursos como cuentos, canciones y juegos para desarrollar el lenguaje de los niños, se concluyó que el juego ayuda a los niños a desarrollar significativamente el lenguaje y genera cambios muy positivos en ellos, esto se evidenció en varias destrezas: los niños mostraron una mejor combinación de juego y lenguaje en su vida diaria, participaron más activamente en clase y mejoraron su relación con sus compañeros.

**Nivel nacional**

Pintado (2024), estudio sobre: *"Los Juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E "George Washington" 2024*", fue una investigación de tipo aplicada

y con un enfoque cuantitativo, se usó un diseño cuasi-experimental, lo que implica que se pudo comparar un grupo que participó en los juegos con otro que siguió el método habitual, se trabajó con una muestra de 21 estudiantes, para recopilar la información, se utilizó la observación como técnica principal y se empleó una rúbrica de evaluación como instrumento, para asegurar que las herramientas de medición eran confiables, se consultó a expertos y se aplicaron pruebas estadísticas. lo que significa que la rúbrica era un buen instrumento, los análisis estadísticos arrojaron conclusiones muy sólidas: sin lugar a dudas, las estrategias de juegos lúdicos tienen un efecto muy positivo y notable en el desarrollo de la expresión oral de los niños, en pocas palabras la hipótesis de la investigación fue aceptada, los juegos lúdicos son una herramienta poderosa y eficaz para que los niños de 5 años mejoren su capacidad de hablar y comunicarse.

Chávez (2020), nos explica sobre: "*Influencia de los Juegos Verbales en el Desarrollo de la Expresión Oral en los Niños y Niñas de 5 Años de Edad de la Institución Educativa Inicial N° 1184 de Huaran",* el estudio se llevó a cabo utilizando un enfoque cuantitativo, y un diseño cuasi-experimental, en este diseño, se seleccionaron dos grupos de niños de 5 años: un grupo experimental, que participó en el programa especial de juegos verbales, y un grupo de control, que continuó con sus actividades regulares. para medir los cambios, se aplicó una prueba a ambos grupos antes de que el grupo experimental comenzara con los juegos, y otra prueba después de finalizada la intervención, la conclusión principal es que los juegos verbales sí influyen de manera significativa en el desarrollo de la expresión oral de los niños de 5 años, se demostró que al participar en estas actividades lúdicas con el lenguaje, la capacidad de los niños para hablar y comunicarse mejora notablemente, específicamente, el grupo que participó en los juegos mostró una mayor fluidez, mejor vocabulario y una organización más clara al construir sus ideas al hablar, en comparación con el grupo que no recibió la intervención.

Heras (2020), nos habla de: "*Las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, san martín, 2018*", la tesis optó por una investigación de tipo aplicada, lo que significa que el objetivo principal era intervenir y resolver un problema práctico en el aula, no solo teorizar, para esto, se utilizó un diseño cuasiexperimental, los investigadores separaron a los niños de 4 años en dos grupos: un grupo experimental, que recibió el programa especial de juegos diseñado para estimular el lenguaje, y un grupo de control, que siguió con la enseñanza tradicional, este proceso permitió comparar el progreso entre los que jugaron con propósito y los que no, la conclusión principal fue que la aplicación del programa de actividades lúdicas tuvo un impacto directo y positivo en el desarrollo del lenguaje oral de los niños que participaron en él, los estudiantes del grupo experimental, mostraron una mejoría mucho más significativa en su capacidad de comunicarse y expresarse, en comparación con el grupo que siguió la rutina habitual.

## 2.2 Bases teóricas.

### La ludolingúistica

Imagina que la ludolingüística es el campo de estudio que nos enseña que el lenguaje es un juego, no una obligación, su idea central es fusionar la alegría del juego con el conocimiento de las palabras, en lugar de ver la comunicación como un conjunto estricto de reglas de gramática, este enfoque la percibe como un espacio libre, creativo y divertido, esto significa que podemos aprender y entender cómo funciona nuestro idioma sin presiones, simplemente disfrutando de la actividad, ya que, cuando jugamos, nos relajamos, y es en ese estado de calma que el aprendizaje de las palabras se vuelve súper fácil y natural. (Arellano, 2017)

Esta disciplina se dedica a observar y promover cualquier actividad juguetona donde las palabras son las estrellas, estamos hablando de todo lo que nos hace reír y pensar: desde crear chistes y enfrentarnos a trabalenguas, hasta inventar códigos secretos o sumergirnos en la belleza de la poesía que juega con los sonidos, la principal meta no es solo pasar el rato, sino utilizar esa diversión como un motor potentísimo para desvelar cómo se construyen las oraciones, qué significan realmente las palabras y cómo suenan al ser pronunciadas. (Ceruti y Còrdova, 2016)

En definitiva, la ludolingüística nos da permiso para ver el idioma como un patio de recreo para la mente, nos anima a dejar de lado la idea de que hay límites fijos, permitiendo que tanto adultos como niños descubran la flexibilidad y la potencia del lenguaje, es una forma gozosa de demostrar que las mejores lecciones sobre comunicación llegan cuando simplemente nos atrevemos a jugar con ella. (Ceruti y Còrdova, 2016)

**Historia**

Aunque el término ludolingüística es relativamente nuevo, la práctica de mezclar el juego y el lenguaje es tan antigua como nuestra necesidad de comunicarnos, desde hace miles de años, las personas han usado el lenguaje de formas divertidas para enseñar y entretener, por ejemplo, en las civilizaciones antiguas, los acertijos y las adivinanzas eran herramientas sociales muy importantes, no solo ponían a prueba el ingenio, sino que obligaban a la gente a jugar con el doble sentido y la estructura de las palabras para poder resolver el enigma. (Jiménez y Romero, 2021)

Con el tiempo, este juego intelectual se volvió más formal en el arte. Durante el Renacimiento, por ejemplo, los poetas se imponían reglas muy estrictas sobre cómo debían rimar y medir sus versos, cumplir con esas limitaciones no era una tarea aburrida, sino un reto

y un juego de alta complejidad que demostraba la habilidad del escritor, es decir, estaban jugando dentro de las fronteras que ellos mismos se ponían, demostrando que las reglas pueden potenciar la creatividad en lugar de limitarla. (Arellano, 2017)

El gran salto ocurrió en el siglo XX, cuando esta práctica se convirtió en una disciplina formal, un grupo crucial fue el Oulipo, taller de literatura potencial, fundado en Francia en 1960, cuyos miembros decidieron crear obras literarias basándose en restricciones intencionales, un ejemplo famoso es escribir un libro sin usar la letra "e", este movimiento demostró al mundo académico que el juego y la limitación son fuentes inagotables de creatividad y una forma seria de explorar el lenguaje. (Arellano, 2017)

Hoy, la ludolingüística se ha popularizado enormemente gracias a la tecnología, vemos su impacto en los memes y los juegos virales en internet, donde millones de personas usan el humor y la manipulación de palabras para crear nuevas formas de comunicación social, además, el aprendizaje de idiomas se ha gamificado, las aplicaciones modernas utilizan medallas, puntos y desafíos lúdicos para enseñar, esto confirma la idea histórica de que la manera más efectiva y feliz de interactuar con el lenguaje es, simplemente, jugando con él. (Flores y Simbaña, 2016)

Características claves de la ludolingüística

La ludolingüística tiene un conjunto de cualidades que la hacen única y muy efectiva. Podríamos resumirlas en cinco puntos esenciales:

## El aprendizaje sin miedo

Esta es su característica más importante, todo se hace jugando, la ludolingüística quita el peso de la obligación y el miedo a cometer errores, cuando estamos inmersos en un juego

como un crucigrama o una adivinanza, nuestra mente está relajada y enfocada en la diversión esto hace que las reglas del lenguaje (gramática, ortografía, vocabulario) se absorban de manera natural y casi sin darnos cuenta, porque el cerebro está disfrutando del proceso. (Checa y Lòpez, 2021).

## El despertar de la creatividad

La ludolingüística no acepta que el lenguaje sea estático, anima a las personas a romper o estirar las reglas para ver qué pasa, por ejemplo, al crear un trabalenguas o inventar una palabra nueva, estamos experimentando con los sonidos y los significados, esta disciplina utiliza el juego como un laboratorio de palabras para explorar los límites de lo que podemos decir, lo que fomenta la innovación y la expresión personal. (Checa y Lòpez, 2021).

## La interacción es esencial

Muchos de los juegos ludolingüísticos son actividades que se hacen en grupo como los juegos de mesa de palabras o las rimas colectivas, esto hace que el aprendizaje del lenguaje sea un acto social y colaborativo, al jugar con otros, practicamos la escucha activa, la negociación de significados y la capacidad de adaptación del discurso, habilidades clave para una comunicación efectiva en la vida real. (Checa y Lòpez, 2021).

## Refuerzo positivo constante

En un juego, la recompensa no es una nota o una calificación, sino la satisfacción de ganar, resolver o hacer reír, la ludolingüística utiliza esta motivación interna, es decir, las ganas de seguir jugando para engancharnos al aprendizaje, cada vez que resolvemos un acertijo o

contamos un chiste exitoso, sentimos una pequeña victoria, lo que nos impulsa a seguir explorando el idioma con entusiasmo. (Checa y Lòpez, 2021).

## La pluralidad de formatos

Esta característica significa que el juego con el lenguaje puede adoptar casi cualquier forma, no se limita a una sola herramienta, puede ser algo visual como hacer una sopa de letras, algo sonoro como cantar una canción con rimas complejas, algo escrito como escribir un palíndromo o algo digital como participar en un meme de palabras en línea, esta gran flexibilidad permite que sea aplicable para enseñar un idioma, para terapias del habla o simplemente para divertirnos en una reunión de amigos. (Checa y Lòpez, 2021).

Ante lo expuesto, se deduce que la ludolingüística es una disciplina divertida, creativa y social que usa el juego como el camino más eficaz para conquistar la complejidad del lenguaje. (Checa y Lòpez, 2021).

La ludolingüística en el nivel inicial

En el jardín de infancia, donde todo es juego y descubrimiento, la ludolingüística es la protagonista indiscutible, en este nivel, la disciplina se enfoca en que el niño o no solo aprenda a hablar, sino que se enamore de los sonidos y la forma de las palabras a través de la actividad más natural para ellos: jugar. (Cobeña, Bote y Meza, 2023)

Para los más pequeños, la Ludolingüística es la clave para desbloquear las habilidades lingüísticas, usando juegos, el niño aprende que el lenguaje tiene reglas divertidas que se pueden manipular, el niño no solo está memorizando palabras, sino que está entrenando su oído para identificar sonidos similares (la conciencia fonológica), una habilidad crucial para aprender a leer y escribir más adelante. (Cobeña, Bote y Meza, 2023)

En el nivel inicial, la ludolingüística tiene efectos maravillosos, dentro de los cuales se pueden resaltar los siguientes: (Godoy, 2020)

- ✓ **Explosión de vocabulario:**

  Los juegos de nombrar objetos, hacer listas o cantar canciones con muchas palabras nuevas, hacen que el vocabulario del niño crezca enormemente sin sentir que está estudiando. (Godoy, 2020)

- ✓ **Organización del pensamiento:**

  Al participar en adivinanzas o juegos de roles, el niño debe usar la imaginación y organizar sus ideas antes de decirlas, esto lo ayuda a estructurar sus frases y a pensar de forma clara. (Godoy, 2020)

- ✓ **Habilidad social:**

  El juego con palabras casi siempre es en grupo, al participar en rondas y juegos de interacción verbal, los niños aprenden a escuchar a sus compañeros, esperar su turno para hablar y entender que la comunicación es un intercambio social muy valioso. (Godoy, 2020)

En el nivel inicial, la ludolingüística no es un extra, sino el método principal para enseñar el lenguaje. transforma el aprendizaje de las palabras en una aventura llena de sonidos, ritmos y descubrimientos que preparan al niño felizmente para el mundo de la lectoescritura. (Godoy, 2020)

**Dimensiones de la variable ludolingúistica**

**Los ejercicios fónicos**

El taller de sonidos, o la dimensión fónica, es el corazón de la ludolingüística en la etapa inicial, piensa en él como un laboratorio musical donde la voz y el oído del niño son los instrumentos principales, aquí no estamos enseñando gramática compleja, sino que estamos afinando la conciencia fonológica: esa habilidad mágica de darnos cuenta de que las palabras no son un bloque único, sino que están hechas de piezas pequeñitas, como si fueran ladrillos de sonido que podemos mover y combinar. (Almora, 2019)

El objetivo principal de esta dimensión es que el niño juegue y se divierta con la música del lenguaje, esto implica que sienta el ritmo de las frases, fundamental para la fluidez al hablar y que se dé cuenta de que existen las rimas; es decir, que dos palabras muy distintas pueden tener un final que suena igual, como sol y caracol, esta exploración lúdica y rítmica es vital porque, al identificar y manipular esos sonidos, el niño está preparando su cerebro para el mundo de la lectura y la escritura, más tarde, si puede separar mentalmente una palabra en sonidos, le será mucho más fácil asociar esos sonidos a las letras. (Cobeña, Bote y Meza, 2023)

Por eso, en este taller se usan ejercicios tan potentes como los trabalenguas o la repetición de frases cortas con mucho ritmo, estas actividades son como gimnasia verbal: ayudan a que la boca y la lengua se ejerciten, mejorando la pronunciación y la claridad al hablar, el disfrute que siente el niño al lograr decir algo rápido y sin equivocarse, o al encontrar una rima graciosa, actúa como un refuerzo positivo súper fuerte que lo motiva a seguir explorando los límites y las posibilidades de su propio lenguaje. (Cobeña, Bote y Meza, 2023)

**Ejercicios narrativos**

Esta dimensión se centra en que el niño descubra que el lenguaje es un motor de imaginación inagotable, en este espacio, las palabras dejan de ser solo nombres de cosas y se convierten en bloques de construcción para levantar mundos que solo existen en la mente, el

objetivo principal de esta dimensión es ver si el niño usa su vocabulario y sus frases para ir más allá de lo que ve, para inventar, simular y transformar la realidad a través de la comunicación. (Almora, 2019)

Una herramienta fundamental aquí es el juego de roles, cuando un niño decide ser un pirata, un chef o un veterinario, está haciendo un uso sofisticado del lenguaje, no solo está adoptando nuevas palabras, sino que está practicando la estructuración del diálogo y entendiendo cómo las personas se comunican en diferentes situaciones, al meterse en la piel de otro, el niño se obliga a organizar sus pensamientos y a usar las palabras de una forma clara para que el compañero de juego entienda la escena que están creando juntos. (Cobeña, Bote y Meza, 2023)

Además, esta dimensión mide la capacidad lógica y creativa del niño, actividades como las adivinanzas son perfectas: para resolver un acertijo, el niño debe escuchar las descripciones de la palabra y usar su vocabulario para conectar esas pistas, esto es un desafío mental y verbal que le exige manipular significados, por otro lado, la invención de historias o de finales alternativos demuestra su flexibilidad mental; el niño comprende que el lenguaje no es fijo y que siempre puede usarlo para cambiar las reglas, convirtiéndose en el narrador y artista de su propia realidad. (Cobeña, Bote y Meza, 2023)

**Ejercicios de interacción**

La dimensión se enfoca en cómo el niño saca el lenguaje del mundo interno y lo usa para interactuar exitosamente con su entorno, se observa al lenguaje como un puente social: la herramienta principal que tenemos para unirnos a otros, compartir reglas y, sobre todo, para jugar en equipo, la clave es ver si el niño es capaz de usar el juego verbal para integrarse y manejar las situaciones sociales. (Almora, 2019)

En este contexto, la ludolingüística ayuda al niño a comprender que la comunicación es una danza donde hay que respetar el turno de la pareja, el niño aprende a esperar su momento para hablar, evitando interrumpir, a pedir las cosas de forma clara y a negociar, esta práctica constante en juegos colectivos es fundamental, ya que le enseña al niño a estructurar sus frases de tal manera que sus peticiones y sus ideas sean fácilmente entendibles por sus compañeros, evitando frustraciones y conflictos. (Cobeña, Bote y Meza, 2023)

Finalmente, esta dimensión valora el lenguaje afectivo y humorístico, cuando un niño cuenta un chiste sencillo, o usa una frase graciosa o una forma de hablar divertida, está empleando el lenguaje como un imán social, el humor verbal es una forma de conectar, de crear un lazo emocional con el grupo y de demostrar creatividad, en definitiva, la dinámica del diálogo nos muestra que el lenguaje lúdico no es solo para aprender a hablar bien, sino que es la herramienta más poderosa que tiene el niño en nivel inicial para hacer amigos, convivir y participar en las actividades del grupo. (Cobeña, Bote y Meza, 2023)

**Variable: Creatividad verbal**

**Creatividad**

La Creatividad es la capacidad mágica que tenemos todos de usar lo que ya conocemos para inventar algo nuevo, no se trata de crear algo de la nada, sino de conectar ideas viejas de maneras nunca antes vistas, es como si tuvieras un cajón lleno de piezas de lego: la creatividad es la chispa que te permite mirar esas mismas piezas y, en lugar de armar el carro que viene en el instructivo, decides construir una nave espacial que vuela al revés. (Catón y Prieto, 2018)

Esta capacidad va más allá de pintar un cuadro o escribir un poema, la creatividad se manifiesta en la vida diaria cuando encontramos soluciones ingeniosas a problemas sencillos, por ejemplo, si se te rompe algo en casa y, en lugar de tirarlo, le encuentras un uso diferente,

eso es creatividad o si encuentras un camino más rápido para ir al trabajo, es el acto de pensar de manera flexible, salirse del camino trillado y atreverse a probar algo que quizás parezca un poco loco al principio, pero que funciona. (Catón y Prieto, 2018)

Ser creativo es ser curioso, valiente y juguetón, es tener la curiosidad de preguntarse "¿Y qué pasaría si...?", la valentía de intentar esa idea nueva y el espíritu juguetón de no tomarse las reglas demasiado en serio, la creatividad nos permite adaptarnos, crecer y, lo más importante de todo, dejar nuestra huella personal en cada cosa que hacemos. (Castillo y Ruiz, 2019)

**La creatividad verbal**

La creatividad verbal es la habilidad maravillosa que tenemos para usar nuestro idioma de forma ingeniosa y original, imagina que las palabras no son solo herramientas para nombrar cosas, sino que son piezas de un juego que podemos mezclar, estirar y reubicar para crear un efecto nuevo, no se trata solo de saber muchas palabras, sino de saber qué hacer con ellas para sorprender, divertir o conmover a quien nos escucha o nos lee. (Cierto, Guardia y Venturo, 2023)

Esta forma de creatividad se manifiesta cuando intencionalmente rompemos el molde de cómo se supone que debemos hablar, esto lo vemos mucho en la poesía, donde el autor toma dos ideas muy distintas y las une en una metáfora para que veas algo de una forma fresca, por ejemplo, llamar "perlas" a los dientes, también lo vemos en el humor, cuando un juego de palabras te hace reír porque usa la sonoridad de la frase de forma inesperada, la clave es la desviación: tomar la ruta de la comunicación que nadie esperaba. (Cierto, Guardia y Venturo, 2023)

En el día a día, la creatividad verbal es un motor de adaptación y de identidad, nos permite encontrar soluciones ingeniosas a la hora de comunicarnos, como cuando necesitamos describir algo para lo que no tenemos el nombre exacto, e inventamos una palabra o una frase en el momento, es la capacidad de ser ágil mentalmente para usar el lenguaje, haciendo que cada conversación, cada mensaje y cada texto que creamos, tenga nuestro toque personal y deje una impresión memorable en el otro. (Ríos, 2009)

## La creatividad verbal en el nivel inicial

La creatividad verbal en los niños de nivel inicial es una explosión de juegos y descubrimiento que ocurre directamente con las palabras, a esta edad, la creatividad no se trata de escribir novelas complejas, sino de atreverse a romper las reglas del lenguaje porque aún no las conocen del todo, y eso es maravilloso, es la libertad de inventar palabras, de ponerles nombres raros a las cosas que ven, y de unir ideas de maneras que solo tienen sentido en su imaginación. (González, 2015)

Un ejemplo clarísimo de esta creatividad es cuando el niño está inmerso en el juego de roles y empieza a transformar la realidad con su voz, si un niño dice ¡Soy un súper camión volador!, está demostrando una gran creatividad verbal al fusionar dos conceptos: "camión" y "volador", para crear un significado nuevo y potente que sirve a su juego, esta habilidad de combinar y expandir vocabulario es crucial, porque les permite hacer que sus historias y sus juegos sean infinitamente más ricos y personales. (González, 2015)

Además, la creatividad verbal en la infancia está muy ligada a la diversión fónica (el sonido), los niños adoran inventar rimas tontas, cambiar el tono de voz para imitar a un animal o crear sus propios idiomas secretos, todas estas actividades son ejercicios lúdicos que les permiten experimentar sin miedo con la sonoridad y la estructura del idioma, al final, la

creatividad verbal en el nivel inicial es la forma más pura que tiene el niño de decir: este lenguaje es mío, y voy a usarlo como a mí me dé la gana para hacer mi mundo más interesante. (González, 2015)

**Dimensiones de la variable creatividad verbal.**

**Fluidez verbal**

La Fluidez Verbal es la habilidad que tiene un niño para que las palabras salgan de su boca de forma fácil, rápida y en buena cantidad, no se trata de hablar sin parar, sino de que la conexión entre lo que piensa y lo que dice sea ágil, esta dimensión mide la velocidad con la que el niño puede acceder a todo su vocabulario y sus ideas, y lanzarlas al mundo sin que haya grandes pausas o trabas en el camino. (Papalia, Wendkos y Duskin, 2019)

Esta fluidez es considerada como el combustible principal de la creatividad, si un niño es capaz de generar muchas ideas y muchas palabras en un corto tiempo, automáticamente tiene más materia prima para jugar, por ejemplo, si se le pregunta ¿Cómo es un perro?, un niño con alta fluidez no dirá solo es grande, sino que inmediatamente sumará: grande y café, con orejas suaves y le gusta saltar, mientras más opciones verbales tenga disponibles rápidamente, mayor será la probabilidad de que entre esas opciones surja una idea que sea verdaderamente original. (Papalia, Wendkos y Duskin, 2019)

En el nivel inicial, la fluidez se manifiesta de maneras muy evidentes en el aula, es el niño que añade detalles a su narración sin que se le pida, el que sugiere muchos nombres diferentes en un juego de identificación, o el que llena sus juegos de roles con diálogos constantes y variados, esta capacidad de hablar mucho y con facilidad indica que su proceso

de pensamiento y su uso del lenguaje están siendo rápidos y efectivos, sentando la base para construir ideas complejas y creativas. (Delgado y Delgado, 2022).

**Originalidad y flexibilidad**

Son las cualidades que miden la calidad y la novedad de las ideas verbales del niño, si la fluidez era la cantidad, esta dimensión es el cambio de dirección, se trata de observar si el niño se queda con la respuesta más obvia o si es capaz de dar un salto mental para proponer algo totalmente inesperado, único o diferente, es la capacidad de salirse del camino habitual. (Papalia, Wendkos y Duskin, 2019)

Esta flexibilidad se ve en la agilidad mental del niño, por ejemplo, si le pides que nombre usos para un clip, un niño con alta flexibilidad verbal no solo dirá "sujetar papeles", sino que propondrá "arma secreta" o "antena de juguete", demuestra que puede cambiar la categoría de pensamiento rápidamente, esta cualidad es clave en la vida, pues es la base para resolver problemas de forma ingeniosa y para adaptarse a situaciones que no estaban planeadas. (Papalia, Wendkos y Duskin, 2019)

La Originalidad, por su parte, es el momento en que el niño inventa algo, cuando crea una palabra que no existe como llamar "gatosol" a su gato que duerme al sol, o cuando usa una frase tan única que todos se quedan pensando, esto prueba que el niño no solo está repitiendo lo que escucha, sino que está generando lenguaje nuevo y personalizando su forma de hablar, .por lo tanto, la flexibilidad y originalidad son la chispa que convierte un discurso simple en algo memorable, creativo y verdaderamente propio. (Delgado y Delgado, 2022)

**Elaboración verbal**

La elaboración verbal mide la capacidad del niño para pintar sus ideas con palabras, en lugar de solo dibujarlas a grandes rasgos, si un niño tiene una alta elaboración verbal, significa que no se conforma con decir el perro, sino que añade detalles, colores y sensaciones para hacer que quien lo escucha pueda imaginar exactamente lo que está diciendo. es la cualidad que hace que una historia sea rica, interesante y fácil de visualizar. (Papalia, Wendkos y Duskin, 2019)

Esta dimensión se enfoca en la riqueza que el niño le da a su lenguaje, observamos si usa adjetivos coloridos como un árbol gigante, verde brillante y rugoso, o si usa frases largas y bien construidas para explicar algo, además, la elaboración incluye la expresión dramática, un niño creativo verbalmente no solo cuenta una historia, sino que usa su voz, cambia el tono, habla más alto, hace sonidos especiales, para darle vida a sus personajes y a los eventos que narra. (Papalia, Wendkos y Duskin, 2019)

En el nivel inicial, la elaboración verbal es esencial porque demuestra que el niño tiene un control consciente sobre el lenguaje, muestra que sabe elegir las palabras exactas para generar un impacto en el oyente, haciendo su comunicación mucho más efectiva y atractiva. en resumen, si la fluidez pone las palabras y la originalidad las hace únicas, la elaboración se encarga de vestirlas y presentarlas de la forma más cautivadora posible. (Delgado y Delgado, 2022)

## 2.4.Definición de términos básicos.

**La ludolingúistica**

Es el campo de estudio que nos enseña que el lenguaje es un juego, no una obligación, su idea central es fusionar la alegría del juego con el conocimiento de las palabras, en lugar de ver la comunicación como un conjunto estricto de reglas de gramática, este enfoque la percibe

como un espacio libre, creativo y divertido, esto significa que podemos aprender y entender cómo funciona nuestro idioma sin presiones, simplemente disfrutando de la actividad. (Arellano, 2017)

**Los ejercicios fónicos**

El taller de sonidos, es el corazón de la ludolingüística en la etapa inicial, piensa en él como un laboratorio musical donde la voz y el oído del niño son los instrumentos principales, aquí no estamos enseñando gramática compleja, sino que estamos afinando la conciencia fonológica: esa habilidad mágica de darnos cuenta de que las palabras no son un bloque único, sino que están hechas de piezas pequeñitas, como si fueran ladrillos de sonido que podemos mover y combinar. (Almora, 2019)

**Ejercicios narrativos**

Esta dimensión se centra en que el niño descubra que el lenguaje es un motor de imaginación inagotable, en este espacio, las palabras dejan de ser solo nombres de cosas y se convierten en bloques de construcción para levantar mundos que solo existen en la mente, el objetivo principal de esta dimensión es ver si el niño usa su vocabulario y sus frases para ir más allá de lo que ve. (Almora, 2019)

**Ejercicios de interacción**

La dimensión se enfoca en cómo el niño saca el lenguaje del mundo interno y lo usa para interactuar exitosamente con su entorno, se observa al lenguaje como un puente social: la herramienta principal que tenemos para unirnos a otros, compartir reglas y, sobre todo, para jugar en equipo, la clave es ver si el niño es capaz de usar el juego verbal para integrarse y manejar las situaciones sociales. (Almora, 2019)

**Creatividad**

Es la capacidad mágica que tenemos todos de usar lo que ya conocemos para inventar algo nuevo, no se trata de crear algo de la nada, sino de conectar ideas viejas de maneras nunca antes vistas, es como si tuvieras un cajón lleno de piezas de lego: la creatividad es la chispa que te permite mirar esas mismas piezas y, en lugar de armar el carro que viene en el instructivo, decides construir una nave espacial que vuela al revés. (Catón y Prieto, 2018)

**La creatividad verbal**

La creatividad verbal es la habilidad maravillosa que tenemos para usar nuestro idioma de forma ingeniosa y original, imagina que las palabras no son solo herramientas para nombrar cosas, sino que son piezas de un juego que podemos mezclar, estirar y reubicar para crear un efecto nuevo, no se trata solo de saber muchas palabras, sino de saber qué hacer con ellas para sorprender, divertir o conmover a quien nos escucha o nos lee. (Cierto, Guardia y Venturo, 2023)

## 2.5.Formulación de hipótesis

### 2.5.1 Hipótesis general

La ludolingüística se relaciona significativamente con la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.

### 2.5.2. Hipótesis específicas

Los ejercicios fónicos se relacionan significativamente con la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.

Los ejercicios narrativos se relacionan significativamente con la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.

Los ejercicios de interacción se relacionan significativamente con la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.

## 2.6. Operacionalización de variables.

### Tabla 1. Operacionalización de variables

| Variables | Definición Conceptual | Dimensiones | Indicadores | Items |
|---|---|---|---|---|
| La ludolinguistica | Es el campo de estudio que nos enseña que el lenguaje es un juego, no una obligación, su idea central es fusionar la alegría del juego con el conocimiento de las palabras, en lugar de ver la comunicación como un conjunto estricto de reglas de gramática, este enfoque la percibe como un espacio libre, creativo y divertido, esto significa que podemos aprender y entender cómo funciona nuestro idioma sin presiones, simplemente disfrutando de la actividad. (Arellano, 2017) | **Los ejercicios fónicos** | • ¿El niño intenta imitar y repetir trabalenguas o frases difíciles con un juego de pronunciación?<br>• ¿Participa activamente al identificar qué palabras riman en canciones o poemas sencillos?<br>• ¿El niño golpea el ritmo con las manos o el cuerpo al escuchar una canción con letra?<br>• ¿Juega a separar las palabras en "pedacitos" (sílabas) cuando se le anima a hacerlo? | |
| | | **Los ejercicios narrativos** | • ¿El niño usa el juego de roles para interactuar, adoptando la voz o las frases de un personaje?<br>• ¿Muestra entusiasmo al participar en juegos donde debe imaginar y describir objetos sin nombrarlos?<br>• ¿El niño añade frases o ideas propias al final de un cuento o canción popular?<br>• ¿Disfruta y se esfuerza por resolver acertijos o adivinanzas que describen algo conocido? | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | La creatividad verbal es la habilidad maravillosa que tenemos para usar nuestro idioma de forma ingeniosa y original, imagina que las palabras no son solo herramientas para nombrar cosas, sino que son piezas de un juego que podemos mezclar, estirar y reubicar para crear un efecto nuevo, no se trata solo de saber muchas palabras, sino de saber qué hacer con ellas para sorprender, divertir o conmover a quien nos escucha o nos lee. (Cierto, Guardia y Venturo, 2023) | **Los ejercicios de interacciòn** | • ¿El niño solicita verbalmente o explica claramente el turno para participar en un juego grupal?<br>• ¿Usa frases de humor (chistes sencillos o juegos de palabras) para hacer reír a otros?<br>• ¿El niño expresa su opinión o desacuerdo en el juego usando frases organizadas, sin gritar?<br>• ¿Participa con gusto en juegos colectivos de palabras como el "Veo Veo" o "Teléfono Descompuesto"? | Ficha de observación |
| | | **Fluidez verbal** | • ¿El niño responde inmediatamente con varias ideas o palabras cuando se le pregunta algo?<br>• ¿Cuando está contando algo, añade detalles sin que se le pida (sin pausas largas)?<br>• ¿El niño sugiere muchos nombres o soluciones diferentes en un juego de lluvia de ideas?<br>• ¿En el juego libre, habla mucho y llena el ambiente con diálogos o sonidos? | |
| | | | • ¿El niño inventa palabras o frases que no existen para describir algo en su juego?<br>• ¿Ante un problema, propone una solución que es diferente a las de sus compañeros?<br>• ¿El niño usa el humor o el juego de palabras para hacer reír a los demás de forma inesperada?<br>• ¿El niño cambia rápidamente de tema o de personaje verbal durante un juego de roles? | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Creatividad verbal | | **Originalidad y flexibilidad**<br><br>**Elaboración verbal** | • ¿El niño añade muchos adjetivos o detalles (colores, formas, sensaciones) al describir un objeto?<br>• ¿Usa frases largas (más de cinco palabras) al contar o explicar una historia sencilla?<br>• ¿El niño usa la voz (tonos, ruidos, volumen) para darle vida a sus personajes o historias?<br>• ¿El niño imita las voces o los sonidos de personas o animales de forma precisa en el juego? | Ficha de observación |

# CAPÍTULO III:

# METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

## 3.1 Diseño de investigación

### Tipo de investigación

El enfoque principal de este estudio fue descriptivo, esto significa que nuestro trabajo fue, ante todo, el de un observador atento, no buscamos cambiar nada de la realidad; nuestro esfuerzo se concentró en recolectar muchísima información y describir con total fidelidad y detalle cómo encontramos las cosas tal como son, queríamos pintar un retrato muy claro y honesto de la situación.

Por esta razón, elegimos un diseño de investigación transversal, es como tomar una fotografía en un momento específico, recogimos todos los datos de una sola vez para tener una visión estática, pero muy nítida, de lo que estaba sucediendo en ese instante.

Además, nuestro estudio tuvo un alcance amplio ya que buscamos información y ejemplos a nivel nacional e internacional para tener una perspectiva educativa mucho más completa, el objetivo finalmente, analizar y entender la relación entre dos temas principales: la ludolingüística (jugar con el lenguaje) y la creatividad verbal (la habilidad de inventar y usar las palabras de forma única).

## 3.2 Población y muestra

### Población:

La población estuvo conformada por los niños de la institución educativa 324 huacho, integrada por un total de:

**Muestra**

La muestra es simplemente la parte del grupo que elegimos para estudiar, necesitamos usar esta pequeña parte porque, en la mayoría de los casos, sería imposible, muy caro o tardaríamos demasiado tiempo en estudiar a todas las personas o elementos que nos interesan.

La idea es que esta muestra sea lo más parecida posible al total, de esta manera, todo lo que descubramos al examinar y medir a esta pequeña parte, podremos aplicarlo y entenderlo para el grupo completo que nos interesaba estudiar, la muestra estuvo conformada por:

### 3.3. Técnica de recolección de datos

Para poder juntar toda la información que necesitábamos, utilizamos unas herramientas muy específicas: las fichas de observación, estas fichas fueron como listas de chequeo detalladas, diseñadas con mucho cuidado para medir cada una de las variables que nos interesaban.

La parte más importante de este proceso fue que no lo hicimos solos, contamos con la ayuda activa y crucial de los profesores, ellos fueron quienes se encargaron de usar estas fichas, observando a los niños en el aula día a día, su colaboración fue esencial porque ellos aportaron los datos reales y prácticos que necesitábamos para poder analizar y desarrollar nuestra investigación con bases sólidas.

# Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Variable X*

| Dimensiones | Indicadores | N ítems | Categorías | Intervalos |
|---|---|---|---|---|
| **Los ejercicios fónicos** | | 4 | Bajo | 4 -6 |
| | | | Moderado | 7 -9 |
| | | | Alto | 10 -12 |
| **Los ejercicios narrativos** | | 4 | Bajo | 4 -6 |
| | | | Moderado | 7 -9 |
| | | | Alto | 10 -12 |
| **Los ejercicios de interacción** | | 4 | Bajo | 4 -6 |
| | | | Moderado | 7 -9 |
| | | | Alto | 10 -12 |
| **La ludolinguistica** | | 12 | Bajo | 12 -19 |
| | | | Moderado | 20 -27 |
| | | | Alto | 28 -36 |

**Tabla 2**

*Variable Y*

| Dimensiones | Indicadores | N ítems | Categorías | Intervalos |
|---|---|---|---|---|
| **Fluidez verbal** | | 4 | Bajo | 4 -6 |
| | | | Moderado | 7 -9 |
| | | | Alto | 10 -12 |
| **Originalidad y flexibilidad** | | | | |
| **Elaboración verbal** | | 4 | Bajo | 4 -6 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | Moderado | 7 -9 |
| | | Alto | 10 -12 |
| **Creatividad verbal** | 8 | Bajo | 8 -12 |
| | | Moderado | 13 -17 |
| | | Alto | 18 -24 |

## CONFIABILIDAD

### La variable ludolinguistica

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|---|---|
| 0,813 | 12 |

### La variable Creatividad verbal

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|---|---|
| 0,965 | 12 |

# CAPÍTULO IV

# RESULTADOS

## 4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

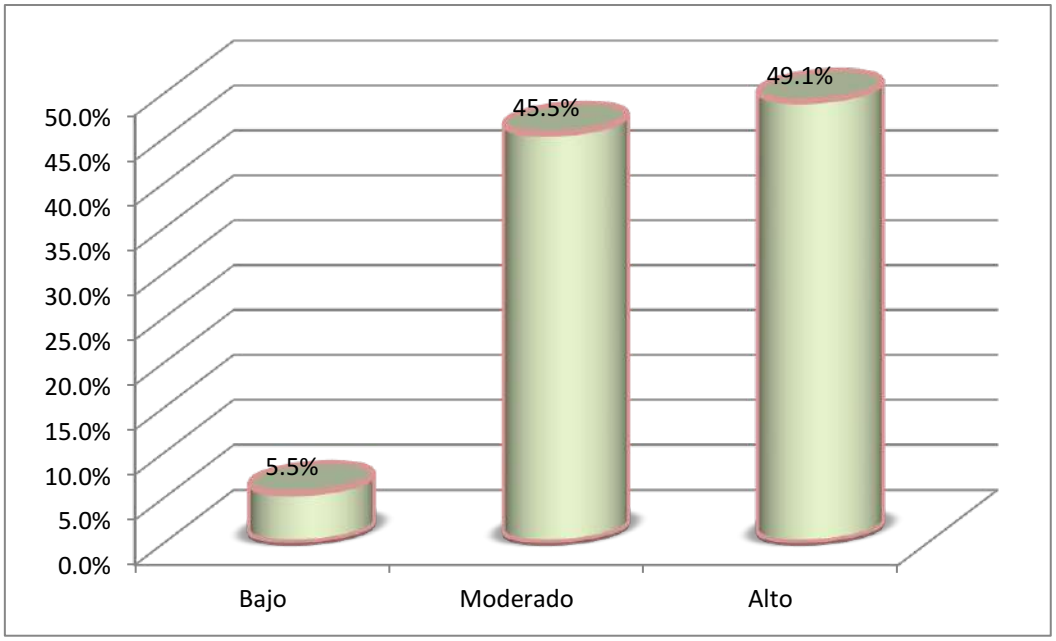
**Tabla 3**

**La ludolinguistica**

| Niveles | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| Bajo | 3 | 5.5% |
| Moderado | 25 | 45.5% |
| Alto | 27 | 49.1% |
| **Total** | **55** | **100.0%** |

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. 324 Huacho.

Figura 1




De la fig. 1, un 49,1% de los niños de 3 años de las II.EE. Inicial Parroquial del Distrito de Hualmay – UGEL 09 – Huaura, consiguieron un nivel alto en la variable ludolinguistica, un 45,5% adquirieron un nivel moderado y un 5,5% consiguieron un nivel bajo.

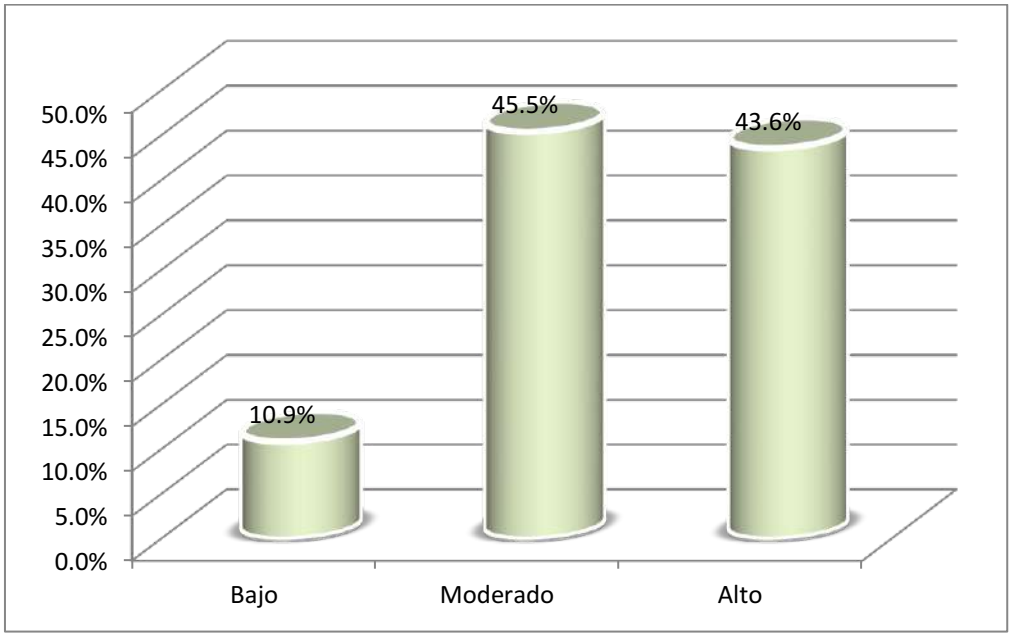
**Tabla 4**

**Los ejercicios fónicos**

| Niveles | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| Bajo | 6 | 10.9% |
| Moderado | 25 | 45.5% |
| Alto | 24 | 43.6% |
| **Total** | **55** | **100.0%** |

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. 324 Huacho.

Figura 2




De la fig. 2, un 45,5% de los niños de 3 años de las II.EE. Inicial Parroquial del Distrito de Hualmay – UGEL 09 – Huaura, consiguieron un nivel moderado en la dimensión ejercicios fónicos dentro de la ludolinguistica, un 43,6% adquirieron un nivel alto y un 10,9% consiguieron un nivel bajo.

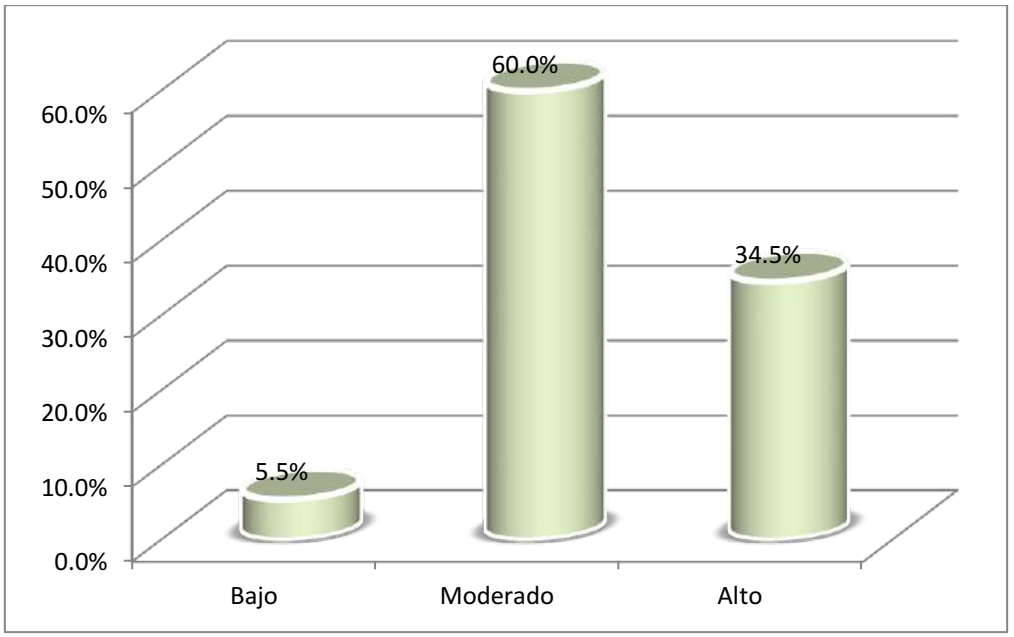
**Tabla 5**

**Los ejercicios narrativos**

| Niveles | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| Bajo | 3 | 5.5% |
| Moderado | 33 | 60.0% |
| Alto | 19 | 34.5% |
| **Total** | **55** | **100.0%** |

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. 324 Huacho.

Figura 3




De la fig. 3, un 60,0% de los niños de 3 años de las II.EE. Inicial Parroquial del Distrito de Hualmay – UGEL 09 – Huaura, consiguieron un nivel moderado en la dimensión ejercicios narrativos dentro de la ludolinguistica, un 34,5% adquirieron un nivel alto y un 5,5% consiguieron un nivel bajo.

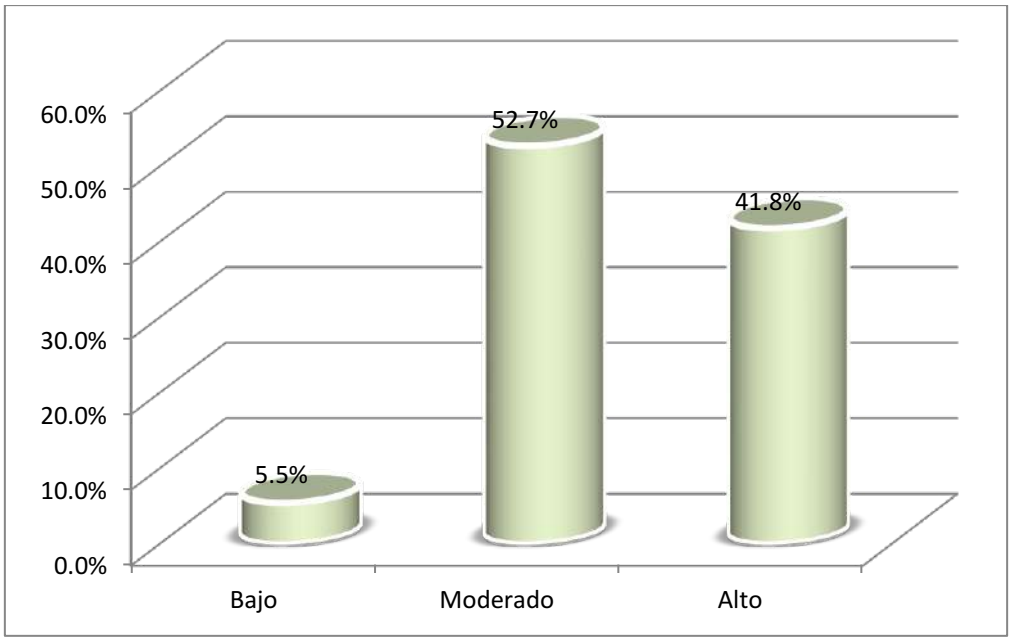
**Tabla 6**

**Los ejercicios de interacción**

| Niveles | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| Bajo | 3 | 5.5% |
| Moderado | 29 | 52.7% |
| Alto | 23 | 41.8% |
| **Total** | **55** | **100.0%** |

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. 324 Huacho.

Figura 4




De la fig. 4, un 52,7% de los niños de 3 años de las II.EE. Inicial Parroquial del Distrito de Hualmay – UGEL 09 – Huaura, consiguieron un nivel moderado en la dimensión ejercicios de interacción dentro de la ludolinguistica, un 41,8% adquirieron un nivel alto y un 5,5% consiguieron un nivel bajo.

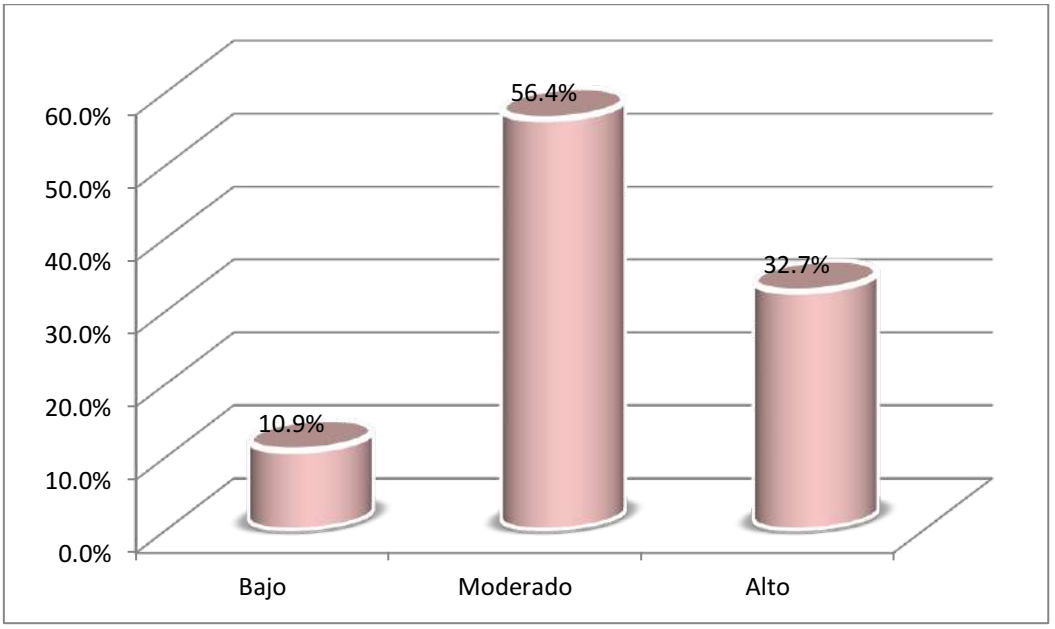
**Tabla 7**

**Creatividad verbal**

| Niveles | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| Bajo | 6 | 10.9% |
| Moderado | 31 | 56.4% |
| Alto | 18 | 32.7% |
| **Total** | **55** | **100.0%** |

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños de la I.E. 324 Huacho.

Figura 5




De la fig. 5, un 56,4% de los niños de 3 años de las II.EE. Inicial Parroquial del Distrito de Hualmay – UGEL 09 – Huaura, consiguieron un nivel moderado en la variable Creatividad verbal, un 32,7% adquirieron un nivel alto y un 10,9% consiguieron un nivel bajo.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

Ha: La ludolingüística se relaciona significativamente con la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 Huacho.

**Tabla 9**

*La ludolinguistica y creatividad verbal*

**Correlaciones**

| | | | La ludolinguistica | Creatividad verbal |
|---|---|---|---|---|
| Rho de Spearman | La ludolinguistica | Coef. Correlación | 1 | 0.675 |
| | | Sig. (bilateral) | . | 0.00 |
| | | N | 55 | 55 |
| | Creatividad verbal | Coef. Correlación | 0.675 | 1 |
| | | Sig. (bilateral) | 0.00 | . |
| | | N | 55 | 55 |

La tabla muestra una correlación de r= 0,675, con un valor Sig.<0,05, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 Huacho.

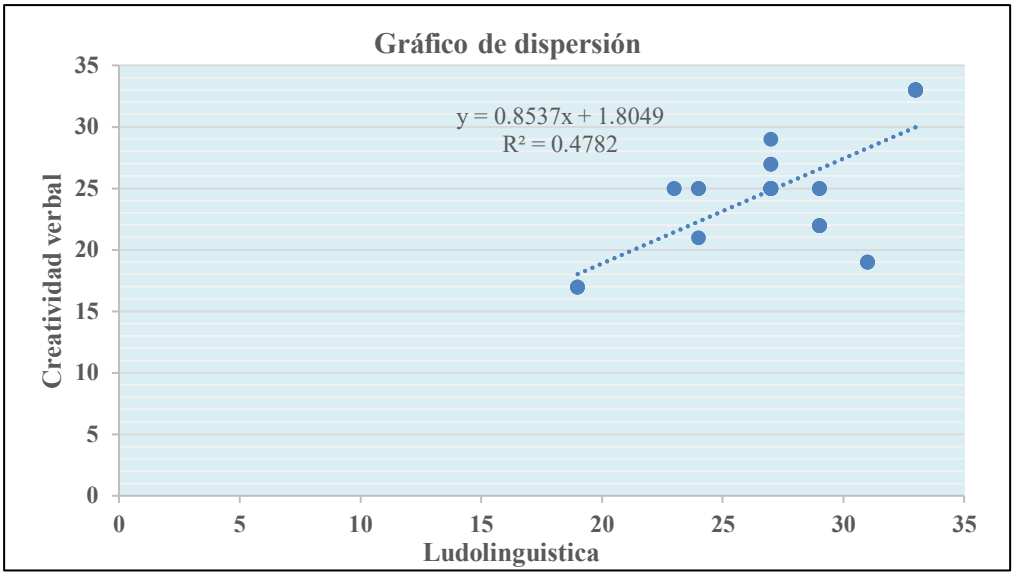



**Figura 6**.

### Hipótesis específica 1

**H1:** Los ejercicios fónicos se relacionan significativamente con la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 Huacho

**Tabla 10**

*Los ejercicios fónicos y creatividad verbal*

**Correlaciones**

| | | | Los ejercicios fónicos | Creatividad verbal |
|---|---|---|---|---|
| Rho de Spearman | Los ejercicios fónicos | Coef. Correlación | 1 | 0.506 |
| | | Sig. (bilateral) | . | 0.00 |
| | | N | 55 | 55 |
| | Creatividad verbal | Coef. Correlación | 0.506 | 1 |
| | | Sig. (bilateral) | 0.00 | . |
| | | N | 55 | 55 |

La tabla muestra una correlación de r= 0,506, con un valor Sig.<0,05, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud moderada entre los ejercicios fónicos dentro de la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la Institución Educativa 324 Huacho.

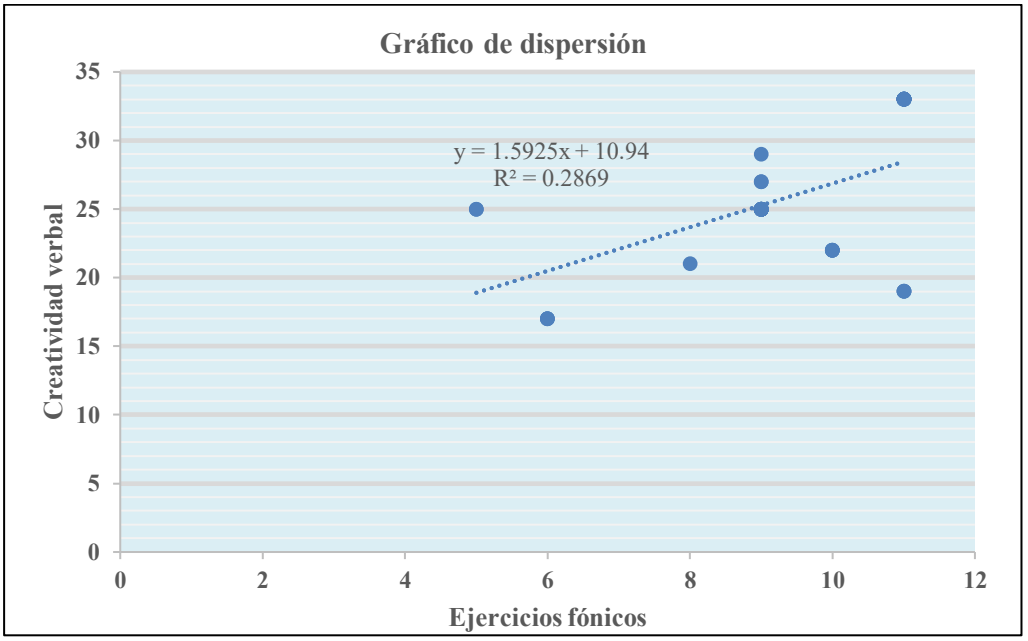



**Figura 7**.

**Hipótesis específica 2**

**H2:** Los ejercicios narrativos se relacionan significativamente con la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 Huacho

**Tabla 11**

*Los ejercicios narrativos y creatividad verbal*

**Correlaciones**

| | | | Los ejercicios narrativos | Creatividad verbal |
|---|---|---|---|---|
| Rho de Spearman | Los ejercicios narrativos | Coef. Correlación | 1 | 0.793 |
| | | Sig. (bilateral) | . | 0.00 |
| | | N | 55 | 55 |
| | Creatividad verbal | Coef. Correlación | 0.793 | 1 |
| | | Sig. (bilateral) | 0.00 | . |
| | | N | 55 | 55 |

La tabla muestra una correlación de r= 0,793, con un valor Sig.<0,05, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre los ejercicios narrativos dentro de la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la Institución Educativa 324 Huacho.

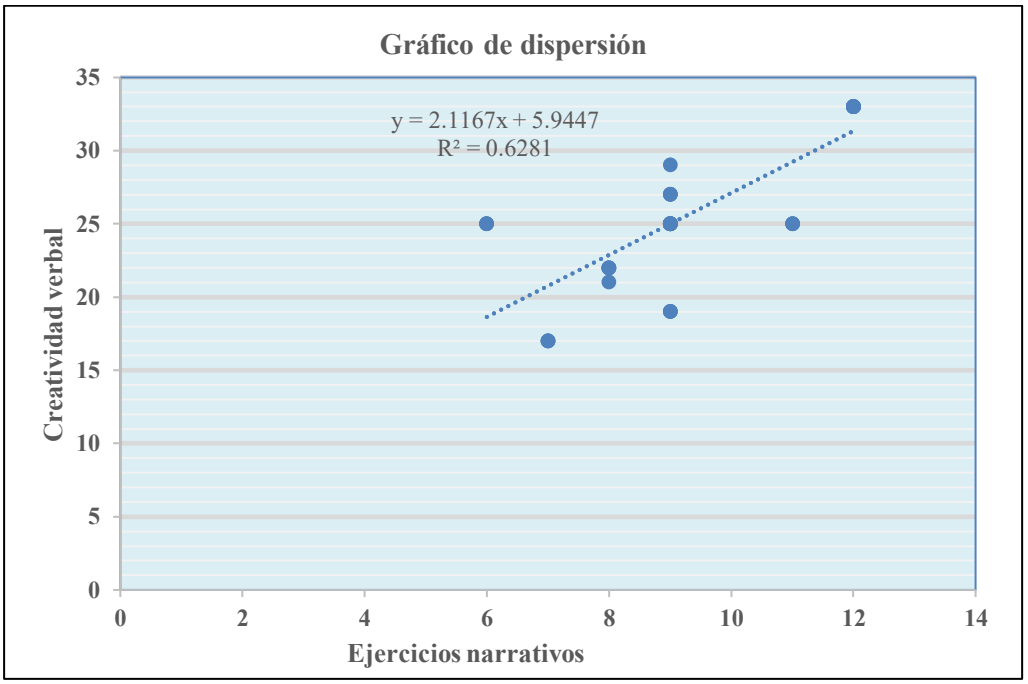



**Figura 8**

**Hipótesis específica 3**

**H3:** Los ejercicios de interacción se relacionan significativamente con la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 Huacho.

**Tabla 12**

*Los ejercicios de interacción y creatividad verbal*

**Correlaciones**

| | | | Los ejercicios de interacción | Creatividad verbal |
|---|---|---|---|---|
| Rho de Spearman | Los ejercicios de interacción | Coef. Correlación | 1 | 0.356 |
| | | Sig. (bilateral) | . | 0.00 |
| | | N | 55 | 55 |
| | Creatividad verbal | Coef. Correlación | 0.356 | 1 |
| | | Sig. (bilateral) | 0.00 | . |
| | | N | 55 | 55 |

La tabla muestra una correlación de r= 0,356, con un valor Sig.<0,05, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud baja entre los ejercicios de interacción dentro de la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la Institución Educativa 324 Huacho.

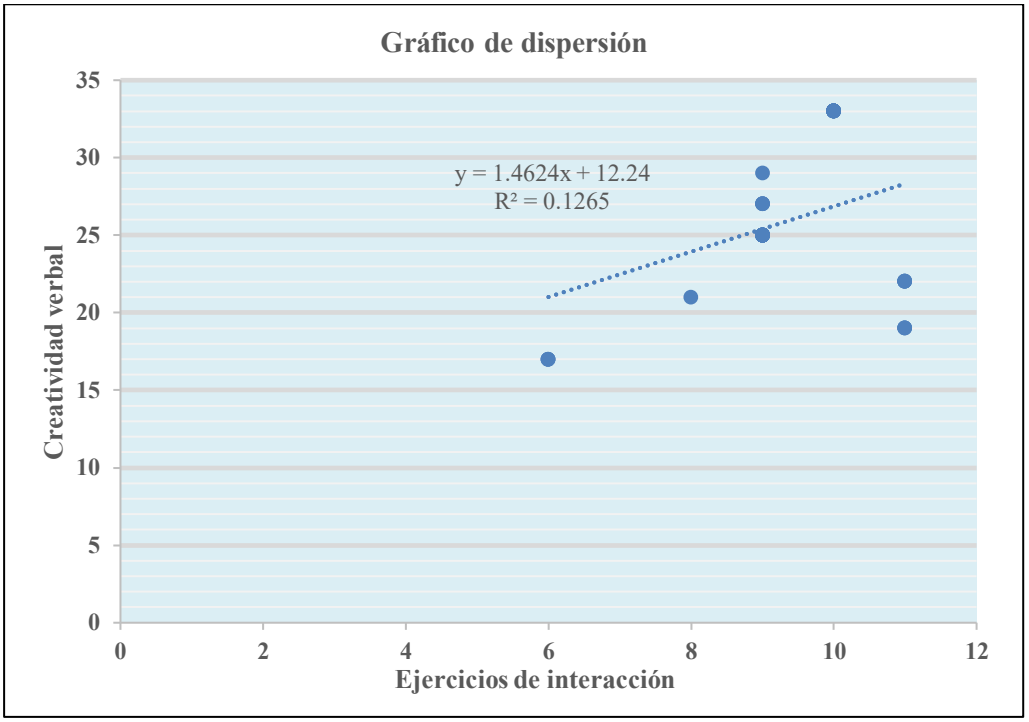



**Figura 9**

# CAPITULO V

# DISCUSIÓN

## 5.1 Discusión

Las investigaciones revisadas coinciden en un punto clave que el juego es una actividad recreativa y una herramienta pedagógica potente para el desarrollo del lenguaje en la primera infancia, desde distintos enfoques metodológicos y contextos, los estudios evidencian que cuando el aprendizaje se vincula con experiencias lúdicas, los niños no solo participan más, sino que también logran avances significativos en su capacidad de comunicarse, por un lado, estudios como los de Román (2025), Pintado (2024), Chávez (2020) y Heras (2020), con enfoques cuantitivos y diseños experimentales o cuasi-experimentales, demuestran de manera clara que la aplicación de estrategias lúdicas genera mejoras medibles en el lenguaje verbal y la expresión oral, coinciden en que los niños que participan en actividades basadas en el juego desarrollan mayor fluidez, amplían su vocabulario y organizan mejor sus ideas al hablar., refuerza la idea de que el juego actúa como un verdadero motor de cambio en el aprendizaje lingüístico, investigaciones como las de Fuquene (2022) y Quila (2020), desde enfoques más cualitativos o mixtos, permiten comprender el impacto del juego desde una perspectiva más vivencial, estos estudios muestran que el uso de juegos del lenguaje mejora habilidades comunicativas y también transforma el ambiente de aprendizaje e involucran emocionalmente, participan activamente y construyen significados propios, se resalta el rol del docente como mediador creativo, capaz de convertir actividades cotidianas, como la narración de cuentos, en experiencias dinámas y significativas, estos hallazgos evidencian que el aprendizaje del lenguaje en la infancia se fortalece cuando se integra el componente lúdico, por sus resultados académicos y por su impacto en la motivación, la interacción social y la construcción de aprendizajes duraderos, poniendo en evidencia la necesidad de que los docentes incorporen de manera consciente y sistemática estas estrategias en su práctica pedagógica, superando metodologías tradicionales que limitan la participación infantil.

# CAPITULO VI

# CONCOLUSIONES Y RECOMENDACIONES

## 6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación de magnitud buena entre la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 Huacho.

2. **Segunda:** Existe relación de magnitud moderada entre los ejercicios fónicos dentro de la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la Institución Educativa 324 Huacho.

3. **Tercera:** Existe relación de magnitud buena entre los ejercicios narrativos dentro de la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la Institución Educativa 324 Huacho.

4. **Cuarta:** Existe relación de magnitud baja entre los ejercicios de interacción dentro de la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la Institución Educativa 324 Huacho.

## 6.2. Recomendaciones

Convertir el aula en un espacio de juego con palabras, se trata de enseñar vocabulario y de crear un ambiente donde las palabras vivan, usando rincones con cuentos, títeres, tarjetas ilustradas o sonidos, para que los niños exploren el lenguaje de forma libre y natural, como si estuvieran jugando, no aprendiendo de manera forzada.

En edades tempranas, es más importante que el niño se anime a hablar, escuchar con atención, validar sus intentos y responder con entusiasmo, fortalece su confianza y favorece una comunicación más fluida y espontánea.

Adivinanzas, rimas, canciones o juegos de repetir sonidos pueden integrarse en momentos cotidianos (saludo, despedida, transición entre actividades), esto permite que el lenguaje se practique constantemente sin que el niño lo perciba como una tarea.

Estimular la creación de historias propias, invitar a los niños a inventar cuentos, cambiar finales o crear personajes fomenta la imaginación y la organización del lenguaje, no importa si la historia es corta o desordenada; lo valioso es que el niño se exprese y construya significado.

CAPÍTULO VII

# REFERENCIAS

**Fuentes bibliográficas**

Arellano, F. (2017) *Historia de la lingüística. Tomo dos*. La lingüística del siglo XX. Universidad católica Andrés Bello.

Catón, M., y Prieto,A. (2018). *La expresión oral en primaria: A propósito de una experiencia práctica en el aula. Foro educacional, 2018,* Ediciones Universidad Católica Silva Henríquez.

Ceruti, E. y Còrdova, P. (2016). *Ludolingüística y uso colaborativo de las TICs: competencias, creencias y actitudes de estudiantes y profesores en un colegio de alto uso de tecnologías didácticas.* Buenos Aires, Argentina: Editorial Nebrija de la lingüística aplicada a las lenguas.

Jiménez, J. y Romero, S. (2021). *Iniciación a la lingüística. Editorial Club Universitario.* San Vicente, Perú: Editorial Alicante.

Papalia, D., Wendkos, S., y Duskin, R. (2019). *Psicología del desarrollo y de la creatividad* (Uncécima edición ed.). (I. editores, Ed.) México: Mc.- Graw Hill.

**Fuentes hemerográficas**

Chávez, Y. (2020), "*Influencia de los Juegos Verbales en el Desarrollo de la Expresión Oral en los Niños y Niñas de 5 Años de Edad de la Institución Educativa Inicial N° 1184 de Huaran"* (Tesis de posgrado), Universidad Nacional de educación Enrique Guzmán y Valle, Perú.

Fuquene, A. (2022), "*Los juegos del lenguaje como estrategia creativa para la enseñanza de cuentos: una investigación etnográfica referida a tres docentes de ciclo II*

*pertenecientes a la Institución Educativa Distrital Altamira Sur de la ciudad de Bogotá*" (Tesis de posgrado), Universidad de La Salle, Chile.

Heras, A. (2020), "*Las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, san martín, 2018*". (Tesis de posgrado), Universidad Católica Los Àngeles Chimbote, Perú.

Pintado, R. (2024), *"Los Juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en niños del nivel inicial de la I.E "George Washington" 2024*" (Tesis de posgrado), Escuela de educación superior pedagógica pública "San Francisco de Asís" de la región Ica, Perú.

Quila, R. (2020), "*Ludi/lingüística y su incidencia en el aprendizaje creativo de los niños y niñas de inicial 1, del centro infantil del buen vivir – CIBV "Jardín de los Ríos", periodo 2015. taller de rincones lúdicos*" (Tesis de posgrado), Universidad Técnica Estatal de Quevedo, Ecuador.

Romàn, J. (2025), "*Estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la unidad educativa Carlos Cisneros"* (Tesis de posgrado), Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador.

**Fuentes electrónicas.**

Almora, K. (2019) *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje* (Segunda especialidad) universidad nacional de Huancavelica, Huancavelica. https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d904f294-ba3b-4f72b62e-d2dfaab5801b/content

Castillo. R, Ruiz. E (2019) *El juego en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primaria* (Tesis licenciatura) Los Olivos. Universidad de Ciencias y Humanidades. Lima. https://repositorio.uch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12872/390/Castillo_RJ_Ruiz_H_tesis_educacion_primaria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Checa, L. y Lòpez, L. (2021). *Actividades lúdicas para desarrollar el lenguaje verbal de la niñez de 4 a 5 años de la unidad educativa diez de agosto del cantón Otavalo en el año lectivo 2020-2021.* http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12402

Cierto. K., Guardia. N, Venturo. D. (2023) *Juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Alejandro Sánchez Arteaga* (Tesis licenciatura) Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huánuco. https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/8939/TEDP00482C61.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cobeña, B., Bote, S., y Meza, A. (2023). Actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal en los niños del Subnivel II. *Dominio De Las Ciencias,* 9(2), 1499–1523. https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3357 88

Delgado, N. y Delgado, O. (2022) *Influencia de Estrategias Lúdicas en la Comprensión Lectora y la creatividad*. (Tesis Bachicherato) Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa. Cusco. https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/eesppsr/176/delgado%20gutierrez%20nilda%20%20%20delgado%20gutierrez%20smilhzina.pdf?sequence=1&isallowedy

Flores, R. y Simbaña, M. (2016). *Juegos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil "Luis Merani" Calderón de la ciudad de Quito, período 2015-2016.* (Tesis de grado, Universidad Central de Ecuador, Quito, Ecuador). Recuperado de http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12025 115 22

Godoy, M. (2020). *Linguistica Interculrural latinoamericana como propuesta de fotalecimiento de las competencias lectoras del español como lengua extranjera. Valencia:* Universidad Politécnica de https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/163654/Godoy%20Valencia.%20Ling%c3%bc%c3%adstica%20intercultural%20latinoamericana%20como%20propuesta%20de%20fortalecimiento%20de%20las%20compet.pdf?sequence=1&isAllowed=y

González, C. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista De Educación a Distancia* https://doi.org/http://www.um.es/ead/red/40

Melo, K. (2016). Talleres de dramatización de cuentos para mejorar el lenguaje oral en niños y niñas de cinco años. *In Crescendo Educación y Humanidades,* 3(1), 11- 19, Recuperado de: https://doi.org/10.21895/in cres e.v3i1.1195

Ríos, J. (2009). *Desarrollo del lenguaje oral: rol de la familia y la escuela*. Recuperado de http://www.unapiquitos.edu.pe/menus/ima/mariovargasllosa/Desarrollo%20del%20Lenguaje%20en%20la%20primera%20Infancia.pdf

# ANEXOS

## FICHA DE OBSERVACIÒN

## APLICACIÓN: LA LUDOLINGUISTICA

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

### LOS EJERCICIOS FÓNICOS

¿El niño intenta imitar y repetir trabalenguas o frases difíciles con un juego de pronunciación?

SI ( ) NO ( )

¿Participa activamente al identificar qué palabras riman en canciones o poemas sencillos?

SI ( ) NO ( )

¿El niño golpea el ritmo con las manos o el cuerpo al escuchar una canción con letra?

SI ( ) NO ( )

¿Juega a separar las palabras en "pedacitos" (sílabas) cuando se le anima a hacerlo?

SI ( ) NO ( )

### LOS EJERCICIOS NARRATIVOS

¿El niño usa el juego de roles para interactuar, adoptando la voz o las frases de un personaje?

SI ( ) NO ( )

¿Muestra entusiasmo al participar en juegos donde debe imaginar y describir objetos sin nombrarlos?

SI ( ) NO ( )

¿El niño añade frases o ideas propias al final de un cuento o canción popular?

SI ( ) NO ( )

¿Disfruta y se esfuerza por resolver acertijos o adivinanzas que describen algo conocido?

SI ( ) NO ( )

**LOS EJERCICIOS DE INTERACCIÒN**

¿El niño solicita verbalmente o explica claramente el turno para participar en un juego grupal?

SI ( ) NO ( )

¿Usa frases de humor (chistes sencillos o juegos de palabras) para hacer reír a otros?

SI ( ) NO ( )

¿El niño expresa su opinión o desacuerdo en el juego usando frases organizadas, sin gritar?

SI ( ) NO ( )

¿Participa con gusto en juegos colectivos de palabras como el "Veo Veo" o "Teléfono Descompuesto"?

SI ( ) NO ( )

## FICHA DE OBSERVACIÒN

## APLICACIÓN CREATIVIDAD VERBAL

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

**FLUIDEZ VERBAL**

¿El niño responde inmediatamente con varias ideas o palabras cuando se le pregunta algo?

SI ( ) NO ( )

¿Cuándo está contando algo, añade detalles sin que se le pida (sin pausas largas)?

SI ( ) NO ( )

¿El niño sugiere muchos nombres o soluciones diferentes en un juego de lluvia de ideas?

SI ( ) NO ( )

¿En el juego libre, habla mucho y llena el ambiente con diálogos o sonidos?

SI ( ) NO ( )

**ORIGINALIDAD Y FLEXIBILIDAD**

¿El niño inventa palabras o frases que no existen para describir algo en su juego?

SI ( ) NO ( )

¿Ante un problema, propone una solución que es diferente a las de sus compañeros?

SI ( ) NO ( )

¿El niño usa el humor o el juego de palabras para hacer reír a los demás de forma inesperada?

SI ( ) NO ( )

¿El niño cambia rápidamente de tema o de personaje verbal durante un juego de roles?

SI ( ) NO ( )

**ELABORACIÓN VERBAL**

¿El niño añade muchos adjetivos o detalles (colores, formas, sensaciones) al describir un objeto?

SI ( ) NO ( )

¿Usa frases largas (más de cinco palabras) al contar o explicar una historia sencilla?

SI ( ) NO ( )

¿El niño usa la voz (tonos, ruidos, volumen) para darle vida a sus personajes o historias?

SI ( ) NO ( )

¿El niño imita las voces o los sonidos de personas o animales de forma precisa en el juego?

SI ( ) NO ( )

| TÍTULO | PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES E INDICADORES | DISEÑO DE INVESTIGACIÓN | MÉTODOS Y TÉCNICAS | POBLACIÓN Y MUESTRA |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **LA LUDOLINGÚISTICA Y LA CREATIVIDAD VERBAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 324 HUACHO.** | **PROBLEMA GENERAL**<br>¿Cómo se relaciona la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho?<br><br>**PROBLEMAS ESPECÍFICOS**<br>¿Cómo se relacionan los ejercicios fónicos y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho?<br><br>¿Cómo se relacionan los ejercicios narrativos y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho?<br><br>¿Cómo se relacionan los ejercicios de interacción y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho? | **OBJETIVO GENERAL**<br>Determinar la relación entre la ludolingüística y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.<br><br>**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**<br>Determinar la relación entre los ejercicios fónicos y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.<br><br>Determinar la relación entre los ejercicios narrativos y la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.<br><br>Determinar la relación entre los ejercicios de interacción y la | **HIPÓTESIS GENERAL**<br>La ludolingüística se relaciona significativamente con la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.<br><br>**HIPÓTESIS ESPECIFICA**<br>Los ejercicios fónicos se relacionan significativamente con la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.<br><br>Los ejercicios narrativos se relacionan significativamente con la creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho.<br><br>Los ejercicios de interacción se relacionan significativamente con la creatividad verbal en los niños de la | **VARIABLE INDEPENDIENTE**<br>La ludolinguistica<br><br>**VARIABLE DEPENDIENTE**<br>Creatividad verbal | **INVESTIGACIÓN**<br>Descriptiva<br>Correlacional<br>Intensional<br>**DISEÑO**<br>No experimental | **MÉTODO**<br>Científico<br>**TÉCNICAS**<br>Aplicación de fichas a estudiantes<br>Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental<br><br>**INSTRUMENTO:**<br>Ficha de observación | Población:<br>170<br>Muestra:<br>55 niños de 5 años |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | creatividad verbal en los niños de la institución educativa 324 huacho. | institución educativa 324 huacho | | | | |