



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**

**Facultad de Educación  
Escuela Profesional de Educación Inicial  
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**El juego como estrategia para el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I.  
N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022**

**Tesis**

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

**Autora**

**Lesly Maryoreth Domínguez Castillejo**

**Asesora**

**Dra. Carmen Flor Padilla Huarac**

**Huacho – Perú**

**2024**



**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 de Educación Inicial y Arte

Especialidad: Educación Inicial y Arte

### METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Lesly Maryoreth Dominguez Castillejo	72382475	02/02/2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Carmen Flor Padilla Huarac	15720656	0000-0001-6157-7223
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA- DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
M(O). Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
Dra. Silvia Cristina Torres Guizado	40694176	0000-0003-4753-2891
M(A). Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	0000-0002-2457-8937

# EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO LÉXICO SEMÁNTICO DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 658 "FE Y ALEGRÍA" – HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2022

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="https://repositorio.udea.edu.pe">repositorio.udea.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="http://www.thefreelibrary.com">www.thefreelibrary.com</a> Fuente de Internet	1%
4	Submitted to American Public University System Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	1%
6	<a href="https://pirhua.udep.edu.pe">pirhua.udep.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="https://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	1%

**JURADO EVALUADOR**

**M(o). LOZA LANDAROBERTO CARLOS**

.....

**Presidente**

**Dra. TORRES GUIZADO SILVIA CRISTINA**

.....

**Secretario**

**M(a). CUELLAR CAMARENA TANIA ZAYDA**

.....

**Vocal**

**Dra. PADILLA HUARAC CARMEN FLOR**

.....

**Asesor**

## **DEDICATORIA**

Dedico mi tesis principalmente a Dios, por darme la vida y permitirme el haber llegado hasta el momento tan importante de mi formación profesional y darme la fuerza necesaria para culminar esta meta.

A mi madre Haydee castillejo por ser el pilar más importante y demostrarme siempre su amor, cariño y apoyo incondicional y por motivarme a seguir hacia adelante y cumplir mis sueños, pues sin ella no lo habría logrado, tu bendición a diario a lo largo de mi vida me protege y me lleva por el camino del bien por eso te doy mi trabajo en ofrenda por tu paciencia y amor madre mía, te amo.

A mí padre a pesar de nuestra distancia física siento que está conmigo y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos sé que este momento hubiera sido tan especial para él como lo es para mí.

También a mi hermano a quien quiero y considero como un padre por compartir momentos significativos conmigo y estar siempre dispuesto a escucharme y ayudarme en cualquier momento. a ti mi persona especial, mi mejor amigo, mi hermano, mi confidente por ser mi pilar durante mi camino hacia la graduación tú has sido mi confidente, mi apoyo incondicional en el transcurso de mi carrera universitaria, por compartir momentos de alegría, tristeza y demostrarme que siempre podré contar con tu apoyo.

*Lesly Maryoreth Dominguez Castillejo*

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, doy infinitamente gracias a Dios, por haberme dado fuerza y valor para culminar esta etapa de mi vida. Agradezco también la confianza y el apoyo brindado por parte de mi madre, que sin duda alguna en el trayecto de mi vida me ha demostrado su amor, corrigiendo mis faltas y celebrando mis triunfos. A mi hermano, que con sus consejos me ha ayudado a afrontar los retos que se me han presentado a lo largo de mi vida. A mi padre, sé que está orgulloso de la persona en la cual me he convertido.

A ti mi persona especial Miguel Ortega Valverde quiero agradecerte por todo por creer en mi incluso cuando yo dudaba en mis propias capacidades, tu amor, cariño y aliento me han impulsado a dar lo mejor de mí en cada paso de este camino estoy muy agradecida la ayuda que me has brindado ha Sido sumamente importante estuviste a mi lado inclusive en los momentos y situaciones más tormentosas siempre ayudándome y motivándome decías que lo vas lograr y lo logré.

*Lesly Maryoreth Dominguez Castillejo*

# INDICE

DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
INDICE.....	VIII
RESUMEN .....	XIII
ABSTRACT .....	XIV
INTRODUCCIÓN .....	XV
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema .....	2
1.2.1. Problema general .....	2
1.2.2. Problemas específicos .....	2
1.3. Objetivos de la investigación .....	2
1.3.1. Objetivo general .....	2
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación de la investigación.....	3
<b>1.5. Delimitación del estudio.....</b>	<b>3</b>
<b>1.6. Viabilidad de estudio.....</b>	<b>3</b>
CAPITULO II.....	4
MARCO TEÓRICO .....	4
2.1. Antecedentes de investigación.....	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	5
2.2. Bases teóricas.....	6
2.2.1. El juego .....	6
2.3. Bases filosóficas.....	17
2.4. Definición de términos básicos .....	18
2.5. Hipótesis de la investigación .....	19
2.5.1. Hipótesis general .....	19
2.5.2. Hipótesis específicas .....	19
2.6. Operacionalización de las variables .....	19
CAPÍTULO III.....	20
METODOLOGIA.....	20

3.1. Diseño metodológico .....	20
3.2. Población y muestra .....	20
<b>3.2.1. Población</b> .....	20
<b>3.2.2. Muestra</b> .....	20
3.3. Técnicas de recolección de datos .....	20
<b>3.3.1. Técnicas a emplear</b> .....	20
<b>3.3.2. Descripción de los instrumentos</b> .....	20
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información .....	20
CAPITULO IV .....	21
RESULTADOS .....	21
4.1. Análisis de resultados .....	21
4.2. Contratación de hipótesis .....	44
CAPÍTULO V .....	45
DISCUSIÓN .....	45
5.1. Discusión de resultados .....	45
CAPITULO VI .....	46
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	46
6.1. Conclusiones .....	46
6.2. Recomendaciones .....	46
CAPITULO VII .....	47
FUENTE DE INFORMACIÓN .....	47
7.1. Fuentes bibliográficas .....	47

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 .....	21
<i>¿El niño imagina mientras juega? .....</i>	<i>21</i>
Tabla 2 .....	22
<i>¿El niño comparte mientras juega? .....</i>	<i>22</i>
Tabla 3 .....	23
<i>¿El niño ayuda a sus compañeros mientras juega? .....</i>	<i>23</i>
Tabla 4 .....	24
<i>¿El niño imita a personajes mientras juega? .....</i>	<i>24</i>
Tabla 5 .....	25
<i>¿El niño coordina mientras juega? .....</i>	<i>25</i>
Tabla 6 .....	26
<i>¿El niño elabora estrategias mientras juega? .....</i>	<i>26</i>
Tabla 7 .....	27
<i>¿El niño respeta las reglas del juego? .....</i>	<i>27</i>
Tabla 8 .....	28
<i>¿El niño respeta a su compañero durante el juego? .....</i>	<i>28</i>
Tabla 9 .....	29
<i>¿El niño ayuda a su compañero durante el juego? .....</i>	<i>29</i>
Tabla 10 .....	30
<i>¿El niño supera sus frustraciones si se equivoca en un error? .....</i>	<i>30</i>
Tabla 11 .....	31
<i>¿El niño es creativo cuando juega? .....</i>	<i>31</i>
Tabla 12 .....	32
<i>¿El niño manipula objetos sin dificultad mientras juega? .....</i>	<i>32</i>
Tabla 13 .....	33
<i>¿El niño utiliza su imaginación para superar dificultades presentadas durante juego? .....</i>	<i>33</i>
Tabla 14 .....	34
<i>¿El niño construye piezas, pirámides o castillos? .....</i>	<i>34</i>
Tabla 15 .....	35
<i>¿El niño entiende las instrucciones de la maestra? .....</i>	<i>35</i>
Tabla 16 .....	36
<i>¿El niño identifica las palabras o frases importantes? .....</i>	<i>36</i>
Tabla 17 .....	37
<i>¿El niño selecciona las palabras o frases importantes? .....</i>	<i>37</i>

Tabla 18 .....	38
<i>¿El niño interpreta el texto?</i> .....	38
Tabla 19 .....	39
<i>¿El niño pronuncia las palabras de manera entendible?</i> .....	39
Tabla 20 .....	40
<i>¿El niño pronuncia las palabras de manera fluida?</i> .....	40
Tabla 21 .....	41
<i>¿El niño expresa sus emociones mediante gestos corporales?</i> .....	41
Tabla 22 .....	42
<i>¿El niño expresa frases cotidianas?</i> .....	42
Tabla 23 .....	43
<i>¿El niño se expresa sin temor?</i> .....	43

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 ¿El niño imagina mientras juega? .....	21
Figura 2 ¿El niño comparte mientras juega? .....	22
Figura 3 ¿El niño ayuda a sus compañeros mientras juega? .....	23
Figura 4 ¿El niño imita a personajes mientras juega? .....	24
Figura 5 ¿El niño coordina mientras juega? .....	25
Figura 6 ¿El niño elabora estrategias mientras juega? .....	26
Figura 7 ¿El niño respeta las reglas del juego?.....	27
Figura 8 ¿El niño respeta a su compañero durante el juego? .....	28
Figura 9 ¿El niño ayuda a su compañero durante el juego?.....	29
Figura 10 ¿El niño supera sus frustraciones si se equivoca en un error? .....	30
Figura 11 ¿El niño es creativo cuando juega? .....	31
Figura 12 ¿El niño manipula objetos sin dificultad mientras juega? .....	32
Figura 13 ¿El niño utiliza su imaginación para superar dificultades presentadas durante juego?... 33	
Figura 14 ¿El niño construye piezas, pirámides o castillos? .....	34
Figura 15 ¿El niño entiende las instrucciones de la maestra?.....	35
Figura 16 ¿El niño identifica las palabras o frases importantes? .....	36
Figura 17 ¿El niño selecciona las palabras o frases importantes?.....	37
Figura 18 ¿El niño interpreta el texto? .....	38
Figura 19 ¿El niño pronuncia las palabras de manera entendible?.....	39
Figura 20 ¿El niño pronuncia las palabras de manera fluida? .....	40
Figura 21 ¿El niño expresa sus emociones mediante gestos corporales?.....	41
Figura 22 ¿El niño expresa frases cotidianas? .....	42
Figura 23 ¿El niño se expresa sin temor? .....	43

## RESUMEN

En la Institución Educativa, se observó que los niños deberían reforzar y potencializar la comunicación y expresión oral, para mejor su aprendizaje, por ello se planteó estrategias que permita que los niños se desenvuelven y expresen de manera espontánea y asertiva, por lo cual se tomó los juegos dramáticos, competitivos y de construcción; con el propósito determinar la influencia de los juegos en el desarrollo léxico semántico de los niños de 3 años del aula melón de la I.E.I. N° 658. **Objetivo:** Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022. **Metodología:** tipo básico, nivel correlacional, diseño no experimental, enfoque cuantitativo. **Población y muestra:** 20 niños. **Conclusión:** Los juegos si influye significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

**Palabras clave:** juegos, juegos dramáticos, juegos competitivos, juegos de construcción, desarrollo léxico semántico, comprensión oral y expresión oral

## ABSTRACT

In the Educational Institution, it was observed that children should reinforce and enhance communication and oral expression, to improve their learning, therefore strategies were proposed that allow children to develop and express themselves spontaneously and assertively, which is why it was taken dramatic, competitive and construction games; with the purpose of determining the influence of games on the lexical-semantic development of 3-year-old children in the melon classroom of the I.E.I. No. 658. **Objective:** Determine the influence of games on the lexical-semantic development of the children of the I.E.I. No. 658 “Fe y Alegría” – Huacho, during the 2022 school year. **Methodology:** basic type, correlational level, non-experimental design, quantitative approach. **Population and sample:** 20 children. **Conclusion:** Games do significantly influence the lexical-semantic development of the children of the I.E.I. No. 658 “Fe y Alegría” – Huacho, during the 2022 school year.

**Keywords:** games, dramatic games, competitive games, construction games, semantic lexical development, oral comprehension and oral expression

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo léxico semántico de los niños a nivel nacional ha pasado a ser primordial, prescindible y esencial para la comunicación. En el país el problema aumento en el 2021 probablemente a raíz de la pandemia COVID19 por lo que el presente trabajo de investigación se realiza con la finalidad de identificar diversas medidas para afrontar y vencer el temor, miedo que tienen los niños para expresarse.

En la Institución Educativa, se observó que los niños deberían reforzar y potencializar la comunicación y expresión oral, para mejor su aprendizaje, por ello se planteó estrategias que permita que los niños se desenvuelven y expresen asertivamente y espontánea, por lo cual se tomó los juegos dramáticos, competitivos y de construcción; con el propósito determinar si los juegos influyen o no en el desarrollo léxico semántico de los niños del aula melón de la I.E.I. N° 658.

**Capítulo I:** en el **planteamiento del problema**, describe la realidad del problema, formulan problemas, objetivos, justificaciones, delimitación y la viabilidad del estudio.

**Capítulo II:** en el **marco teórico**, consideremos antecedentes de la investigación, base teórica, filosófica, definiciones conceptuales, hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

**Capítulo III,** en la **metodología**, describimos el diseño metodológico, la población y muestra, las técnicas de recolección de datos y el procesamiento de la información.

**Capítulo IV:** describimos los **resultados** de la investigación y el análisis de los resultados.

**Capítulo V:** presentemos la **discusión** de resultados

**Capítulo VI:** se determinó las **conclusiones y recomendaciones**

**Capítulo VII:** se precisó las **fuentes de información bibliográfica**

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

El desarrollo léxico semántico de los niños a nivel nacional ha pasado a ser primordial, prescindible y esencial para la comunicación. El mismo que se detectó en los niños del aula melón I.E N°658.

En Perú el problema aumento en el 2021 probablemente a raíz de la pandémica COVID19 por los que el estudio se realiza con el fin de identificar diversas medidas para afrontar y vencer el temor, miedo que tienen los niños para mejorar sus expresiones y se desenvuelvan mejor.

Como se trata de niños más pequeños se plantea que a través de los juegos, los niños interactúen, se desenvuelvan, compartan y se puedan relacionar con los demás niños y las personas que los rodea.

Mediante los juegos los niños socializan, piensan, resuelvan problemas, maduran y se diviertan, conectando con sus imaginaciones, entorno, padres, familiares y el todo lo que le rodea.

El nivel léxico semántico estudia el significado de la palabra, oraciones y cómo los niños pueden comprender y entregar respuestas. Asimismo, también permite a comprender las palabras y mejore su lenguaje, expresión y desenvolvimiento oral.

Al respecto, se evidencio que cuando el niño no desarrolla su lexicón semántico, su proceso de enseñanza se alarga y el aprendizaje de los niños es bajo. Es por ello que para el presente estudio se ha determinado juegos los niños más pequeños es decir del nivel inicial despiertan el interés de ellos para que interactúen con sus niños y sus semejantes.

En la etapa escolar los seres humanos logran desarrollar un 85% de sus habilidades en esta etapa por lo que es importante desarrollar de manera óptima,

fortaleciendo y expandiendo sus capacidades lingüísticas, para prevenir dificultades en desenvolvimiento y comunicación de los seres humanos.

El currículo nacional establece y plantea mejor los aprendizajes, mediante las diversidades multisectoriales, culturales y lingüística, con la finalidad de garantizar un aprendizaje global.

En la Institución Educativa, se observó que los niños deberían reforzar y potencializar la comunicación y expresión oral, para mejor su aprendizaje, por ello se planteó estrategias que permita que los niños se desenvuelven y expresen espontáneamente y asertivamente, por lo cual se tomó los juegos dramáticos, competitivos y de construcción; con el propósito determinar si los juegos influyen o no en el desarrollo léxico semántico de los niños del aula melón de la I.E.I. N° 658.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo influye los juegos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cómo influye los juegos de construcción en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?
- ¿Cómo influye los juegos competitivos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?
- ¿Cómo influye los juegos de construcción en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Determinar la influencia de los juegos dramáticos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.
- Determinar la influencia de los juegos competitivos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.
- Determinar la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

### **1.4. Justificación de la investigación**

La investigación cuenta con una justificación teórica porque los temas y autores son importantes y reconocidos en sector educación.

Asimismo, la investigación cuenta con aporte social porque está enfocada en los niños quienes son el futuro de nuestro país.

### **1.5. Delimitación del estudio**

El estudio se delimitó geográficamente en Huacho en el 2022

### **1.6. Viabilidad de estudio**

El estudio es viable porque:

- Las dos variables cuentan con amplia información.
- Enrique mis conocimientos profesionales
- Es requisitos para obtener mi Título Profesional

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de investigación

##### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Peñaranda (2020) en su investigación titulada “Desarrollo léxico en los niños del Subnivel Inicial 1 que asisten al Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Los Tulipanes del cantón Limón Indanza, provincia de Morona Santiago”, su objetivo es estimular el nivel léxico de los niños del Subnivel Inicial 1 que asisten al CDI y desarrollar herramientas didácticas complementarias (prototipo de juego) permitiendo la práctica del léxico de ELE nivel A2 en alumnos del centro Latinoamericano de la Pontifica Universidad Javeriana, Concluye que: La edad de vocabulario pasivo de los niños varía de pocos meses a más de un año. (p. 58).

Patiño & Garcia (2020) en su investigación titulada “ELÉXICO: Diseño de un prototipo de juego para el aprendizaje de léxico de ELE de nivel A2”, su objetivo es desarrollar herramientas didácticas complementarias (prototipo de juego) permitiendo la práctica del léxico de ELE nivel A2 en alumnos del centro Latinoamericano de la Pontifica Universidad Javeriana, Concluye que: el léxico es una herramienta que facilita el aprendizajes del lenguaje mediante la teoría, principio, enfoque, gamificación y aprendizaje de léxico, brindando una variedad de juegos basados en un tema que cambian con el avance del usuario. (p. 84).

Amaya & Avendaño & Milena (2016) en su investigación titulada “Estrategia pedagógica para mejorar el aspecto semántico en los niños y niñas de cinco y seis años del grado transición en el colegio Tomás Cipriano de Mosquera, IED”, su objetivo mejorar el desarrollo semántico en los niños de 5 y 6 años mediante la aplicación de una estrategia pedagógica, Concluye que la prueba línea es válida y confiable para evaluar el aspecto semántico que desarrollan los niños de 5 y 6 años, teniendo en cuenta la base y diseño de la semántica . (p. 80).

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Yarasca (2022) en su investigación titulada “El juego como estrategia para el desarrollo léxico semántico en comunicación oral en inglés en niños de 5 años”, su objetivo es verificar si el juego influye en los niños de 5 años como estrategias para desarrollar el léxico semántico en comunicación oral, el cual llegó a la conclusión que: la gran parte de los niños mejorarían su desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés después que realiza 12 sesiones de juegos, se demuestra mejoras de las dimensiones de la variable dependiente (p. 63).

Coronado (2022) en su investigación titulada “Estrategias docentes empleadas para el desarrollo del componente léxico-semántico en niñas y niños de 3 años, en el contexto de una educación a distancia, en una Institución Educativa Inicial pública del distrito de Magdalena del Mar”, su objetivo es describir estrategias que puedan utilizar los docentes para desarrollar componentes léxicos semánticos con los niños de 3 años en las instituciones educativas a distancia, de acuerdo a las respuestas de la encuesta, se concluye que las estrategias que utiliza el docente para el desarrollo del componente léxico semántico de los niños de 3 años en la educación a distancia, se dará mediante guías de observación y entrevista, en el que se podrá recopilar información confiable referente a las estrategias de lenguaje, elementos y conocimientos del docente de educación a distancia. Asimismo, se evidenció que el docente tuvo dificultad para responder algunas preguntas, porque desconocía algunos términos entre ellas la palabra semántica (p. 79).

Ordinola (2019) en su investigación titulada “El juego lingüístico y su efecto en el desempeño semántico de alumnos de 5 años de la I.E.P. Divino Niño Jesús, los Médanos, Castilla, Piura, 2018”, su objetivo es identificar si los efectos de los juegos lingüísticos influyen el desempeño semántico de los estudiantes de 5 años, Concluye que mediante juegos de adivinanzas, refranes y dramatizaciones mejora los desempeños semánticos, aprendizajes y la jerarquía semántica de los niños de 5 años. (p. 43).

Canaval & Mamani (2018) en su investigación titulada “Los juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Bellapampa, del Distrito de Socabaya, Arequipa, 2017”, su objetivo es estimular las expresiones orales

mediante el desarrollo de diferentes juegos de expresiones en los estudiantes de 5 años de la I.E.I Bellapampa y de acuerdo evidencias de las respuestas de los niños, se concluye que se logró estimular las expresiones orales a través diferentes juegos de expresiones verbales en los niños de 5 años de I.E.I Bellapampa porque la expresión oral de los niños mejoraron (p. 100).

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego**

#### **DEFINICIÓN**

Editorial Etecé (2022) El juego son actividades que realizan los seres humanos para relajar, distraer y divertir su mente y cuerpo.

De Dios (2022) El juego, son actividades que aporta placer y momento de distracción en el niño, estimulando un mejor desarrollo infantil.

Secadas (2020) En el juego se manifiestan en los niños de manera espontánea, despertando afectos entrañables y contemplando con miradas complacientes.

#### **TIPOS**

De Dios (2022) Otras clasificaciones de juego son:

**Juegos dramáticos o de fantasía:** son juegos de imaginación y en donde los niños estimulan su lenguaje y a ser sociable aprendiendo a compartir, cooperar y esperar

**Juegos competitivos:** son juegos en donde los niños coordinan, elaboran estrategias, respetan las reglas y a su compañero todo para lograr sus objetivos o metas y si no ganan les ayudara a mejorar sus estrategias y a superar sus frustraciones.

**Juegos de construcción:** son juegos en donde los niños desarrollan sus habilidades cognitivas para aprenden a manipular objetos, potenciar sus imaginaciones, espacios y creatividad.

Editorial Etecé (2022) Los juegos se desarrolla en diferentes clases:

**Juegos de mesa.** Se realiza con pocas personas y usando tableros y en algunas oportunidades dados. Por ejemplo, el ludo, damas, ajedrez, etc

**Juegos deportivos.** Se realiza individualmente o grupal en ambiente abiertos utilizando el cuerpo y/o objetos de manera espontánea o dirigida por profesores o entrenadores.

**Videojuegos.** Se realiza individualmente o grupal utilizando herramientas digitales, suelen ser adictivo por lo que se recomienda a los padres que cuando los niños que sea controlado.

**Juegos de azar.** son juegos de suerte y fortuto, sin mayor intervención de la destreza individual. Por ejemplo, la tinka

Además, según Delgado (2019) los tipos de juegos son:

### **Funcional**

Son movimientos de brazos, manos, pies y piernas realizados de manera espontánea por los bebes desde que nacen hasta los 6 meses ayudándoles a dominar el movimiento de su cuerpo. **Exploración**

Son juegos realizados de manera repetida por los bebes de 6 a 12 meses para comprobar si cada vez que realizan acciones obtienen el mismo resultado.

### **Autoafirmación**

Son juegos realizados por niños de 1 a 2 años y se inicia cuando empiezan a caminar y hablar.

### **Simbólico**

Son juegos de construcción y consecuentes destrucciones generado por necesidades que experimentan para ordenar el mundo según sus propias reglas realizado por niños de 2 a 4 años.

### **Juego pre-social**

Son juegos realizados por niños de 4 a 6 años y comienza cuando interactúa con sus compañeros o con amigos imaginarios.

### **Juego social**

Son juegos realizados con los otros niños de 6 a 8 años que les ayuda a fortalecer su identidad. Los niños tratan a sus compañeros por igual y comienzan a buscar alianzas estratégicas para competir entre ellos.

### **Competitivo**

Son juegos competitivos y deportivos realizados con los otros niños de 8 a 12 años sin la participación de los adultos.

## **ETAPAS**

Villalobos (2023) Las 4 etapas del juego:

Fase sensoriomotora: se desarrolla con los niños de 0 a 2 años.

Fase preoperacional: se desarrolla con los niños de 2 a 6 años.

Fase de las operaciones concretas: se desarrolla con los niños de 6 a 12 años.

Fase de las operaciones formales: se desarrolla con los niños de 12 años a más.

## **APORTES**

De Dios (2022) los juegos aportan al desarrollo:

### **Cognitivo**

El juego permite que los niños desarrollen habilidades cognitivas y pensamientos, entendiendo todo lo que les rodea. Por ejemplo, los niños descubrían los tipos de animales, como son, y que hacen cuando realizan el juego de la granja.

### **Social**

Los juegos realizados con adultos o con más de dos personas aportara para el desarrollo social del niño y a ser empático, es decir aprender a dar y recibir.

### **Emocional**

Mediante los juegos, los niños desplazan sus sentimientos a los personajes de sus historias, permitiendo que se relacionen, manifiesten y elaboren sus emociones complejas con su entorno. Creando un mundo a su medida que le ofrecerá garantías para vencer sus tensiones.

### **Motor**

El juego desarrolla la motricidad fina y gruesa de los niños, constituyendo fuerzas impulsoras para realizar acciones deseadas.

## **TEORÍAS DEL JUEGO**

A lo largo de muchos años, varios pensadores se han dedicado principalmente an explicar el juego y su impacto en la naturaleza humana.

Torbert & Schnieder (1986) creen que el juego es el secreto de muchas oportunidades. Erickson & Piaget afirman que los juegos son procesos dinámicos en la vida de los niños, y

White lo describió como tanto una actividad entretenida como una tarea importante. El niño desarrolla su habilidad para interactuar con el entorno durante ese tiempo.

En 1993, Díaz enumera y organiza en 2 categorías: 1. La teoría eficiente o causal de ¿por qué los niños juegan? y 2. La teoría de la causa final o teleológica pregunta: ¿Para qué juega el niño? La primera incluye las teorías de catártica, atavismo o recapitulación, energía superflua y descanso y distracción.

Las teorías incluyen la derivación por ficción, la psicoanalítica, la práctica del instinto o el ejercicio preparatorio. Al comenzar los juegos los maestros deben basarse en teorías pedagógicas que ayude a que se adecue las actividades con el uso que van a realizar los niños.

### **Teoría de la energía excedente**

Spencer en el siglo XIX pensó que los juegos son necesidades para liberar la energía corporal que se había acumulado demasiado. Spencer basó su punto de vista en la teoría de Friedrich, quien sostenía que cuando el animal satisface sus necesidades básicas, liberaban su energía extra a través de diferentes juegos inofensivos y placenteros.

Es una perspectiva que se enfoca principalmente en los niños. Se dice que los niños en edad preescolar y escolar tienen energías nerviosas y musculares en abundancia, por lo que los profesores de educación física deben equilibrar las actividades de acuerdo a las energías que demuestran los niños. A mayor cantidad de energías, las actividades serán más duradera. En otras palabras, hay una cantidad de energía que se puede utilizar en la educación física o en actividades de movimiento, pero no se utiliza en el estudio teórico. (Vargas, 1995).

Spencer pensó que el juego era una forma de escapar de la energía excesiva para niños que comían, dormían y no necesitaban consumir su energía para sobrevivir.

### **Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación.**

Según Lazarus (1883), el objetivo de los juegos es mantener o recuperar la energía después de un período de cansancio. Él distinguía la energía mental de la energía física. Los ejercicios físicos restaurarían la energía nerviosa cuando el cerebro se cansa.

Vargas (1995) Indica que para recuperar el equilibrio y recuperar energías perdidas en los juegos, se utiliza porciones del sistema neuromuscular no agotadas. El juego y los deportes ayudan al cuerpo a mantener este equilibrio.

Según Newman (1983), la gran necesidad de esparcimiento que tienen los niños debido a la intensidad de energías utilizadas para adquirir tantas habilidades y nuevos conocimientos. Como resultado, los niños juegan con mayor frecuencia.

### **Teoría de la práctica del instinto**

Karl Gross escribió sobre juegos animales en 1896 y sobre el juego humano en 1899. Gross consideraba que el juego contribuía a la supervivencia de los animales, ya que les permitía adquirir las habilidades que se requiere para alcanzar la edad adulta.

Vargas (1995). Los niños tienen instintos y habilidades imperfectos al nacer, pero con el juego se perfeccionan. Esta teoría solo se aplica a los niños porque: 1- los juegos son necesarios para desarrollar físicamente e intelectualmente, 2- los aprendizajes de los animales disminuyen con el tiempo porque sus instintos se desarrollan más cuando nacen los niños. Los niños deben jugar más con diferentes expresiones para desarrollar un comportamiento óptimo.

### **Teoría de la recapitulación (teoría atávica)**

Stanley Hall (1906) estudió la historia de la raza de los seres humanos, a través de los juegos de niños y adolescentes, creyendo que el niño era el eslabón en la cadena de la evolución entre los animales y los hombres.

El término biológico atavismo, es la tendencia para que los seres humanos revivan los caracteres de su pasado (Vargas, 1995).

El juego enseñó a los niños a revivir su vida pasada, involucrándose en actividades importantes para las especies, como pescar, cazar, acampar, etc (Krauss, 1990).

## **Teoría de la catarsis**

Esta teoría sostiene que los juegos liberan emociones reprimidas. (Krauss, 1990).

Según Carr la catarsis es el "drenaje" de energía con potenciales antisociales.

Patrick, afirma que las emociones fuertes, como el miedo o la cólera, provoca algún cambio interno en el cuerpo que lo expone a alguna respuesta agotadora, lo que conduce a los seres humanos a situaciones amenazantes. Por lo tanto, los juegos impulsarían energías y ayudará a que el cuerpo se recupere.

Los juegos activos liberan energías excesivas y es socialmente aceptable para controlar las agresiones y emociones hostiles, tal como se describe en la Teoría del Excedente (Krauss, 1990).

Esta teoría era la más popular en las sociedades preindustriales, pero en la actualidad cada vez es menos aceptada. (Krauss, 1990).

## **Teoría de la auto expresión**

Según Clarapede, la anatomía y fisiología del ser humano les permite correr, trepar, saltar, etc., lo que hace que estos movimientos sean perfectos. Además, la característica estructural del organismo influye para que elijan actividades de los juegos y la aptitud física ayuda a que elijan actividades de los juegos que prefieran.

Vargas (1995) indica que las personas adquieren hábitos de juegos por experiencias. La experiencia se observa en las actitudes y comportamientos sociales y culturales. Los hombres con tradiciones culturales, perfeccionan sus hábitos mediante juegos sociales, adoptando sus costumbres de su entorno.

## **Teoría del juego como estimulante de crecimiento**

Vargas (1995) define la teoría en términos biológicos. La Ley Biológica fue promulgada por Probst y Cark en 1902.

El juego ayuda a los hombres a desarrollar actividad física, preparando su organismo para obtener mejor y mayor rendimiento.

## **Teoría del entretenimiento**

Según Vargas (1995), el juego es considerado por esta teoría como pasatiempos o diversiones porque no cuentan con un significado real, siendo considerado como método para perder el tiempo.

Según profesores de educación física, la teoría del entretenimiento es particularmente útil y necesaria en situaciones de reuniones festivas con el propósito de disfrutar, alegrar, divertir y entretener a la gente.

## **Teoría del juego como ejercicio complementario**

Carl afirmó en Vargas (1995) que el juego ayuda a mantener y actualizar conocimientos, habilidades y destrezas niños o alumnos, así como a desarrollar nuevos hábitos y mejorar los hábitos ya existentes hasta automatizarlos.

El juego se convierte en ejercicios cuando se eleva a un nivel superior de habilidad y destreza. El objetivo del profesor de educación física es mejorar la conducta de una persona.

## **Teoría de crecimiento y mejoramiento**

Newman (1983) menciona a Appleton (1910), quien vio que mediante los juegos pueden mejorar las habilidades de los niños. Asimismo, indicó que en esta teoría los niños descubren y ponen a prueba sus habilidades. Se creía que los juegos ayudaban a los niños a desarrollar una actitud más madura y efectiva.

## **Teoría de reestructuración cognoscitiva**

Según Piaget (1951), los juegos son formas de asimilaciones. Los niños usan el juego desde su infancia para adaptar hechos reales a esquemas con los que ya cuenta.

Según Newman (1983), los niños juegan cuando experimentan cosas nuevas para descubrir diferentes maneras en que los objetos o las situaciones nuevas se asemeja a ideas que ya conocen.

Asimismo, Piaget ve a los juegos como un fenómeno que disminuye importancia a medida que los niños desarrollan habilidades mentales que le permita comprender la realidad de forma precisa.

## DEFINICIÓN

Según Llopart & Geckeler (1976) resume la lección siguiente:

**Campo léxico:** es un grupo de palabras que se relacionan entre sí con un tema, así tengan diferentes categorías gramaticales.

El campo léxico se relacionan porque se refieren al mismo tema se conoce como campo léxico. Las palabras que componen campos léxicos pueden pertenecer a diversas categorías gramaticales porque su relación entre sí es semántica, no gramatical.

**Campo semántico:** son palabras que forman parte categoría gramatical y pertenecen a la misma agrupación de palabras. El campo semántico tiene hipónimos (las palabras que están dentro del hipónimo) y hiperónimos (la palabra que se une a las demás).

Las características del campo semántico son bastante específicas porque se basa en la búsqueda de palabras con significados muy similares.

**Familia léxica:** son palabras con el mismo lexema. Este término se refiere a una colección de palabras que tienen la misma raíz léxica y, por lo tanto, comparten el mismo origen. Estas palabras tienen la misma raíz y están relacionadas entre sí.

Las familias léxicas están formadas por una variedad de palabras que provienen de la palabra primitiva y se derivan mediante los procesos de derivación propios de la lengua española, como los sufijos, prefijos e infijos.

A la hora de escribir, las familias léxicas comparten una raíz común. Es por eso que es fundamental conocer las características de las familias léxicas para poder identificarlas en un texto.

## CARACTERÍSTICAS

Según Llopart & Geckeler (1976)

### **Características del campo léxico:**

Las palabras que están unidas semánticamente se relacionan entre sí solo por su significado.

Palabras pertenecientes a diferentes categorías gramaticales: Las palabras pueden formar parte de diversas categorías gramaticales. Ejemplo: verbos, sustantivos, adjetivos y otras palabras se encuentran dentro del mismo campo léxico.

Comparten un significado común: Las palabras que pertenecen a un mismo campo léxico no necesariamente tienen el mismo significado, pero sí comparten una zona de significado, es decir, tienen algo en común. Por ejemplo, aunque las palabras "paloma" y "tórtola" no tienen el mismo significado, nadie puede negar que ambos son aves.

### **Características del campo semántico:**

No necesariamente pertenecen a la misma categoría gramatical: Los verbos, sustantivos, adjetivos y otros elementos pueden formar campos semánticos.

La hiponimia está presente: El término "hiponimia" se refiere al hecho de que todas las palabras en un campo semántico comparten el mismo significado, aunque con algunos matices distintos, ya que de lo contrario no serían sinónimos.

Existe una meronimia: La meronimia consiste en palabras que forman una sola palabra. En el campo léxico, las partes del rostro serían meronimias, con la palabra principal "cara".

Las estructuras lineales se pueden encontrar: Las estructuras lineales son aquellas que avanzan con el tiempo, como las etapas de la vida o los días de la semana.

### **Características de la familia léxica:**

Las palabras de una familia léxica tienen el mismo lexema o raíz.

Los morfemas: Cada palabra de una familia léxica tiene un morfema que cambia su significado y da a la palabra un tono diferente. Los prefijos se denominan si se agregan antes de la palabra, los sufijos se llaman y los infijos se llaman si se insertan en la palabra.

Cambio de significado: Cuando se agrega un complemento a la raíz, el significado de la palabra en su conjunto cambia, incluso si la temática sigue siendo la misma.

La familia léxica también se puede llamar familia etimológica.

## **ESTRATEGIAS**

Según García (2010) las estrategias para desarrollar el nivel léxico semántico son:

## **La lectura**

Los estudiantes encontrarán palabras que desconocidas para ellos o que sea apropiado afianzarlas durante la lectura colectiva o individual. Por lo que lo apropiado sería comentar las palabras desconocidas o consultar del diccionario, internet, muy al margen de que si saber el significado de la palabra te ayudaría a entender la lectura o no. Sin embargo, sería fascinante que los estudiantes tuvieran un cuaderno en el que escriban las palabras que están aprendiendo o las que no conocen.

## **Prácticas discursivas**

Otra fuente de vocabulario son diferentes actividades que se realizan de forma oral o escrita. En estas situaciones, el estudiante se siente obligado a emplear las palabras adecuadas para el propósito comunicativo que busca. Una estrategia importante que se podría considerar en las practicas discursivas es la grabación de las actividades de expresión oral de los alumnos, para posterior ver y comentar el nivel del lenguaje y la precisión del vocabulario empleado.

## **La consulta bibliográfica**

Es importante que los estudiantes de Secundaria Obligatoria y Bachillerato tengan acceso a una variedad de libros accesibles, dependiendo de su nivel académico. Los libros deben ser de acceso fácil o estar disponible en la biblioteca. Asimismo, debemos considerar los diccionarios lingüísticos y literarios,

Como actividad, sugerimos agrupar diferentes conceptos literarios (estrofas, recursos, géneros, etc.) o autores en campos semánticos, lo que conllevará a que los estudiantes puedan sus significaciones, escuelas o épocas.

## **El diccionario**

Es esencial para adquirir vocabulario y consultar sobre el uso de las palabras y sus significados, así como para comprender mejor el subsistema léxico-semántico.

Al estudiante se le debe motivar para que siempre consulte el diccionario y que considere un fiel compañero para absolver su duda. El alumno debe tener un buen conocimiento del diccionario escolar durante el primer ciclo de la ESO; sin embargo, a partir del segundo ciclo, es necesario que sea capaz de utilizar diccionarios adicionales, como el de la RAE, ideológico, sinónimos, etc.

## **Análisis de textos**

Los estudiantes podrían grabar anuncios, entrevistas o programas que más les guste, para que posterior sea visto y se discuta la variedad de aspectos del léxico o la semántica que existe en anuncios, entrevistas o programas. Ejemplo:

- Diversidad de registros (religioso, vulgar, coloquial, etc).
- El vocabulario de áreas específicas del lenguaje, como el humanístico, el periodístico, el publicitario, el científico, etc.

De manera similar, los escritos creados por los estudiantes y otros, tanto literarios como no literarios, generan pensamientos constantes sobre la lengua. Hay muchas cosas que se pueden hacer. Discutimos algunas:

- Significación y significado. Debido a la relación entre significado y significante, ambas son características significativas, por lo que se debe enseñar a los estudiantes los valores subjetivos, como hablantes o receptores y agreguen valor a la palabra, a menudo socialicen con sus ideas.
- Analizar los significados denotativos del lenguaje científico y connotativos del lenguaje literario o coloquial presentes en varios textos.
- Identificar signos que indican palabras específicas.

Debes recordar que el contexto afecta el significado de las palabras. Aquí, su tarea debe ser ampliar el vocabulario de sus alumnos utilizando las acepciones del diccionario:

- Análisis de las palabras en función de su contexto.
- Reemplazar una palabra por un sinónimo en una frase.
- Las transformaciones de frases consisten en reemplazar una palabra por otra que pertenece al mismo campo semántico.
- Crear contextos para palabras específicas (pasta, papel, estrella, nudo, etc.)
- Buscar palabras que sean sinónimas, parónimas, polisémicas o homónimas de las palabras específicas.

## **Otras actividades**

Se puede incluir el análisis de textos en variedad lenguajes específicos (física, biología, sociología, política, ecología, etc.), título de un texto, interpretación del tema de un texto a

través del campo semántico de las palabras utilizadas en él y asociar o sustituir palabras de acuerdo a su significado.

Asimismo, para Cáceres (2014) afirma que las interacciones entre palabras forman las estrategias de léxico semántico, y que los lexemas en todo texto tienen relaciones semánticas entre sí. Los receptores deberían tener habilidades y comprensión del mundo real adecuadas para distinguir entre hiperonimia, hiponimia, sinonimia, antonimia, campos semánticos y solidaridades léxicas. Se realiza tareas como:

- Identificar hipónimos e hiperónimos en un texto de la escuela.
- Reconocer los elementos de coreferencialidad que se encuentran en un texto explicativo.
- Utilizar esta información para crear esquemas gráficos.
- Reconocer campos semánticos antinómicos en un texto de opinión y analizar los efectos de sentido.
- En un minicuento, sustituya las palabras subrayadas por sinónimos o expresiones equivalentes, y parafrasee las palabras en relación con algún segmento relevante para su interpretación.
- Buscar palabras que supongan exactitud terminológica a partir del contexto del discurso, y considerar si es apropiado usar términos ambiguos o poco precisos.
- 

### 2.3. Bases filosóficas

Según Piaget los juegos destacados son los siguientes:

**Funcional:** Consiste en la repetición de acciones que realizan los bebés de 0 y los 2 años de forma casual y espontánea con la finalidad de Se realiza con el fin de adquirir, ejercitar y evolucionar el desarrollo de sus habilidades, predominando los componentes físicos, sensoriales y psicomotores realizando actividades con su propio cuerpo, objetos y personas.

**Simbólico:** Consiste en la simulación, representar e imitar de personajes, objetos, animales y situaciones que se cuenta físicamente, pero sí refleja la comprensión y ficción que tienen los niños con lo que les rodea. Se da con los niños de 2, 6-7 años.

**Reglas:** es un juego de naturaleza social y competitiva, consiste en que el niño juegue respetando las reglas y no realice durante el juego acciones prohibidas, siempre mejorando y evolucionando progresivamente. Se da con niños de 6-7 y los 12 años.

**Construcciones:** consiste en elaborar o construir piezas, pirámides, castillos, objetos etc para acompañar al juego simbólico. Se desarrolla durante los 3 juegos anterior, siendo el perfeccionamiento de acuerdo a su edad de los niños.

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

**Juegos:** son actividades u ocupaciones que se realizan con ciertos límites establecidos de espacio y tiempo.

**Juegos dramáticos:** situaciones de interacción, recíproca y sincronizada que se da de acuerdo al punto de vista de cada persona mediante la interacción de acciones, personas y objetos.

**Juegos competitivos:** son actividades en donde la persona participa de manera individual y grupal para conseguir objetos.

**Juegos de construcción:** son actividades que permiten jugar y crear diferentes torres, pirámides, etc., utilizando su imaginación y sus intereses.

**Desarrollo léxico semántico:** es la adquisición del significados léxicos y proposicional de las palabras y oraciones, considerando el significado y la referencia en el lenguaje.

**Comprensión oral:** también conocida como comprensión auditiva, es la capacidad de interpretar lo que dicen otras personas en un discurso oral e identificar el lenguaje empleado sea verbal o no verbal.

**Expresión oral:** son habilidades lingüísticas que conlleva a un discurso oral, también conocida con habilidad comunicativa que implica conocimientos socioculturales y pragmáticos además de ayuda a entender el léxico, pronunciación y gramática de la lengua en cuestión.

## 2.5. Hipótesis de la investigación

### 2.5.1. Hipótesis general

Los juegos influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

### 2.5.2. Hipótesis específicas

- Los juegos dramáticos influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.
- Los juegos competitivos influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.
- Los juegos de construcción influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

## 2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V1. JUEGOS	Dramáticos	Imagina Comparte Ayuda imita	1,2,3,4	Likert
	Competitivos	Coordina Elabora Respeta Ayuda Supera	5,6,7,8,9,10	Likert
	De construcción	Aplica su creatividad Manipula objetos Supera dificultades Construcción	11, 12, 13, 14	Likert

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
V2. DESARROLLO LEXICO SEMANTICO	Comprensión oral	Entiende Identifica Selecciona Interpreta	15, 16, 17, 18	Likert
	Expresión oral	Pronunciación Expresión	19, 20, 21, 22,23	Likert

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1. Diseño metodológico**

La investigación es de tipo básico, nivel correlacional, diseño no experimental de corte transversal y de enfoque cuantitativo.

#### **3.2. Población y muestra**

##### **3.2.1. Población**

La población está conformada por 30 niños de 3 años del aula melón de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría

##### **3.2.2. Muestra**

La muestra está conformada por 30 niños de 3 años del aula melón de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría

#### **3.3. Técnicas de recolección de datos**

##### **3.3.1. Técnicas a emplear**

La técnica empleada para recolectar datos de la tesis es la lista de cotejo porque se trata de niños 3 años.

##### **3.3.2. Descripción de los instrumentos**

El instrumento está constituido por 14 preguntas para la variable juego y 9 preguntas para la variable léxico semántico.

#### **3.4. Técnicas para el procesamiento de la información**

Spss, Microsoft Excel.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1. Análisis de resultados

Luego de observar a los niños de 3 años del aula melón de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría, los resultados obtenidos son los siguientes:

#### Descripción de la variable juego

Tabla 1

*¿El niño imagina mientras juega?*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	60%
NO	8	27%
A VECES	4	13%
TOTAL	30	100%



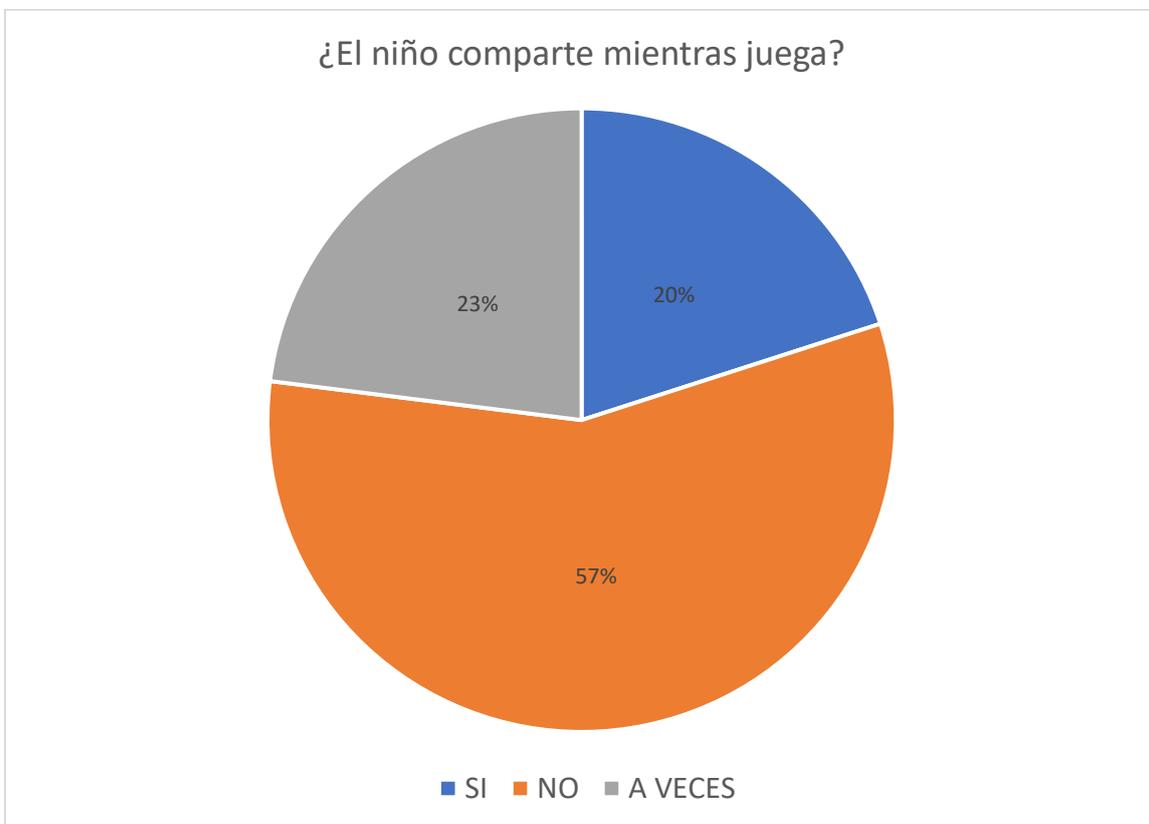
Figura 1 *¿El niño imagina mientras juega?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 60% imaginan mientras juegan, el 27% no imaginan mientras juegan y el 13% a veces imaginan mientras juegan.

**Tabla 2**

*¿El niño comparte mientras juega?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	6	20%
<b>NO</b>	17	57%
<b>A VECES</b>	7	23%
<b>TOTAL</b>	30	100%



*Figura 2 ¿El niño comparte mientras juega?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 20% comparte mientras juega, el 35% no comparte mientras juega y el 33% a veces comparten mientras juega

**Tabla 3**

*¿El niño ayuda a sus compañeros mientras juega?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	10	33%
<b>NO</b>	17	57%
<b>A VECES</b>	3	10%
<b>TOTAL</b>	30	100%



*Figura 3 ¿El niño ayuda a sus compañeros mientras juega?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 33% ayudan a sus compañeros mientras juegan, el 57% no ayudan a sus compañeros mientras juegan y el 10% a veces ayudan a sus compañeros mientras juegan

**Tabla 4**

*¿El niño imita a personajes mientras juega?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	5	15%
<b>NO</b>	20	70%
<b>A VECES</b>	5	15%
<b>TOTAL</b>	30	100%



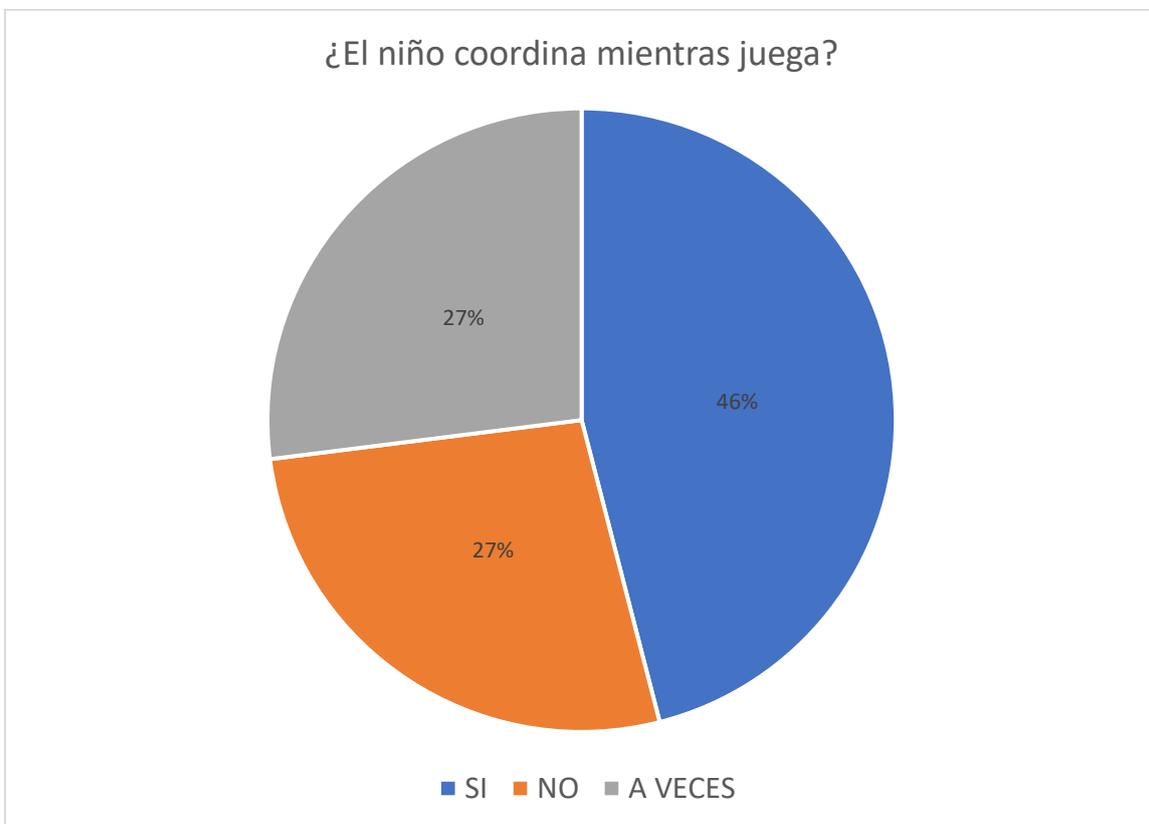
*Figura 4 ¿El niño imita a personajes mientras juega?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 15% imitan a personajes mientras juegan, el 70 % no imitan a personajes mientras juegan y el 15 % a veces imitan a personajes mientras juegan.

**Tabla 5**

*¿El niño coordina mientras juega?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	14	46%
<b>NO</b>	8	27%
<b>A VECES</b>	8	27%
<b>TOTAL</b>	30	100%



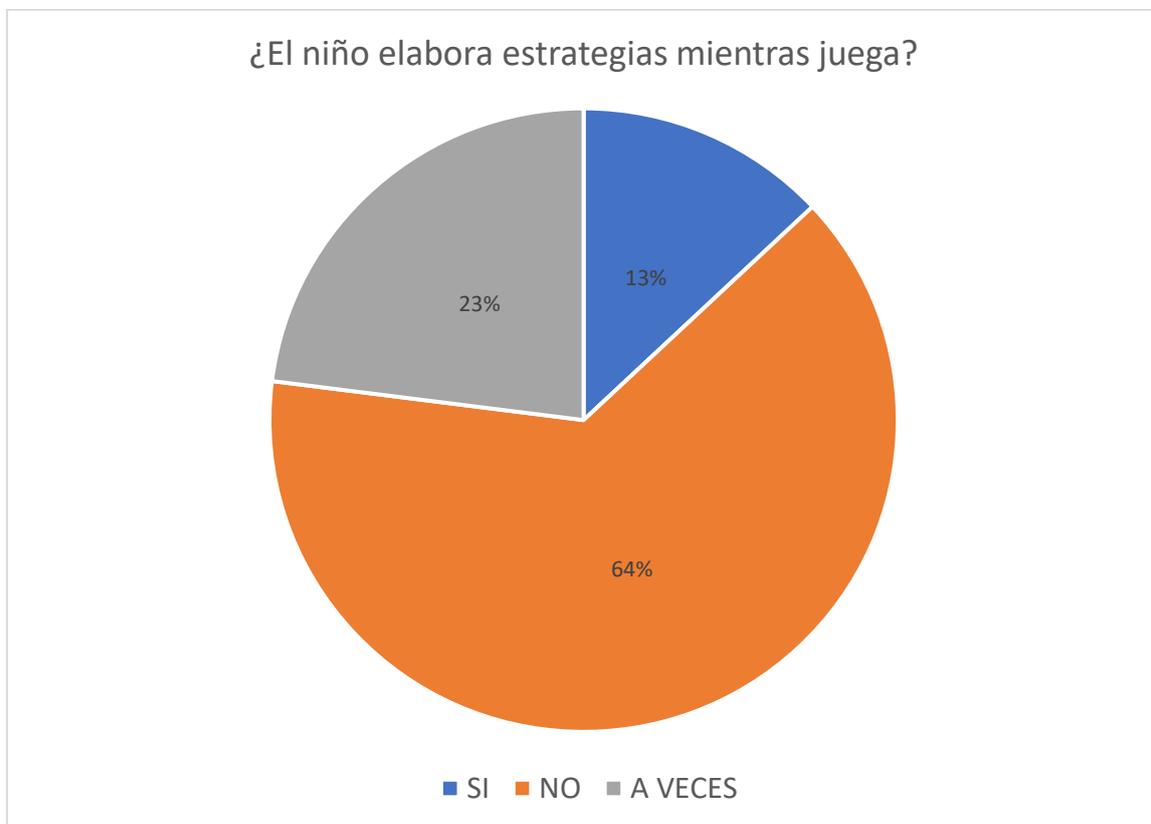
*Figura 5 ¿El niño coordina mientras juega?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 46% coordinan mientras juegan, el 27% no coordinan mientras juegan y el 27% a veces coordinan mientras juegan

**Tabla 6**

*¿El niño elabora estrategias mientras juega?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	4	13%
<b>NO</b>	19	64%
<b>A VECES</b>	7	23%
<b>TOTAL</b>	30	100%



*Figura 6 ¿El niño elabora estrategias mientras juega?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 13% si elaboran estrategias mientras juegan, el 64% no elaboran estrategias mientras juegan y el 23% a veces elaboran estrategias mientras juegan

**Tabla 7**

*¿El niño respeta las reglas del juego?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	10	33%
<b>NO</b>	15	50%
<b>A VECES</b>	5	17%
<b>TOTAL</b>	30	100%



*Figura 7 ¿El niño respeta las reglas del juego?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 33 % respetan las reglas del juego, el 50% no respeta las reglas del juego y el 17 % a veces respetan las reglas del juego

**Tabla 8**

*¿El niño respeta a su compañero durante el juego?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	8	27%
<b>NO</b>	16	53%
<b>A VECES</b>	6	20%
<b>TOTAL</b>	30	100%



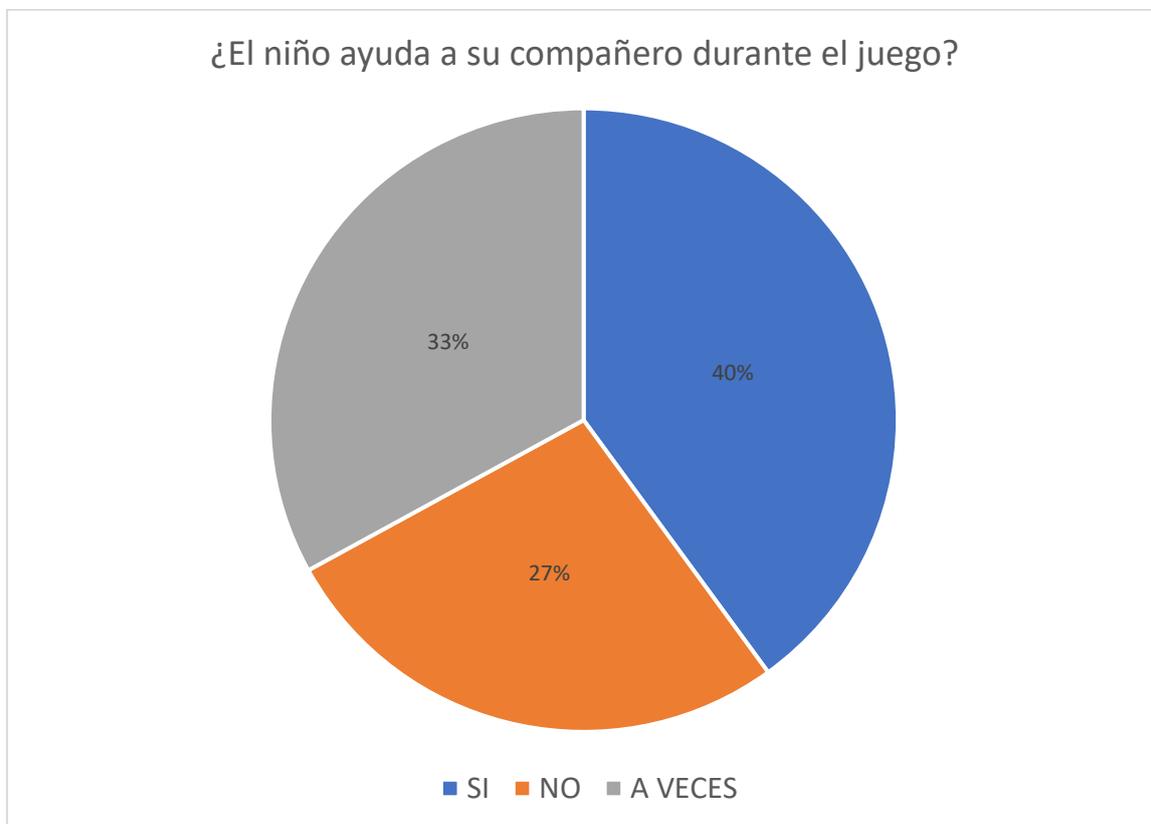
*Figura 8 ¿El niño respeta a su compañero durante el juego?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 27% respetan a su compañero durante el juego, el 53% no respetan a su compañero durante el juego y el 20% a veces respetan a su compañero durante el juego

**Tabla 9**

*¿El niño ayuda a su compañero durante el juego?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	12	40%
<b>NO</b>	8	27%
<b>A VECES</b>	10	33%
<b>TOTAL</b>	30	100%



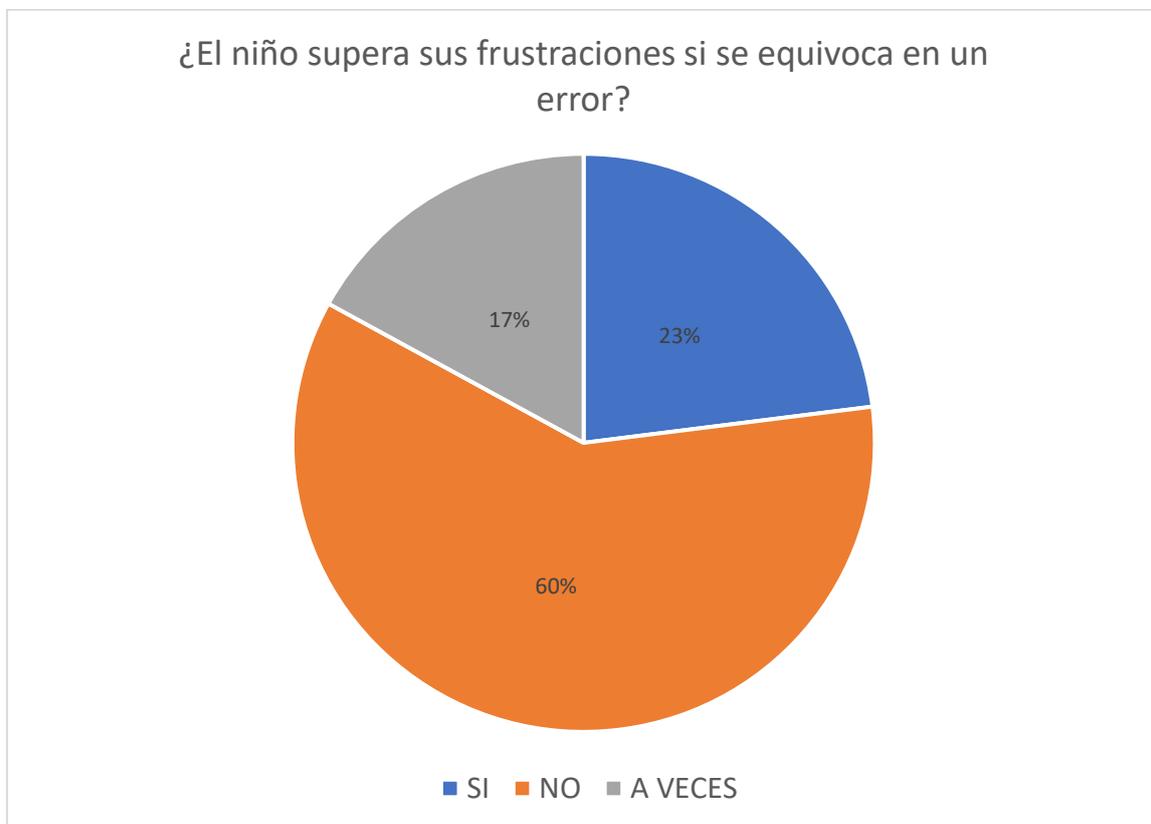
*Figura 9 ¿El niño ayuda a su compañero durante el juego?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 40% ayudan a sus compañeros durante el juego, el 27% no ayudan a su compañero durante el juego y el 33% a veces ayudan a su compañero durante el juego

**Tabla 10**

*¿El niño supera sus frustraciones si se equivoca en un error?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	7	23%
<b>NO</b>	18	60%
<b>A VECES</b>	5	17%
<b>TOTAL</b>	30	100%



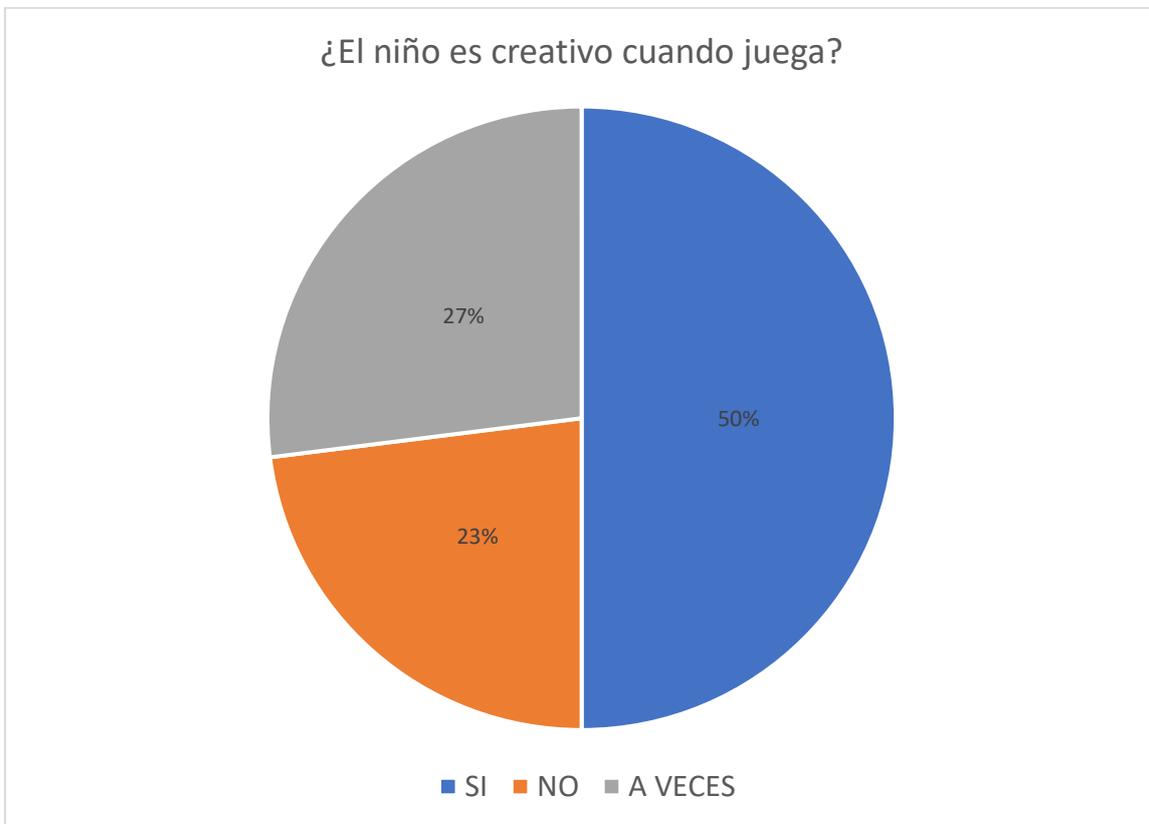
*Figura 10 ¿El niño supera sus frustraciones si se equivoca en un error?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 23% superan sus frustraciones si se equivoca en un error, el 60% no supera sus frustraciones si se equivoca en un error y el 17% a veces superan sus frustraciones si se equivoca en un error.

**Tabla 11**

*¿El niño es creativo cuando juega?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	15	50%
<b>NO</b>	7	23%
<b>A VECES</b>	8	27%
<b>TOTAL</b>	30	100%



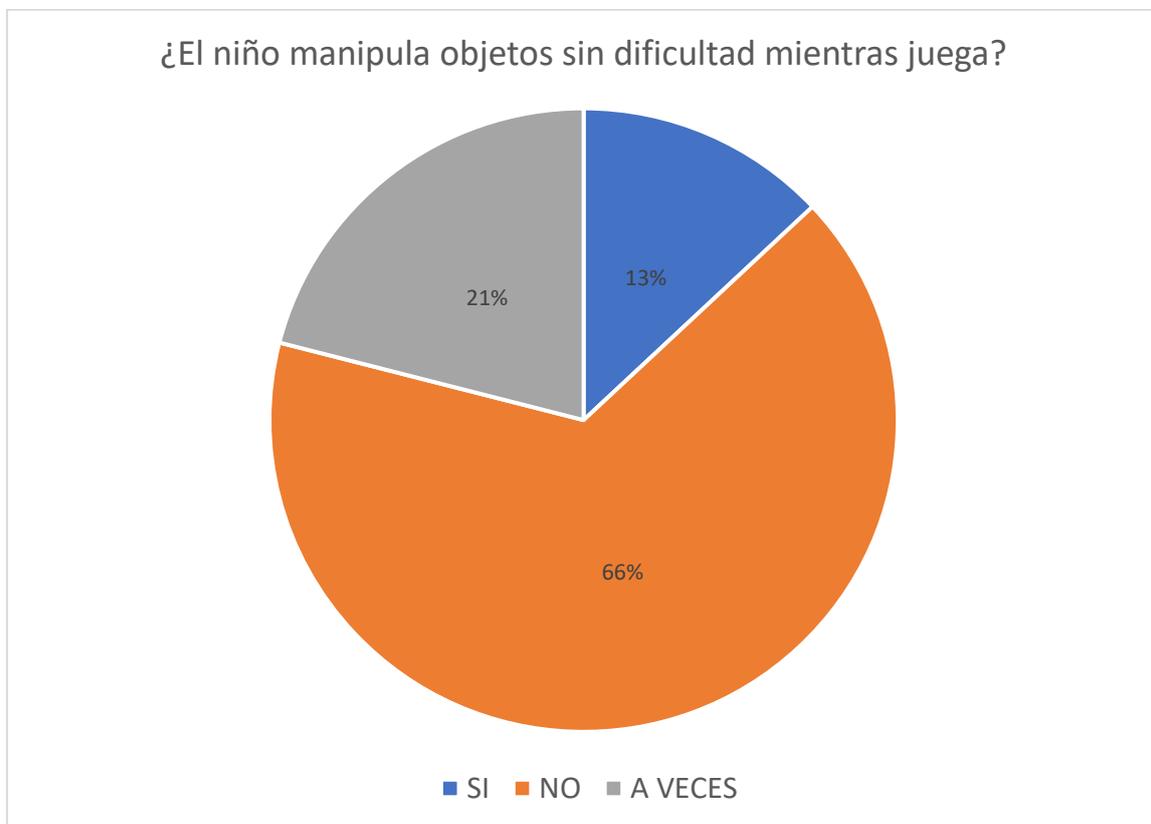
*Figura 11 ¿El niño es creativo cuando juega?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 50% son creativos cuando juegan, el 23% no son creativos cuando juegan y el 27% a veces son creativos cuando juegan.

**Tabla 12**

*¿El niño manipula objetos sin dificultad mientras juega?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	4	13%
<b>NO</b>	20	66%
<b>A VECES</b>	6	21%
<b>TOTAL</b>	30	100%



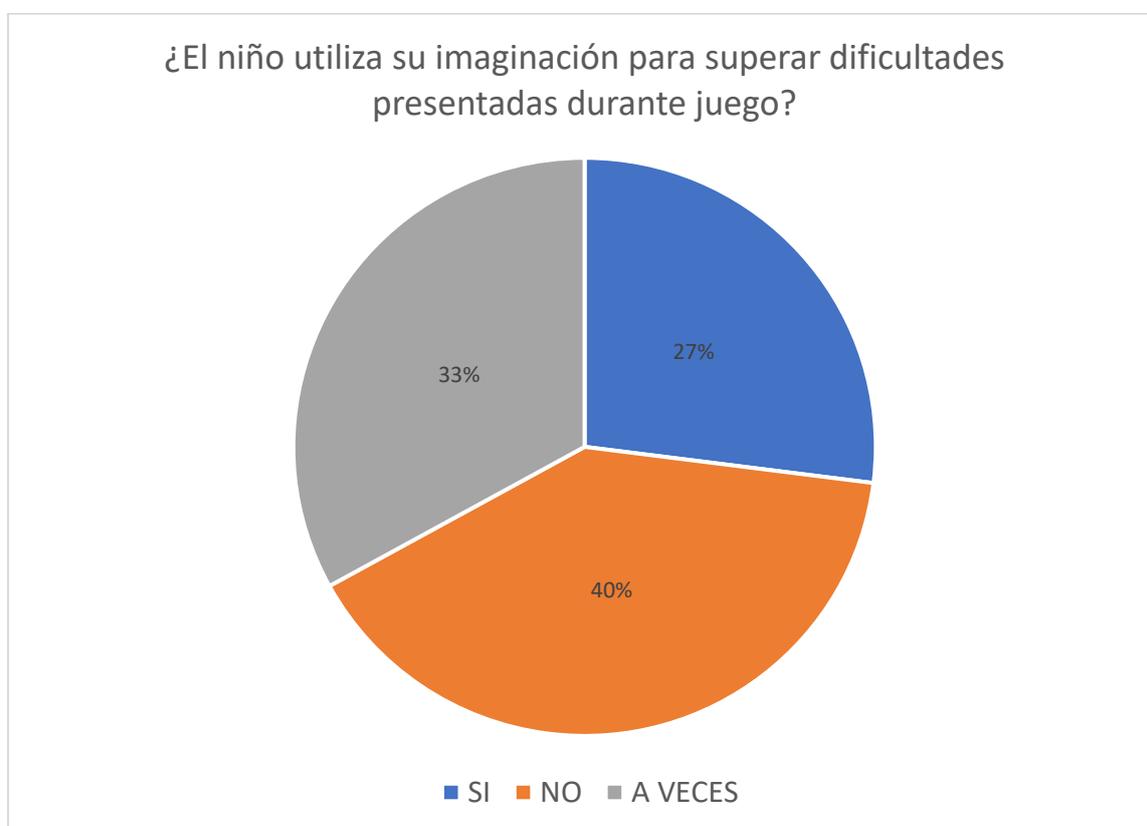
*Figura 12 ¿El niño manipula objetos sin dificultad mientras juega?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 13% manipulan objetos mientras juegan, el 66 % no manipulan objetos mientras juegan y el 21% a veces manipulan objetos mientras juegan

**Tabla 13**

*¿El niño utiliza su imaginación para superar dificultades presentadas durante juego?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	8	27%
<b>NO</b>	12	40%
<b>A VECES</b>	10	33%
<b>TOTAL</b>	30	100%



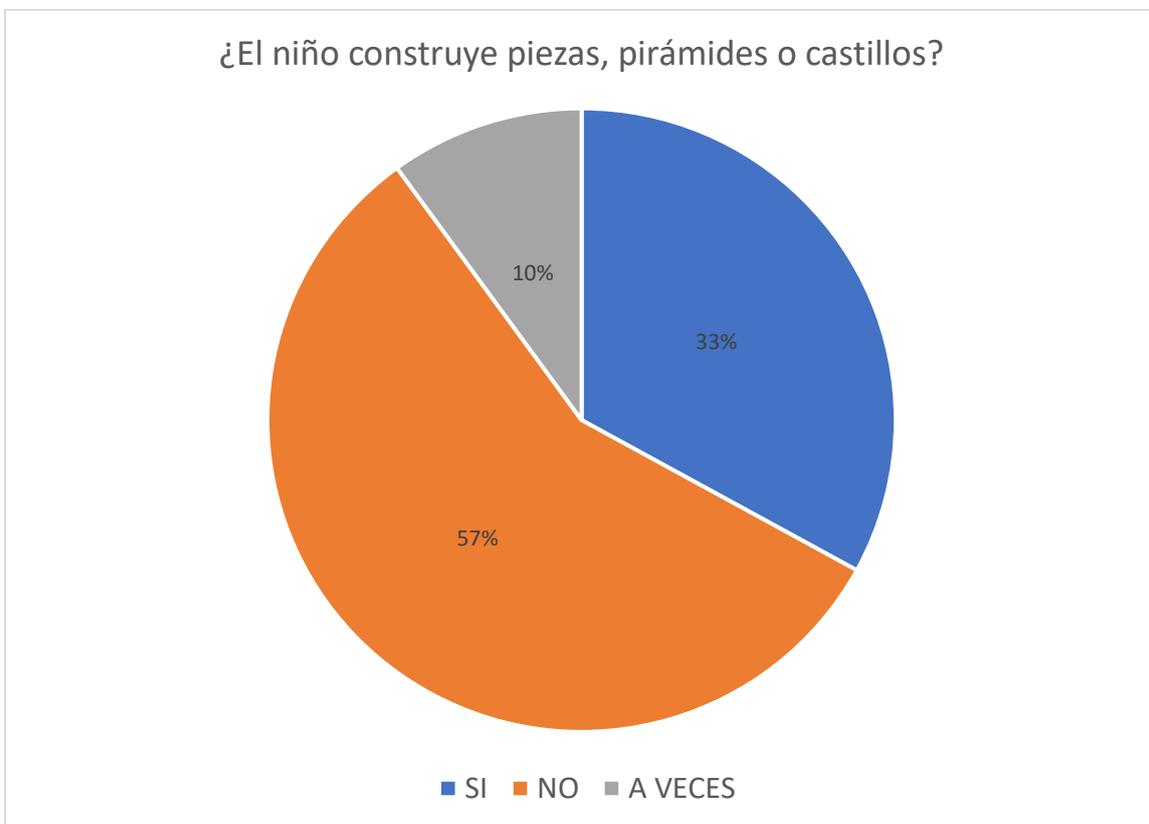
*Figura 13 ¿El niño utiliza su imaginación para superar dificultades presentadas durante juego?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 27% utilizan su imaginación para superar dificultades durante el juego, el 40% no utilizan su imaginación para superar dificultades durante el juego y el 33% a veces utilizan su imaginación para superar dificultades durante el juego

**Tabla 14**

*¿El niño construye piezas, pirámides o castillos?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	10	33%
<b>NO</b>	17	57%
<b>A VECES</b>	3	10%
<b>TOTAL</b>	30	100%



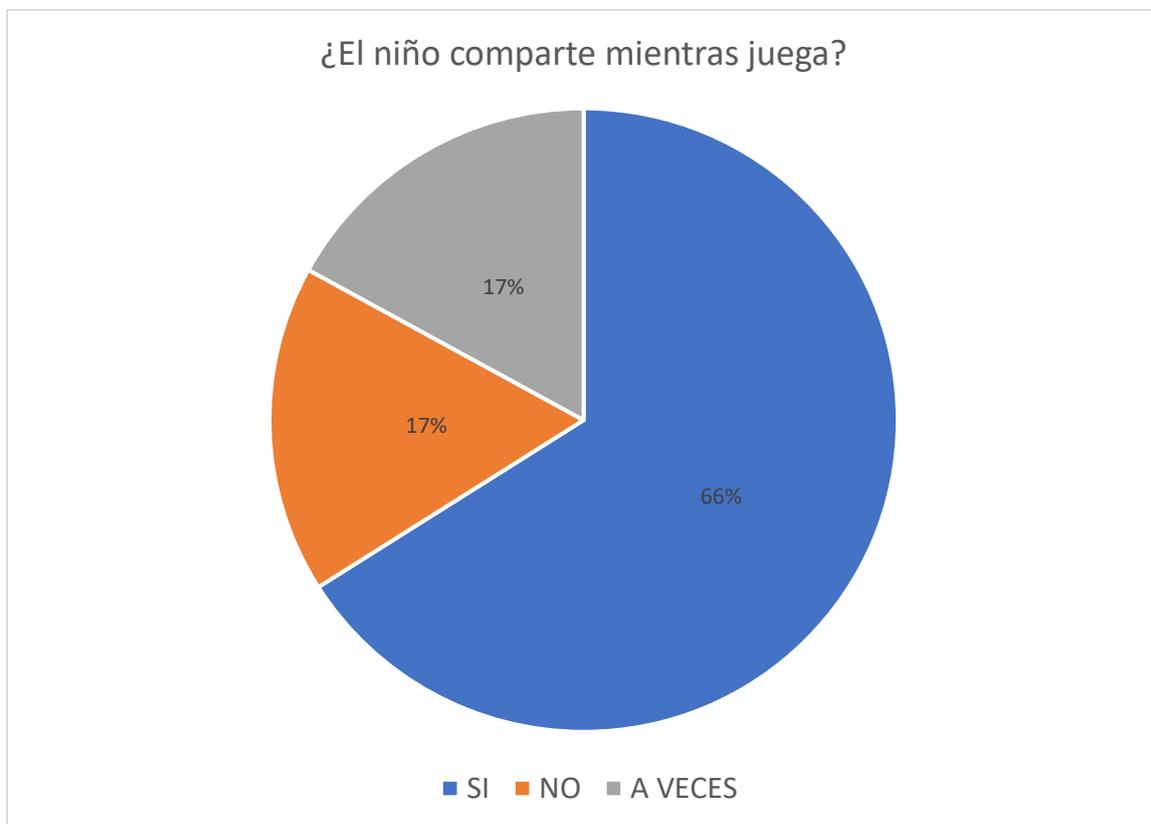
*Figura 14 ¿El niño construye piezas, pirámides o castillos?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 33% construyen piezas, pirámides o castillos, el 57% no construyen piezas, pirámides o castillos y el 10% a veces construyen piezas, pirámides o castillos

**Tabla 15**

*¿El niño entiende las instrucciones de la maestra?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	20	66%
<b>NO</b>	5	17%
<b>A VECES</b>	5	17%
<b>TOTAL</b>	30	100%



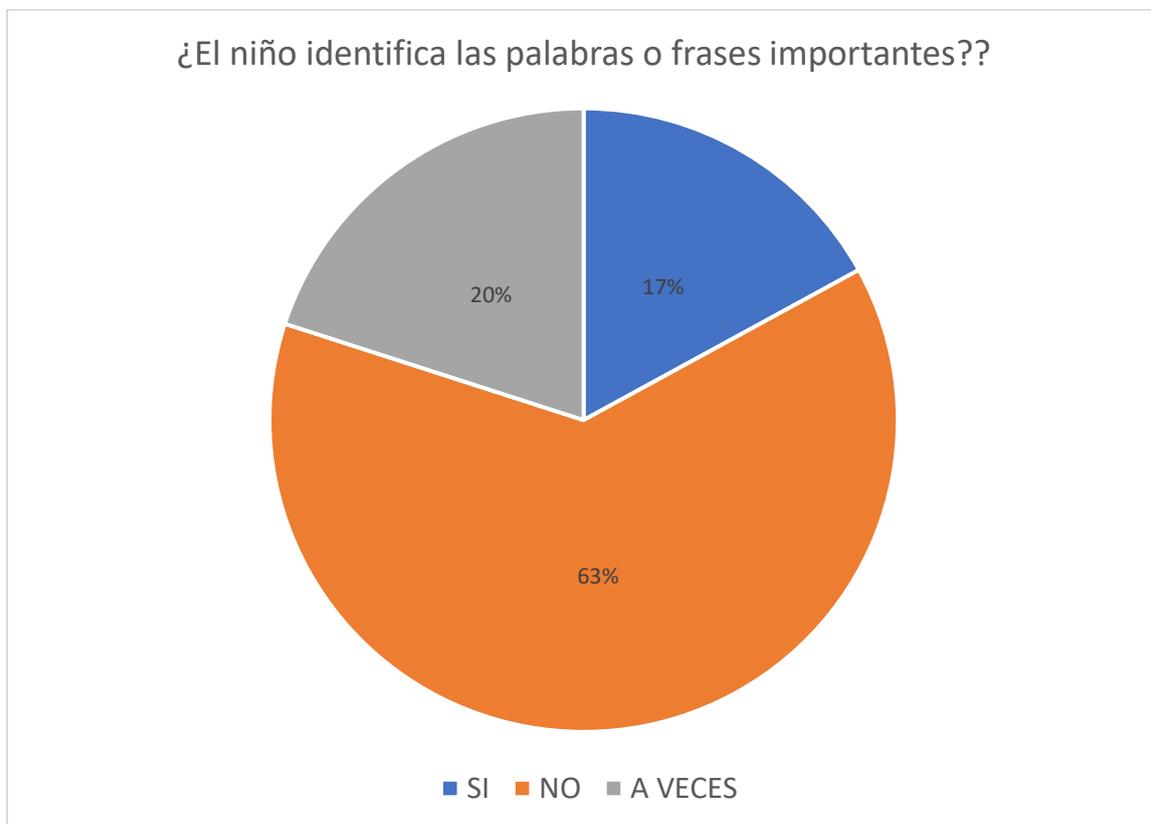
*Figura 15 ¿El niño entiende las instrucciones de la maestra?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 66% entienden las instrucciones de la maestra, el 17% no entienden las instrucciones de la maestra y el 17 % a veces entienden las instrucciones de la maestra

**Tabla 16**

*¿El niño identifica las palabras o frases importantes?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	5	17%
<b>NO</b>	19	63%
<b>A VECES</b>	6	20%
<b>TOTAL</b>	30	100%



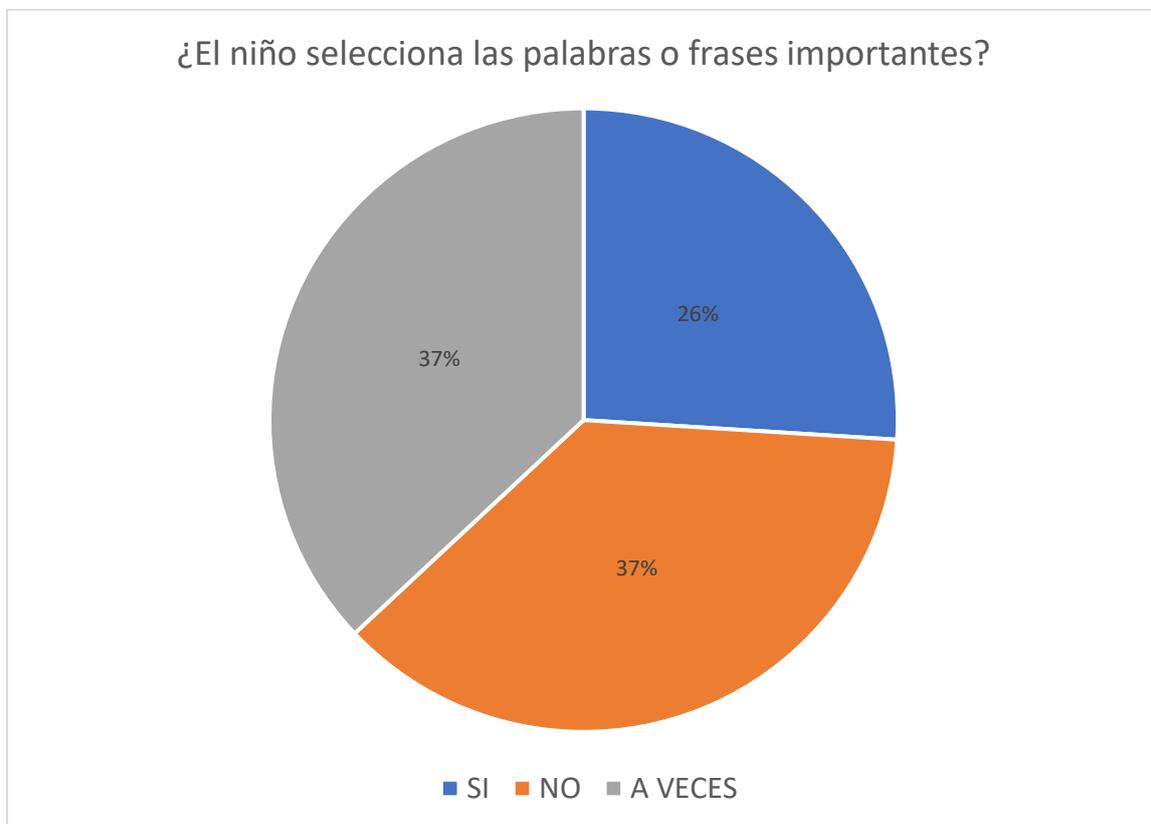
*Figura 16 ¿El niño identifica las palabras o frases importantes?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 17% identifican las palabras o frases importantes, el 63% no identifican las palabras o frases importantes y el 20% a veces identifican las palabras o frases importantes.

**Tabla 17**

*¿El niño selecciona las palabras o frases importantes?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	8	26%
<b>NO</b>	11	37%
<b>A VECES</b>	11	37%
<b>TOTAL</b>	30	100%



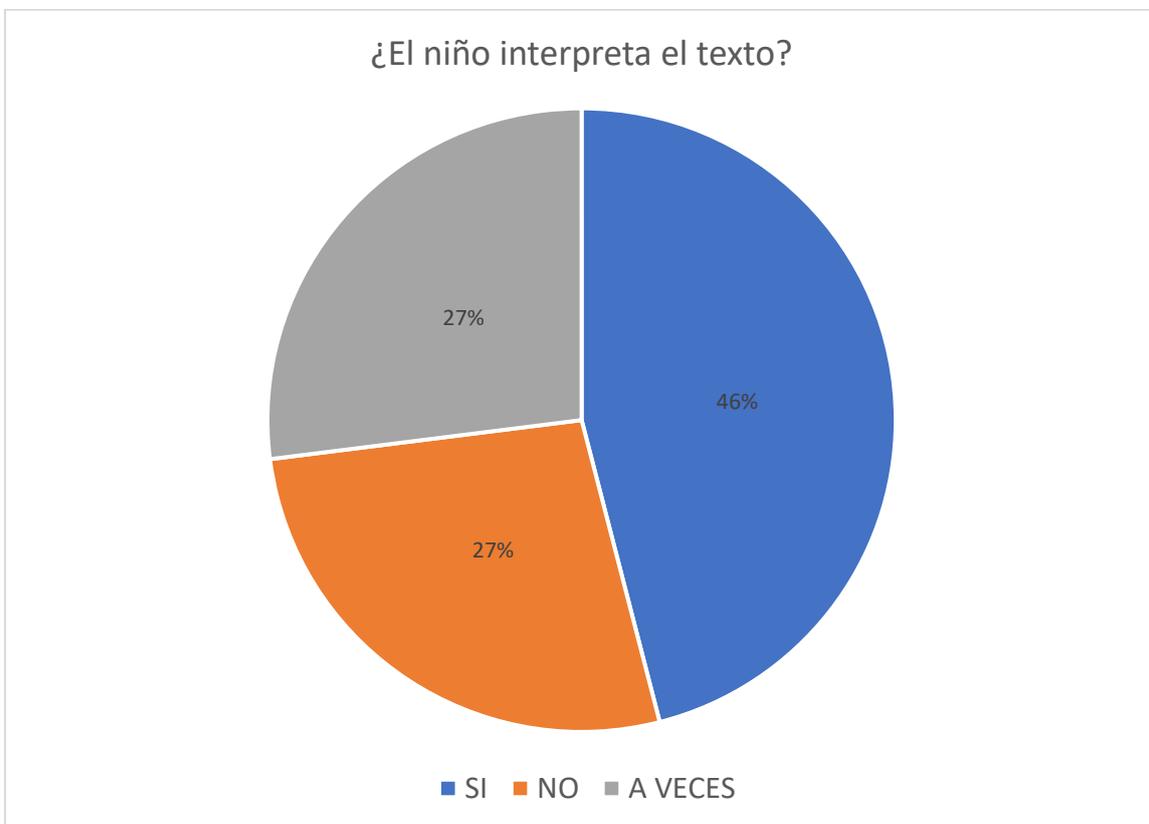
*Figura 17 ¿El niño selecciona las palabras o frases importantes?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 26% seleccionan las palabras o frases importantes, el 37% no seleccionan las palabras o frases importantes y el 37% a veces seleccionan las palabras o frases importantes.

**Tabla 18**

*¿El niño interpreta el texto?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	14	46%
<b>NO</b>	8	27%
<b>A VECES</b>	8	27%
<b>TOTAL</b>	30	100%



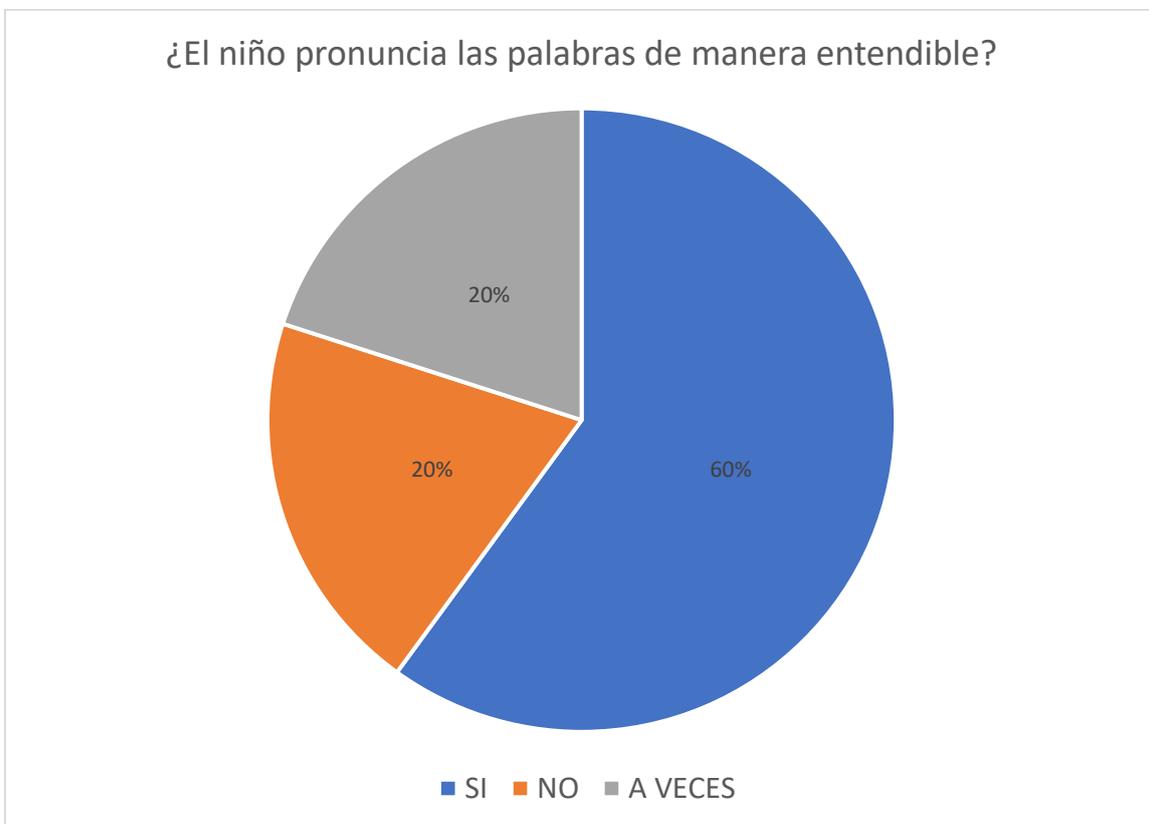
*Figura 18 ¿El niño interpreta el texto?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 46% interpretan el texto, el 27% no interpretan el texto y el 27 % a veces interpretan el texto

**Tabla 19**

*¿El niño pronuncia las palabras de manera entendible?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	18	60%
<b>NO</b>	6	20%
<b>A VECES</b>	6	20%
<b>TOTAL</b>	30	100%



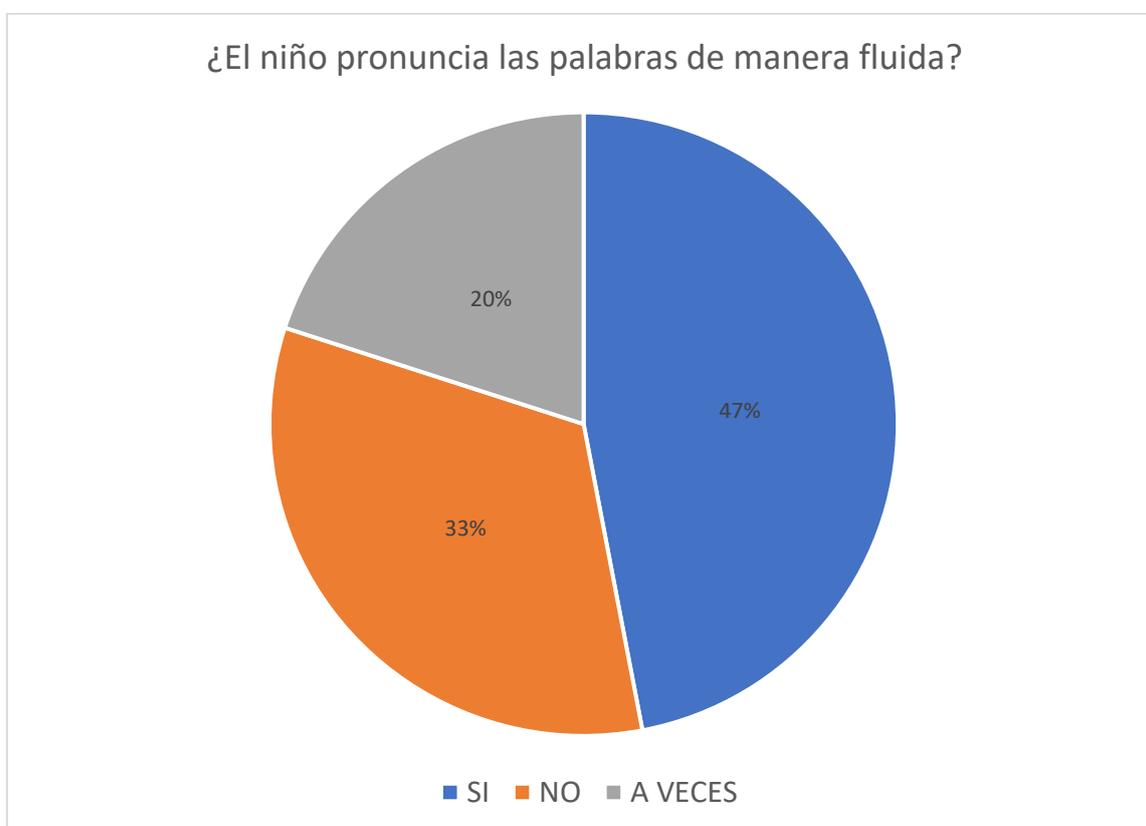
*Figura 19 ¿El niño pronuncia las palabras de manera entendible?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 60% pronuncian las palabras de manera entendible, el 20% no pronuncian las palabras de manera entendible y el 20 % a veces pronuncian las palabras de manera entendible.

**Tabla 20**

*¿El niño pronuncia las palabras de manera fluida?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	14	47%
<b>NO</b>	10	33%
<b>A VECES</b>	6	20%
<b>TOTAL</b>	30	100%



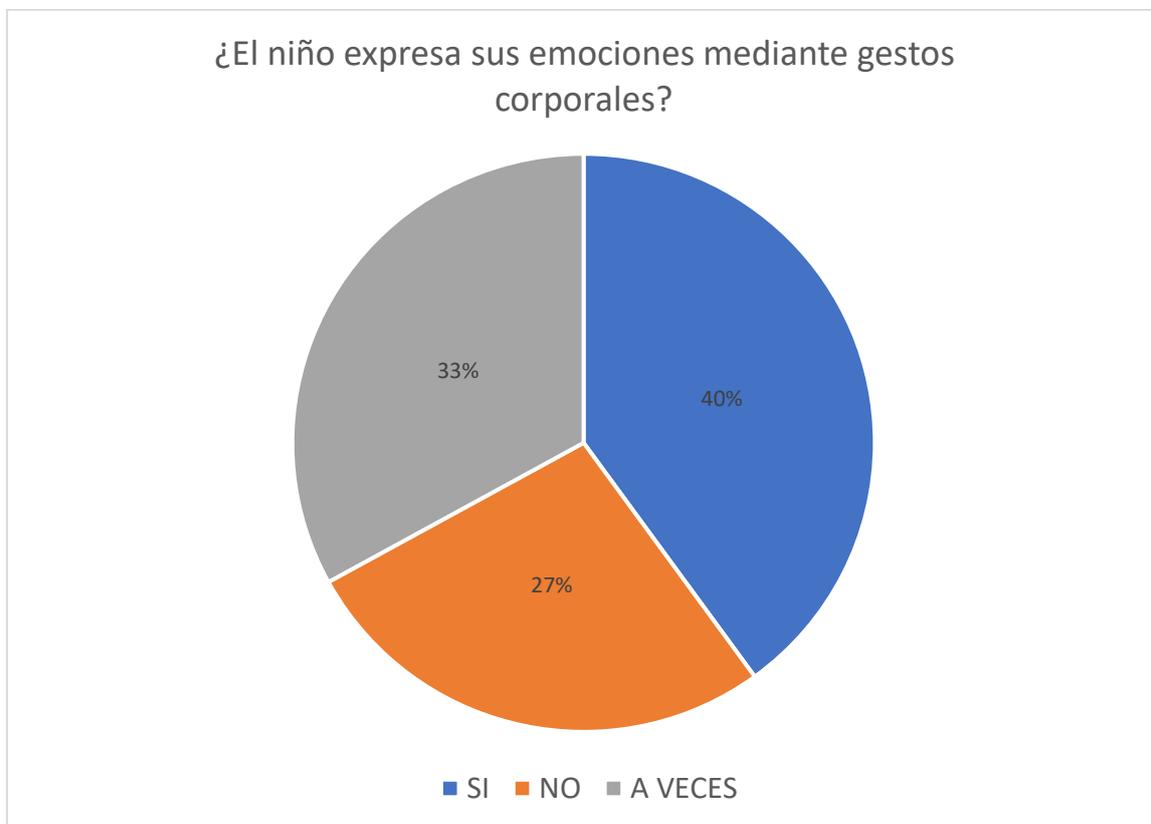
*Figura 20 ¿El niño pronuncia las palabras de manera fluida?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 47% pronuncian las palabras de manera fluida, el 33% no pronuncian las palabras de manera fluida y el 20% a veces pronuncian las palabras de manera fluida

**Tabla 21**

*¿El niño expresa sus emociones mediante gestos corporales?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	12	40%
<b>NO</b>	8	27%
<b>A VECES</b>	10	33%
<b>TOTAL</b>	30	100%



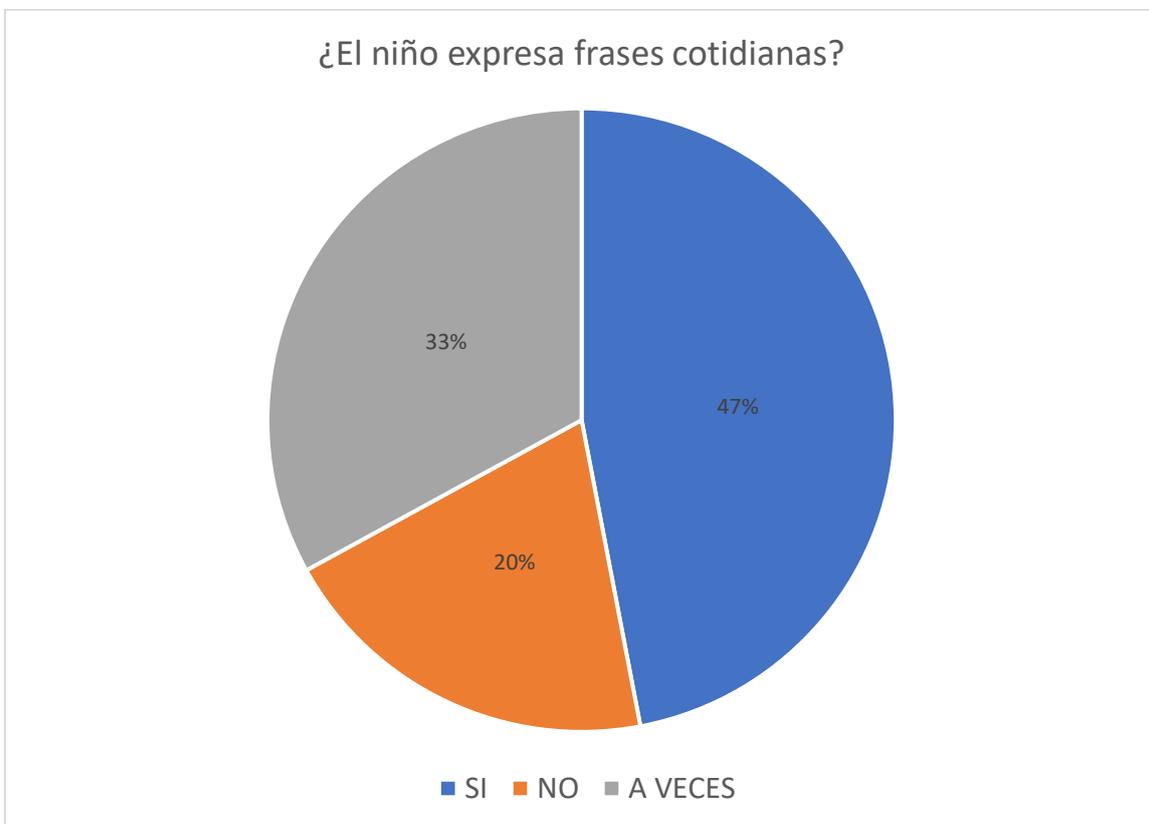
*Figura 21 ¿El niño expresa sus emociones mediante gestos corporales?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 40% expresan sus emociones mediante gestos corporales, el 27% no expresan sus emociones mediante gestos corporales y el 33% a veces expresan sus emociones mediante gestos corporales

**Tabla 22**

*¿El niño expresa frases cotidianas?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	14	47%
<b>NO</b>	6	20%
<b>A VECES</b>	10	33%
<b>TOTAL</b>	30	100%



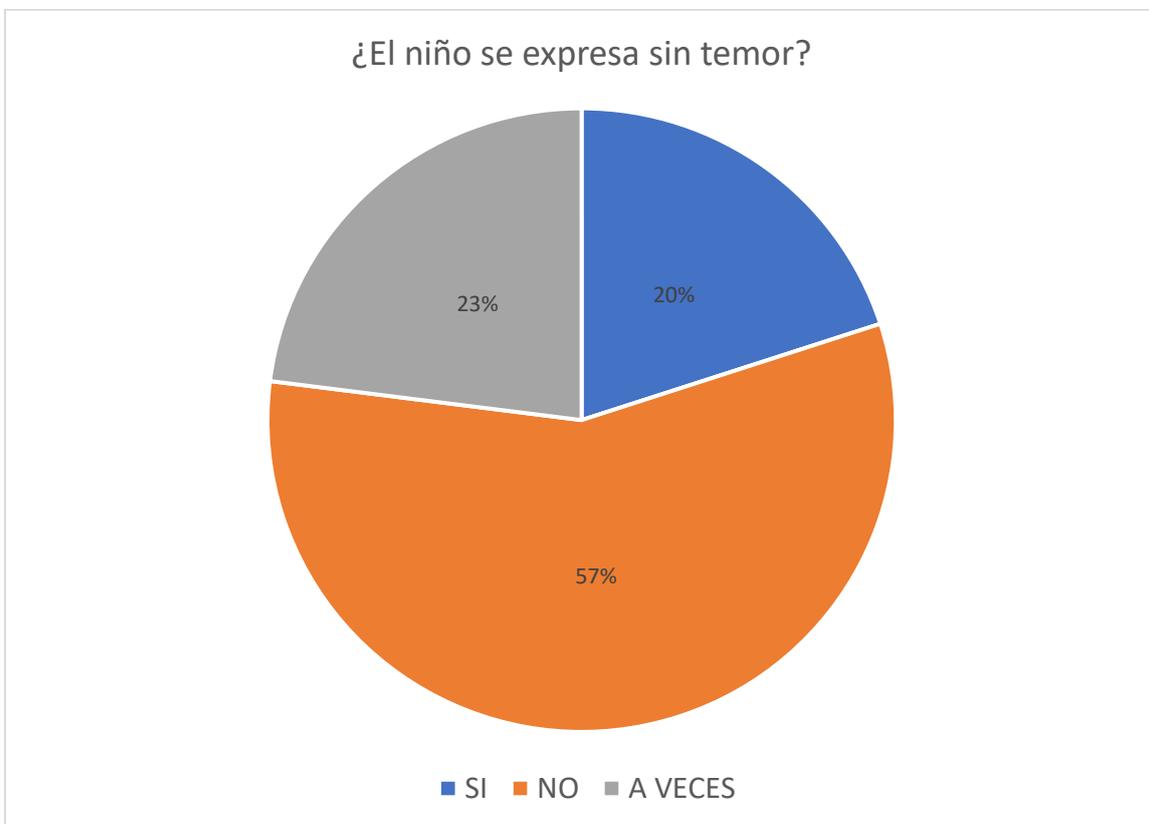
*Figura 22 ¿El niño expresa frases cotidianas?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 47% expresan frases cotidianas, el 20% expresan frases cotidianas y el 33% a veces expresan frases cotidianas

**Tabla 23**

*¿El niño se expresa sin temor?*

<b>INDICADOR</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SI</b>	5	20%
<b>NO</b>	15	57%
<b>A VECES</b>	10	23%
<b>TOTAL</b>	30	100%



*Figura 23 ¿El niño se expresa sin temor?*

**Interpretación:** De los 30 niños de 3 años del aula melón se observó que; el 20% se expresan sin temor, el 57% se expresa con temor y el 23% a veces se expresa sin temor

## 4.2. Contratación de hipótesis

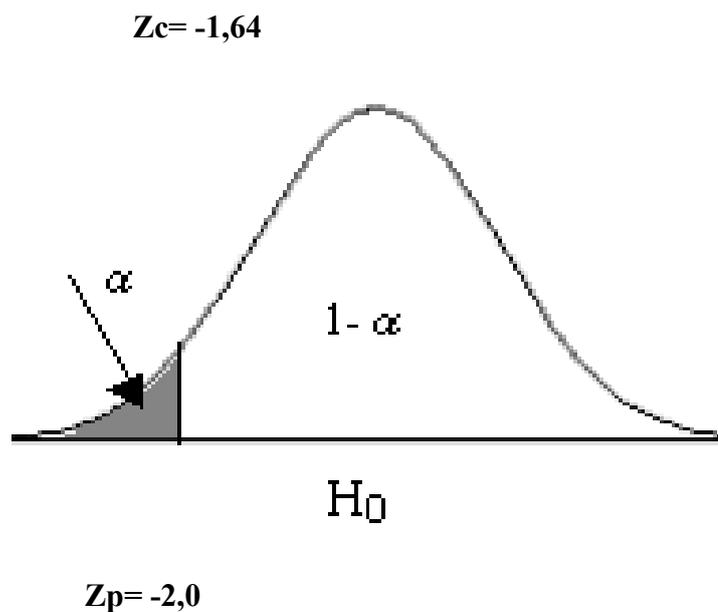
### Paso 1:

**H<sub>0</sub>:** Los juegos no influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

**H<sub>1</sub>:** Los juegos si influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

**Paso 2:**  $\alpha=5\%$

**Paso 3:**



**Paso 4:**

Decisión: Se rechaza  $H_0$

**Conclusión:** Se comprobó que los juegos si influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

#### 5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos se comprobó que los juegos sí influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022, guardando relación con Yarasca (2022) en su investigación titulada “El juego como estrategia para el desarrollo léxico semántico en comunicación oral en inglés en niños de 5 años”, en donde concluye que la gran parte de los niños mejorarían su desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés después de realizar 12 sesiones de juegos, se demuestran mejoras de las dimensiones de la variable dependiente (p. 63).

Además con Coronado (2022) en su investigación titulada “Estrategias docentes empleadas para el desarrollo del componente léxico-semántico en niñas y niños de 3 años, en el contexto de una educación a distancia, en una Institución Educativa Inicial pública del distrito de Magdalena del Mar”, porque concluye que las estrategias que utiliza el docente para el desarrollo del componente léxico semántico de los niños de 3 años en la educación a distancia, se dará mediante guías de observación y entrevista, en el que se podrá recopilar información confiable referente a las estrategias de lenguaje, elementos y conocimientos del docente de educación a distancia. Asimismo, se evidenció que el docente tuvo dificultad para responder algunas preguntas, porque desconocía algunos términos entre ellas la palabra semántica (p. 79).

Asimismo, con Ordinola (2019) en su investigación titulada “El juego lingüístico y su efecto en el desempeño semántico de alumnos de 5 años de la I.E.P. Divino Niño Jesús, los Médanos, Castilla, Piura, 2018”, concluye que mediante juegos de adivinanzas, refranes y dramatizaciones mejora los desempeños semánticos, aprendizajes y la jerarquía semántica de los niños de 5 años. (p. 43).

Y finalmente con Canaval & Mamani (2018) en su investigación titulada “Los juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Bellapampa, del Distrito de Socabaya, Arequipa, 2017”, porque concluye que se logró estimular las expresiones orales a través de diferentes juegos de expresiones verbales en los niños de 5 años de I.E.I Bellapampa porque la expresión oral de los niños mejoró (p. 100).

## **CAPITULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **6.1. Conclusiones**

- Se concluye que los juegos influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños del aula melón de la I.E.I. N° 658.
- Se concluye que los juegos dramáticos influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños del aula melón de la I.E.I. N° 658.
- Se concluye que los juegos competitivos influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños del aula melón de la I.E.I. N° 658.
- Se concluye que los juegos de construcción influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños del aula melón de la I.E.I. N° 658.

#### **6.2. Recomendaciones**

- Al personal directivo se recomienda sensibilizar a los docentes y padres de familia en desarrollo léxico semántico.
- Al personal docente se recomienda que implemente los juegos como estrategias en sus clases para mejora el aprendizaje, expresión, pronunciación y desenvolviendo de los niños.
- Se recomienda fomentar los tipos de juegos mediante talleres escolares con la participación de sus padres, para mejorar estimular y mejor el aprendizaje de los niños.

## CAPITULO VII

### FUENTE DE INFORMACIÓN

#### 7.1. Fuentes bibliográficas

- De Dios González, S. (2022). Obtenido de [https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil/#google\\_vignette](https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-juegos-importantes-desarrollo-infantil/#google_vignette)
- Amaya Sequeda, J., Avendaño Gonzales, S., & Milena Galeano, S. (2016). Estrategia pedagógica para mejorar el aspecto semántico en los niños y niñas de cinco y seis años del grado transición en el colegio Tomás Cipriano de Mosquera, IED. *Posgrado*. Universidad Libre, Colombia, Colombia. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9576/Tesis%20Sandra%20Galeano%20cambios%20ok-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aparicio Roa , D. B. (2001). Obtenido de <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433>
- Cáceres León , B. V. (2014). Desarrollo de las estrategias léxicas y la comprensión lectora en los estudiantes del primer ciclo de la escuela académica profesional de educación de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión - huacho - 2014. *Posgrado*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú. Obtenido de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/2378/CACERES%20LEON%20BETTY.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=34&zoom=100,109,673>
- Carnaval Chata, M. Y., & Mamani Condori, M. (2018). Los juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Bellapampa, del Distrito de Socabaya, Arequipa, 2017. *Pregrado*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa, Perú. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/81982b8c-1b3f-4ac2-bfae-f5b6b7caaebd/content>
- Coronado Zuñiga, K. M. (2022). Estrategias docentes empleadas para el desarrollo del componente léxico-semántico en niñas y niños de 3 años, en el contexto de una educación a distancia, en una Institución Educativa Inicial pública del distrito de Magdalena del Mar. *Pregrado*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú. Obtenido de [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22526/CORONADO\\_Z%c3%9a%c3%91IGA\\_KARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22526/CORONADO_Z%c3%9a%c3%91IGA_KARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Delgado, J. (2019). Obtenido de <https://www.etapainfantil.com/juego-infantil-segun-edad-nino>
- Etecé, E. (2022). Obtenido de <https://concepto.de/juego/>
- García Elena, G. (2010). Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/235867494.pdf>
- Llopart, M. M. , & Geckeler, H. . (1976). Obtenido de [https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/campo-lexico-campo-semantico-y-familia-lexica-239.html#anchor\\_2](https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/campo-lexico-campo-semantico-y-familia-lexica-239.html#anchor_2)

- Ordinola Sandoval, C. (2019). El juego lingüístico y su efecto en el desempeño semántico de alumnos de 5 años de la I.E.P. Divino Niño Jesús, los Médanos, Castilla, Piura, 2018. *Pregrado*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Piura, Perú. Obtenido de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13485/JUEGO\\_LINGUISTICO\\_ORDINOLA\\_SANDOVAL\\_CIRLI\\_PAMELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13485/JUEGO_LINGUISTICO_ORDINOLA_SANDOVAL_CIRLI_PAMELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Patiño Zamora, A. V., & García Vargas, R. A. (2020). ELÉXICO: Diseño de un prototipo de juego para el aprendizaje de léxico de ELE de nivel A2. *Posgrado*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogota, Bogota. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/47183/ELEXICO%20-%20Tesis%20Valentina%20y%20Ronald.pdf>
- Peñaranda Castro, L. (2020). Desarrollo léxico en los niños del Subnivel Inicial 1 que asisten al Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Los Tulipanes del cantón Limón Indanza, provincia de Morona Santiago. *Pregrado*. Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10431/1/16055.pdf>
- Picon Cervantes, C. (2019). Actividades lúdicas para el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la I.E.I Parroquial "San Jose" Huaura - 2019. *Pregrado*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú. Obtenido de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3511/CELICA%20PICON%20CERVANTES%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Secadas Marcos , F. (2020). Obtenido de <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>
- Villalobos, J. D. (2023). Obtenido de <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-cuales-son-los-tipos-de-juegos>
- Yarasca Candela, L. (2022). El juego como estrategia para el desarrollo léxico semántico en comunicación oral en ingles en niños de 5 años. *Posgrado*. Universidad de Piura, Lima, Perú. Obtenido de <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/617970c9-569e-4919-b975-5f45f1f87aa3/content>

**Anexo 1:**



**LISTA DE COTEJO SOBRE EL JUEGO Y EL DESARROLLO LÉXICO SEMÁNTICO**

**I. INSTRUCCIONES**

Las preguntas cuentan con tres opciones del cual el personal de apoyo deberá marcar con un aspa X la respuesta, según lo que observa en el niño.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>

N°	<b>V1: JUEGOS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
	<b>D1: Dramáticos</b>			
<b>1</b>	¿El niño imagina mientras juega?			
<b>2</b>	¿El niño comparte mientras juega?			
<b>3</b>	¿El niño ayuda a sus compañeros mientras juega?			
<b>4</b>	¿El niño imita a personajes mientras juega?			
	<b>D2: Competitivos</b>			
<b>5</b>	¿El niño coordina mientras juega?			
<b>6</b>	¿El niño elabora estrategias mientras juega?			
<b>7</b>	¿El niño respeta las reglas del juego?			
<b>8</b>	¿El niño respeta a su compañero durante el juego?			
<b>9</b>	¿El niño ayuda a su compañero durante el juego?			
<b>10</b>	¿El niño supera sus frustraciones si se equivoca en un error?			
	<b>D3: De construcción</b>			
<b>11</b>	¿El niño es creativo cuando juega?			
<b>12</b>	¿El niño manipula objetos sin dificultad mientras juega?			
<b>13</b>	¿El niño utiliza su imaginación para superar dificultades presentadas durante juego?			
<b>14</b>	¿El niño construye piezas, pirámides o castillos?			
	<b>V2: DESARROLLO LÉXICO SEMÁNTICO</b>			
	<b>D1: Comprensión oral</b>			
<b>15</b>	¿El niño entiende las instrucciones de la maestra?			
<b>16</b>	¿El niño identifica las palabras o frases importantes?			
<b>17</b>	¿El niño selecciona las palabras o frases importantes?			
<b>18</b>	¿El niño interpreta el texto?			

	<b>D1: Expresión oral</b>			
<b>19</b>	¿El niño pronuncia las palabras de manera entendible?			
<b>20</b>	¿El niño pronuncia las palabras de manera fluida?			
<b>21</b>	¿El niño expresa sus emociones mediante gestos corporales?			
<b>22</b>	¿El niño expresa frases cotidianas?			
<b>23</b>	¿El niño se expresa sin temor?			

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>Título:</b> El juego como estrategia para el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.				
<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLE E INDICADORES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Cómo influye los juegos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye los juegos dramáticos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?</li> </ul>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar la influencia de los juegos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar la influencia de los juegos dramáticos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</li> </ul>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> Los juegos influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juegos dramáticos influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</li> </ul>	<p><b>VARIABLE X</b> El juego</p> <p>X1: Juegos dramáticos</p> <p>X2: Juegos competitivos</p> <p>X3: Juegos de construcción</p> <p><b>VARIABLE Y</b> Desarrollo léxico semántico</p> <p>Y1: Comprensión oral</p> <p>Y2: Expresión oral</p>	<p><b>NIVEL DE INVESTIGACIÓN:</b> Correlacional</p> <p><b>DISEÑO DE LA INVESTIGACION</b> No experimental</p> <p><b>TIPO DE INVESTIGACION</b> Básica</p> <p><b>ENFOQUE DE LA INVESTIGACION:</b> Cuantitativo</p> <p><b>POBLACION:</b> 30 niños</p> <p><b>MUESTRA:</b> 30 niños</p> <p><b>ESTADISTICO DE</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye los juegos competitivos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?</li>   <li>• ¿Cómo influye los juegos de construcción en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar la influencia de los juegos competitivos en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</li>   <li>• Determinar la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juegos competitivos influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</li>   <li>• Los juegos de construcción influyen significativamente en el desarrollo léxico semántico de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” – Huacho, durante el año escolar 2022.</li> </ul>		<p><b>PRUEBA:</b> Spss</p> <p><b>TECNICA:</b> Lista de cotejo</p> <p><b>INSTRUMENTOS:</b> Cuestionario</p> <p>14 preguntas para medir la variable X</p> <p>09 preguntas para medir la variable Y</p>
---	---	---	--	--