

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



TESIS

**PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LAS
HABILIDADES COMUNICATIVAS EN ESTUDIANTES DEL CUARTO
GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INKA
PACHACÚTEC DE MACHUPICCHU, CUSCO 2024**

PRESENTADO POR:

Br. ALDO RENE CUSIATAU MANUEL
Br. WENDY MERMA UÑAPILLCO

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADO(A) EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN.**

ASESOR:

Dr. COSME WILBERT MEDINA SALAS

**CUSCO – PERÚ
2026**



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el **Asesor** Dr. Cosme Wilbert Medina Salas quien aplica el software de detección de similitud al trabajo de investigación/tesis titulada: "PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INKA PACHACÚTEC DE MACHUPICCHU, CUSCO 2024"

Presentado por: Br. Aldo Rene Cusiatau Manuel DNI N° 45311361

Presentado por: Br. Wendy Merma Uñapillco DNI N° 48319682

Para optar el título Profesional/Grado Académico de Licenciado(a) en Ciencias de la Comunicación.

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por dos veces, mediante el Software de Similitud, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de Similitud en la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 7 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 08 de junio de 2026

Dr. Cosme Wilbert Medina Salas

Nro. de DNI 23963530

ORCID del Asesor <https://orcid.org/0000-0001-7313-2272>

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: **oid:** trn:ojd:::27259:598235202

PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN ESTUDIANTES DEL CUAR...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:598235202

Fecha de entrega

7 jun 2026, 8:56 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

7 jun 2026, 9:10 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN ESTUDI....pdf

Tamaño del archivo

2.6 MB

119 páginas

25.235 palabras

154.527 caracteres

7% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 5%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 5%  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.

Presentación

Señora:

Decana de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

Señores miembros del jurado:

De conformidad con el reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas - UNSAAC, ponemos a vuestra consideración el presente trabajo de investigación que lleva por título “Programa de juegos verbales para mejorar las habilidades comunicativas en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024”, Para optar al título profesional de Licenciado en Ciencias de la Comunicación.

El presente trabajo de investigación tiene el propósito de diseñar e implementar una propuesta educativo comunicacional innovadora orientada a fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes, a través del uso de estrategias lúdicas y participativas.

El trabajo responde a la necesidad de evaluar la pertinencia del empleo de los juegos verbales para el mejoramiento de las habilidades comunicativas, considerando que el programa de juegos verbales busca no solo motivar el desarrollo de competencias comunicativas, sino también fomentar la creatividad, la expresión oral y el trabajo participativo en el aula. Los juegos verbales se consideran parte de las estrategias de **animación sociocultural**, sobre todo cuando se utilizan con fines de dinamizar grupos, estimular la participación y fortalecer la comunicación.

Br. Aldo Rene Cusiatau Manuel

Br. Wendy Merma Uñapillco

Dedicatoria

Este trabajo de investigación está dedicado a quienes han sido pilares fundamentales en mi vida y formaron parte del desarrollo de este trabajo académico.

A mis padres, cuyo amor, sacrificio y ejemplo de integridad han sido la base de mi formación personal y profesional. Su constante apoyo ha sido mi mayor fortaleza.

A mi hija, por ser la razón y el motivo por el cual sigo persiguiendo mis metas.

A todos aquellos que, con su tiempo, conocimiento y apoyo desinteresado, han contribuido al logro de esta meta. Su valiosa colaboración ha dejado una marca, por lo cual les ofrezco mi más respetuoso y sincero agradecimiento.

Br. Wendy Merma Uñapillco

A mis familiares, por su amor incondicional, paciencia y ejemplo de integridad, que han sido luz y guía en mi vida, motivándome a seguir adelante. Su apoyo constante ha sido mi refugio y mi fuerza en cada desafío.

A mi hija, Lía Mariana, quien es mi mayor inspiración y razón para perseverar; tu alegría y amor llenan de sentido cada esfuerzo que realizó.

A todas las personas que, de manera desinteresada, han compartido su tiempo, conocimiento o palabras de aliento. Cada gesto y consejo han dejado una huella imborrable en este camino de aprendizaje y crecimiento profesional.

Br. Aldo Rene Cusiatau Manuel

Agradecimientos

Al culminar este trabajo de investigación, deseamos expresar nuestro sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que hicieron posible su realización.

A Dios, por brindarnos salud, fortaleza y sabiduría a lo largo de este proceso académico.

A mis docentes y asesores, por su guía constante, sus valiosos aportes y el acompañamiento durante el desarrollo de esta tesis.

A la Institución Educativa Inka Pachacútec del distrito de Machupicchu, por abrirme sus puertas y permitir el desarrollo del presente trabajo en su comunidad educativa.

A todos los estudiantes y docentes participantes, por su entusiasmo y colaboración durante la aplicación del programa de juegos verbales.

Y a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron con su apoyo, tiempo o palabras de aliento, mi más profundo reconocimiento y gratitud.

Br. Aldo Rene Cusiatau Manuel

Br. Wendy Merma Uñapillco

Índice de contenido

Presentación	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimientos	iv
Índice de contenido	v
Índice de tablas	10
Índice de figuras	11
Resumen	12
Abstract	13
Introducción	14
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
1.1. Situación problemática	17
1.2. Formulación del problema	20
1.2.1. <i>Problema general</i>	20
1.2.2. Problemas específicos	20
1.3. Justificación	20
1.3.1. <i>Justificación teórica</i>	20
1.3.2. <i>Justificación práctica</i>	22
1.3.3. <i>Justificación metodológica</i>	22
1.4. Objetivos	24
1.4.1. <i>Objetivo general</i>	24

1.4.2. <i>Objetivos específicos</i>	24
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	25
2.1. Bases teóricas	25
2.1.1. <i>Juegos verbales</i>	25
2.1.1.1. Técnicas individuales	26
2.1.1.2. Técnicas grupales.....	26
2.1.1.3. La creatividad y el juego	27
2.1.1.4. Importancia de la creatividad.....	28
2.1.1.5. Desarrollo de la creatividad.....	29
2.1.1.6. Categorías de los juegos verbales.....	29
2.1.2. <i>Habilidades comunicativas</i>	32
2.1.2.1. Dimensiones de las habilidades comunicativas	33
2.1.2.2. La comunicación como fenómeno social	37
2.1.2.3. Tipos de comunicación	38
2.1.2.4. La expresión oral	40
2.2. Marco conceptual.....	41
2.3. Antecedentes empíricos de la investigación	43
2.3.1. <i>Antecedentes internacionales</i>	43
2.3.2. <i>Antecedentes nacionales</i>	44
2.3.3. <i>Antecedentes locales</i>	45
CAPÍTULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES	47

3.1	Hipótesis.....	47
3.1.1.	<i>Hipótesis general</i>	47
3.1.1.	<i>Hipótesis específicas</i>	47
3.2.	Identificación de variables y dimensiones	47
3.2.1.	<i>Variable independiente: Juegos verbales</i>	48
3.2.2.	<i>Variable dependiente: Habilidades comunicativas</i>	48
CAPÍTULO IV METODOLOGÍA		49
4.1.	Ámbito de estudio: localización y geografía.....	49
4.2.	Tipo y nivel de investigación.....	49
4.3.	Enfoque de la investigación.....	50
4.4.	Diseño de la investigación.....	50
4.5.	Unidad de análisis	50
4.6.	Población de estudio.....	51
4.7.	Tamaño de muestra	51
4.8.	Técnicas de selección de muestra	51
4.9.	Técnicas de recolección de información	51
4.9.1.	Instrumento	51
4.10.	Técnicas de Análisis e Interpretación de Información	52
4.10.1.	<i>Análisis cuantitativo</i>	52
4.11.	Técnicas de análisis de datos y prueba de hipótesis.....	52
CAPÍTULO V RESULTADOS Y DISCUSIONES.....		53

5.1.	Desarrollo del programa de intervención	53
5.1.1.	<i>Orientación previa al inicio de cada sesión</i>	53
5.1.2.	<i>Aplicación del programa de juegos verbales</i>	54
5.1.3.	<i>Sesiones aplicadas.....</i>	55
5.1.3.1.	Sesión 1 y 2: Charadas.....	56
5.1.3.2.	Sesión 3 y 4: Trabalenguas.....	58
5.1.3.3.	Sesión 5 y 6: Rimas.....	61
5.1.4.	<i>Resultado general de las sesiones aplicadas</i>	64
5.2.	Resultados demográficos	65
5.2.1.	<i>Sexo</i>	65
5.3.	Resultados descriptivos del pre test y pos test.....	66
5.3.1.	<i>Resultados de la variable habilidades comunicativas</i>	67
5.3.2.	<i>Resultados de las habilidades comunicativas por dimensión</i>	71
6.3.1.	<i>Resultados de las habilidades comunicativas por indicador</i>	79
6.4.	Prueba de hipótesis.....	81
6.4.1.	<i>Prueba de hipótesis general.....</i>	81
6.4.2.	<i>Prueba de hipótesis específicas</i>	83
6.4.2.1.	Primera prueba de hipótesis específica	83
6.4.2.2.	Segunda prueba de hipótesis específica	86
6.4.2.3.	Tercera prueba de hipótesis específica.....	89
6.5.	Discusión de resultados	91

CONCLUSIONES	93
RECOMENDACIONES	96
REFERENCIAS	98
ANEXOS	107
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	108
Anexo 2: Operacionalización de variables	110
Anexo 3: Instrumento de investigación	111
Anexo 4: Carta de presentación	113
Anexo 5: Registro fotográfico de los talleres	114

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Organización de las sesiones del programa de juegos verbales</i>	55
Tabla 2. <i>Población participante por sexo</i>	65
Tabla 3. <i>Distribución de respuestas en las habilidades comunicativas de los estudiantes ..</i>	67
Tabla 4. <i>Distribución de respuestas sobre las habilidades comunicativas por sexo</i>	69
Tabla 5. <i>Distribución de respuestas sobre la habilidad de expresión de los estudiantes</i>	71
Tabla 6. <i>Distribución de respuestas sobre la habilidad asertiva de los estudiantes</i>	73
Tabla 7. <i>Distribución de respuestas sobre la habilidad de recepción de los estudiantes</i>	75
Tabla 8. <i>Distribución de respuestas sobre la habilidad paralingüística de los estudiantes.</i>	77
Tabla 9. <i>Distribución de respuestas sobre las habilidades comunicativas por indicador ...</i>	79
Tabla 10. <i>Estadísticos descriptivos de las habilidades comunicativas según pre test y pos test</i>	81
Tabla 11. <i>Prueba t de students para muestra independiente en las habilidades comunicativas</i>	82
Tabla 12. <i>Estadísticos descriptivos de las habilidades comunicativas en función de los trabalenguas.....</i>	83
Tabla 13. <i>Prueba t de students para muestra independiente de los trabalenguas en las habilidades comunicativas.</i>	85
Tabla 14. <i>Estadísticos descriptivos de habilidades comunicativas en función de las rimas.</i>	86
Tabla 15. <i>Prueba t de students para muestra independiente de las rimas en las habilidades comunicativas.</i>	88
Tabla 16. <i>Estadísticos descriptivos de habilidades comunicativas en función de las charadas.</i>	89
Tabla 17. <i>Prueba t de students para muestra independiente de las charadas en las habilidades comunicativas.</i>	90

Índice de figuras

Figura 1. Población participante por sexo, en porcentajes.....	65
Figura 2. Distribución de respuestas en las habilidades comunicativas de los estudiantes.	67
Figura 3. Distribución de respuestas sobre las habilidades comunicativas por sexo	69
Figura 4. Distribución de respuestas sobre la habilidad de expresión de los estudiantes...	71
Figura 5. Distribución de respuestas sobre la habilidad asertiva de los estudiantes.....	73
Figura 6. Distribución de respuestas sobre la habilidad de recepción de los estudiantes...	75
Figura 7. Distribución de respuestas sobre la habilidad paralingüística de los estudiantes	77
Figura 8. Distribución de respuestas sobre las habilidades comunicativas por indicador..	79
Figura 9. Media y nivel de confianza de las habilidades comunicativas según pre test y pos test.....	81
Figura 10. Media y nivel de confianza de las habilidades comunicativas en función de los trabalenguas.....	84
Figura 11. Media y nivel de confianza de habilidades comunicativas en función de las rimas.	86
Figura 12. Media y nivel de confianza de habilidades comunicativas en función de las charadas.	89

Resumen

La investigación tiene como propósito diseñar y aplicar un programa de juegos verbales para fortalecer las habilidades comunicativas en estudiantes de la Institución Educativa Inka Pachacútec del distrito de Machupicchu. El estudio reconoció las dificultades que enfrentan muchos alumnos en el desarrollo de habilidades comunicativas, especialmente en contextos rurales. Se empleó un enfoque preexperimental con un grupo de intervención al que se aplicó un programa basado en enfoques comunicativos. Participaron estudiantes de cuarto grado de secundaria, secciones A y B, a quienes se les administraron evaluaciones antes y después de la intervención para medir avances en su expresión verbal y no verbal. Los resultados mostraron una mejora significativa en las capacidades comunicativas de los estudiantes, evidenciando que las estrategias lúdicas facilitan el desarrollo de la competencia oral. También se observó un incremento en la motivación, la participación y la seguridad del alumnado. Se concluye que los juegos verbales son estrategias socioculturales válidas y eficaces para mejorar la expresión oral y se recomienda integrarlos en prácticas educativas habituales, así como en espacios laborales, familiares y comunitarios, especialmente en contextos diversos como Machupicchu.

Palabras clave: Juego verbal, Habilidad comunicativa, Programa educativo, Machupicchu

Abstract

The purpose of this research is to design and implement a verbal games program to strengthen communicative skills in students of the Inka Pachacútec Educational Institution in the district of Machupicchu. The study recognized the difficulties faced by many students in developing communicative abilities, especially in rural contexts. A pre-experimental approach was applied with an intervention group that received a program based on communicative approaches. Fourth grade secondary students, sections A and B, participated and were evaluated before and after the intervention to measure progress in verbal and non-verbal expression. The results showed a significant improvement in the students' communicative capacities, demonstrating that playful strategies facilitate the development of oral competence. An increase in motivation, participation, and self-confidence was also observed. It is concluded that verbal games are valid and effective sociocultural strategies to improve oral expression, and it is recommended to integrate them into regular educational practices as well as in work, family, and community spaces, especially in diverse contexts such as Machupicchu.

Keywords: Verbal game, Communicative skill, Educational program, Machupicchu

Introducción

La comunicación es una competencia estratégica fundamental en el desarrollo integral de los seres humanos, ya que permite establecer relaciones interpersonales, expresar ideas y emociones, y participar de manera efectiva en distintos contextos sociales y culturales. En el contexto juvenil, las habilidades comunicativas constituyen herramientas esenciales para la interacción social, la construcción de significado y la participación activa en grupos diversos.

Diversos estudios han evidenciado que muchos adolescentes presentan dificultades en la comunicación oral, especialmente en aspectos como la fluidez verbal, la escucha activa, la comunicación asertiva y la utilización de recursos paralingüísticos. Estas carencias limitan su capacidad para interactuar eficazmente y afectan la calidad de sus relaciones interpersonales, así como el desarrollo de competencias críticas y creativas en la comunicación.

En este marco, surge la necesidad de implementar estrategias comunicacionales innovadoras que fortalezcan estas habilidades. Una de estas estrategias son los juegos verbales, concebidos como dinámicas lúdicas centradas en el lenguaje, que promueven la creatividad, la fluidez oral, la comprensión de mensajes y la interacción comunicativa. Los juegos verbales constituyen, así, un recurso idóneo para analizar cómo se pueden mejorar las competencias comunicativas desde un enfoque estratégico y participativo.

La presente investigación, titulada “Programa de juegos verbales para mejorar las habilidades comunicativas en Estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024”, tiene como propósito analizar cómo la implementación de un programa de juegos verbales puede potenciar las competencias comunicativas en adolescentes, considerando las dimensiones de expresión oral, recepción de mensajes, comunicación asertiva y habilidades paralingüísticas.

Los hallazgos de este estudio aportan a la comprensión de los procesos de comunicación en cualquier contexto y ofrecen un modelo replicable que combina la teoría comunicacional con estrategias prácticas para el fortalecimiento de la comunicación oral, evidenciando cómo los juegos verbales potencian las competencias comunicativas de los estudiantes. Asimismo, los resultados permiten identificar mejoras en la expresión oral, la recepción de mensajes, la comunicación asertiva y las habilidades paralingüísticas, contribuyendo al desarrollo de individuos capaces de interactuar de manera efectiva y estratégica en distintos ámbitos sociales.

Esta investigación se organiza en cinco capítulos:

Capítulo I: Planteamiento del problema. En este capítulo se describe la situación problemática que fundamenta el estudio, se presenta la formulación del problema general y específicos, se justifica la investigación desde un enfoque teórico, práctico y metodológico. Por último, se muestra los objetivos general y específicos de la investigación.

Capítulo II: Marco teórico conceptual. En este capítulo se presentan las bases teóricas que sustentan la investigación, así como el marco conceptual donde se precisa los términos clave de la presente investigación. Además, se presenta los antecedentes empíricos de la investigación a nivel internacional, nacional y local.

Capítulo III: Hipótesis y variables. En este capítulo se presenta la hipótesis general y específicas que orientan la investigación, así como la identificación de variables y dimensiones para el análisis y medición del fenómeno de estudio.

Capítulo IV: Metodología. En este capítulo se describe el ámbito de estudio y la metodología empleada en la investigación, detallando el tipo, nivel, enfoque y diseño de la investigación. Además, se presenta la unidad de análisis, población de estudio, tamaño de muestra y la técnica de selección de muestra; así como las técnicas e instrumentos de

recolección de datos. Por último, se desarrolla las técnicas de análisis e interpretación de información y la técnica análisis de datos en conjunto con la prueba de hipótesis.

Capítulo V: Resultados y discusiones. En este capítulo se presentan y analizan los resultados obtenidos durante la investigación, organizados en distintas secciones. En primer lugar, se describe el desarrollo del programa de juegos verbales. Posteriormente, se muestran los resultados de la prueba pretest y posttest aplicadas a la variable habilidades comunicativas y sus dimensiones para comparar los cambios producidos tras la intervención del programa de juegos verbales. Además, se expone la prueba de hipótesis, que sustenta estadísticamente los hallazgos, y finalmente se desarrolla la discusión de resultados, en la que se interpretan los datos obtenidos a la luz del marco teórico y antecedentes revisados.

Se presenta las conclusiones, recomendaciones y referencias utilizadas en la presente investigación. Por último, se muestra los anexos de estudio como la matriz de consistencia, operacionalización de variables, instrumento empleado, carta de presentación y registro fotográfico de los talleres.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación problemática

En el campo de las Ciencias de la Comunicación, la competencia comunicativa se entiende como la capacidad de las personas para producir, interpretar y analizar significados en contextos socioculturales específicos. Este proceso involucra la articulación coherente de la expresión oral, la escucha activa, la comunicación asertiva y los recursos paralingüísticos que regulan la interacción interpersonal. Sin embargo, diversos estudios muestran que los adolescentes presentan limitaciones en estos procesos comunicacionales, lo que afecta su desempeño en espacios de convivencia, liderazgo, participación social y construcción de ciudadanía.

La competencia comunicativa se concibe como la capacidad que poseen las personas para producir, interpretar y analizar significados en contextos socioculturales específicos, integrando de manera articulada la expresión oral, la escucha activa, la comunicación asertiva y el uso adecuado de recursos paralingüísticos que regulan la interacción interpersonal (Hymes, 1972; Canale y Swain, 1980). Esta competencia resulta fundamental para la participación social, el liderazgo, la convivencia democrática y la construcción ciudadana.

A nivel mundial, diversos estudios advierten que los adolescentes presentan deficiencias significativas en sus competencias comunicativas, especialmente en la oralidad y la interacción interpersonal. La UNESCO (2017) señala que las limitaciones en la expresión verbal, la comprensión de mensajes orales y el manejo de recursos comunicativos afectan la participación activa de los estudiantes en entornos educativos y sociales. Asimismo, Mercer y Littleton (2007) sostienen que la falta de espacios comunicativos

dinámicos en la escuela restringe el desarrollo del pensamiento crítico y la construcción compartida de significados.

En el contexto de **América Latina**, esta problemática se agudiza debido a factores socioculturales y educativos. Investigaciones realizadas por Cassany (2012) y Kaplún (2002) evidencian que los sistemas educativos priorizan enfoques tradicionales centrados en la memorización de contenidos, relegando el desarrollo de habilidades comunicativas orales y expresivas. Como consecuencia, muchos estudiantes presentan dificultades para argumentar, dialogar, expresar opiniones y participar activamente en procesos comunicativos colectivos.

A **nivel nacional**, estudios desarrollados en el contexto peruano confirman la persistencia de estas limitaciones. Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019), una proporción significativa de estudiantes de educación secundaria presenta bajos niveles de desempeño en competencias comunicativas, particularmente en la expresión oral y la comunicación asertiva. Del mismo modo, autores como Zárate (2018) y Vílchez (2020) señalan que la escasa incorporación de estrategias lúdicas y participativas en el aula limita el fortalecimiento de la competencia comunicativa y la efectiva interacción social entre los estudiantes.

Esta problemática también se evidenció en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la **Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu**. Las observaciones comunicacionales realizadas en situaciones de interacción cotidiana mostraron dificultades en la expresión, especialmente en la fluidez verbal, la claridad del discurso, la organización lógica de ideas y el manejo del vocabulario. Asimismo, se identificaron carencias en la comunicación asertiva, tales como la incapacidad de expresar desacuerdos de manera adecuada, la limitada negociación de significados y la dificultad para ejercer su voz en espacios de diálogo horizontal.

En cuanto a los procesos de recepción, los estudiantes presentaron problemas para interpretar discursos orales, identificar intenciones comunicativas y decodificar adecuadamente los elementos simbólicos presentes en los mensajes. A ello se suma el uso poco desarrollado de recursos paralingüísticos, tales como entonación, ritmo, volumen, pausas y gestualidad, los cuales regulan la dimensión expresiva y emocional de los actos comunicativos y son fundamentales para la eficacia del intercambio interpersonal.

Desde la perspectiva de la Comunicación para el Desarrollo, estas limitaciones dificultan la participación activa de los estudiantes en procesos colectivos, reducen su capacidad para incidir en su entorno y restringen el ejercicio pleno de su interacción comunicativa. Frente a ello, los juegos verbales se constituyen como prácticas culturales que estimulan la producción simbólica, la interacción lúdica y la construcción colectiva de significados. Dinámicas como las charadas, rimas y trabalenguas funcionan como dispositivos comunicativos que promueven la creatividad, fortalecen la oralidad y facilitan la apropiación de códigos verbales y paralingüísticos.

Sin embargo, en la Institución Educativa Inka Pachacútec no se implementa un programa comunicacional estructurado que aproveche los juegos verbales como herramientas para fortalecer la competencia comunicativa. Esta ausencia limita el desarrollo de habilidades clave para la interacción interpersonal, la expresión identitaria y la participación social de los estudiantes.

Ante este escenario, emerge la necesidad de analizar los efectos de la implementación de un programa de juegos verbales, concebido desde las Ciencias de la Comunicación, para contribuir al fortalecimiento de la competencia comunicativa en sus distintas dimensiones.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

PG. ¿Cuál es el efecto de la implementación de un programa de juegos verbales para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024?

1.2.2. Problemas específicos

PE1. ¿Cuál es el efecto de los trabalenguas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024?

PE2. ¿Cuál es el efecto de las rimas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024?

PE3. ¿Cuál es el efecto de las charadas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024?

1.3. Justificación

El presente estudio de investigación tiene una alta relevancia para los investigadores y para estudios posteriores, quienes considerarán como referencia la presente investigación, que realizarán estudios similares.

Es necesario realizar este trabajo de investigación en el contexto actual, ya que es preciso cambiar algunas actitudes de los alumnos en lo referente a su expresión oral.

1.3.1. Justificación teórica

El estudio de las habilidades comunicativas (que comprende aspectos como la expresión oral, la escucha, la asertividad y la comunicación paralingüística) es un eje central en las ciencias de la comunicación, ya que la comunicación efectiva no solo se entiende

como transmisión de información, sino como la construcción de significados, relaciones y discursos sociales. En este sentido, las actividades que involucren juegos verbales posibilitan que los estudiantes experimenten distintos registros de lenguaje, modulen sus mensajes según interlocutores y mejoren su fluidez discursiva. De esta forma, la comunicación deja de ser un acto mecánico para convertirse en un acto reflexivo e institucionalizado en prácticas sociales.

Estudios recientes demuestran que jugar con el lenguaje potencia competencias discursivas, pues permite que los niños desarrollen su capacidad de expresión mediante el lenguaje oral, favoreciendo la construcción y reinterpretación de significados, mientras fortalecen y organizan progresivamente su manera de comunicarse. (Lobo Zapata, 2017).

Por otro lado, desde una visión comunicativa, la competencia lingüística se articula con la dimensión pragmática del lenguaje: saber cuándo hablar, cómo, para qué y con qué intención, así como interpretar al otro adecuadamente. Los juegos verbales implican estas dimensiones: el emisor debe adaptar su mensaje, considerar la retroalimentación, emplear turnos conversacionales, ironía o metáfora en ciertos casos, juegos de roles, etc. En investigaciones hispanoamericanas se ha observado que la aplicación de juegos verbales en contextos escolares mejora no solo la pronunciación, vocabulario o coherencia del discurso, sino también la autoconfianza de los estudiantes para participar en interacciones orales formales e informales. Por ejemplo, el trabajo titulado Juegos Verbales para mejorar las Habilidades Comunicativas en los Niños y Niñas de 5 Años de la I.E.I. N° 196 Lucanas, Ayacucho encontró que la estrategia didáctica basada en juegos verbales contribuye significativamente al desarrollo de competencias comunicativas, favoreciendo que los niños expresen sentimientos, opiniones y emociones, y mejoren su capacidad comunicativa general. (Lobo Zapata, 2017)

1.3.2. Justificación práctica

El programa de juegos verbales para estudiantes de cuarto de secundaria se justifica prácticamente porque brinda herramientas concretas para mejorar las habilidades comunicativas en contextos reales de interacción escolar. La comunicación no es sólo teoría: se manifiesta en cómo los estudiantes participan en clase, exponen trabajos, debaten con compañeros y expresan ideas ante un público. Un estudio realizado por Mamani Arpita y Mamani (2017) aplicó la técnica de los juegos verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes del 4° grado “G” de la IES Emilio Romero Padilla Comercial N° 45 de la región de Puno, y los resultados mostraron mejoras apreciables en claridad, fluidez y producción de discursos orales tras la aplicación de la estrategia en sesiones de aprendizaje. Esto indica que una intervención práctica como la que plantea esta tesis tiene potencial real de generar cambios observables en el desempeño comunicativo de los adolescentes.

Además, desde la ciencia de la comunicación, la dimensión práctica de este programa también tiene implicaciones en la alfabetización comunicativa, puesto que forma no sólo emisores más eficientes, sino interlocutores más sensibles al contexto, más capaces de escuchar, interpretar y reaccionar al otro. Un ejemplo similar es el proyecto “Me divierto escuchando juegos verbales” de Blanca María Moscoso (2019), que buscó mejorar la escucha activa mediante juegos verbales en niñas y niños en edad escolar, con resultados positivos en la mejora de la interacción comunicativa y la motivación tanto de estudiantes como docentes. Trasladar semejantes estrategias al nivel de cuarto de secundaria permitirá no sólo fortalecer la expresión oral, sino también formar competencias comunicativas de dimensión social y profesional, útiles para futuras tareas académicas, laborales y personales.

1.3.3. Justificación metodológica

Para llevar a cabo un programa de juegos verbales orientado a mejorar las habilidades comunicativas en estudiantes de cuarto de secundaria, resulta metodológicamente apropiado

adoptar un enfoque cuantitativo y/o cualitativo. Según Ñaupas et al. (2018), la metodología cuantitativa permite “medir, jerarquizar y cuantificar los datos empíricos que sirven para el estudio” mientras que la cualitativa aporta en la interpretación profunda, contextual y significativa del discurso y las interacciones comunicativas.

En el contexto de ciencias de la comunicación, este diseño mixto posibilita no sólo determinar mejoras en variables observables como fluidez, precisión léxica o coherencia del discurso, sino explorar también percepciones, actitudes, dificultades que los estudiantes enfrentan al usar el lenguaje verbal en interacción. De esta forma, la recolección de datos puede involucrar instrumentos como pruebas orales estandarizadas y registros de audio o grabaciones interactivas, combinados con entrevistas semiestructuradas o grupos focales, para capturar tanto lo medible como lo cualitativo.

Además, la justificación metodológica contempla la necesidad de un diseño experimental con componentes pre y post intervención, para así evaluar el efecto del programa de juegos verbales en un período concreto. Este tipo de diseño permite comparar las habilidades comunicativas antes y después de la aplicación del programa, midiendo los cambios estadísticos en variables definidas (por ejemplo: vocabulario, claridad, fluidez) y al mismo tiempo explorar mediante análisis cualitativo cómo los estudiantes atribuyen sentido a los juegos, cómo perciben su propio progreso, qué barreras emergen. Ñaupas et al. (2018) plantean que el investigador debe definir lineamientos relacionados con el comportamiento de las variables y la comprobación de hipótesis, así como determinar el diseño de investigación, los instrumentos, los procedimientos de muestreo y el papel que asumirá durante el estudio, con la finalidad de garantizar la validez, confiabilidad y adecuación al contexto de la investigación. Aplicado al contexto de la presente investigación, este enfoque asegura que los resultados sean relevantes localmente, sensibles al contexto cultural,

educativo de los estudiantes y útiles tanto para la evaluación académica como para recomendaciones prácticas para docentes.

1.4. Objetivos

1.4.1. *Objetivo general*

OG: Determinar el efecto de la implementación de un programa de juegos verbales para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

1.4.2. *Objetivos específicos*

OE1. Determinar el efecto de los trabalenguas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

OE2. Determinar el efecto de las rimas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

OE3. Determinar el efecto de las charadas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Bases teóricas

2.1.1. *Juegos verbales*

Los juegos verbales, son actividades dinámicas que le sirven al alumno para ejercitar su expresión oral, a través de juegos recreativos adecuados a su edad y contexto. Estos juegos deben tener propósitos definidos y objetivos concretos, a fin de satisfacer ciertas necesidades y resolver determinados problemas o inconvenientes.

Podemos aprovechar los juegos en grupo para reforzar las habilidades verbales que los participantes ya han desarrollado, introduciéndolos en actividades como la oratoria, los discursos, los debates, la narración de cuentos, el uso preciso del vocabulario, la gramática adecuada y la formación de grupos dedicados al arte, la expresión oral y el teatro.

El ser humano, por naturaleza, es social; no se desarrolla en aislamiento, sino influenciado por quienes lo rodean y respondiendo constantemente a ese entorno. En este contexto, la enseñanza no solo es una obligación, sino también una consecuencia natural como seres sociales, ya que es a través de ella la sociedad asegura su continuidad. Por lo tanto, junto con el deber de enseñar, también surge el derecho de acceder a una educación. Para garantizar ese acceso, intervienen dos actores principales: el Estado, encargado de proporcionar los recursos; y los ciudadanos, responsables de aprovecharlos para alcanzar su desarrollo personal y contribuir al progreso colectivo. La motivación puede ser considerada como un constructo teórico definido como un proceso multi determinado que energiza y dirige el comportamiento en función de un objetivo. (LEXUS, 2010)

Se debe tener en cuenta el propósito de los juegos verbales para buscar estrategias que fomenten una participación activa de los participantes en las actividades del aula. Es decir, debe crear un ambiente que despierte el interés por involucrarse. Además, es

fundamental que reflexione sobre cómo incentivar en los alumnos una motivación duradera por el aprendizaje, de manera que desarrollen la capacidad de formarse de manera autónoma a lo largo de su vida. Por último, es importante que los participantes se involucren cognitivamente, es decir, que reflexionen profundamente sobre las razones por las cuales desean mejorar sus habilidades de comunicación oral y con qué finalidad. (Espinoza, 2020)

2.1.1.1. Técnicas individuales

El resultado de una determinada técnica dependerá de una serie de factores intrínsecos y extrínsecos del educando y de sus diferencias individuales. Tanto es así, que en una circunstancia una técnica puede sensibilizar a un grupo de alumnos y otra no. Otra técnica denominada como una técnica individual es tratar la problemática de las edades: se debe procurar relacionar, siempre que sea posible, el asunto a ser tratado con los problemas propios de cada fase de la vida dando a cada individuo lo que requiere de acuerdo a sus necesidades específicas y a sus problemas de profesión, economía, religión, moral, libertad. (LEXUS, 2010)

La motivación individual se hará tomando en cuenta las aptitudes, habilidades y deficiencias particulares de cada alumno, ya que cada individuo es diferente de otro. Se debe respetar los ritmos de aprendizaje y las inteligencias múltiples para evitar rechazo por parte de los alumnos, y que el objetivo que se quiere lograr tenga los frutos deseados. (Guzmán y Castro, 2005)

2.1.1.2. Técnicas grupales

Las técnicas grupales de motivación son las que se trabajan con grupos de las mismas características, ya sea en edad, afición u otras necesidades, estas pueden ser: técnica del éxito inicial, técnica del fracaso con rehabilitación, técnica de la competencia o rivalidad, técnica de la participación activa y directa de los alumnos, técnica del trabajo socializado y técnica de trabajo con objetivos reforzados. Es evidente que las técnicas de motivación citadas, y

otras no citadas, no constituyen recursos y resortes de eficacia mágica y resultados infalibles, capaces por sí mismas de producir automáticamente buenos resultados; la aplicación de las mismas supone que el facilitador conoce y sabe emplear las normas psicológicas de las buenas y auténticas relaciones humanas. (Guzmán y Castro, 2005)

Las técnicas grupales de motivación son las que cualquier docente maneja, ya que es parte de su labor diaria. Es necesario, sin embargo, conocer que estas técnicas mal empleadas pueden no tener los efectos esperados. Es necesario que el profesor siempre tenga en cuenta los intereses de sus estudiantes, sus preferencias y sobre todo el contexto en el que se desenvuelven; estos son aspectos muy importantes en la motivación de los alumnos.

2.1.1.3. La creatividad y el juego

Para comprender el significado de creatividad, es importante partir de su origen etimológico. El término proviene del latín "creare", relacionado con "crescere", que significa "crecer"; por ende, creatividad puede interpretarse como la capacidad de generar algo a partir de la nada. Se trata de una disposición innata para crear que está presente en todas las personas, sin importar la edad. Sin embargo, su desarrollo está fuertemente influenciado por el entorno cultural y social. La creatividad, como una inclinación natural hacia la autorrealización, necesita un ambiente propicio para manifestarse plenamente. En particular, los niños pequeños suelen mostrar un alto grado de creatividad. Lo que sí se tiene claro es que la creatividad sería más que una condición necesaria en las actuales condiciones de vida y que por lo demás ha sido siempre necesaria ya que el medio obliga al hombre a modificarlo para que éste sea más adaptable a su entorno y pueda sacar mejores ganancias. (CENTRUM, 2010)

En la actualidad vivimos en un mundo competitivo y de transformación continua, por lo que la creatividad se ha convertido en una capacidad muy importante, ya que nos permitirá mejorar la calidad de vida y competir en la sociedad. Es por esto que incentivar la creatividad

en nuestros niños es muy importante ya que a través del juego ellos podrán potencializar esta capacidad, porque los estaremos preparándolos para competir con creatividad en el mundo laboral.

2.1.1.4. Importancia de la creatividad

La creatividad es una facultad que permite comprender y descubrir lo que hay más allá de lo evidente. Debido a que el pensamiento creativo se basa en gran medida en la intuición y la imaginación, el acto de crear (como expresión libre y consciente del ser humano) también debe estar guiado por la razón para que tenga un impacto positivo. Al igual que otras capacidades humanas, el pensamiento creativo puede cultivarse y fortalecerse mediante una práctica constante y bien dirigida. En realidad, todos tenemos el potencial de desarrollar las habilidades necesarias para imaginar, innovar, transformar y mejorar no solo nuestro entorno, sino también nuestra propia vida. La creatividad puede ser referida a cualquier proceso de pensamiento que nos permita resolver un problema de manera útil y original. (Jiménez C. , 2005)

Promover el pensamiento creativo es esencial, ya que su enseñanza y desarrollo se basan en los mismos fundamentos que el pensamiento lógico. Ambos tipos de pensamiento se complementan al enfrentar y resolver situaciones de la vida diaria, respondiendo a la necesidad de desarrollar plenamente nuestras capacidades. No obstante, es importante no percibir la creatividad como un proceso aislado o contrario a la inteligencia o la razón, ya que constituye una parte integral de ellas.

2.1.1.5. Desarrollo de la creatividad

La creatividad según Jiménez (2005) surge a partir de tres elementos centrales:

- De la conciencia de la necesidad de cambio, tanto para enfrentar problemas existentes como para aproximarse a metas deseables.
- De la percepción sobre la posibilidad de crear cambio a través de la formulación de problemas, considerando sus diversas dimensiones, la búsqueda de una amplia gama de soluciones y de la capacidad de llevar a cabo lo que parece conveniente.
- La posibilidad de cambio está sujeta a la existencia de personas creativas (capaces de enfrentar el cambio con una perspectiva como la señalada) y a la presencia de un contexto sociocultural que permite acoger y formar a esas personas.

La creatividad se desarrolla a consecuencia de una necesidad de cambio en el educando. Puede ser una necesidad de algún objeto o la necesidad de solucionar un problema. Esto último es lo más importante ya que es el objetivo fundamental de la creatividad, puesto que el niño se encuentra en un proceso de desarrollo y es el transcurso de este proceso se topará con muchos problemas que requerirán de su capacidad creadora para solucionarlos.

2.1.1.6. Categorías de los juegos verbales

A. Las charadas

Las charadas, como una forma de juego verbal, representan una herramienta lúdica efectiva para fortalecer habilidades comunicativas, cognitivas y sociales. Los juegos verbales fomentan el desarrollo de la expresión oral, promoviendo la espontaneidad, la creatividad y el trabajo colaborativo (Herrera, 2024). Las charadas, al involucrar la representación de palabras o frases mediante gestos, favorecen la interpretación del lenguaje no verbal, lo que complementa y enriquece la competencia comunicativa de los participantes. Desde un enfoque sociocultural, (Vygotsky, 1978) argumenta que el juego es

fundamental para el desarrollo del lenguaje, ya que permite al niño actuar en un plano simbólico que antecede a la internalización del conocimiento. Las charadas, al requerir la cooperación entre los participantes y la construcción compartida de significados, se alinean con esta perspectiva al fortalecer la interacción social como base del aprendizaje lingüístico. A través del juego, los niños no solo practican estructuras del lenguaje, sino que también desarrollan empatía, imaginación y habilidades de pensamiento crítico.

En el ámbito educativo, los juegos verbales como las charadas mejoran la pronunciación, la fluidez y la comprensión oral, haciendo del aprendizaje un proceso activo y motivador (Condemarín, 2001).

B. Las rimas

Las rimas, como juegos verbales, constituyen una herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo del lenguaje y la conciencia fonológica. Se definen como la repetición de sonidos semejantes al final de los versos, lo que genera ritmo y musicalidad, facilitando la percepción y comprensión del lenguaje. Este recurso permite captar el interés de los estudiantes y favorecer a la recepción cognitiva de manera lúdica, así mismo contribuye al fortalecimiento de la pronunciación, la ampliación del vocabulario y el desarrollo de habilidades vinculadas a la lectura y la escritura (Defior Citoler, 2006). Desde la perspectiva de Martín Serrano, tanto en su Teoría de la Mediación Comunicativa (1977) como en su Teoría de la Comunicación (2007), sostiene que la recepción no es un acto pasivo de acumulación de datos, sino un proceso de mediación cognitiva donde el receptor debe reestructurar activamente los estímulos que recibe del entorno para dotarlos de sentido. Bajo este enfoque, la rima no opera como un simple adorno sonoro, sino como un modelo de mediación formal y estructurado. Al presentar un patrón rítmico y secuencial predecible, la rima impone una exigencia cognitiva en el aparato receptor del estudiante; este se ve obligado a desplegar procesos de atención y discriminación auditiva selectiva para mantener

el hilo conductor del relato y comprender la secuencia del mensaje dentro de su contexto. De este modo, la mediación de la rima transforma la escucha en un acto consciente y crítico, optimizando la capacidad del estudiante para decodificar, interpretar y asimilar la información recibida de manera asertiva. (Condemarín 2001) señala que las estructuras rimadas activan la recepción auditiva selectiva, exigiendo que el estudiante procese y discrimine conscientemente las variaciones sonoras del entorno. De este modo, tal como secunda Gómez Torrego (1998) al estudiar los facilitadores del discurso, la rima se consolida como una estrategia didáctica que refina el aparato receptor, permitiendo una transición fluida hacia la comprensión del mensaje.

C. Los trabalenguas

Los trabalenguas son composiciones lingüísticas que presentan una estructura fonética compleja, caracterizada por la repetición de sonidos similares, lo que los convierte en un desafío para la pronunciación fluida. Según Holguín y Zambrano (2021), estos juegos de palabras no solo entretienen, sino que también son herramientas efectivas para mejorar la fluidez verbal, la vocalización correcta y la memoria en los estudiantes. Su uso en el aula permite a los alumnos practicar la articulación y la dicción de manera lúdica, facilitando así el desarrollo de habilidades comunicativas esenciales (Fernández, 2024). En el contexto de la educación secundaria, los trabalenguas adquieren una relevancia particular al contribuir al fortalecimiento de las competencias comunicativas de los adolescentes. Las habilidades de comunicación impactan directamente en el bienestar emocional de los jóvenes, ya que les permiten expresar y comprender sentimientos, así como establecer relaciones interpersonales saludables. La práctica regular de trabalenguas en el aula puede mejorar la pronunciación, enriquecer el vocabulario y fomentar la confianza en la expresión oral, aspectos fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes.

Además, la incorporación de trabalenguas en las estrategias pedagógicas puede ser particularmente beneficiosa para estudiantes que enfrentan dificultades en la expresión oral. Según un estudio publicado en la Revista Cognosis, el uso de trabalenguas como estrategia didáctica en la educación básica elemental ha demostrado ser eficaz para mejorar la fluidez verbal y la memoria, al tiempo que proporciona un entorno de aprendizaje divertido y motivador. Estas actividades no solo refuerzan las habilidades lingüísticas, sino que también estimulan la creatividad y la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo (Holguín y Zambrano, 2021).

2.1.2. *Habilidades comunicativas*

Las habilidades comunicativas son fundamentales en la formación integral de los estudiantes de educación secundaria, ya que facilitan la expresión de ideas, emociones y pensamientos de manera clara y efectiva. Según Escobar y Gómez (2020), estas habilidades comprenden la capacidad de hablar, escuchar, leer y escribir, permitiendo a los individuos interactuar eficazmente en diversos contextos sociales y académicos. En el ámbito educativo, el desarrollo de estas competencias es esencial para fomentar la participación activa y el pensamiento crítico entre los adolescentes.

Las investigaciones han demostrado que la implementación de estrategias didácticas específicas puede mejorar significativamente las habilidades comunicativas de los estudiantes. Garay y González (2023) llevaron a cabo un estudio en el que aplicaron secuencias didácticas en la asignatura de Lengua Castellana, observando una mejora notable en la motivación y el compromiso de los alumnos con su proceso de aprendizaje. Estas actividades, cuidadosamente planificadas, permitieron a los estudiantes desarrollar sus competencias comunicativas de manera efectiva y significativa.

Además, el fortalecimiento de las habilidades comunicativas en la educación secundaria tiene un impacto positivo en el bienestar emocional de los estudiantes. Fernández

(2024) destaca que una comunicación efectiva no solo mejora las relaciones interpersonales, sino que también contribuye al desarrollo de la autoestima y la empatía. Por lo tanto, es crucial que las instituciones educativas promuevan entornos que favorezcan la expresión y comprensión de emociones, facilitando así una educación más integral y humanizada.

2.1.2.1. Dimensiones de las habilidades comunicativas

A. Habilidades para la expresión o emisión

Las habilidades comunicativas para la expresión oral son fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en la educación secundaria. Estas habilidades permiten a los alumnos expresar ideas, emociones y conocimientos de manera clara y efectiva, facilitando la interacción social y el aprendizaje colaborativo. Según Romeu (2014), la competencia comunicativa implica la capacidad de efectuar procesos comunicativos coherentes, integrando aspectos psicológicos y sociales que posibilitan la expresión y comprensión en diversas situaciones. Este enfoque destaca la importancia de enseñar y fortalecer la expresión oral desde las etapas escolares para preparar a los estudiantes para los desafíos comunicativos de la vida cotidiana y profesional.

En el contexto educativo peruano, se ha observado una limitada atención al desarrollo de la competencia de comunicación oral. Guerra et al. (2023) señalan que, aunque el Currículo Nacional de la Educación Básica plantea el desarrollo de esta competencia, en la práctica, especialmente en los primeros años del nivel primario y secundario, se prioriza la lectura y escritura, dejando de lado oportunidades para exposiciones, explicaciones orales e intercambio de ideas. Esta situación limita el desarrollo de habilidades comunicativas esenciales en los estudiantes. Por ello, es crucial implementar metodologías activas que fomenten la socialización, la interacción y el diálogo en la construcción de conocimientos, permitiendo a los alumnos expresar con claridad sus ideas y adaptarse a diversas audiencias.

Además, el desarrollo de habilidades comunicativas no solo mejora el rendimiento académico, sino que también impacta positivamente en el bienestar emocional de los estudiantes. Fernández (2024) destaca que la comunicación efectiva permite a los niños y adolescentes expresar y comprender sentimientos, establecer relaciones interpersonales saludables y fortalecer su autoestima. Por tanto, fomentar la expresión oral en el aula contribuye al desarrollo emocional y social de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos de la vida con confianza y empatía.

B. Competencias comunicativas asertivas

Las competencias comunicativas asertivas en la comunicación son esenciales para expresar pensamientos, emociones y necesidades de manera clara y respetuosa, sin recurrir a la agresividad ni a la pasividad. Según Carroble (1979), la asertividad es la capacidad de exponer de forma apropiada y directa, en un momento determinado, creencias y sensaciones tanto positivas como negativas. Navarro (2000) complementa esta definición al describir la asertividad como un conjunto de principios y derechos que conforman un modelo de vida personal enfocado en lograr el éxito en la comunicación humana, destacando la importancia de transmitir y recibir mensajes de manera honesta, respetuosa y oportuna.

El desarrollo de competencias comunicativas asertivas no solo mejora la calidad de las interacciones personales, sino que también contribuye al bienestar emocional y a la resolución eficaz de conflictos. Ser asertivo implica la capacidad de expresarse con seguridad sin recurrir a comportamientos pasivos, agresivos o manipuladores, lo que permite establecer relaciones interpersonales más saludables y equilibradas.

C. Habilidades para la recepción

Las habilidades comunicativas en la recepción son fundamentales para una interacción efectiva, ya que permiten al receptor interpretar y comprender adecuadamente los mensajes. Dell Hymes introdujo el concepto de "competencia comunicativa", que abarca

no solo el conocimiento gramatical, sino también la habilidad para usar el lenguaje de manera apropiada en diferentes contextos sociales. Su modelo "S-P-E-A-K-I-N-G" destaca la importancia del contexto en la comunicación, subrayando que la comprensión efectiva requiere considerar factores como la situación, los participantes y las normas de interacción. (Hymes, 1974)

El modelo S-P-E-A-K-I-N-G, es una herramienta que se utiliza para analizar los eventos comunicativos en su contexto social y cultural. Este modelo forma parte de su enfoque de la etnografía de la comunicación, y busca comprender cómo se utiliza el lenguaje en diferentes situaciones reales de interacción.

Cada letra de la sigla S-P-E-A-K-I-N-G representa un componente del acto comunicativo:

- **S – Setting and Scene (Escenario y escena):** Se refiere al tiempo y lugar físico del acto comunicativo (setting), así como al ambiente psicológico o cultural (scene), por ejemplo, una conversación informal entre amigos o una entrevista de trabajo.
- **P – Participants (Participantes):** Incluye a los hablantes y oyentes, sus roles, relaciones, y características sociales (edad, estatus, etc.).
- **E – Ends (Finalidades):** Objetivos o propósitos de la comunicación, tanto inmediatos como a largo plazo, así como los resultados esperados.
- **A – Act sequence (Secuencia de actos):** El contenido del mensaje, cómo se organiza y desarrolla el discurso o la conversación.
- **K – Key (Clave):** El tono, actitud o estilo del discurso (serio, sarcástico, humorístico, etc.).
- **I – Instrumentalities (Instrumentos):** Los canales (oral, escrito, digital) y formas del habla (dialectos, registros, etc.) usados.

- **N – Norms of interaction and interpretation (Normas de interacción e interpretación):** Reglas sociales que rigen cómo se espera que los participantes actúen y entiendan los mensajes.
- **G – Genre (Género):** El tipo de discurso que se está realizando, como una narración, sermón, broma, carta formal, etc .

Este modelo es útil para estudiar cómo el lenguaje no solo transmite información, sino también cómo refleja y construye relaciones sociales, valores culturales y normas (Hymes, 1974).

Desde la perspectiva de la psicología humanista, Rogers y Farson (1987) desarrollaron el concepto de "escucha activa", que implica una atención plena y empática hacia el interlocutor. Esta técnica requiere que el receptor no solo escuche las palabras, sino que también comprenda los sentimientos y significados subyacentes, fomentando una comunicación más profunda y significativa.

En el ámbito de la comunicación interpersonal, Paul Watzlawick propuso una teoría que enfatiza la imposibilidad de no comunicarse y la existencia de múltiples niveles en cada acto comunicativo. Según Watzlawick et al. (2020), toda comunicación tiene un nivel de contenido y un nivel de relación, lo que implica que el receptor debe interpretar tanto el mensaje explícito como las implicaciones relacionales y emocionales subyacentes.

D. Habilidades paralingüísticas

Las habilidades comunicativas paralingüísticas, que comprenden elementos no verbales como el tono, la entonación, el ritmo y las pausas, desempeñan un papel crucial en la transmisión de emociones y significados en la comunicación humana. Según Poyatos (2016), estos elementos no verbales son esenciales para una comunicación efectiva, ya que complementan y enriquecen el contenido verbal del mensaje. Poyatos destaca que la

paralingüística y la kinésica forman parte de un sistema comunicativo integral que permite una comprensión más profunda de las interacciones humanas.

En el ámbito de la comunicación política, estudios como el de Bermúdez et al. (2019) resaltan la importancia de las habilidades paralingüísticas en la efectividad del discurso. Los autores señalan que elementos como la entonación, las pausas y las vocalizaciones (risas, suspiros, etc.) son fundamentales para transmitir emociones y persuadir al público. Estas habilidades no verbales permiten a los líderes políticos conectar emocionalmente con su audiencia y reforzar el mensaje verbal.

2.1.2.2. La comunicación como fenómeno social

La comunicación es el proceso de compartir información mediante signos que pueden ser comprendidos por otras personas. Es un elemento esencial en toda sociedad, ya que los seres humanos necesitamos expresar lo que sabemos, sentimos y pensamos. En este sentido, la comunicación representa una forma de interacción social en la que una persona transmite a otra sus ideas, emociones, intenciones o instrucciones utilizando diversos medios como el lenguaje verbal, los gestos, expresiones faciales, sonidos, señales visuales, entre otros. (Fernández, 2011)

El ser humano es esencialmente social, y en cada momento de su vida busca relacionarse con las otras personas; por lo tanto, procurar que las personas utilicen convenientemente sus instrumentos de comunicación, especialmente el lenguaje oral es de gran relevancia. Las personas son individuos que inter socializan por medio del lenguaje. Se comunican pasando por todo ese proceso que se ha mencionado, en el que quizás el elemento más importante es la misma persona, quien debe dar de sí misma lo mejor para que todo lo que trate de comunicar sea en forma efectiva. (Fernández, 2011)

2.1.2.3. Tipos de comunicación

El hombre como ser eminentemente social, ha creado muchas formas de comunicarse, pero de acuerdo a la nueva holística hay dos tipos de comunicación que debe desarrollar con mayor fuerza, porque de ellas depende el desarrollo y la evolución social del individuo.

A. Comunicación intra personal

Este concepto tiene que ver con la inteligencia intrapersonal propuesto por Howard (1983), definiéndolo como La habilidad para identificar y comprender los aspectos internos personales, incluyendo el acceso a la vida emocional y a los sentimientos propios, así como la capacidad para distinguir entre diferentes emociones, nombrarlas y utilizarlas para guiar y entender el propio comportamiento. En términos generales, el autoconocimiento implica reconocer los propios sentimientos, emociones, gustos, competencias y recursos personales.

Es conocer el estado en que se encuentran las personas, siendo conscientes de las reacciones y los efectos que generan en su entorno. Además, sostiene que puede ser categorizada en tres capacidades básicas: control de las propias emociones, reconocimiento de las emociones de los otros y la capacidad de automotivación. (Cáceres, 2011)

La comunicación intrapersonal, es muy importante para que nosotros como personas individuales propendamos a buscar y alentar nuestro desarrollo. Se trata de la habilidad para percibir y comprender lo que ocurre en nuestro cuerpo, mente y emociones, así como la facultad de regular nuestros estados de ánimo y la manera en que los expresamos. Asimismo, incluye la capacidad de automotivarnos y mantenernos con ánimo. Parte de la presente investigación tiene que ver con este aspecto, ya que nuestro trabajo las inducirá a reflexionar sobre sus fortalezas y debilidades y a partir de ello ellas mismas podrán evaluarse al respecto (Cáceres Chaupín, 2011).

B. Comunicación interpersonal

Es aquella que nos permite entender y relacionarnos de manera eficaz con los demás. Sus componentes claves son: La empatía: permite entender y reconocer las emociones de los demás, requiere ponerse en el lugar del otro, pero sin perder su propia perspectiva. Para poder desarrollar la capacidad empática es fundamental aprender a escuchar al otro. Las habilidades sociales: Se refieren al conjunto de comportamientos verbales y no verbales, innatos o aprendidos, que nos permite establecer y mantener relaciones saludables. Y básicamente para resolver conflictos. (Cáceres, 2011)

Para poder hacerlo adecuadamente se requiere reconocer las emociones de los demás, reconocer sutilmente las señales que los demás nos envían acerca de lo que quieren o necesitan, etc. Estos actos de reconocimiento y lectura coadyuvarán de enorme manera al desenvolvimiento personal del individuo con respecto al medio donde se desarrolla, se verá fortalecido en sus relaciones interpersonales si utiliza adecuadamente sus instrumentos verbales y no verbales de comunicación.

El fenómeno que se produce en el hombre al utilizar tanto la comunicación intrapersonal e interpersonal se hace evidente en la convivencia y relaciones con sus congéneres. El presente trabajo de investigación es una oportunidad para poder demostrar que realmente a partir de estos conceptos se pudo lograr ese cambio de actitud y no sólo eso, sino sobre todo a utilizar asertivamente estos dos tipos de comunicación.

C. Fluidez verbal

La fluidez verbal es una habilidad que implica la facilidad para hablar a partir de un manejo adecuado de vocabulario, del contexto, dominio del tema y con soporte de la expresión corporal. Una persona con fluidez verbal, es una persona más segura y mejor insertada en la sociedad. En la actualidad quien mejor aprovecha del mundo es aquella

persona que ha desarrollado mejor sus habilidades comunicativas, especialmente la expresión oral. (Calsamiglia, H. y Tusón, A. 2007)

2.1.2.4. La expresión oral

Esta es una habilidad comunicativa que requiere saber desenvolverse tanto al momento de hablar como al escuchar. Su desarrollo busca que los estudiantes logren expresarse de manera ordenada, con naturalidad y sin temor, mostrando una actitud abierta al diálogo. Al ser una de las capacidades más utilizadas en la interacción social, cuando se fomenta correctamente, contribuye significativamente al buen desempeño del individuo en la sociedad, fortaleciendo además su seguridad personal y su confianza en sí mismo. (Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. 2003)

Lengua y habla

Desde un punto de vista científico, a partir de Ferdinand de Saussure se entiende por lengua el sistema de signos orales y escritos del que disponen los miembros de una comunidad para realizar los actos lingüísticos cuando hablan y escriben. La lengua es un inventario que los hablantes no pueden modificar, sólo emplearlo a través del habla, es decir, el conjunto de emisiones que los hablantes producen gracias al inventario del que disponen. Este concepto fue ligeramente modificado por Noam Chomsky, que entiende la lengua como el sistema interiorizado que poseen los hablantes, capaz de generar sus realizaciones lingüísticas. El hablante las evalúa gracias a la competencia, o sea, el dominio inconsciente que tiene de su lengua. El habla es el acto individual del ejercicio del lenguaje, producido al elegir determinados signos, entre los que ofrece la lengua, mediante su realización oral o escrita (Cáceres, 2011).

El desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas comienza de manera natural y se extiende a lo largo de toda la infancia. No depende únicamente del crecimiento biológico y psicológico, sino que también implica un aprendizaje cultural vinculado al entorno en el que

cada niño crece. La adquisición del lenguaje está profundamente conectada con la necesidad de comunicarse y con los estímulos que provienen del entorno. Por esta razón, es fundamental que la escuela brinde múltiples oportunidades de comunicación que sean auténticas, variadas y significativas, en diferentes contextos, con diversos objetivos y personas.

2.2. Marco conceptual

- A. **Argumentación:** Es la capacidad de sostener y defender un punto de vista mediante razonamientos claros y convincentes, buscando persuadir o justificar una posición. (Castellanos, 2021)
- B. **Competencia comunicativa:** La competencia comunicativa se entiende como la capacidad de producir, interpretar y negociar significados en distintos contextos socioculturales, integrando habilidades de expresión oral, comunicación escrita, escucha activa y manejo de recursos paralingüísticos (Cassany, 2006). Este constructo es fundamental en la educación secundaria, ya que permite a los estudiantes interactuar eficazmente, participar en espacios sociales y fortalecer su desarrollo personal y académico.
- C. **Comunicación asertiva:** La comunicación asertiva implica expresar ideas y emociones de manera clara, respetuosa y equilibrada, evitando actitudes pasivas o agresivas (Alberti y Emmons, 2008). Su desarrollo favorece la comprensión mutua, la resolución de conflictos y la interacción social positiva, constituyendo un componente esencial para la participación activa y el liderazgo en contextos educativos.
- D. **Comunicación asertiva:** La comunicación asertiva implica expresar ideas y emociones de manera clara, respetuosa y equilibrada, evitando actitudes pasivas o agresivas (Alberti y Emmons, 2008). Este constructo es fundamental para fomentar

relaciones interpersonales saludables, la resolución de conflictos y la participación activa en discusiones o debates.

- E. **Diálogo:** Consiste en el intercambio de ideas y opiniones entre dos o más personas, que requiere escucha activa, respeto por los turnos de palabra y coherencia en la comunicación. (Cáceres, 2011)
- F. **Elocución:** Se refiere a la capacidad de organizar y presentar ideas de manera clara, coherente y comprensible, facilitando la interacción efectiva y la socialización . (Cáceres, 2011)
- G. **Exposición oral colectiva:** Implica presentar ideas de manera grupal, promoviendo la participación equitativa, la construcción compartida de conocimientos y el respeto a la diversidad de opiniones (Castellanos, 2021).
- H. **Expresión oral:** La expresión oral es la capacidad de transmitir ideas, emociones y conocimientos mediante el lenguaje hablado, considerando aspectos de fluidez, claridad, coherencia, entonación y vocabulario (Cáceres, 2011). Es un componente clave de la competencia comunicativa, pues permite a los estudiantes participar activamente en discusiones, exposiciones y diálogos, reforzando su seguridad y confianza.
- I. **Juegos verbales:** Los juegos verbales son actividades lúdicas basadas en el uso creativo del lenguaje oral y escrito, que promueven la imaginación, la memoria, la asociación de ideas y la interacción comunicativa (Huizinga, 1938). En el ámbito educativo, estos juegos (como trabalenguas, adivinanzas, rimas y dramatizaciones) permiten mejorar la fluidez, precisión y riqueza del vocabulario, al tiempo que estimulan la creatividad y la participación activa de los estudiantes (Blanco y Blanco, 2020; Ruiz y Ríos, 2022).

J. **Paralingüismo:** El paralingüismo se refiere a los elementos no verbales que acompañan la comunicación oral, tales como entonación, ritmo, volumen, pausas y gestualidad, que influyen en la interpretación del mensaje y en la expresión de emociones (Knapp y Hall, 2010). Su dominio potencia la eficacia de la interacción verbal y permite a los estudiantes transmitir intenciones, emociones y actitudes de manera más clara y persuasiva.

2.3. Antecedentes empíricos de la investigación

2.3.1. Antecedentes internacionales

Blanco y Blanco (2020), desarrollaron un estudio en Colombia titulado “Plan de juegos verbales para el fortalecimiento del vocabulario en los estudiantes de Secundaria”. El objetivo principal de su investigación fue diseñar y aplicar un plan de juegos verbales como estrategia didáctica para potenciar el vocabulario y mejorar las competencias comunicativas en estudiantes de nivel secundario. La investigación se llevó a cabo bajo un enfoque cuasi-experimental, utilizando un grupo experimental y un grupo control, y se aplicaron pruebas diagnósticas iniciales y finales para medir el progreso en vocabulario. Durante la intervención, se implementaron dinámicas lúdicas centradas en adivinanzas, trabalenguas, sopas de letras, juegos de asociación y dramatizaciones verbales. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en el vocabulario activo del grupo experimental, así como mayor motivación hacia la lectura, seguridad en la expresión oral y disposición a participar en actividades comunicativas. Los autores concluyen que los juegos verbales constituyen una herramienta eficaz para potenciar las habilidades lingüísticas y comunicativas en la educación secundaria.

Ruiz y Ríos (2022), investigadores de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE llevaron a cabo una investigación en México bajo el título “Uso de los juegos verbales para el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años”, con el objetivo de analizar la efectividad de

los juegos verbales como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo del lenguaje. Su estudio combinó métodos cualitativos y cuantitativos, aplicando pruebas iniciales de lenguaje, observación directa en el aula y registros de desempeño, seguido de un plan de intervención basado en adivinanzas, trabalenguas, canciones y dramatizaciones durante tres meses. Tras la aplicación de pruebas posteriores a la intervención, los resultados mostraron que los juegos verbales enriquecen el vocabulario, mejoran la pronunciación, fomentan la interacción comunicativa y aumentan la seguridad en la expresión oral de los niños. Los autores destacan que esta estrategia no solo favorece el aprendizaje lingüístico, sino también la socialización y la motivación en el aula.

Narváez y Vega (2022), de la Universidad Central del Ecuador (UCE) realizaron en Quito, Ecuador, un estudio titulado “Los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 4 a 5 años”. La investigación tuvo como objetivo analizar la importancia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral, identificando los beneficios de diferentes tipos de juegos en la etapa inicial de adquisición del lenguaje. Se llevó a cabo como un proyecto de titulación con enfoque cualitativo-documental, revisando teorías del lenguaje y recopilando información sobre cómo los juegos verbales fomentan la expresión oral, comprensión y enriquecimiento del vocabulario. Los hallazgos concluyen que los juegos verbales permiten desarrollar la expresión oral, ampliar el vocabulario y mejorar la fluidez y pronunciación de manera lúdica, posicionando el juego como un medio fundamental para la construcción de significados lingüísticos a través de la acción y la interacción.

2.3.2. Antecedentes nacionales

González (2020) desarrolló el estudio “Modelo pedagógico basado en juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de cuatro años” en la Institución Educativa 203, ciudad de Lambayeque, Perú, como parte de su tesis en la Universidad César Vallejo.

El propósito fue determinar el efecto de un modelo pedagógico basado en juegos verbales para mejorar el lenguaje oral en niños de 4 años, y los resultados mostraron una influencia significativa en el desarrollo de habilidades comunicativas.

Huamani (2021) desarrolló en Yunyaccasa, Perú, un estudio titulado “Juegos verbales y expresión oral en quechua en estudiantes del primero de secundaria de la I.E. Francisco Bolognesi Cervantes”. El objetivo fue determinar la influencia de los juegos verbales sobre la expresión oral en quechua en estudiantes del primer grado de secundaria. La investigación utilizó un enfoque cuantitativo de tipo explicativo, con diseño no experimental descriptivo-correlacional. La población estuvo constituida por 20 estudiantes, quienes conformaron la muestra total. Se empleó una ficha de observación de 20 ítems con escalas dicotómicas (Sí/No) para recolectar datos, y se aplicó prueba de correlación para el análisis de hipótesis. Los resultados mostraron que los juegos verbales influyen significativamente en la expresión oral en quechua, evidenciando una relación positiva entre la aplicación de estas dinámicas y la mejora en la expresión oral de los estudiantes en dicho contexto educativo.

2.3.3. Antecedentes locales

Pacco (2023) desarrolló en Cusco, Perú, un estudio titulado “Juegos verbales para mejorar la expresión oral”, con el objetivo de determinar la incidencia de los juegos verbales en la mejora de la expresión oral de los estudiantes de una institución educativa cusqueña, considerando variables como fluidez, claridad y uso del vocabulario. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo y diseño cuasi-experimental, aplicando pruebas diagnósticas (pre-test) y de salida (post-test) para evaluar los cambios en la expresión oral tras la intervención. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la expresión oral de los estudiantes, demostrando que los juegos verbales constituyen una estrategia eficaz para fortalecer la

comunicación. El autor recomienda la implementación de estrategias lúdicas en la enseñanza de la expresión oral como recurso pedagógico.

Ccuyto y Díaz (2017) llevaron a cabo en Yanaoca, Canas, Cusco, Perú, un estudio titulado “El programa de los juegos verbales en la mejora de la expresión oral de los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N° 56106”. El propósito de la investigación fue mejorar la expresión oral de los estudiantes mediante un programa de juegos verbales centrado en la claridad, fluidez y coherencia de la comunicación. La investigación se realizó bajo un diseño pre-experimental, aplicando instrumentos de evaluación antes (pre-test) y después (post-test) de la intervención con juegos verbales. Los hallazgos indicaron que la implementación del programa tuvo un efecto positivo en la expresión oral de los estudiantes, potenciando su fluidez, claridad y seguridad al hablar.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

3.1.1. *Hipótesis general*

HG: La implementación de un programa de juegos verbales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

3.1.1. *Hipótesis específicas*

HE1. Los trabalenguas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

HE2. Las rimas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

HE3. Las charadas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

3.2. Identificación de variables y dimensiones

Las variables aplicadas son los Juegos verbales y habilidades comunicativas. Ambas son de naturaleza cuantitativa y de escala ordinal, lo que permite establecer relaciones de orden entre variables.

3.2.1. Variable independiente: Juegos verbales.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Item
Independiente: Juegos verbales	Charadas	Talleres	Para la variable independiente no se desarrolló un instrumento de medición, debido a que esta variable fue ejecutada en un plan de trabajo por los investigadores.
	Rimas		
	Trabalenguas		

3.2.2. Variable dependiente: Habilidades comunicativas.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Item
Dependiente: Habilidades comunicativas	Habilidades para la expresión o emisión	Claridad y coherencia	1
			2
		Reflexión antes de expresarme	3
			4
		Seguridad al comunicarme	5
		Claridad y efectividad del mensaje	6
			7
		Regulación del discurso	8
	Competencias comunicativas asertivas	Autorregulación en la interacción	9
			10
		Modulación asertiva	11
		Empatía y respeto	12
			13
		Adaptación al interlocutor	14
			15
	Habilidades para la recepción	Verificación de comprensión	16
			17
		Comprensión del mensaje y contexto	18
			19
		Apertura y ausencia de prejuicios	20
			21
	Habilidades paralingüísticas	Control visual	22
			23
		Uso adecuado de gestos manos	24
			25
		Coherencia del lenguaje corporal	26
			27

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Ámbito de estudio: localización y geografía

El estudio se desarrolló en la Institución Educativa Inka Pachacútec, ubicada en el distrito de Machupicchu, provincia de Urubamba, región Cusco. El distrito se caracteriza por su geografía montañosa y clima templado, propio de la zona ceja de selva andina. La institución se encuentra inmersa en un entorno sociocultural diverso, influido por la convivencia entre poblaciones rurales, comunidades quechua hablantes y actividades económicas vinculadas al turismo.

Este contexto geográfico y sociocultural influye directamente en las prácticas comunicativas de los estudiantes, quienes combinan expresiones propias del ámbito rural con el castellano académico empleado en la escuela. Por ello, el estudio sitúa su análisis en esta realidad educativa particular, donde fortalecer las habilidades comunicativas resulta esencial para el desarrollo académico y social de los adolescentes.

4.2. Tipo y nivel de investigación

La investigación es de tipo aplicada, ya que se orienta a resolver un problema concreto: mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes mediante un programa de juegos verbales. Según Arias (2012), la investigación aplicada utiliza el conocimiento científico para intervenir y transformar una situación específica.

Asimismo, el nivel de investigación es explicativo, según Hernández et al. (2014), este nivel busca comprender el efecto entre la aplicación del programa (variable independiente) y las consecuencias que genera en el desarrollo de habilidades comunicativas (variable dependiente).

4.3. Enfoque de la investigación

El estudio adopta un enfoque cuantitativo, debido a que la información recogida fue transformada en datos numéricos para medir los cambios producidos antes y después de la intervención. Este enfoque permite establecer comparaciones objetivas mediante técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, asegurando precisión y rigurosidad en la evaluación del programa.

4.4. Diseño de la investigación

Se utilizó un diseño preexperimental, específicamente del tipo pre-test – post-test con un solo grupo. Este diseño contempla:

- O₁: medición inicial de habilidades comunicativas
- X: aplicación del programa de juegos verbales
- O₂: medición final

Representación del diseño:

$$\boxed{GE = O_1 \quad X \quad O_2}$$

Donde GE corresponde al grupo experimental formado por los estudiantes de cuarto grado.

Este diseño permite obtener evidencia preliminar sobre el efecto del programa, aun cuando no se incluye un grupo control.

4.5. Unidad de análisis

La unidad de análisis estuvo conformada por cada estudiante de cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec. Cada uno representó una unidad individual de observación cuyos puntajes antes y después de la intervención permitieron evaluar cambios en las habilidades comunicativas.

4.6. Población de estudio

La población estuvo integrada por todos los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución mencionada. Este grupo se compone de adolescentes entre 15 y 17 años, provenientes mayoritariamente de zonas rurales y periurbanas del distrito de Machupicchu, lo que implica diversidad cultural y lingüística relevante para el desarrollo de competencias comunicativas.

4.7. Tamaño de muestra

Se utilizó una muestra censal, correspondiente a un muestreo no probabilístico, debido a que se consideró la totalidad de estudiantes de la población accesible del cuarto grado de secundaria ($N = 24$). Dado que el número de participantes era manejable, se decidió incluir a todos para evitar sesgos derivados del muestreo y asegurar representatividad total dentro del grado estudiado.

4.8. Técnicas de selección de muestra

La selección fue censal, ya que la muestra coincide con toda la población objetivo. Todos los estudiantes matriculados en cuarto grado fueron incluidos, siempre que cumplieran con los criterios de edad y asistencia regular.

4.9. Técnicas de recolección de información

Se empleó la técnica de encuesta, aplicada antes y después de la intervención del programa de juegos verbales. Esta técnica permitió recolectar información cuantificable sobre las habilidades comunicativas de los estudiantes.

4.9.1. Instrumento

El instrumento utilizado fue una prueba (pre test y post test) estructurada con ítems tipo Likert de cinco niveles, organizada de acuerdo con las dimensiones de la habilidad comunicativa definidas en el estudio.

- Pre-test: evaluación inicial
- Post-test: evaluación final

La comparación de los resultados del pre test y del post test permitió identificar las variaciones en el nivel de la habilidad comunicativa de los estudiantes después de la aplicación del programa.

4.10. Técnicas de Análisis e Interpretación de Información

El análisis de la información se realizó considerando los puntajes obtenidos en el pre-test y post-test. Se aplicaron métodos estadísticos para determinar si existieron diferencias significativas antes y después del programa.

4.10.1. Análisis cuantitativo

Se utilizó estadística descriptiva y estadística inferencial mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas, con el fin de comparar los resultados y determinar el impacto del programa en las habilidades comunicativas.

4.11. Técnicas de análisis de datos y prueba de hipótesis

Para la presente investigación se utilizó la estadística comparativa porque, se confrontará los resultados de la prueba de entrada y la prueba de salida, tanto del grupo experimental como del grupo de control, estableciendo la diferencia de las medias.

Respecto a la prueba de hipótesis se empleó la T de Student para muestras relacionadas, por tratarse de una investigación longitudinal.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1. Desarrollo del programa de intervención

Como parte fundamental del diseño preexperimental, se implementó un programa de juegos verbales compuesto por tres técnicas: charadas, rimas y trabalenguas, dirigido a los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu. El proceso comprendió tres etapas: inducción, aplicación del programa y evaluación posterior. Todas las actividades se realizaron entre los meses de noviembre y diciembre del 2024.

5.1.1. *Orientación previa al inicio de cada sesión*

Previo al desarrollo de cada sesión del programa, se brindó una explicación introductoria breve y focalizada, con el propósito de preparar a los estudiantes para la actividad correspondiente. En estas orientaciones iniciales se abordaban tres aspectos fundamentales, adaptados al contenido de cada sesión:

- **El propósito de la actividad del día**, especificando la habilidad comunicativa que se pretendía fortalecer.
- **La importancia de mejorar las habilidades comunicativas en su vida escolar y cotidiana**, contextualizada según la técnica a trabajar.
- **El rol de la dinámica lúdica seleccionada** (charadas, trabalenguas o rimas) y cómo esta contribuiría al desarrollo de su expresión oral.

Durante estos breves espacios iniciales fue posible observar el notorio nerviosismo de varios estudiantes, así como inseguridad al momento de intervenir o expresar ideas. Estas primeras observaciones permitieron reconocer las necesidades comunicativas del grupo y ajustar la conducción de las sesiones, generando progresivamente un ambiente de mayor confianza y participación.

5.1.2. *Aplicación del programa de juegos verbales*

En la fase de aplicación del programa de juegos verbales se desarrollaron tres sesiones principales, correspondientes a cada una de las técnicas trabajadas: charadas, trabalenguas y rimas. Sin embargo, debido a que el grupo total estuvo conformado por 24 estudiantes, se consideró pertinente dividirlos en dos subgrupos de 12 participantes. Esta decisión permitió manejar mejor las dinámicas, asegurar la participación individual y realizar una observación más precisa del desempeño de cada participante.

Como resultado de esta organización, cada una de las tres técnicas se aplicó dos veces (una por cada subgrupo), completándose así un total de seis sesiones de trabajo. Esta estructura facilitó que todos los estudiantes experimentaran las mismas actividades en condiciones similares, garantizando la coherencia del proceso de intervención y el adecuado desarrollo del diseño preexperimental.

La experiencia observada en los estudiantes tras la aplicación del programa de juegos verbales fue favorable y mostró efectos motivadores en su desempeño comunicativo. Durante las sesiones y al finalizar el proceso, pude recoger diversas apreciaciones espontáneas que evidenciaron cambios positivos en su participación oral y en su seguridad al expresarse. Entre los comentarios más frecuentes destacaron expresiones como: *“ahora puedo participar sin ponerme tan nervioso”*, *“los juegos ayudan porque ya no me da vergüenza hablar”* o *“los trabalenguas me han servido para hablar más claro”*.

Estos testimonios, aunque no forman parte de los indicadores cuantitativos, permiten comprender que el impacto del programa trasciende los resultados estadísticos. En este sentido, el estudio no solo evaluó mejoras en la competencia comunicativa, sino que también constituyó una intervención de carácter social, orientada a fortalecer la confianza, la expresión oral y la interacción entre estudiantes.

5.1.3. Sesiones aplicadas

El programa de juegos verbales fue desarrollado con estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec, con la finalidad de fortalecer las habilidades comunicativas mediante actividades dinámicas, participativas y creativas. El programa estuvo conformado por seis sesiones distribuidas en tres estrategias principales: charadas, trabalenguas y rimas. Cada actividad tuvo una duración aproximada de una hora y fue aplicada de manera grupal, promoviendo la interacción, la expresión oral, la creatividad y la seguridad comunicativa de los estudiantes.

A. Objetivo del programa

Mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria mediante la aplicación de juegos verbales orientados al fortalecimiento de la expresión oral, la fluidez verbal, la creatividad y la interacción grupal.

B. Organización de las sesiones

Tabla 1.

Organización de las sesiones del programa de juegos verbales

Sesión	Estrategia	Objetivo principal	Duración	Recursos utilizados
Sesión 1	Charadas	Desarrollar la comunicación no verbal y la interacción grupal	1 hora	Papel bond, lápices, plumones, reloj
Sesión 2	Charadas	Fortalecer la creatividad expresiva y la desinhibición	1 hora	Papel bond, lápices, plumones, reloj
Sesión 3	Trabalenguas	Mejorar la pronunciación y articulación verbal	1 hora	Hojas, lápices, plumones, cartulina
Sesión 4	Trabalenguas	Desarrollar fluidez verbal y seguridad al expresarse	1 hora	Equipo de grabación, hojas, refranes
Sesión 5	Rimas	Estimular la creatividad y organización de ideas	1 hora	Hojas bond, lana, plumones
Sesión 6	Rimas	Fortalecer la expresión oral y el trabajo grupal	1 hora	Hojas, lápices, lana, reloj

5.1.3.1. Sesión 1 y 2: Charadas

A. Introducción

Las primeras sesiones estuvieron orientadas al desarrollo de la comunicación no verbal mediante representaciones corporales y expresivas. Se buscó fomentar la espontaneidad, la participación activa y la interacción entre compañeros.

B. Actividades desarrolladas

Durante las sesiones los estudiantes realizaron diferentes dinámicas con situaciones utilizando únicamente gestos y movimientos corporales. Entre las actividades trabajadas se encontraron:

- “¿*Que película es?*”
- “*Preparar alimentos*”
- “*Acompañar una caminata*”
- “*Realizar compras en una tienda*”
- “*Expresar una emoción como alegría o sorpresa*”

C. Objetivos

- Fortalecer el trabajo en equipo y la interacción comunicativa, promoviendo la colaboración y el entendimiento entre los participantes.
- Desarrollar la creatividad expresiva y ampliar el vocabulario a través del uso dinámico del **lenguaje verbal y no verbal**.
- Estimular la concentración, la observación y la memoria, como bases del proceso comunicativo eficaz.
- Fomentar la resolución de problemas comunicativos mediante la interpretación de gestos, símbolos y representaciones.

- Potenciar la comunicación no verbal como medio esencial para la expresión de ideas, emociones y significados.

D. Estructura del taller de charadas

a. Introducción (5 minutos)

- Presentación del taller y explicación de los objetivos.
- Breve explicación sobre el concepto y la importancia de las charadas como estrategia de comunicación no verbal.

b. Creación de frases y palabras clave (30 minutos)

- Elaboración de palabras o frases clave que deberán ser adivinadas.
- Los estudiantes crean sus propias frases utilizando diferentes técnicas y estrategias creativas.
- Organización de ideas y preparación de las representaciones.

c. Desarrollo del taller: práctica grupal (15 minutos)

- Reunión de todos los participantes en grupo.
- Cada estudiante pasa al frente para representar mediante movimientos, gestos o señales la frase asignada.
- Los demás compañeros intentan adivinar la representación realizada.
- El participante que logra adivinar correctamente obtiene reconocimiento dentro de la dinámica.
- Durante la actividad se incentiva la participación activa y el desarrollo de la comunicación no verbal.

d. Compartir y retroalimentación (10 minutos)

- Los estudiantes comparten sus experiencias y charadas con el grupo.
- Se realiza la retroalimentación sobre las representaciones efectuadas, brindando sugerencias para mejorar la expresión y creatividad.

e. Conclusión (5 minutos)

- Revisión de los objetivos trabajados durante el taller y de los aprendizajes obtenidos.
- Reflexión sobre la importancia de la creatividad, la imaginación y la comunicación no verbal en las charadas.
- Fortalecimiento del trabajo grupal y de la interacción entre los estudiantes.

E. Resultados observados

Este taller permitió que los estudiantes participaran activamente y se involucraran en la dinámica, favoreciendo el desarrollo de la comunicación no verbal y la interacción grupal. Fue posible observar que, aunque algunos estudiantes se mostraron nerviosos o inseguros al inicio, gradualmente incrementaron su participación y adquirieron mayor soltura al interactuar con sus compañeros durante las actividades.

5.1.3.2. Sesión 3 y 4: Trabalenguas

A. Introducción

Estas sesiones estuvieron dirigidas a fortalecer la pronunciación, la fluidez verbal, la articulación y el manejo de elementos paralingüísticos como el volumen, la entonación y la velocidad del habla.

B. Actividades desarrolladas

Se practicaron trabalenguas de distintos niveles de dificultad, tales como:

- *“Tres tristes tigres tragan trigo en un trigal.”*
- *“Pablito clavó un clavito, ¿qué clavito clavó Pablito?”*
- *“El cielo está enladrillado, ¿quién lo desenladrillará?”*
- *“El perro de San Roque no tiene rabo porque Ramón Ramírez se lo ha cortado.”*
- *“Si el caracol tuviera cara como tiene el caracol, fuera cara, fuera col, fuera caracol con cara.”*

Además, se realizaron dinámicas de formación de parejas mediante refranes y competencias grupales de pronunciación.

C. Objetivos

- Mejorar la articulación, la rapidez y la precisión del habla, así como aumentar el vocabulario de los estudiantes.
- Ayudar a desarrollar la memoria, la imaginación y la atención como procesos esenciales para una comunicación efectiva y creativa.

D. Estructura del taller de trabalenguas

a. Introducción (5 minutos)

- Presentación del taller y explicación de los objetivos relacionados con la práctica de trabalenguas.
- Conversación inicial con los estudiantes sobre los trabalenguas que conocen y su importancia en la pronunciación y fluidez verbal.

b. Práctica individual (15 minutos)

- Distribución de hojas de papel y lápices a los participantes.
- Escritura de un trabalenguas en la pizarra o cartulina.

- Lectura individual en voz alta por parte de los estudiantes.
- Repetición constante de los trabalenguas para mejorar la pronunciación, la rapidez y la seguridad al hablar.

c. Práctica en parejas (15 minutos)

- Aplicación de la dinámica de formación de grupos mediante refranes.
- Distribución de frases incompletas de refranes para que los estudiantes encuentren a su pareja de manera aleatoria.
- Elaboración de trabalenguas propios por parte de cada pareja.
- Lectura alternada de los trabalenguas creados.
- Corrección mutua y práctica constante para fortalecer la articulación y la confianza comunicativa.

d. Práctica grupal (15 minutos)

- Reunión de todos los participantes en grupo.
- Presentación de un nuevo trabalenguas en la pizarra o cartel.
- Lectura colectiva y al unísono del trabalenguas.
- Repetición grupal hasta alcanzar una pronunciación clara y coordinada.

e. Conclusión (5 minutos)

- Reflexión sobre las experiencias desarrolladas durante el taller.
- Participación de los estudiantes compartiendo lo aprendido y las dificultades superadas.
- Agradecimiento por la participación, el esfuerzo y el compromiso demostrado durante las actividades.

f. Actividades complementarias

- Selección de trabalenguas con diferentes niveles de dificultad y temáticas.
- Competencia de trabalenguas para evaluar rapidez y precisión en la pronunciación.
- Elaboración de trabalenguas en equipo y presentación grupal de las producciones creadas.

E. Resultados observados

Los estudiantes evidenciaron mejoras progresivas en claridad articulatoria, rapidez verbal y seguridad al expresarse oralmente, especialmente al pronunciar secuencias fonéticas complejas.

5.1.3.3. Sesión 5 y 6: Rimas

A. Introducción

Las últimas sesiones estuvieron enfocadas en estimular la creatividad verbal, la ampliación del vocabulario y la organización de ideas mediante la elaboración de rimas.

B. Actividades desarrolladas

En el desarrollo de la actividad se utilizaron rimas como las siguientes:

- *“El sol se asoma en el cielo azul, pintando el día con su luz.”*
- *“La lluvia cae sobre la flor, y deja un brillo de color.”*
- *“En cada palabra que voy a decir, guardo un deseo por sonreír.”*
- *“En el camino de la amistad, florece siempre la bondad.”*
- *“Con rimas juego, con rimas pienso, y cada palabra tiene su inmenso.”*

C. Objetivos

- Fomentar la creatividad y la imaginación de los estudiantes del cuarto grado de secundaria a través de las rimas.
- Mejorar la habilidad de cada estudiante para pensar de manera creativa y encontrar palabras que rimen.
- Proporcionar un espacio divertido y relajado para practicar la creación de rimas.

D. Estructura del taller de rimas

a. Introducción (5 minutos)

- Presentación del taller y explicación de los objetivos propuestos.
- Breve explicación sobre el concepto de las rimas y su importancia en el desarrollo de la creatividad y la expresión oral.

b. Calentamiento (10 minutos)

- Desarrollo de ejercicios orientados a estimular la imaginación y la creatividad de los estudiantes.
- Aplicación de dinámicas como: palabras asociadas, donde se menciona una palabra y los estudiantes deben expresar otra relacionada; y juego de rimas, donde se proporciona una palabra y los participantes deben mencionar otra que rime con ella.

c. Creación de rimas (20 minutos)

- Elaboración de rimas individuales y grupales.
- Explicación y práctica de rimas internas, es decir, palabras que riman dentro de una frase o verso.
- Los estudiantes crean sus propias rimas utilizando diversas técnicas y estrategias creativas.

d. Desarrollo del taller: práctica grupal (20 minutos)**Dinámica de la telaraña**

- Organización de los participantes en dos grupos.
- Formación de círculos por cada grupo.
- El estudiante elegido inicia la dinámica sujetando una madeja de lana y mencionando una rima.
- Posteriormente pasa la lana a otro compañero al azar, quien continúa la secuencia formando una historia rimada.
- La actividad continúa hasta construir una “telaraña” colectiva.
- Al finalizar, el último participante devuelve la madeja repitiendo las rimas mencionadas anteriormente hasta regresar al inicio.

e. Compartir y retroalimentación (10 minutos)

- Socialización de las rimas creadas por los estudiantes.
- Retroalimentación grupal sobre creatividad, pronunciación y organización de ideas.
- Sugerencias para mejorar la expresión oral y la construcción de rimas.

f. Conclusión (5 minutos)

- Revisión de los objetivos desarrollados durante el taller.
- Reflexión sobre la importancia de la creatividad, la imaginación y el trabajo colaborativo en la creación de rimas.

g. Actividades complementarias

- Creación individual de rimas y presentación frente al grupo.
- Competencia de rimas para fortalecer la rapidez y fluidez verbal.
- Interacción grupal mediante intercambio y análisis de las rimas elaboradas.

E. Resultados observados

Se observó un mayor dominio del lenguaje oral, incremento de la creatividad y mejora en la fluidez verbal. Asimismo, los estudiantes demostraron mayor seguridad y disposición para participar frente al grupo.

5.1.4. Resultado general de las sesiones aplicadas

La aplicación del programa de juegos verbales, desarrollado a través de las sesiones de charadas, trabalenguas y rimas, permitió evidenciar avances significativos en las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec. Durante el desarrollo de las actividades se observó una participación progresivamente más activa, así como una mayor seguridad y confianza al momento de expresarse frente a sus compañeros. Las sesiones de charadas favorecieron principalmente la comunicación no verbal, la interacción grupal y la desinhibición; los trabalenguas contribuyeron al fortalecimiento de la pronunciación, la fluidez verbal y la articulación; mientras que las rimas estimularon la creatividad, la organización de ideas y la ampliación del vocabulario. Asimismo, las dinámicas grupales promovieron el trabajo colaborativo, la escucha activa y la integración entre los estudiantes, generando un ambiente participativo y motivador. En conjunto, los resultados obtenidos demostraron que el uso de juegos verbales constituye una estrategia pedagógica efectiva para mejorar las habilidades comunicativas y fortalecer la expresión oral en los estudiantes de educación secundaria.

5.2. Resultados demográficos

5.2.1. Sexo

Tabla 2.

Población participante por sexo

	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	11	45,8
Femenino	13	54,2
Total	24	100,0

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 1.

Población participante por sexo, en porcentajes



Nota: Desarrollada en Excel.

Interpretación

De la lectura de la tabla se tiene que la distribución equilibrada con ligera mayoría femenina: La muestra está compuesta por 24 estudiantes, de los cuales 13 son mujeres (54,2%) y 11 son varones (45,8%). Existe una ligera mayoría femenina, lo cual es relevante para la planificación y análisis de los efectos del programa de juegos verbales. Al tratarse de un diseño cuasi experimental, la equilibrada representación de ambos sexos contribuye a que los resultados sean más generalizables dentro del contexto escolar.

Aunque no hay una distribución perfectamente equitativa, la diferencia del 8,4% no es considerablemente sesgada, por lo que el análisis comparativo entre sexos podría ser viable si se considera pertinente.

Consideración para la intervención pedagógica: los juegos verbales, como estrategia de mejora de competencias comunicativas, pueden adaptarse o analizarse según preferencias, estilos de aprendizaje o participación diferenciada por género.

La distribución por sexo en la muestra es relativamente equilibrada, con una ligera mayoría femenina. Esta característica fortalece el diseño de la investigación cuasi experimental, ya que permite aplicar el programa con una representación adecuada de ambos géneros. Además, ofrece la posibilidad de analizar impactos diferenciados del programa de juegos verbales en las competencias comunicativas, en caso de que así lo contemple el objetivo de la investigación.

5.3. Resultados descriptivos del pre test y pos test

Como parte esencial del diseño preexperimental, se aplicaron dos evaluaciones cuantitativas destinadas a medir el nivel de habilidades comunicativas antes y después de la intervención. La prueba de entrada (**pretest**) se administró un día antes del inicio del programa de juegos verbales, de manera discreta e independiente de los talleres, con el fin de evitar que los estudiantes conocieran el propósito específico de la evaluación. Esta estrategia metodológica permitió que respondieran con naturalidad y espontaneidad, asegurando así un registro más auténtico y representativo de su desempeño inicial.

Una vez culminadas las seis sesiones del programa (charadas, trabalenguas y rimas) se procedió a la aplicación de la prueba de salida (**postest**). Esta evaluación se realizó bajo las mismas condiciones del pretest, lo que permitió garantizar la coherencia

metodológica, controlar posibles sesgos y comparar de manera precisa el progreso de los estudiantes.

5.3.1. Resultados de la variable habilidades comunicativas

A. Habilidades comunicativas

Tabla 3.

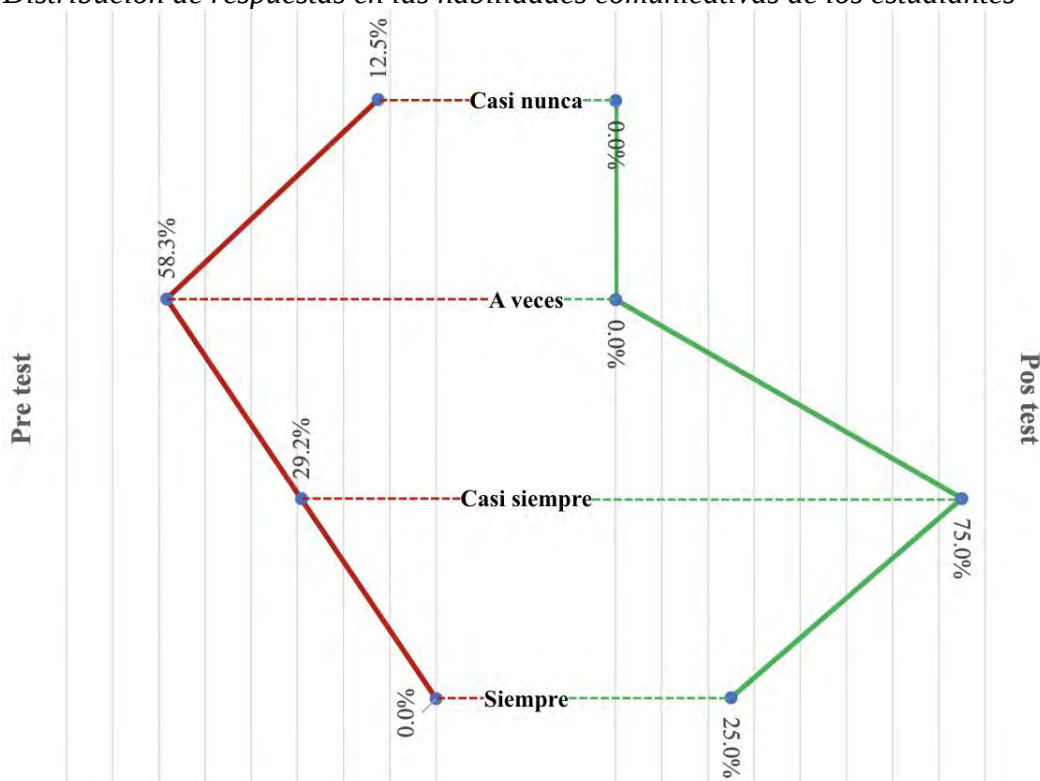
Distribución de respuestas en las habilidades comunicativas de los estudiantes

	Habilidades comunicativas (pre test)		Habilidades comunicativas (pos test)		Diferencia porcentual
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Casi nunca	3	12.5%	0	0.0%	-12.5%
A veces	14	58.3%	0	0.0%	-58.3%
Casi siempre	7	29.2%	18	75.0%	45.8%
Siempre	0	0.0%	6	25.0%	25.0%
Total	24	100.0%	24	100.0%	

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 2.

Distribución de respuestas en las habilidades comunicativas de los estudiantes



Nota: Desarrollada en Excel.

Análisis e interpretación

Los resultados comparativos entre el pre test y el pos test evidencian cambios sustanciales en los niveles de habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria. En el pre test, la mayoría de los estudiantes se concentraba en las categorías intermedias y bajas, destacando “A veces” con 58.3 % y “Casi nunca” con 12.5 %, mientras que solo el 29.2 % se ubicaba en “Casi siempre” y no se registraban estudiantes en la categoría “Siempre”. En contraste, los resultados del pos test muestran una redistribución claramente favorable: desaparecen por completo las categorías “Casi nunca” y “A veces” (0.0 %), mientras que “Casi siempre” se incrementa de manera notable hasta alcanzar el 75.0 % (+45.8 %) y emerge la categoría “Siempre” con un 25.0 % de los estudiantes. Estos cambios porcentuales reflejan un desplazamiento significativo desde niveles medios y bajos hacia niveles altos de habilidades comunicativas, evidenciando una mejora global en el desempeño comunicativo de los estudiantes tras la intervención.

Los cambios observados permiten interpretar que el programa de juegos verbales tuvo un efecto altamente positivo en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes. Las sesiones de charadas favorecieron la desinhibición, la comprensión del lenguaje no verbal y la interacción grupal; los trabalenguas contribuyeron al mejoramiento de la pronunciación, la fluidez verbal y el control paralingüístico; mientras que las rimas estimularon la creatividad, la organización de ideas y la expresión oral con mayor seguridad. La eliminación de las categorías más bajas y el marcado incremento de “Casi siempre” y “Siempre” en el pos test evidencian que las actividades lúdicas, aplicadas de manera sistemática y participativa, generaron un ambiente motivador y significativo que facilitó el desarrollo integral de la comunicación. En consecuencia, los resultados confirman que el programa de juegos verbales constituye una estrategia

pedagógica eficaz para mejorar las habilidades comunicativas en estudiantes de educación secundaria.

B. Habilidades comunicativas por sexo

Tabla 4.

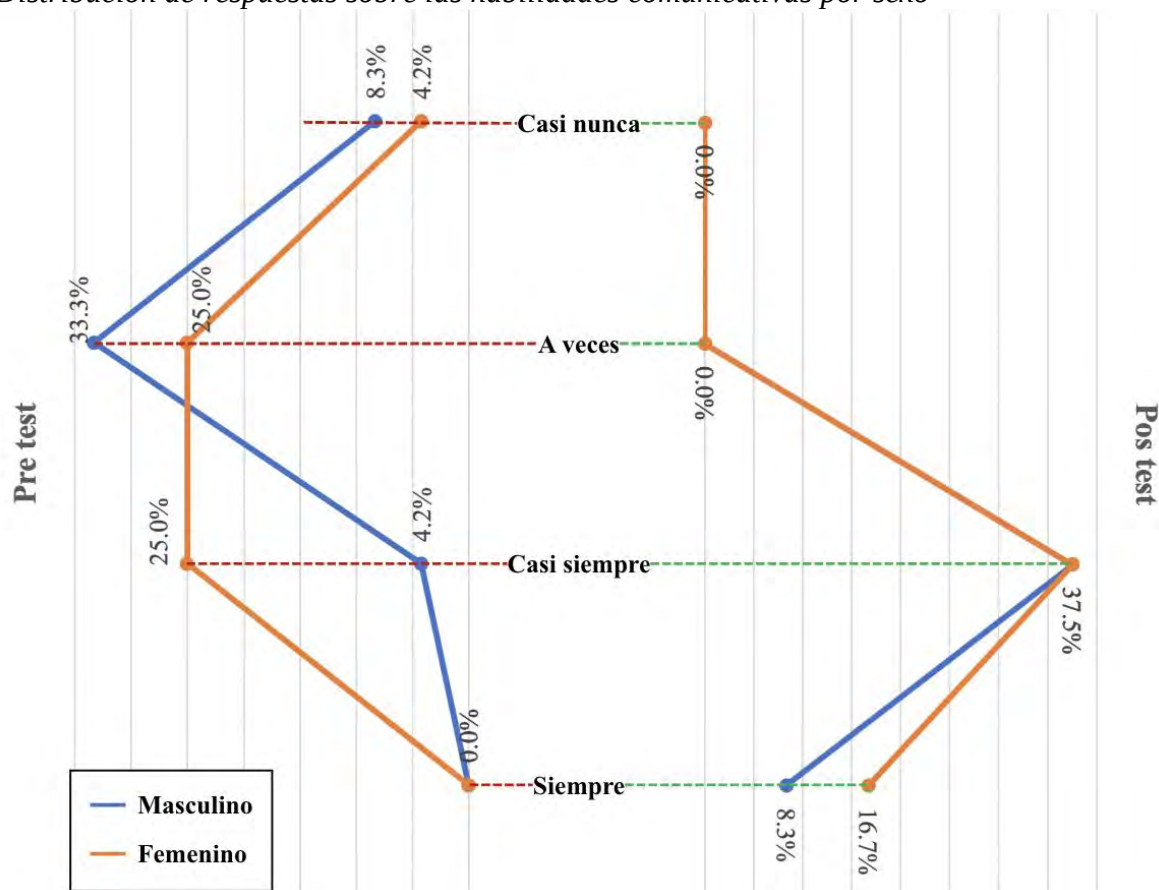
Distribución de respuestas sobre las habilidades comunicativas por sexo

	Habilidades comunicativas (pre test)				Habilidades comunicativas (pos test)			
	Masculino		Femenino		Masculino		Femenino	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
Casi nunca	2	8.3%	1	4.2%	0	0.0%	0	0.0%
A veces	8	33.3%	6	25.0%	0	0.0%	0	0.0%
Casi siempre	1	4.2%	6	25.0%	9	37.5%	9	37.5%
Siempre	0	0.0%	0	0.0%	2	8.3%	4	16.7%
Total	11	45.8%	13	54.2%	11	45.8%	13	54.2%

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 3.

Distribución de respuestas sobre las habilidades comunicativas por sexo



Nota: Desarrollada en Excel.

Análisis e interpretación

Los resultados del pre test evidencian que, antes de la aplicación del programa de juegos verbales, las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado se concentraban mayoritariamente en los niveles bajos y medios. En esta etapa inicial, un 33.3 % de los varones y un 25.0 % de las mujeres se ubicaban en la categoría “A veces”, mientras que aún se registraban porcentajes en “Casi nunca” (8.3 % en varones y 4.2 % en mujeres), lo que refleja limitaciones en la expresión, comprensión e interacción comunicativa. En contraste, los resultados del pos test muestran un cambio sustancial en la distribución de los niveles: desaparecen completamente las categorías “Casi nunca” y “A veces” en ambos sexos, incrementándose de manera significativa las categorías superiores. La opción “Casi siempre” alcanza el 37.5 % tanto en varones como en mujeres, y surge la categoría “Siempre”, con 8.3 % en el grupo masculino y 16.7 % en el femenino.

La mejora observada en el pos test puede interpretarse como resultado directo de la aplicación sistemática del programa de juegos verbales, el cual integró charadas, trabalenguas y rimas como estrategias lúdicas y participativas. Las sesiones de charadas favorecieron la desinhibición, la comunicación no verbal y la interacción grupal; los trabalenguas fortalecieron la pronunciación, la fluidez verbal y el control paralingüístico; mientras que las rimas estimularon la creatividad, la organización de ideas y la seguridad para expresarse. En conjunto, estas actividades generaron un entorno comunicativo dinámico y motivador que permitió a los estudiantes participar activamente, superar la timidez inicial y desarrollar progresivamente competencias comunicativas más sólidas.

5.3.2. Resultados de las habilidades comunicativas por dimensión

6. Habilidad de expresión

Tabla 5.

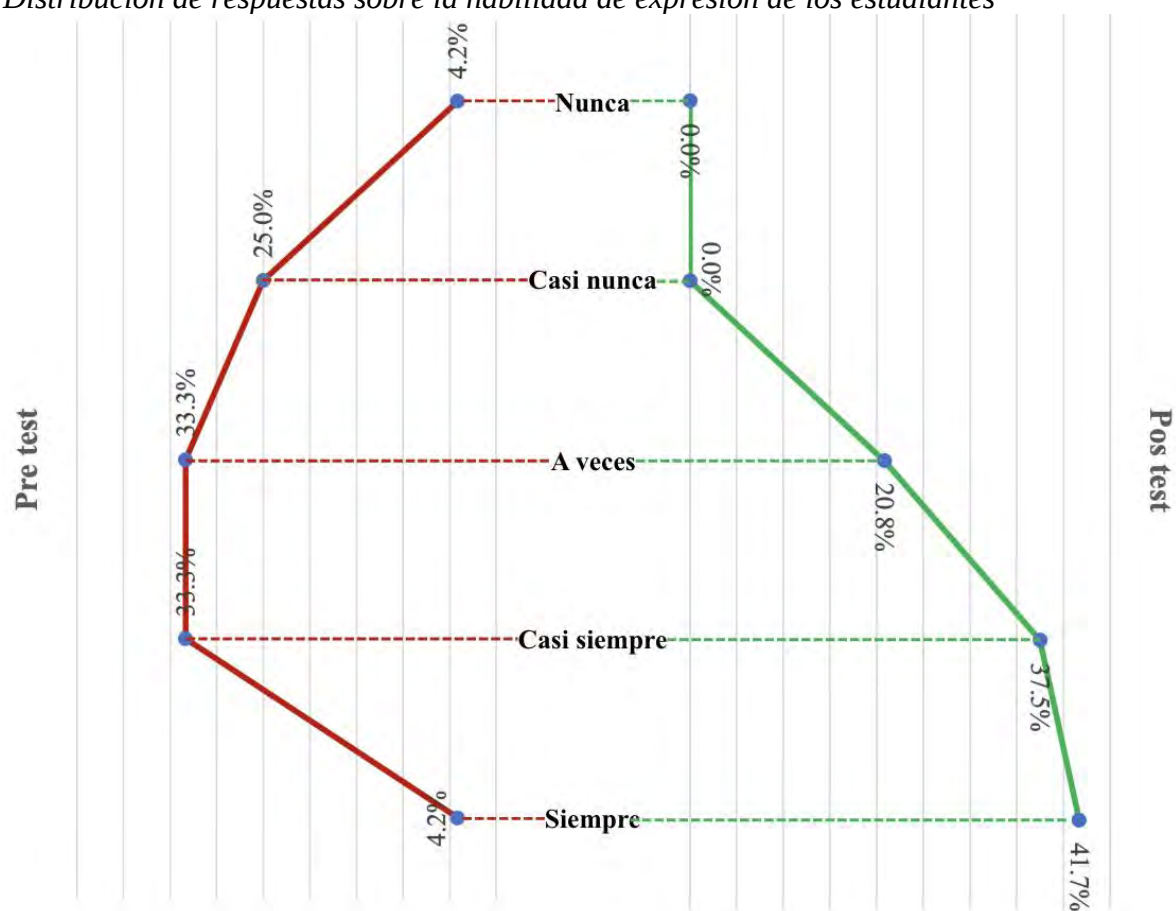
Distribución de respuestas sobre la habilidad de expresión de los estudiantes

	Habilidad de expresión (pre test)		Habilidad de expresión (pos test)		Diferencia porcentual
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Nunca	1	4.2%	0	0.0%	-4.2%
Casi nunca	6	25.0%	0	0.0%	-25.0%
A veces	8	33.3%	5	20.8%	-12.5%
Casi siempre	8	33.3%	9	37.5%	4.2%
Siempre	1	4.2%	10	41.7%	37.5%
Total	24	100.0%	24	100.0%	

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 4.

Distribución de respuestas sobre la habilidad de expresión de los estudiantes



Nota: Desarrollada en Excel.

Análisis e interpretación

Los resultados comparativos del pre test y pos test en la habilidad de expresión evidencian un cambio significativo en la distribución de los niveles de desempeño de los estudiantes. Antes de la intervención, el 29.2 % se ubicaba en los niveles más bajos (“Nunca” y “Casi nunca”), y un 33.3 % en “A veces”, lo que reflejaba dificultades para expresarse con propiedad, seguridad y claridad, tanto de forma oral como escrita. Tras la aplicación del programa de juegos verbales, estas categorías disminuyen drásticamente: “Nunca” y “Casi nunca” desaparecen por completo (–4.2 % y –25.0 % respectivamente), y “A veces” se reduce en –12.5 %. En contraste, se observa un incremento notable en los niveles altos, especialmente en “Siempre”, que pasa de 4.2 % a 41.7 %, representando una diferencia positiva de 37.5 %, y en “Casi siempre”, que aumenta de 33.3 % a 37.5 %.

La mejora observada en la habilidad de expresión puede interpretarse como un efecto directo de la aplicación sistemática del programa de juegos verbales, el cual integró charadas, trabalenguas y rimas como estrategias pedagógicas activas. Las charadas favorecieron la desinhibición, la seguridad para iniciar conversaciones y el uso del lenguaje no verbal; los trabalenguas fortalecieron la pronunciación, la claridad articulatoria y la fluidez verbal; mientras que las rimas estimularon la organización de ideas, la creatividad y la persuasión mediante el uso adecuado del lenguaje. Estas actividades impactaron directamente en aspectos evaluados como la corrección al expresarse oral y por escrito, la seguridad al comunicarse, la capacidad de argumentar, contrastar opiniones y utilizar un lenguaje comprensible. En conjunto, los resultados evidencian que el programa generó un entorno participativo y motivador que permitió a los estudiantes desarrollar una expresión más segura, clara y efectiva, consolidando así el fortalecimiento de esta habilidad comunicativa en el nivel secundario.

A. Habilidad asertiva

Tabla 6.

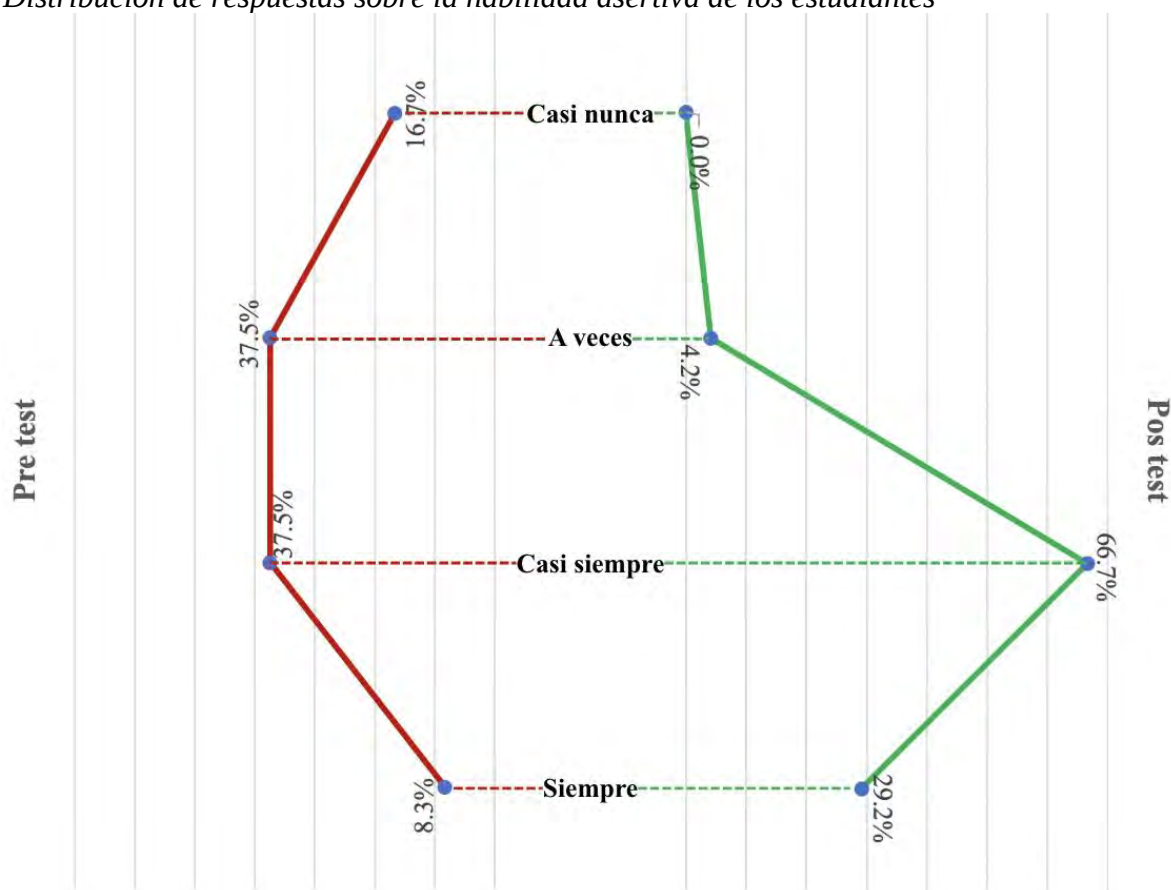
Distribución de respuestas sobre la habilidad asertiva de los estudiantes

	Habilidad asertiva (pre test)		Habilidad asertiva (pos test)		Diferencia porcentual
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Casi nunca	4	16.7%	0	0.0%	-16.7%
A veces	9	37.5%	1	4.2%	-33.3%
Casi siempre	9	37.5%	16	66.7%	29.2%
Siempre	2	8.3%	7	29.2%	20.8%
Total	24	100.0%	24	100.0%	

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 5.

Distribución de respuestas sobre la habilidad asertiva de los estudiantes



Nota: Desarrollada en Excel.

Análisis e interpretación

Los resultados comparativos del pre test y pos test en la habilidad asertiva evidencian una mejora sustancial en los niveles de desempeño de los estudiantes tras la aplicación del programa de juegos verbales. En el pre test, el 54.2 % de los estudiantes se concentraba en los niveles bajos y medios (“Casi nunca” con 16.7 % y “A veces” con 37.5 %), lo que reflejaba limitaciones para regular sus intervenciones, respetar opiniones ajenas y emplear un vocabulario adecuado según el interlocutor. Luego de la intervención, estas categorías disminuyen de manera significativa: “Casi nunca” desaparece por completo (-16.7 %) y “A veces” se reduce drásticamente a 4.2 % (-33.3 %). En contraste, se observa un incremento notable en los niveles superiores, especialmente en “Casi siempre”, que aumenta de 37.5 % a 66.7 % (29.2 % de incremento), y en “Siempre”, que pasa de 8.3 % a 29.2 % (20.8 % de incremento).

La mejora observada en la habilidad asertiva puede interpretarse como un efecto positivo de la implementación del programa de juegos verbales, el cual propició espacios dinámicos y participativos para el desarrollo de una comunicación respetuosa, empática y regulada. Las charadas favorecieron la desinhibición y la comprensión del lenguaje no verbal, fortaleciendo la capacidad de ponerse en el lugar del otro; los trabalenguas contribuyeron al control de la velocidad, claridad y corrección en la articulación del habla; mientras que las rimas estimularon la organización del discurso, el uso adecuado del vocabulario y la seguridad para expresar ideas frente al grupo. Estas estrategias incidieron directamente en los indicadores evaluados, como escuchar antes de emitir juicios, respetar opiniones, autorregular las intervenciones y adaptar el lenguaje al interlocutor. En conjunto, los resultados evidencian que el programa de juegos verbales permitió consolidar una comunicación más asertiva en los estudiantes del cuarto grado de

secundaria, favoreciendo interacciones comunicativas más eficaces, respetuosas y empáticas.

B. Habilidad de recepción

Tabla 7.

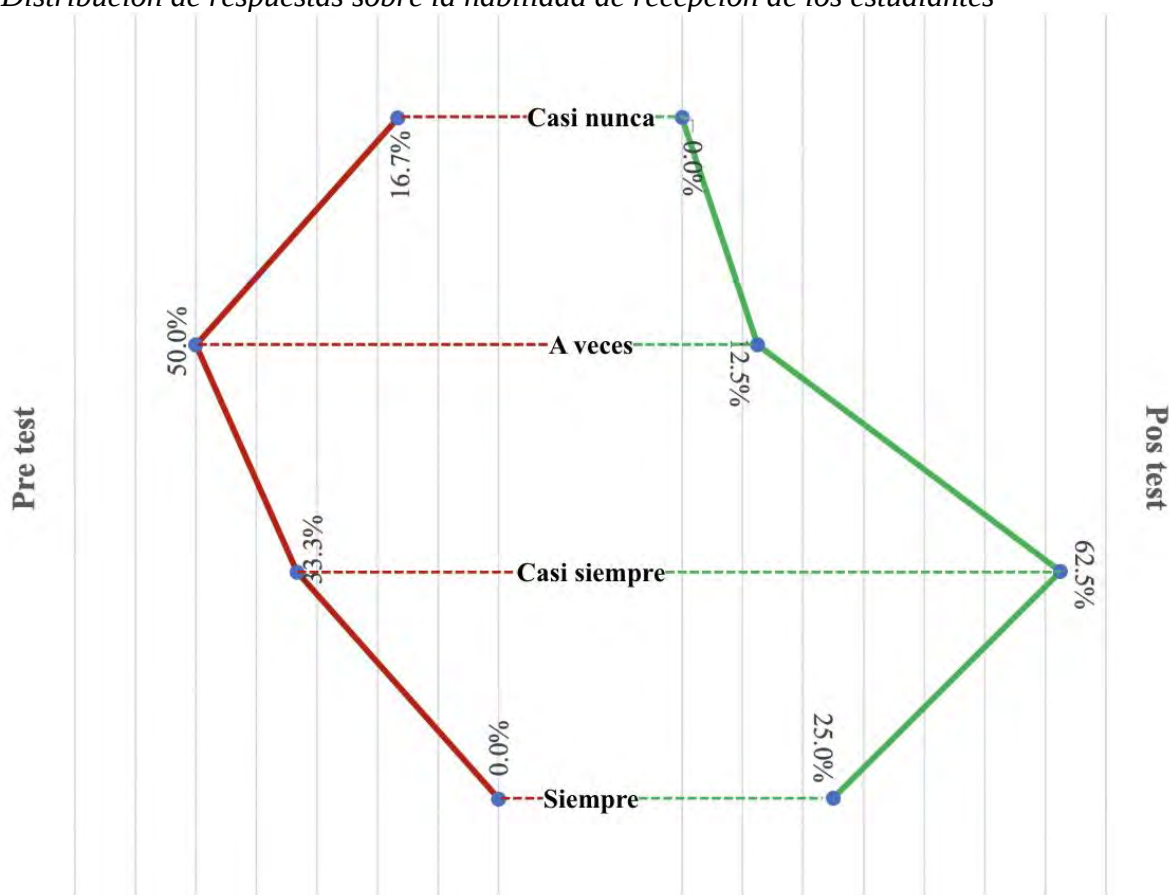
Distribución de respuestas sobre la habilidad de recepción de los estudiantes

	Habilidad de recepción (pre test)		Habilidad de recepción (pos test)		Diferencia porcentual
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Casi nunca	4	16.7%	0	0.0%	-16.7%
A veces	12	50.0%	3	12.5%	-37.5%
Casi siempre	8	33.3%	15	62.5%	29.2%
Siempre	0	0.0%	6	25.0%	25.0%
Total	24	100.0%	24	100.0%	

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 6.

Distribución de respuestas sobre la habilidad de recepción de los estudiantes



Nota: Desarrollada en Excel.

Análisis e interpretación

Los resultados de la habilidad de recepción evidencian cambios significativos entre el pre test y el pos test luego de la aplicación del programa de juegos verbales. En el pre test, el 66.7% de los estudiantes se ubicaba en los niveles bajos de desempeño (“casi nunca” y “a veces”), lo que reflejaba dificultades para comprender mensajes, identificar ideas principales, prestar atención al contexto y participar de manera abierta durante la comunicación. Sin embargo, en el pos test se observa una reducción total de la categoría “casi nunca” (-16.7%) y una disminución considerable de “a veces” (-37.5%), mientras que los niveles altos incrementaron de forma notoria: “casi siempre” pasó de 33.3% a 62.5% y “siempre” aumentó de 0% a 25%. Estos resultados muestran una mejora sostenida en la capacidad de los estudiantes para escuchar activamente, verificar la comprensión y mantener una actitud receptiva durante los intercambios comunicativos.

La mejora observada en la habilidad de recepción puede atribuirse a la aplicación sistemática del programa de juegos verbales, el cual integró charadas, trabalenguas y rimas como estrategias didácticas dinámicas y participativas. Las charadas fortalecieron la atención, la interpretación del lenguaje no verbal y la comprensión del mensaje a partir del contexto; los trabalenguas contribuyeron al control de la pronunciación, la concentración y la escucha atenta; mientras que las rimas estimularon la organización de ideas, la creatividad y la participación activa en un ambiente colaborativo. Estas actividades favorecieron que los estudiantes se cercioren de comprender antes de intervenir, formulen preguntas para aclarar dudas y acepten diferentes puntos de vista, aspectos directamente vinculados a los indicadores de la habilidad de recepción. En conjunto, los resultados confirman que el programa de juegos verbales fue eficaz para fortalecer las habilidades comunicativas en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec.

C. Habilidad paralingüística

Tabla 8.

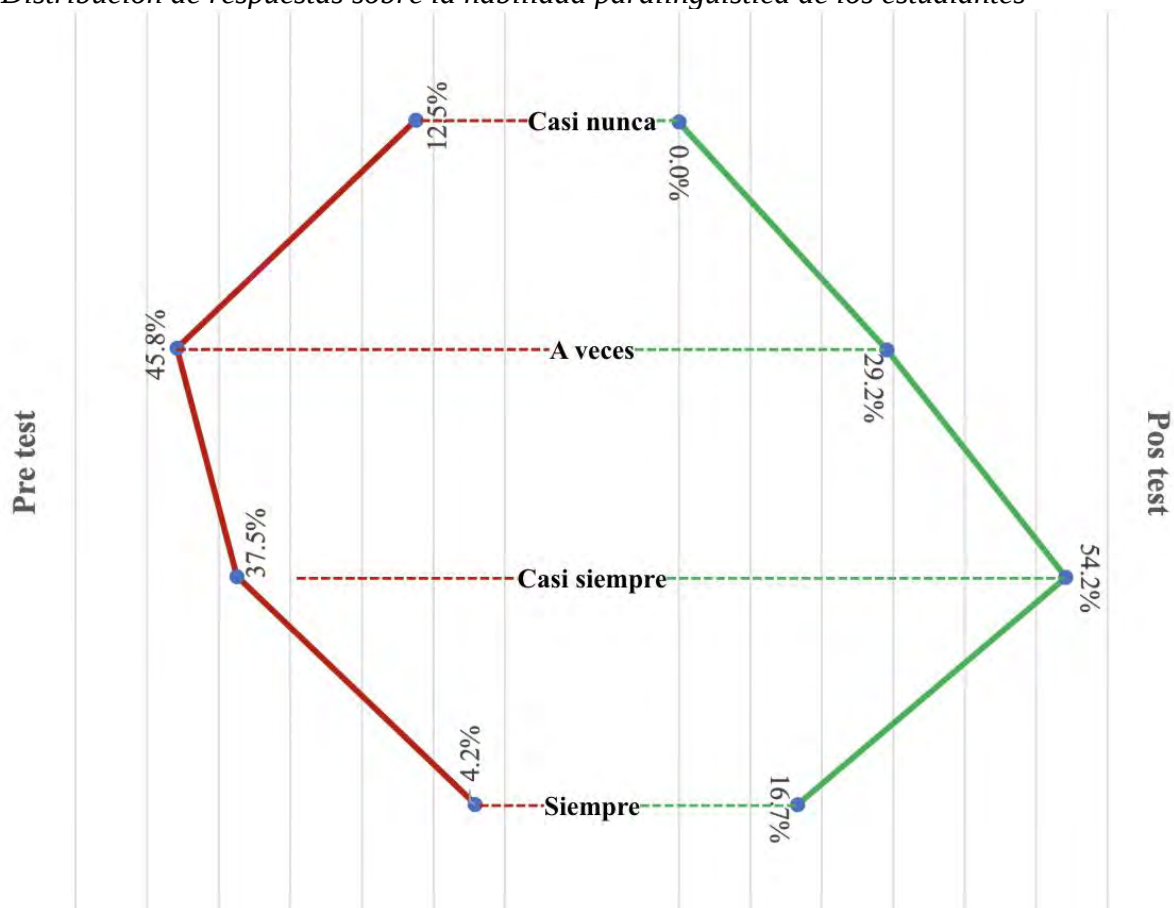
Distribución de respuestas sobre la habilidad paralingüística de los estudiantes

	Habilidad paralingüística (pre test)		Habilidad paralingüística (pos test)		Diferencia porcentual
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Casi nunca	3	12.5%	0	0.0%	-12.5%
A veces	11	45.8%	7	29.2%	-16.7%
Casi siempre	9	37.5%	13	54.2%	16.7%
Siempre	1	4.2%	4	16.7%	12.5%
Total	24	100.0%	24	100.0%	

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 7.

Distribución de respuestas sobre la habilidad paralingüística de los estudiantes



Nota: Desarrollada en Excel.

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos en la dimensión de la habilidad paralingüística muestran una mejora progresiva entre el pre test y el pos test tras la aplicación del programa de juegos verbales. En el pre test, el 58.3% de los estudiantes se concentraba en los niveles bajos (“casi nunca” con 12.5% y “a veces” con 45.8%), evidenciando limitaciones en el uso adecuado de la mirada, los gestos, los movimientos corporales y la expresión oral al comunicarse. En el pos test, la categoría “casi nunca” desaparece completamente (– 12.5%) y “a veces” se reduce a 29.2%, mientras que los niveles altos muestran un incremento significativo: “casi siempre” aumenta de 37.5% a 54.2% y “siempre” de 4.2% a 16.7%. Estos cambios reflejan un fortalecimiento del manejo de los elementos paralingüísticos como la expresión corporal, el contacto visual y el acompañamiento gestual del mensaje verbal.

La mejora evidenciada en la habilidad paralingüística se relaciona directamente con la aplicación estructurada del programa de juegos verbales, especialmente a través de las sesiones de charadas, trabalenguas y rimas. Las charadas favorecieron el uso consciente de gestos, movimientos corporales y contacto visual para transmitir mensajes sin apoyo verbal, fortaleciendo la expresividad corporal. Los trabalenguas contribuyeron al desarrollo de la expresión oral con mayor corrección, seguridad y control del ritmo, volumen y entonación, mientras que las rimas promovieron la fluidez verbal y la coordinación entre lenguaje oral y gestual en un contexto creativo y participativo. En conjunto, estas estrategias permitieron que los estudiantes valoren y utilicen de manera más efectiva los recursos paralingüísticos, mejorando su capacidad para reforzar el mensaje verbal y comunicarse con mayor seguridad frente a sus interlocutores, lo que confirma la efectividad del programa aplicado.

6.3.1. Resultados de las habilidades comunicativas por indicador

Tabla 9.

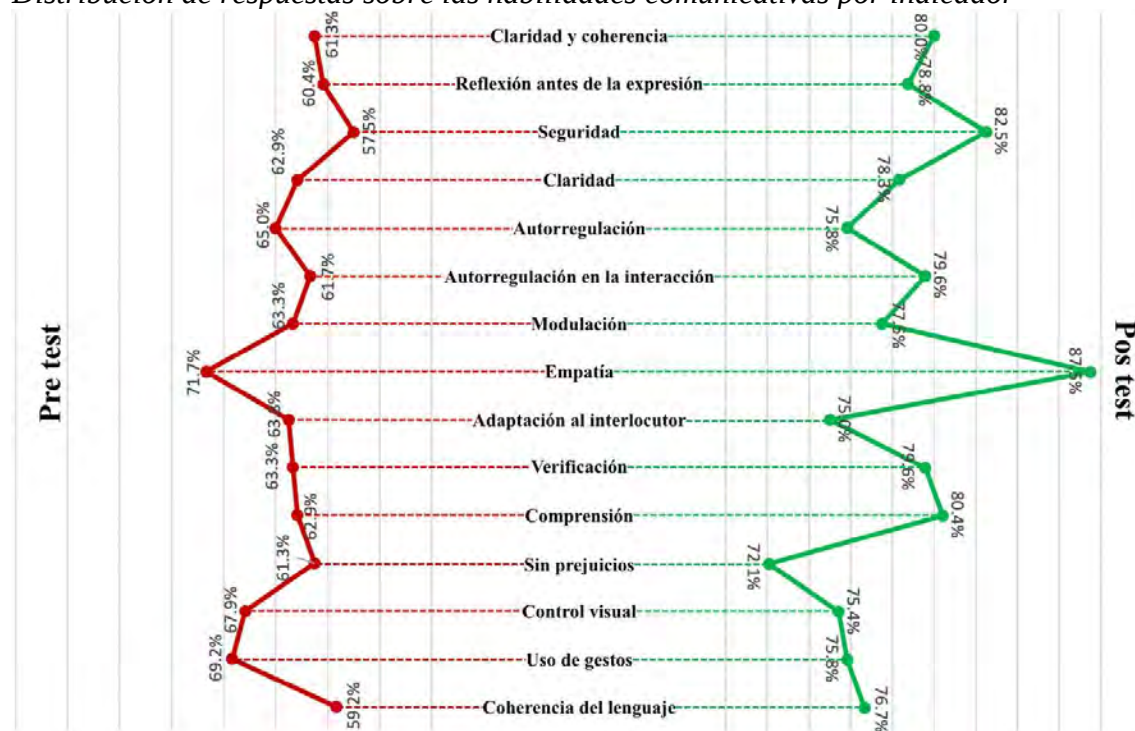
Distribución de respuestas sobre las habilidades comunicativas por indicador

	Pre test	Pos test	Diferencia porcentual
Claridad y coherencia	61.3%	80.0%	18.8%
Reflexión antes de la expresión	60.4%	78.8%	18.3%
Seguridad	57.5%	82.5%	25.0%
Claridad	62.9%	78.3%	15.4%
Autoregulación	65.0%	75.8%	10.8%
Autoregulación en la interacción	61.7%	79.6%	17.9%
Modulación	63.3%	77.5%	14.2%
Empatía	71.7%	87.5%	15.8%
Adaptación al interlocutor	63.8%	75.0%	11.3%
Verificación	63.3%	79.6%	16.3%
Comprensión	62.9%	80.4%	17.5%
Sin prejuicios	61.3%	72.1%	10.8%
Control visual	67.9%	75.4%	7.5%
Uso de gestos	69.2%	75.8%	6.7%
Coherencia del lenguaje	59.2%	76.7%	17.5%

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 8.

Distribución de respuestas sobre las habilidades comunicativas por indicador



Nota: Desarrollada en Excel.

Análisis e interpretación

Los resultados comparativos entre el pre test y el pos test evidencian una mejora generalizada en los distintos indicadores de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria tras la aplicación del programa de juegos verbales. En el pre test, los porcentajes se ubicaban mayoritariamente entre 57.5% y 71.7%, lo que reflejaba un nivel medio en aspectos como claridad y coherencia del lenguaje, reflexión antes de la expresión, seguridad, autorregulación y empatía. Luego de la intervención, en el pos test se observa un incremento significativo en todos los indicadores, destacando la seguridad (25.0%), la claridad y coherencia (18.8%), la reflexión antes de la expresión (18.3%), la comprensión (17.5%) y la coherencia del lenguaje (17.5%). Estos resultados muestran que los estudiantes fortalecieron tanto los componentes expresivos como receptivos de la comunicación, evidenciando avances en el control del mensaje, la organización de ideas y la interacción comunicativa.

El incremento observado en los indicadores analizados permite afirmar que el programa de juegos verbales tuvo un efecto positivo en el desarrollo integral de las habilidades comunicativas de los estudiantes. Las dinámicas de charadas favorecieron el uso consciente del lenguaje no verbal, reflejado en mejoras en el control visual, el uso de gestos y la coherencia del lenguaje corporal. Asimismo, los trabalenguas contribuyeron al fortalecimiento de la seguridad, la modulación y la claridad en la expresión oral, mientras que las rimas estimularon la reflexión antes de hablar, la empatía, la adaptación al interlocutor y la verificación de la comprensión durante la interacción. En conjunto, estos resultados evidencian que el enfoque lúdico y participativo del programa permitió a los estudiantes comunicarse de manera más clara, segura y empática, optimizando su desempeño comunicativo tanto en la expresión como en la interacción social.

6.4. Prueba de hipótesis

6.4.1. Prueba de hipótesis general

Tabla 10.

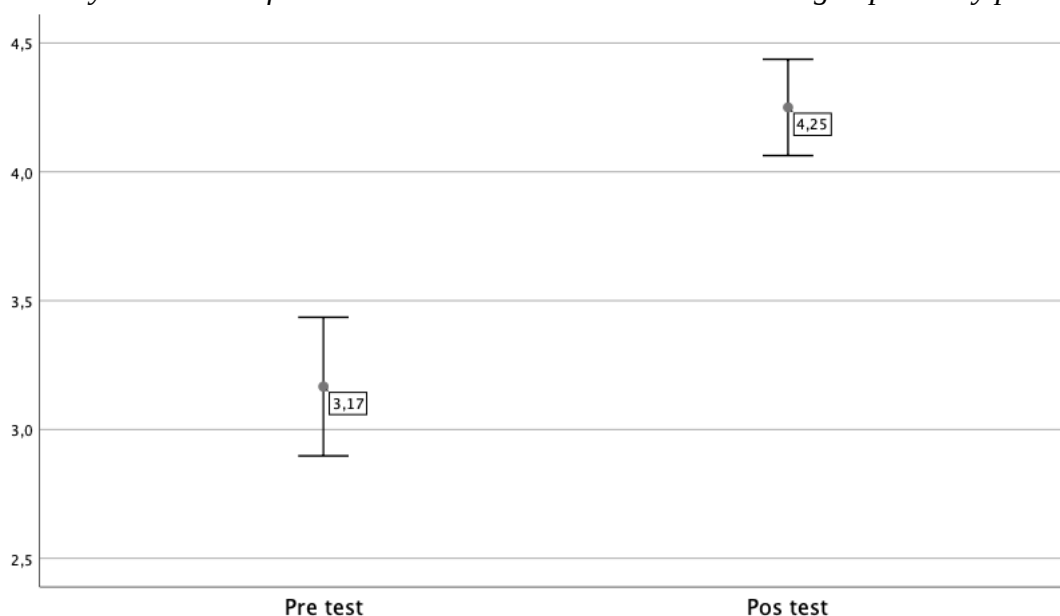
Estadísticos descriptivos de las habilidades comunicativas según pre test y pos test

	Habilidades comunicativas	
	Pre test	Pos test
N	24	24
Media	3.17	4.25
Desviación estándar	0.637	0.442
Error estándar de la media	0.13	0.09

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 9.

Media y nivel de confianza de las habilidades comunicativas según pre test y pos test



Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

A. Análisis

Los resultados obtenidos en la variable habilidades comunicativas muestran una mejora significativa tras la aplicación del programa de juegos verbales, evidenciada por el incremento de la media del pre test (3.17) al pos test (4.25) en una muestra de 24 estudiantes. Este aumento refleja un avance sustancial en el nivel global de desempeño comunicativo de los estudiantes, pasando de un nivel medio a uno alto. Asimismo, la disminución de la desviación estándar de 0.637 a 0.442 indica una mayor homogeneidad

en los resultados del pos test, lo que sugiere que la mayoría de los estudiantes lograron fortalecer sus habilidades comunicativas de manera consistente. De igual forma, la reducción del error estándar de la media de 0.13 a 0.09 evidencia una mayor precisión en la estimación del promedio, lo que refuerza la efectividad del programa de juegos verbales como una estrategia pedagógica que contribuyó al desarrollo integral de las habilidades comunicativas en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco – 2024.

B. Planteamiento de la hipótesis

- **Hipótesis nula (Ho):** La implementación de un programa de juegos verbales no tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.
- **Hipótesis alterna (Hi):** La implementación de un programa de juegos verbales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

C. Decisión de aprobación o rechazo de la hipótesis

Tabla 11.

Prueba t de students para muestra independiente en las habilidades comunicativas

Habilidades comunicativas		
t	gl	Sig. (bilateral)
-6,843	46	0.000

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Los resultados del análisis inferencial evidencian un cambio significativo en las habilidades comunicativas de los estudiantes tras la aplicación del programa de juegos verbales. El valor obtenido en la prueba t ($t = -6,843$) con 46 grados de libertad y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$ indica que las diferencias observadas entre las

mediciones comparadas no son producto del azar. Este resultado refleja que, luego de la intervención, los estudiantes mejoraron de manera consistente sus capacidades comunicativas, lo que se manifiesta en un desempeño más efectivo en la expresión, recepción, asertividad y uso de recursos paralingüísticos. En términos educativos, el programa aplicado generó un impacto positivo y medible en el desarrollo integral de la comunicación en los estudiantes del cuarto grado de secundaria.

D. Interpretación

Dado que el valor de significancia obtenido ($p = 0.000$) es menor al nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), se rechaza la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis de investigación. En consecuencia, se concluye que la implementación de un programa de juegos verbales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024. La aceptación de la hipótesis confirma que las actividades lúdicas y pedagógicas desarrolladas fortalecieron de manera efectiva los procesos comunicativos, contribuyendo al desarrollo de una comunicación más clara, segura, participativa y acorde al contexto escolar de los estudiantes.

6.4.2. Prueba de hipótesis específicas

6.4.2.1. Primera prueba de hipótesis específica

Tabla 12.

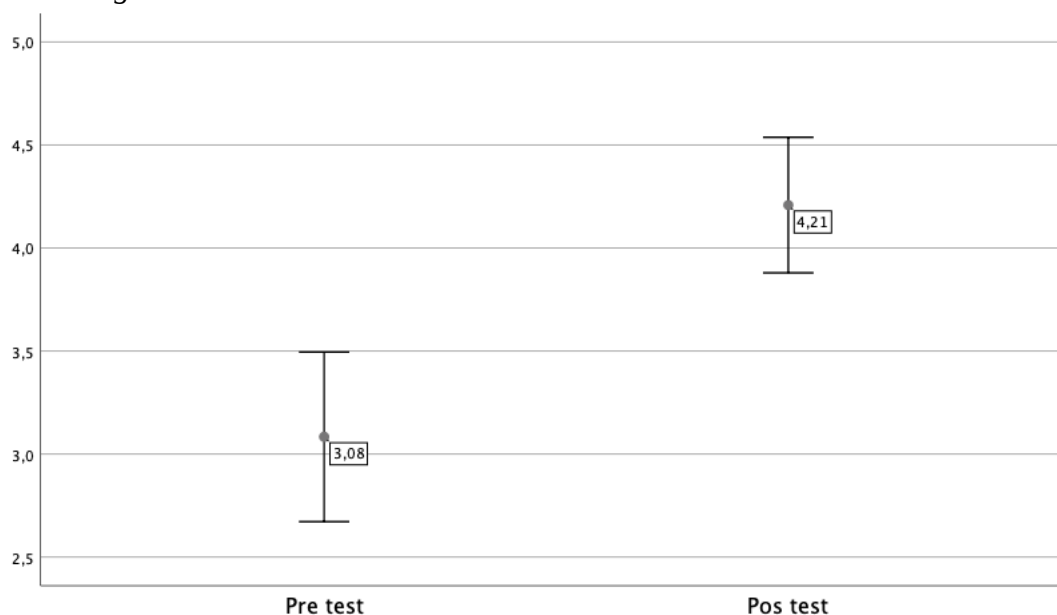
Estadísticos descriptivos de las habilidades comunicativas en función de los trabalenguas.

	Pre test	Pos test
N	24	24
Media	3.08	4.21
Desviación estándar	0.974	0.779
Error estándar de la media	0.199	0.159

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 10.

Media y nivel de confianza de las habilidades comunicativas en función de los trabalenguas.



Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

A. Análisis

Los resultados corresponden al desarrollo de los trabalenguas para mejorar las habilidades comunicativas, donde se evidencian una mejora significativa en el desempeño comunicativo de los estudiantes luego de la aplicación del programa de juegos verbales, observándose un incremento de la media del pre test (3.08) al pos test (4.21) en una muestra de 24 estudiantes. Este aumento refleja un fortalecimiento notable en la capacidad de los estudiantes para expresarse de manera oral y escrita con propiedad y corrección, así como en la seguridad para iniciar conversaciones, organizar ideas antes de expresarlas, usar los recursos paralingüísticos y asertivos, así como mejorar la recepción en sus interacciones. Asimismo, la reducción de la desviación estándar de 0.974 a 0.779 indica una mayor consistencia en los resultados del pos test, lo que sugiere que la mejora alcanzó a la mayoría de los participantes. Del mismo modo, la disminución del error estándar de la media de 0.199 a 0.159 refuerza la precisión de los resultados obtenidos, confirmando que las actividades basadas en juegos verbales contribuyeron eficazmente

al desarrollo de habilidades como la argumentación, la persuasión, el contraste de opiniones y la autorregulación expresiva en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

B. Planteamiento de la hipótesis

- **Hipótesis nula (Ho):** Los trabalenguas no tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.
- **Hipótesis alterna (Hi):** Los trabalenguas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

C. Decisión de aprobación o rechazo de la hipótesis

Tabla 13.

Prueba t de students para muestra independiente de los trabalenguas en las habilidades comunicativas.

Trabalenguas		
t	gl	Sig. (bilateral)
-4,418	46	0.000

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Los resultados del análisis estadístico evidencian diferencias significativas en la habilidad de expresión de los estudiantes del cuarto grado de secundaria tras la aplicación del programa de juegos verbales. El valor obtenido en la prueba t ($t = -4,418$), con 46 grados de libertad y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$, indica que los cambios observados entre las mediciones comparadas no se deben al azar. Este resultado demuestra que, luego de la intervención, los estudiantes presentaron mejoras sustanciales en sus habilidades comunicativas como expresión, recepción, paralingüísticas y asertivas,

así como mostrar mayor seguridad al iniciar y sostener interacciones comunicativas dentro del contexto escolar.

D. Interpretación

Dado que el valor de significancia obtenido ($p = 0.000$) es menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), se rechaza la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis de investigación. En consecuencia, se concluye que los trabalenguas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024. La aceptación de la hipótesis confirma que las estrategias lúdicas aplicadas, como trabalenguas, contribuyeron de manera efectiva al fortalecimiento de la expresión, recepción, asertividad y habilidades paralingüísticas.

6.4.2.2. Segunda prueba de hipótesis específica

Tabla 14.

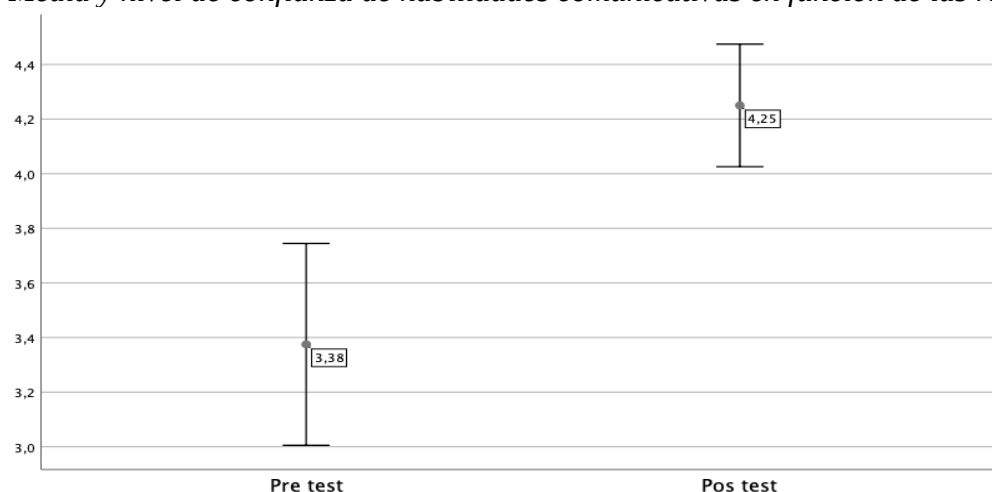
Estadísticos descriptivos de habilidades comunicativas en función de las rimas.

	Pre test	Pos test
N	24	24
Media	3.38	4.25
Desviación estándar	0.875	0.532
Error estándar de la media	0.179	0.109

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 11.

Media y nivel de confianza de habilidades comunicativas en función de las rimas.



Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

A. Análisis

Los resultados obtenidos en función de las rimas muestran una mejora sustancial tras la aplicación del programa de juegos verbales, evidenciándose un incremento de la media del pre test (3.38) al pos test (4.25) en los 24 estudiantes evaluados. Este aumento refleja un fortalecimiento de las capacidades comunicativas relacionadas con la autorregulación del discurso, el respeto por las opiniones ajenas y la adaptación del lenguaje al interlocutor. Asimismo, la disminución de la desviación estándar de 0.875 a 0.532 indica una mayor homogeneidad en el desempeño de los estudiantes después de la intervención, lo que sugiere que los beneficios del programa fueron compartidos por la mayoría del grupo. De igual forma, la reducción del error estándar de la media de 0.179 a 0.109 refuerza la confiabilidad de los resultados, evidenciando avances en la escucha activa, la empatía, el uso de gestos, el control del tiempo y frecuencia de las intervenciones, así como en la articulación clara y adecuada del mensaje. En conjunto, estos resultados permiten afirmar que el programa de juegos verbales contribuyó de manera efectiva al desarrollo de la comunicación asertiva en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

B. Planteamiento de la hipótesis

- **Hipótesis nula (H₀):** Las rimas no tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.
- **Hipótesis alterna (H_i):** Las rimas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

C. Decisión de aprobación o rechazo de la hipótesis

Tabla 15.

Prueba t de students para muestra independiente de las rimas en las habilidades comunicativas.

Rimas		
t	gl	Sig. (bilateral)
-4,185	46	0.000

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Los resultados obtenidos en la prueba estadística muestran diferencias significativas en la habilidad asertiva, habilidad de expresión, paralingüísticas y de recepción de los estudiantes luego de la aplicación del programa de juegos verbales. El valor de la prueba t ($t = -4,185$), con 46 grados de libertad y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$, evidencia que las variaciones registradas entre las mediciones comparadas no son producto del azar. Este resultado indica que, tras la intervención, los estudiantes mejoraron de manera significativa su capacidad para expresar ideas con respeto, regular sus intervenciones, escuchar antes de emitir juicios, adecuar su lenguaje al interlocutor y demostrar empatía en la interacción comunicativa, elementos esenciales de la comunicación en el contexto educativo y social.

D. Interpretación

Dado que el nivel de significancia obtenido ($p = 0.000$) es menor al nivel crítico establecido ($\alpha = 0.05$), se rechaza la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis de investigación. En consecuencia, se concluye que las rimas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024. La aceptación de la hipótesis confirma que las actividades lúdicas desarrolladas favorecieron las conductas comunicativas en los estudiantes.

6.4.2.3. Tercera prueba de hipótesis específica

Tabla 16.

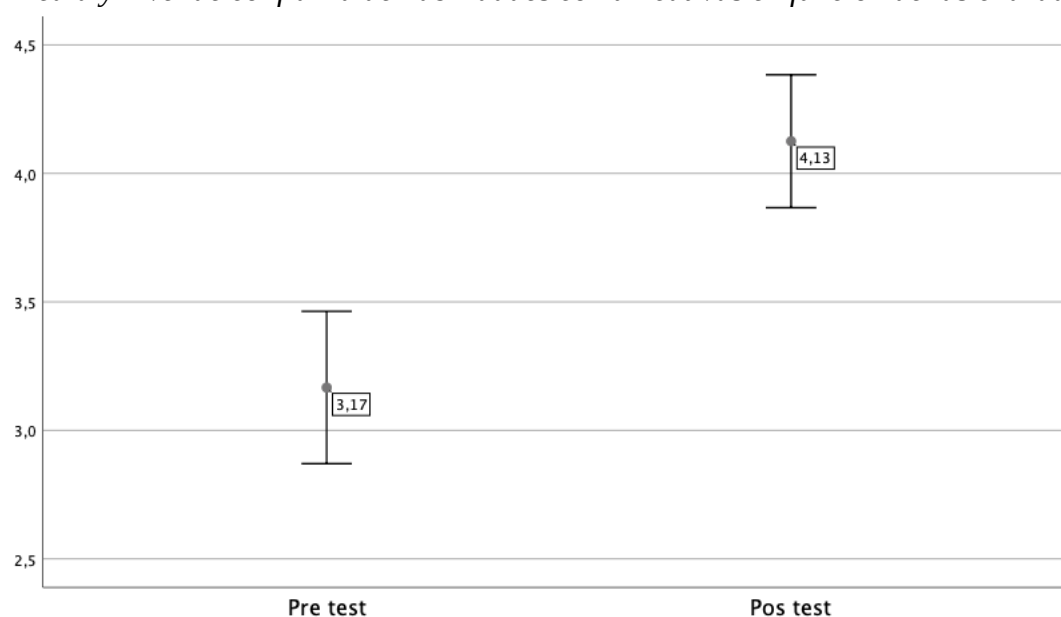
Estadísticos descriptivos de habilidades comunicativas en función de las charadas.

	Pre test	Pos test
N	24	24
Media	3.17	4.13
Desviación estándar	0.702	0.612
Error estándar de la media	0.143	0.125

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Figura 12.

Media y nivel de confianza de habilidades comunicativas en función de las charadas.



Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

A. Análisis

Los resultados obtenidos tras la aplicación de las charadas del programa de juegos verbales, son evidenciados con un incremento de la media del pre test (3.17) al pos test (4.13) en los 24 estudiantes evaluados, lo que refleja un mayor desarrollo de la escucha activa, mejora de sus habilidades de expresión, asertividad y uso correcto de gestos. Esta evolución indica que los estudiantes lograron fortalecer conductas clave como verificar la comprensión antes de intervenir, formular preguntas aclaratorias, identificar el hilo conductor del mensaje y atender al contexto comunicativo. Asimismo, la reducción de la

desviación estándar de 0.702 a 0.612 sugiere una mayor consistencia en el desempeño del grupo, mientras que la disminución del error estándar de la media de 0.143 a 0.125 refuerza la precisión de los resultados obtenidos. En conjunto, estos hallazgos permiten interpretar que el programa favoreció actitudes comunicativas más abiertas y empáticas, promoviendo la eliminación de prejuicios y el respeto por las diferencias de opinión, lo que contribuyó al fortalecimiento integral de la habilidad de recepción en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco – 2024.

B. Planteamiento de la hipótesis

- **Hipótesis nula (H₀):** Las charadas no tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.
- **Hipótesis alterna (H_i):** Las charadas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.

C. Decisión de aprobación o rechazo de la hipótesis

Tabla 17.

Prueba t de students para muestra independiente de las charadas en las habilidades comunicativas.

Charadas		
t	gl	Sig. (bilateral)
-5,040	46	0.000

Nota: Obtenida del software estadístico SPSS.

Los resultados de la prueba estadística evidencian diferencias estadísticamente significativas en la habilidad de recepción, expresión, asertivas y paralingüísticas de los

estudiantes luego de la aplicación del programa de juegos verbales. El valor obtenido de $t = -5,040$, con 46 grados de libertad y un nivel de significancia bilateral de $p = 0.000$, indica que los cambios observados entre las mediciones comparadas no se deben al azar. Este hallazgo demuestra que los estudiantes fortalecieron de manera significativa sus capacidades para escuchar de forma atenta, verificar la comprensión del mensaje, identificar ideas centrales, usar gestos, hablar con facilidad en un contexto comunicativo y prescindir de prejuicios al interactuar con los demás, aspectos fundamentales de la habilidad de recepción.

D. Interpretación

Dado que el nivel de significancia ($p = 0.000$) es menor que el nivel crítico de 0.05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. En consecuencia, se concluye que las charadas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024. La aceptación de la hipótesis confirma que el uso de estrategias lúdicas verbales contribuyó de manera efectiva a mejorar la comprensión, expresión, gestualidad y la disposición al diálogo en el proceso comunicativo de los estudiantes.

6.5. Discusión de resultados

Los resultados principales evidencian que la implementación del programa de juegos verbales generó una mejora significativa y consistente en las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu. A nivel global, se observó un incremento notable de la media del pre test al pos test, acompañado de una reducción en la desviación estándar y el error estándar, lo que indica no solo un mayor nivel de desempeño comunicativo, sino también una mejora homogénea en la mayoría de los estudiantes. El

análisis inferencial confirmó diferencias estadísticamente significativas ($p < 0.05$) tanto en la variable general como en cada una de sus dimensiones: expresión, comunicación asertiva, recepción y habilidades paralingüísticas. En conjunto, estos hallazgos demuestran que las estrategias lúdicas basadas en juegos verbales fortalecieron de manera efectiva la expresión oral y escrita, la escucha activa, la empatía, la autorregulación comunicativa y el uso adecuado de recursos paraverbales, consolidando una comunicación más clara, segura, participativa y acorde al contexto escolar.

Estos hallazgos coinciden con estudios similares en distintos contextos. Mamani Arpita y Mamani Arpita (2017) demostraron mejoras significativas en la expresión oral en estudiantes de secundaria en Puno; Amasifuen Espinoza (2020) reportó un incremento del 53.33% en el desarrollo del lenguaje oral en San Martín; Rodríguez Yupanqui (2021) evidenció un efecto positivo en la expresión oral en inglés en Ayacucho; y Portal Malaver (2023) en Cajamarca mostró que el 75% de los estudiantes alcanzaron niveles de logro y logro destacado tras la intervención.

La consistencia de los resultados, tanto en el presente estudio como en los antecedentes revisados, confirma que los juegos verbales constituyen una estrategia comunicacional eficaz para mejorar las competencias orales y no verbales en adolescentes. En el caso de Machupicchu, los hallazgos adquieren relevancia adicional porque se trata de un contexto sociocultural diverso, donde la comunicación cumple un rol central en la construcción de identidad, participación social y cohesión comunitaria.

CONCLUSIONES

Primera: La implementación del programa de juegos verbales tuvo un efecto significativo y positivo en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco – 2024. Los resultados evidencian un incremento sustancial del nivel de desempeño comunicativo, reflejado en el aumento de la media del pre test (3.17) al pos test (4.25), lo que indica el paso de un nivel medio a un nivel alto de habilidades comunicativas. Este efecto positivo es corroborado por el análisis inferencial, donde la prueba t de Student ($p = 0.000$) confirma que las diferencias observadas entre las mediciones no responden al azar. En consecuencia, se concluye que el programa de juegos verbales constituye una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la expresión, recepción, asertividad y el uso adecuado de recursos comunicativos en los estudiantes del nivel secundario.

Segunda: En relación con la habilidad de expresión, se concluye que la implementación del programa de juegos verbales tuvo un efecto significativo y positivo en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco – 2024. Los resultados evidencian un incremento sustancial en el nivel de desempeño expresivo, reflejado en el aumento de la media del pre test (3.08) al pos test (4.21), lo que indica una mejora notable en la capacidad de los estudiantes para organizar ideas, expresarse con claridad, utilizar un lenguaje comprensible y mostrar mayor seguridad al comunicarse de forma oral y escrita. Este efecto es corroborado por la prueba t de Student ($p = 0.000$), la cual demuestra que las diferencias observadas no responden al azar. En consecuencia, se confirma el cumplimiento del objetivo específico, al evidenciar que el programa de juegos verbales fortaleció de manera efectiva la habilidad de expresión en los estudiantes.

Tercera: En relación con la comunicación asertiva, se concluye que la implementación del programa de juegos verbales tuvo un efecto significativo y positivo en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco – 2024. Los resultados evidencian un incremento notable en el nivel de desempeño asertivo, reflejado en el aumento de la media del pre test (3.38) al pos test (4.25), lo que demuestra una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para expresar ideas con respeto, regular sus intervenciones, escuchar activamente y adecuar su lenguaje al interlocutor. Este efecto es corroborado por la prueba t de Student ($p = 0.000$), la cual confirma que las diferencias observadas no responden al azar. En consecuencia, se determina el cumplimiento del objetivo específico, al evidenciar que el programa de juegos verbales fortaleció de manera efectiva la comunicación asertiva en los estudiantes.

Cuarta: En relación con las habilidades de recepción, se concluye que la implementación del programa de juegos verbales tuvo un efecto significativo y positivo en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco – 2024. Los resultados evidencian un incremento sustancial en el nivel de desempeño, reflejado en el aumento de la media del pre test (3.17) al pos test (4.13), lo que demuestra un fortalecimiento de la escucha activa, la comprensión de los mensajes y la capacidad para interpretar adecuadamente el contenido comunicativo dentro del contexto escolar. Este efecto es corroborado por la prueba t de Student ($p = 0.000$), la cual confirma que las diferencias observadas entre las mediciones comparadas son estadísticamente significativas. En consecuencia, se verifica el cumplimiento del Objetivo Específico 3, al evidenciar que el programa de juegos verbales contribuyó de manera efectiva al desarrollo de las habilidades de recepción en los estudiantes.

Quinta: Finalmente, se concluye que la implementación del programa de juegos verbales tuvo un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades paralingüísticas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco – 2024. Los resultados evidencian una mejora progresiva en el desempeño comunicativo, reflejada en el incremento de la media del pre test (3.33) al pos test (3.88), lo que demuestra un fortalecimiento en el uso de recursos paraverbales y no verbales como la entonación, el ritmo, el volumen de voz, el contacto visual y la gestualidad durante la comunicación oral. Este efecto es corroborado por la prueba t de Student ($p = 0.012$), la cual confirma la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre las mediciones comparadas. En consecuencia, se evidencia que el programa de juegos verbales contribuyó de manera efectiva al fortalecimiento de las habilidades paralingüísticas, favoreciendo una expresión oral más clara, expresiva y segura en los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Primera: Implementar de manera sostenida el programa de juegos verbales como una estrategia de comunicación participativa, promoviendo la interacción y el diálogo entre los estudiantes. Esto permitirá fortalecer competencias comunicativas clave para la participación ciudadana, la convivencia democrática y el desarrollo social dentro y fuera del contexto escolar.

Segunda: Fortalecer las habilidades de expresión promoviendo la producción de discursos orales y escritos mediante juegos verbales participativos que incentiven la organización de ideas, la claridad del mensaje y la capacidad argumentativa. Se recomienda generar espacios donde los estudiantes construyan y expresen mensajes vinculados a su realidad social, favoreciendo su capacidad de opinión y posicionamiento en distintos contextos comunicativos

Tercera: Potenciar las habilidades de recepción a través de dinámicas comunicativas que promuevan la escucha activa, la interpretación y el análisis de mensajes. Esto permitirá mejorar la comprensión de distintos discursos y fortalecer la interacción comunicativa basada en el diálogo y la construcción compartida de sentidos. Asimismo, se recomienda integrar ejercicios de escucha activa y retroalimentación oral, con la finalidad de fortalecer la comprensión mutua en diversos contextos sociales.

Cuarta: Promover el desarrollo de habilidades asertivas mediante prácticas comunicativas orientadas a la expresión respetuosa de ideas, la regulación del discurso y la interacción empática. Se recomienda generar espacios de diálogo que faciliten el intercambio de opiniones y la resolución comunicativa de conflictos, promoviendo el respeto y la empatía en distintos contextos sociales.

Quinta: Fortalecer las habilidades paralingüísticas mediante el uso consciente de recursos no verbales, con el fin de mejorar la eficacia del mensaje y su adecuación a diferentes contextos comunicativos. Asimismo, se recomienda incluir el componente paralingüístico en la evaluación del desempeño comunicativo, valorando no solo el contenido del mensaje, sino también la forma en que se expresa.

Finalmente, promover la aplicación del programa en espacios que trasciendan el ámbito escolar, incentivando la participación de los estudiantes en actividades comunicativas de carácter social y comunitario, así como su réplica en otras instituciones educativas del distrito de Machupicchu y la región Cusco.

REFERENCIAS

- Amasifuen Espinoza, D. (2020). *Utilización de los juegos verbales en la mejora del lenguaje oral en los estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa N° 0412 de Tocache, San Martín, 2019*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18395>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Caracas: Editorial Episteme.
- Bermúdez, L., Flores, Y., y Parra, A. (2019). *Habilidades comunicativas de los líderes políticos del estado Zulia*. Quórum Académico, 16(1), 134-148. doi:<https://www.redalyc.org/journal/1990/199060185008/html/>
- Bernal Rodríguez, S., y Solano Forero, L. (1990). *Habilidades comunicativas y del lenguaje :guía para su estimulación*. Universidad Nacional de Colombia. doi:<https://search.worldcat.org/es/title/habilidades-comunicativas-y-del-lenguaje-guia-para-su-estimulacion/oclc/644691818>
- Blanco, M., y Blanco, M. (2020). *Plan de juegos verbales para el fortalecimiento del vocabulario en los estudiantes de Secundaria*. Revista San Gregorio(43), 155-170. doi:http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S252879072020000400155yscript=sci_arttext
- Cáceres Chaupín, J. (2011). *Gramática descriptiva y funcional*. San Cristobal. doi:https://www.sancristoballibros.com/libro/gramatica-descriptiva-y-funcional-de-la-lengua-espanola_45138
- Carrobbles, J. (1979). *La comunicación y la asertividad del discurso durante las interacciones sociales*. Psicología: Teoria e Pesquisa, 1(5), 1-14. doi:<https://www.scielo.br/j/pusf/a/FMrqYWXdxjv7hYGxMYPP56w/>

- Castellanos , M. (14 de 12 de 2021). *Comunicación asertiva*. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.unimet.edu.ve/wp-content/uploads/2023/10/Comunicacion-asertiva-DADE.pdf
- Ccuyto Soto, B., B., y Díaz Mamani, Y. (2017). *El programa de los juegos verbales consiste en la mejora de la expresión oral de los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N° 56106 del distrito de Yanaoca – Canas – Cusco*. Cusco: Unsaac.
- CENTRUM. (2010). *Enciclopedia psicopedagógica*. OCÉANO.
- Choquemamani Puma, C. (2016). *Característica de la comunicación empática en la relación alumno profesor en la actividad del aprendizaje en la I. E. P. N° 72017 Azángaro 2016*. UCV. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32722/Choquemamani_pc.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Condemarín, M. (2001). *Redefinición de la literacidad y sus implicancias en el rol mediador del profesor frente a la tecnología digital. “Aportes de las tecnologías de la información y comunicación para el desarrollo de competencias básicas en Lenguaje y Comunicación en Primer Ciclo Básico*. Pucón. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a25n2/25_02_Condemarin.pdf
- Cruz Ramos , J. (2018). *Habilidades comunicativas y desempeño directivo en las Instituciones Educativas de la Unidad de Gestión Educativa Local N° 15, Huarochirí*, 2018. UCV. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39366/Cruz_RJC.pdf?sequence=1

- Escobar, L., y Gómez, M. (2020). *Dramatización en las habilidades comunicativas en estudiantes de educación básica*. Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara, 5(1), 45-60. doi:<https://portal.amelica.org/ameli/journal/466/4664717031/html>
- Espinoza Peña, L. (2020). *Juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la institución educativa N° 516 Virgen del Perpetuo Socorro – Sánchez Cerro – Sullana año 2019*. Universidad Católica los Ángeles.
- Fernández Meléndes, W. (2011). *Las grandes interrogantes de la lingüística*. San Marcos. doi:<https://www.librosperuanos.com/libros/detalle/12208/Las-grandes-interrogantes-de-la-linguistica>
- Fernández Peña, L. (29 de 12 de 2024). *Enséñame a comunicar*. El País. Obtenido de <https://elpais.com/mamas-papas/expertos/2024-12-29/lara-fernandez-maestra-y-divulgadora-tener-habilidades-de-comunicacion-impacta-en-el-bienestar-emocional-de-los-ninos.html>
- Garay Useche, Y., y González Roys, G. (2023). *Desarrollo de habilidades comunicativas a través de secuencias didácticas*. Revista UNIMAR, 2(40), 85-98. doi:<https://doi.org/10.31948/Rev.unimar/unimar40-2-art6>
- García García, M. (1 de 8 de 2008). *Comunicación y relaciones interpersonales*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2790951.pdf>
- Gómez Domínguez, M., José Angulo, E., y González Roa, L. (2017). *Comunicación asertiva en el clima laboral de escuelas bolivarianas*. Revista Internacional de Investigación y Formación Educativa, 3-98. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjpcglclefindmkaj/https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/68952731/Universalizacion_del_Conocimiento-libre.pdf?1630358066=yresponse-content-

disposition=inline%3B+filename%3DLa_universalidad_y_produccion_del_conoci.
pdfyExpir

González Alonso, M. (2021). *La comunicación asertiva, una habilidad fundamental para el convivir*. Obtenido de <https://www.ucentral.edu.co/noticentral/comunicacion-asertiva>

Guerra, D., González, M., y Llanos, J. (2023). *La comunicación oral en educación superior: una experiencia de evaluación estandarizada*. Redalyc. doi:<https://www.redalyc.org/journal/7178/717876092006/html>

Guzmán, B., y Castro, S. (2005). *Las inteligencias múltiples en el aula de clases*. Revista de Investigación(58), 177-202. doi:chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140372009.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Herrera Chunga , M. (2024). *El uso de juegos verbales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia Se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial*. Universidad de Piura. Obtenido de <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/9d203708-5315-4e96-aa5e-4b8ce03575bc/content>

Holguín González, M., y Zambrano Cedeño, E. (2021). *El trabalenguas como estrategia para desarrollar la fluidez verbal en Educación Básica Elemental*. Cognosis, 1(6). doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i1.3344>

- Huamani Condori, Á. (2021). *Juegos verbales y expresión oral en quechua en estudiantes del primero de secundaria de la I.E. Francisco Bolognesi Cervantes, Yunyaccasa*. Huancavelica: Universidad para el Desarrollo Andino. Obtenido de https://repositorio.udea.edu.pe/items/b61c9293-e333-493c-8d4d-8c88a4b87b42?utm_source=chatgpt.com
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: el elemento del juego en la cultura*. Alianza Editorial. Obtenido de https://tallerdelaspalabrasblog.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/johan-huizinga-naturaleza-y-significado-del-juego-como-fenc3b3meno-cultural1.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Hymes, D. (1974). *Acerca de la competencia comunicativa*. Obtenido de https://www.academia.edu/36245284/Hymes_Dell_Acerca_de_la_competencia_comunicativa_pdf
- Jiménez, C. (2005). *Cerebro creativo y lúdico*. Obtenido de https://www.academia.edu/4789861/CEREBRO_CREATIVO_Y_L%C3%9ADICO
- Jiménez, J., y O'Shanahan, I. (2008). *Enseñanza de la lectura: de la teoría y la investigación a la práctica educativa*. Revista Iberoamericana de Educación, 45, 5-25. doi:chromeextension://efaidnbmninnibpcapjpcglclefindmkaj/https://rieoei.org/historico/deloslectores/2362JimenezV2.pdf
- LEXUS. (2010). *Modernas Estrategias para la Enseñanza*. LEXUS.
- Lobo Zapata, D. (2017). *Juegos verbales para mejorar las habilidades comunicativas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 196 Lucanas, Ayacucho*. Universidad Nacional de Huancavelica. Obtenido de https://repositorio.unh.edu.pe/items/26383e35-fc75-4ed3-9c94-7ec45080f4cc?utm_source=chatgpt.com

- Mamani Arpita, M., y Mamani Arpita, R. (2017). *La técnica de los juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emilio Romero Padilla Comercial N° 45*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano. Obtenido de <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/5949>
- Minedu. (11 de Diciembre de 2024). *Conocer los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes 2019 - ECE 2019*. Obtenido de <https://www.gob.pe/40508-conocer-los-resultados-de-la-evaluacion-censal-de-estudiantes-2019-ece-2019-como-publico-en-general>
- Moreira Bermúdez, M., García Arteaga, M., y Rodríguez Zambrano, A. (2024). *Implementación de juegos verbales para el desarrollo de vocabulario en un niño con dificultades en lenguaje expresivo*. Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora, 7(13), 342–360. doi:<https://doi.org/10.56124/tj.v7i13ep.021>
- Moscoso Bustamante, B. (2019). *Me divierto escuchando juegos verbales*. Lima: PUCP. Obtenido de https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/168645?utm_source=chatgpt.com
- Narváez Cumbal, J., y Vega Criollo, K. (2022). *Los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 4 a 5 años*. Quito: Universal Central d Ecuador. Obtenido de https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/5b7c028d-e536-44a7-86af-673cf408d776?utm_source=chatgpt.com
- Navarro Rodríguez, M. (2020). *La comunicación y la asertividad del discurso durante las interacciones sociales*. Psicología: Teoría e Pesquisa. doi:<https://www.scielo.br/j/pusf/a/FMrqYWXdxjv7hYGxMYPP56w/>

- Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M., Palacios Vilela, J., y Romero Delgado, H. (2018). *Metodología de la Investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. México: Ediciones de la U. Obtenido de https://edicionesdelau.com/wp-content/uploads/2018/09/Anexos-Metodologia_%C3%91aupas_5aEd.pdf
- OCDE. (2018). *Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos*. Obtenido de Resultados de PISA 2018: Lo que los estudiantes saben y pueden hacer: <https://www.oecd.org/pisa/publications/>
- Pacco Quispe, O. (2023). *Juegos verbales para mejorar la expresión oral*. Cusco: UAC.
- Portal Malaver, W. (2023). *Los juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la I.E.P. San Agustín, Cajamarca, 2023*. Cajamarca: Universidad Nacional de Cajamarca. Obtenido de <https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/7373>
- Poyatos, F. (2016). Obtenido de <https://www.cervantesvirtual.com/obra/paralinguistica-y-kinesica/>
- Pucuhuaranga Espinoza, T. (2006). *Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años*. Horizonte de la ciencia, . 191-204. doi:<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5797564.pdf>
- Quintero, F., Quintero Ramírez, O., y Miranda, D. (2021). *Comunicación asertiva en directivos de la Escuela de Iniciación Deportiva Provincial*. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 13(3), 731-742. doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1996-24522021000300731yscript=sci_arttext
- RAE. (2003). *Diccionario de la lengua española*. Tricentenario. doi:<https://dle.rae.es/asertivo?m=form>

- Rodríguez Yupanqui, Y. (2021). *juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral en el idioma inglés en estudiantes del primer año de educación secundaria*. Revista de Educación. doi:<https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2021.19.199>
- Rogers, C., y Farson, R. (1987). *Active Listening*. Obtenido de https://wholebeinginstitute.com/wp-content/uploads/Rogers_Farson_Active-Listening.pdf
- Romeu, A. (2014). *Competencias comunicativas en el ámbito educativo*. Revista Espacios, 40(41). doi:<https://www.revistaespacios.com/a19v40n41/19404121.htm>
- Ruiz, K., y Ríos, T. (2022). *Uso de los juegos verbales para el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años*. Revista Cognosis, 79–94. doi:[https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE\(3\).5246](https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE(3).5246)
- Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica. doi:chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Watzlawick, P., Beavin, J., y Jackson, D. (2020). *Teoría de la comunicación humana*. Obtenido de <https://holossanchezbodas.com/wp-content/uploads/2020/05/teoria-de-la-comunicacion-humana-watzlawick-1.pdf>
- Zanabria Rojas, M., y Achulla Llamoca, A. (2022). *Aplicación del programa de juegos verbales como estrategia adaptada al entorno virtual para desarrollar la comunicación oral en estudiantes de tercer grado del nivel primario*. Universidad Católica San Pablo. Obtenido de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3565496>

- Zayas Agüero, P. (24 de 11 de 2010). *La comunicación interpersonal*. Obtenido de https://biblioteca.utec.edu.sv/siab/virtual/elibros_internet/55772.pdf
- Knapp, M. L., y Hall, J. A. (2010). *Nonverbal communication in human interaction* (7th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Ascencios, T. (2015). *Juegos verbales, cognitivas y desempeño docente en el distrito de Carabayllo-2015*. (Tesis de Doctor en Educación, Universidad Cesar Vallejo). (Acceso el 22 de setiembre de 2018).

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Tesis: Programa de juegos verbales para mejorar las habilidades comunicativas en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE INDEPENDIENTE
PG. ¿Cuál es el efecto de la implementación de un programa de juegos verbales para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024?	OG. Determinar el efecto de la implementación de un programa de juegos verbales para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.	HG. La implementación de un programa de juegos verbales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.	Programa de juegos verbales
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	DIMENSIONES:
PE1. ¿Cuál es el efecto de los trabalenguas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024?	OE1. Determinar el efecto de los trabalenguas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.	HE1. Los trabalenguas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.	• Trabalenguas
PE2. ¿Cuál es el efecto de las rimas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024?	OE2. Determinar el efecto de las rimas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.	HE2. Las rimas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.	• Rimad
PE3. ¿Cuál es el efecto de las charadas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024?	OE3. Determinar el efecto de las charadas para mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.	HE3. Las charadas tienen un efecto significativo en la mejora de las habilidades comunicativas de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024.	• Charadas
			VARIABLE DEPENDIENTE
			Habilidades comunicativas
			DIMENSIONES:
			• Habilidades para la expresión.
			• Habilidades para la recepción.
			• Habilidades paralingüísticas.
			• Competencias comunicativas asertivas.

JUSTIFICACIÓN	METODO	POBLACIÓN Y MUESTRA
El estudio de las habilidades comunicativas comprende aspectos como la expresión oral, la escucha, la asertividad y la comunicación paralingüística que son un eje central en las ciencias de la comunicación, ya que la comunicación efectiva no solo se entiende como transmisión de información, sino como construcción de significado, relación y discurso social. En este sentido, las actividades que involucren juegos verbales posibilitan que los estudiantes experimenten distintos registros de lenguaje, modulen sus mensajes según interlocutores y situaciones, y mejoren su fluidez discursiva. Así, la comunicación deja de ser un acto mecánico para convertirse en un acto reflexivo e institucionalizado en prácticas sociales.	ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN: El estudio adopta un enfoque cuantitativo, debido a que la información recogida fue transformada en datos numéricos para medir los cambios producidos antes y después de la intervención. Este enfoque permite establecer comparaciones objetivas mediante técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, asegurando precisión y rigurosidad en la evaluación del programa. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN: La investigación es de tipo aplicada, ya que se orienta a resolver un problema concreto: mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes mediante un programa de juegos verbales. Según Arias (2012), la investigación aplicada utiliza el conocimiento científico para intervenir y transformar una situación específica. Asimismo, el nivel de investigación es explicativo, dado que busca comprender el efecto entre la aplicación del programa (variable independiente) y el desarrollo de habilidades comunicativas (variable dependiente), tal como señalan (Hernández Sampieri, Fernández Collado, y Baptista Lucio, 2014) al definir este tipo de estudios DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: En esta investigación se adopta un diseño Preexperimental, ya que se aplicará el programa de juegos verbales a un único grupo de estudiantes de cuarto grado de secundaria, con mediciones antes (pre-test) y después (post-test) de la intervención para observar cambios en sus habilidades comunicativas.	POBLACIÓN: Está conformada por estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec, ubicada en el distrito de Machupicchu, provincia de Urubamba, región Cusco. MUESTRA: En esta investigación se empleó una muestra censal, lo que significa que se consideró toda la población de estudiantes de cuarto grado de secundaria de la institución (es decir, todos los estudiantes que cumplen con los criterios de inclusión: 15-17 años, provenientes de zonas rurales o periurbanas de Machupicchu) TÉCNICAS E INSTRUMENTO: Técnica: corresponde a una evaluación aplicada en dos momentos: pre test y post test. Instrumento: corresponde a una prueba estructurada con ítems tipo Likert de cinco niveles, organizada de acuerdo con las dimensiones de la habilidad comunicativa definidas en el estudio. Pre test: evaluación inicial aplicada antes de la intervención. Post test: evaluación final aplicada después de la intervención. ANÁLISIS DE DATOS E HIPÓTESIS. Para la presente investigación se utilizará la estadística comparativa porque, se confrontan los resultados de la prueba de entrada y la prueba de salida al grupo experimental, estableciendo la diferencia de las medias. Respecto a la prueba de hipótesis se emplea la T de Student para muestras relacionadas, por tratarse de una investigación longitudinal.

Anexo 2: Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Item	PREGUNTA
Independiente: Juegos verbales	Charadas	Talleres		Para la variable independiente no se desarrolló un instrumento de medición, debido a que esta variable fue ejecutada en un plan de trabajo por los investigadores.
	Rimas			
	Trabalenguas			
Dependiente: Habilidades comunicativas	Habilidades para la expresión o emisión	Claridad y coherencia	1	Me expreso oralmente con propiedad y corrección.
			2	Pronuncio claramente las palabras complejas sin trabarme.
		Reflexión antes de expresarme	3	Pienso lo que voy a decir antes de expresarlo
			4	Contrasto opiniones antes que imponer mis propias ideas directamente.
		Seguridad al comunicarme	5	Me siento seguro cuando tengo que iniciar una conversación
		Claridad y efectividad del mensaje	6	Persuado a los demás con mis argumentos.
		Regulación del discurso	7	Utilizo un lenguaje comprensible en mis relaciones con los demás.
			8	Evito omitir opiniones sobre asuntos que ignoro.
	Competencias comunicativas asertivas	Autorregulación en la interacción	9	Permito que quién me escucha me manifieste hasta qué punto me entiende.
			10	Autorregulo la frecuencia y duración de mis propias intervenciones.
		Modulación asertiva	11	Articula clara y correctamente y a la velocidad moderada cuando habla
		Empatía y respeto	12	Me pongo en el lugar del otro para comprender mejor sus reacciones.
			13	Respeto las opiniones o ideas de quien me habla
		Adaptación al interlocutor	14	Me concentro en escuchar antes que emitir un juicio de opinión.
			15	Emplea un vocabulario adecuado al de su interlocutor.
	Habilidades para la recepción	Verificación de comprensión	16	Me cercioro que he comprendido antes que intervenir.
			17	Hago preguntas para cerciorarme que he comprendido bien.
		Comprensión del mensaje y contexto	18	Descubro fácilmente el hilo conductor de lo que se me dice.
			19	Presto atención al contexto para entender el significado de las palabras.
		Apertura y ausencia de prejuicios	20	Prescindo de los prejuicios que tengo de quien me habla.
			21	Permito que algunos manifiesten sus diferencias sobre lo expuesto.
	Habilidades paralingüísticas	Control visual	22	Mira a su interlocutor cuando habla.
			23	Desvía la mirada cuando se dirige a su interlocutor.
		Uso adecuado de gestos manos	24	Usa las manos como herramienta para reforzar lo dicho a través de la comunicación verbal.
			25	Considera importante el movimiento de las manos para transmitir la información.
		Coherencia del lenguaje corporal	26	Considera que los movimientos del cuerpo refuerzan nuestro mensaje.
			27	Considera que el uso excesivo de nuestras manos, pueden desviar nuestro mensaje.

Anexo 3: Instrumento de investigación

Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación

Apreciado(a) estudiante, estamos haciendo una investigación respecto a las competencias comunicativas, por lo que te solicitamos contestar a las preguntas formuladas con toda sinceridad. Ninguna respuesta es falsa ni verdadera, solo son tus apreciaciones, tus opiniones. Muchas gracias.

Nro.

Datos generales

1 Edad

2 Sexo: Masculino () Femenino ()

Nro.	Pregunta	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
	Habilidades para la expresión o emisión	Puntuación				
1	Me expreso oralmente con propiedad y corrección.	5	4	3	2	1
2	Pronuncio claramente las palabras complejas sin trabarme.	5	4	3	2	1
3	Pienso lo que voy a decir antes de expresarlo	5	4	3	2	1
4	Contrasto opiniones antes que imponer mis propias ideas directamente.	5	4	3	2	1
5	Me siento seguro cuando tengo que iniciar una conversación	5	4	3	2	1
6	Persuado a los demás con mis argumentos.	5	4	3	2	1
7	Utilizo un lenguaje comprensible en mis relaciones con los demás.	5	4	3	2	1
8	Evito omitir opiniones sobre asuntos que ignoro.	5	4	3	2	1
	Competencias comunicativas asertivas					
9	Permito que quién me escucha me manifieste hasta qué punto me entiende.	5	4	3	2	1
10	Autorregulo la frecuencia y duración de mis propias intervenciones.	5	4	3	2	1
11	Articula clara y correctamente y a la velocidad moderada cuando habla	5	4	3	2	1
12	Me pongo en el lugar del otro para comprender mejor sus reacciones.	5	4	3	2	1
13	Respeto las opiniones o ideas de quien me habla	5	4	3	2	1
14	Me concentro en escuchar antes que emitir un juicio de opinión.	5	4	3	2	1
15	Emplea un vocabulario adecuado al de su interlocutor.	5	4	3	2	1
	Habilidades para la recepción					
16	Me cercioro que he comprendido antes que intervenir.	5	4	3	2	1
17	Hago preguntas para cerciorarme que he comprendido bien.	5	4	3	2	1
18	Descubro fácilmente el hilo conductor de lo que se me dice.	5	4	3	2	1
19	Presto atención al contexto para entender el significado de las palabras.	5	4	3	2	1
20	Prescindo de los prejuicios que tengo de quien me habla.	5	4	3	2	1
21	Permito que algunos manifiesten sus diferencias sobre lo expuesto.	5	4	3	2	1
	Habilidades paralingüísticas					
22	Mira a su interlocutor cuando habla.	5	4	3	2	1
23	Desvía la mirada cuando se dirige a su interlocutor.	1	2	3	4	5

24	Usa las manos como herramienta para reforzar lo dicho a través de la comunicación verbal.	5	4	3	2	1
25	Considera importante el movimiento de las manos para transmitir la información.	5	4	3	2	1
26	Considera que los movimientos del cuerpo refuerzan nuestro mensaje.	5	4	3	2	1
27	Me expreso oralmente con propiedad y corrección.	5	4	3	2	1

Anexo 4: Carta de presentación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

- | | | |
|--|---|---|
| • APARTADO POSTAL
N° 921 - Cusco - Perú | • CIUDAD UNIVERSITARIA
Av. De la Cultura N° 733 - Teléfonos: 228661 - 222512 - 232370 - 232375 - 232226 | • MUSEO INKA
Cuesta del Almirante N° 103 - Teléfono: 237380 |
| • FAX: 238156 - 238173 - 222512 | • CENTRAL TELEFÓNICA: 232398 - 252210 - 243835 - 243836 - 243837 - 243838 | • CENTRO AGRONÓMICO K'AYRA
San Jerónimo s/n Cusco - Teléfonos: 277145 - 277246 |
| • RECTORADO
Calle Tigre N° 127
Teléfonos: 222271 - 224891 - 224181 - 254398 | • LOCAL CENTRAL
Plaza de Armas s/n
Teléfonos: 227571 - 225721 - 224015 | • COLEGIO "FORTUNATO L. HERRERA"
Av. De la Cultura N° 721
"Estadio Universitario" - Teléfono: 227192 |

Carta de presentación

Cusco, 29 de octubre de 2024

SEÑOR
Lic. BENITO SUPO AMANQUI
DIRECTOR DE LA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INKA PACHACÚTEC
DE MACHUPICCHU

Presente. -

Asunto. Presentación de bachilleres para proyecto de investigación.

De mi consideración,

Previo cordial saludo me dirijo a usted a fin de manifestarle que los bachilleres: Wendy Merma Uñapilco y Aldo René Cusiatau Manuel, en la Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación de la UNSAAC, están realizando el trabajo de investigación "Programa de juegos verbales para mejorar las habilidades comunicativas en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Inka Pachacútec de Machupicchu, Cusco 2024", conducente a la obtención de su licenciatura, motivo por el cual, impetramos a su autoridad a fin de otorgarles las facilidades del caso para la captación de información académica.

Sin otro particular, y transmitiendo nuestro reconocimiento y gratitud por el apoyo a nuestros tesis, me despido de usted, no sin antes expresarle mis consideraciones personales.

Atentamente,

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
Instituto de Investigación y Desarrollo Científico y Tecnológico
[Firma]
Dr. Enrique Wilber Mendoza Colla
Calle de la Cultura N° 733



[Firma]
Recibido
30/10/24
12:28 PM

Anexo 5: Registro fotográfico de los talleres

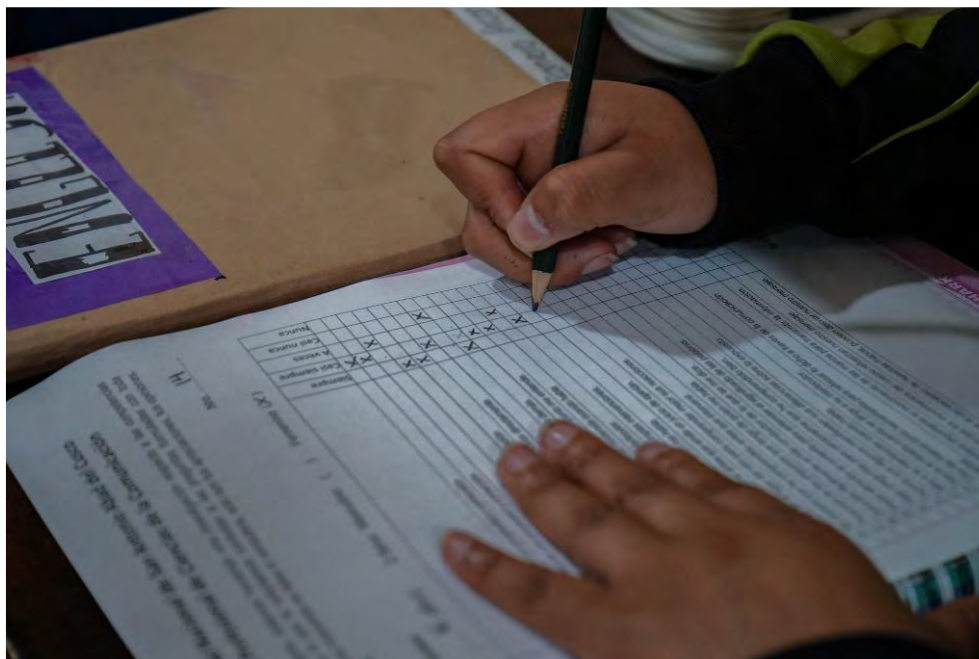


Ilustración 1: Prueba de entrada a los estudiantes de la I.E.



Ilustración 2: Introducción para la ejecución del programa de juegos verbales



Ilustración 3: Aplicación de los talleres en actividades grupales



Ilustración 4: Estudiantes del 4to B del nivel secundaria comparten sus trabalenguas creados.



Ilustración 5: Aplicando los juegos de charadas con los estudiantes del 4to A del nivel secundario.



Ilustración 6: Introducción para el taller de trabalenguas.



Ilustración 7: Aprendiendo a construir rimas con los estudiantes del 4to A del nivel secundario.



Ilustración 8: Aprendiendo a construir rimas con los estudiantes del 4 B del nivel secundario.

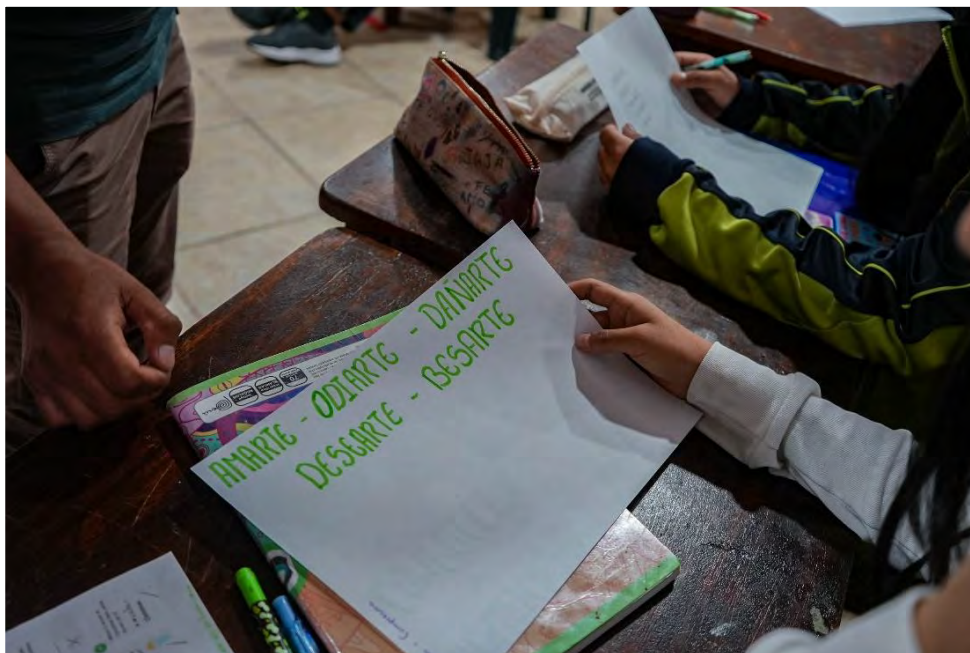


Ilustración 9: Participantes del 4to B del nivel secundaria comparten sus rimas.



Ilustración 10: Aplicación de la técnica de la telaraña con los estudiantes del 4to A del nivel secundario.



Ilustración 11: Compartiendo sus rimas con los alumnos del 4B del nivel secundario.



Ilustración 12: Aplicación del instrumento postest de las habilidades comunicativas.