

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL



**Programa Jugando Aprendo Mejor para estimular la expresión oral en
niños de tres años**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

Areli Magdiel Ramirez Gonzalez

ASESOR

Katherine Carbajal Cornejo

<https://orcid.org/0000-0003-3339-9217>

Chiclayo, 2025

**Programa Jugando Aprendo Mejor para estimular la expresión
oral en niños de tres años**

PRESENTADA POR
Areli Magdiel Ramirez Gonzalez

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR

María del Rocio Hende Santolaya
PRESIDENTE

Ida Mercedes Reinoso Zuñiga
SECRETARIO

Katherine Carbajal Cornejo
VOCAL

Dedicatoria

Este logro está dedicado a mis padres y hermana, pues ellos fueron mi apoyo e impulso para seguir con mi carrera profesional. También a mi nueva familia, mi compañero de vida y mi querida hija por ser mi motivación para salir adelante en esta linda vocación

Agradecimientos

Primero agradezco a Dios por la vida y darme la sabiduría para culminar con este trabajo de investigación. A mi casa de estudios la Universidad Santo Toribio de Mogrovejo por brindarme una buena formación académica, también a mis docentes que han sido parte fundamental en este proceso principalmente mi asesora Katherine Carbajal Cornejo. En especial consideración a mi familia por todo el apoyo brindado a lo largo de estos años para la culminación satisfactoria de mi carrera profesional.

Programa Jugando Aprendo Mejor para estimular la expresión oral en niños de tres años

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	18%	2%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
2	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	1%
6	1library.co Fuente de Internet	1%
7	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unife.edu.pe Fuente de Internet	1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Revisión de literatura	10
Materiales y métodos	17
Resultados y discusión	24
Conclusiones	26
Recomendaciones.....	26
Referencias	27
Anexos.....	32

Resumen

La comunicación verbal representa un componente crucial en el crecimiento de los infantes. Esta investigación consistió en la concepción de un plan educativo denominado "Jugando Aprendo Mejor" destinado a promover la expresión oral en estudiantes de nivel inicial. Este enfoque investigativo se basó en un método descriptivo y propositivo, junto con la administración de una evaluación diagnóstica inicial a una muestra de 20 estudiantes seleccionados mediante un criterio de conveniencia. La información obtenida reconoció que el 100% de la muestra se encontraban en fase inicial con respecto a aspectos fundamentales del lenguaje, abarcando tanto la forma, el contenido como el uso del mismo. De esta manera, se concluye que resulta importante estimular la experiencia oral en este grupo a fin de incrementar sus habilidades comunicativas. Se propone que a través de la implementación de este programa lúdico, se logrará establecer una conexión más efectiva con los infantes, lo que contribuirá significativamente a fortalecer sus capacidades.

Palabras clave: Educación de la expresión oral, Fonética, Lenguaje hablado.

Abstract

Verbal communication is a crucial aspect in early childhood development. This research aimed to develop an educational program named "Learning Through Play" to enhance oral expression in three-year-old children. A descriptive and purposive approach was employed, using a pretest to evaluate a sample of 20 students selected by convenience sampling. The information revealed that all children were in the process of developing key language aspects: form, content, and usage. It is concluded that holding oral expression in these children is pivotal for improving their communicative abilities. It is proposed that through this playful program, a more effective connection will be established with the children, thereby enhancing their oral expression skills.

Keywords: Oral expression education, phonetics, Spoken language.

Introducción

La expresión verbal se representa como la competencia comunicativa primordial que permite al infante conectarse con su mundo circundante expresar sus deseos, intereses con los demás, es valorado desde el nivel inicial, debido a la importancia en su formación integral. La composición curricular de la etapa de preescolar considera que el lenguaje hablado es la capacidad que poseen los niños para manifestar en forma espontánea sus necesidades, intereses y opiniones desde su lengua materna.

Para Vygotsky citado por Martínez et al. (2015), durante la infancia el lenguaje sirve básicamente para la comunicación con el otro, algo denominado el “lenguaje socializado” que es el medio de comunicación para las relaciones personales y sociales. El infante desde su primer contacto con el ambiente se comunica, convive en un entorno verbal, y reconoce varias formas de interacción, debido a que el contexto social y lingüístico influyen en cómo los individuos relacionan las palabras con situaciones reales para aprender el lenguaje.

En el Perú, El Ministerio de Educación (2013) realizó una investigación sobre el lenguaje oral a nivel inicial en zonas urbanas y rurales, en el cual registró que existe una carencia en las respuestas de los estudiantes, quienes presentan falencias al emplear conectores y establecer diálogos, lo cual sugiere que las habilidades comunicativas no se están desarrollando de forma óptima; al contrario, experimentan problemas al explicar respuestas, así como al describir y relatar situaciones diversas.

De forma general la problemática se presenta en la oralidad de los infantes durante su proceso de socialización, ya que sus relaciones interpersonales se construyen a partir de su adaptación al lenguaje. Ellos necesitan apoyo para adquirir el lenguaje de manera más fluida, al rodearse y relacionarse con otras personas ya que este será el estímulo que le empujará a aprender a usarlo como herramienta comunicativa. Cuando no hay interacciones niño-adulto, el progreso en las habilidades comunicativas se ve afectado, lo que a menudo resulta en un retraso en el habla. (Sánchez et al., 1996).

Las consideraciones tomadas en torno a las posibles causas del problema se perfilan, al reciente regreso a las aulas por parte de los estudiantes del nivel inicial, después de haber atravesado este tiempo de pandemia y permanecer aislados en sus casas. Se observa que muestran problemas al comunicarse, puesto que no pronuncian de manera correcta los vocablos, muestran poca fluidez al hablar y un vocabulario reducido, ya sea por vergüenza o porque se cohíben para dialogar, no demuestran seguridad para expresar como se sienten o comunicar lo realizan durante alguna actividad, también suelen hablar muy rápido omitiendo el sonido de

algunas letras, manifiestan ideas desorganizadas, deficiencias en la vocalización, y repetición constante.

Ante este desafío, se plantea la implementación de un plan destinado a fomentar oralidad en infantes de tres años. Este enfoque implica la concepción y construcción de juegos como herramientas esenciales para interesar al niño en su proceso de aprendizaje (Morote, 2008, citado por Gallardo, 2018).

En el ámbito inicial, es crucial encontrar formas de incentivar a los estudiantes a expresarse oralmente. Por eso, este estudio propone la inclusión de herramientas lúdicas como base fundamental de su diseño, ya que potencia la creatividad, la imaginación, los lazos afectivos, la socialización, la comunicación, las ideas y las habilidades críticas (Morote, 2008, citado por Gallardo, 2018). Partiendo de esta problemática, surge la pregunta central: ¿Cómo podemos estimular de manera efectiva la expresión oral en niños de tres años?

La elaboración de planes educativos basados en actividades lúdicas como medio de mejora de la práctica lingüística se ha convertido en un medio eficaz, pues ofrece a los infantes la posibilidad de socializar, interactuar, comunicarse con los demás, gracias a este también se expresa sentimientos, asimismo consolida relaciones sólidas y ayuda a la construcción de nuevos conocimientos (UNICEF, 2019) modelos teóricos como la “teoría de la derivación por ficción”, sostienen que el juego es trascendental en la vida de un niño (Parra, 2000).

Esta investigación pretende hacer frente a la poca y escasa comunicación oral por parte de los estudiantes de nivel inicial, asimismo propone generar acciones para prevenir posibles problemas del lenguaje, utilizando el juego como herramienta principal para lograr estos aprendizajes. Por otro lado, al tener en cuenta el diseño del programa “Jugando aprendo mejor” como herramienta de mejora de la oralidad de los estudiantes, se aportará a la mejora del lenguaje y en sus dimensiones de forma, contenido y uso.

Asimismo, este estudio busca establecer un precedente para investigaciones posteriores que puedan evidenciar los beneficios cognitivos, sociales, emocionales y comunicativos de la actividad lúdica como herramienta pedagógica, así López (2017) menciona que el estudio del lenguaje oral presenta alto impacto social.

Finalmente, las acciones a desarrollar en la presente, tendrán alcance a niños de tres años y sus familias, quienes serían favorecidos con la información del programa, al igual que docentes y líderes pedagógicos, quienes tendrán acceso a información pedagógica validada y confiable.

Siguiendo esta línea, la finalidad de la investigación es desarrollar un programa llamado "Jugando Aprendo Mejor" con el fin de potenciar la oralidad en infantes de tres años. Asimismo,

como objetivos específicos se planteó testear el nivel actual de articulación lingüística en la muestra, y determinar las particularidades fundamentales del programa propuesto.

Revisión de literatura

Antecedentes de estudio

Sarmiento y Rivero (2020) se proponen ampliar el lenguaje, enriquecer el vocabulario y mejorar la precisión y coherencia de estudiantes de preescolar a través del juego. Empleando una metodología teórico-práctica, con técnicas como la observación, entrevistas y encuestas, se identificaron las dificultades comunicativas de los estudiantes de la I.E Raúl Suárez Martínez, Cienfuegos. Los hallazgos subrayaron la necesidad de mejorar la comunicación verbal y destacaron la relevancia de incorporar estrategias lúdicas para este fin. En este contexto, la propuesta de actividades didácticas se postula como una solución prometedora para enriquecer el lenguaje oral de los estudiantes de preescolar.

Quintuña y Loza (2022) se proponen identificar el impacto del juego simbólico en la adquisición del lenguaje oral en estudiantes de preescolar, considerando las posibles dificultades del proceso, a pesar de la expectativa de alcanzar un lenguaje claro. Empleando un enfoque cualitativo con un diseño descriptivo y una metodología bibliográfica-documental, la investigación examina cómo el factor lúdico influye en la evolución de los componentes fonológicos, pragmáticos, morfológicos y semánticos del lenguaje en esta población infantil. Los resultados resaltan la importancia de este factor para enriquecer el vocabulario y mejorar la formulación de oraciones en estos individuos, concluyendo que representa una estrategia valiosa para mejorar el lenguaje oral en este grupo etario. Estos hallazgos sugieren la viabilidad de diseñar un programa educativo basado en el juego simbólico para enriquecer la oralidad en estudiantes de 4 a 5 años, capitalizando sus beneficios en el avance del lenguaje y su capacidad para fortalecer los diferentes componentes lingüísticos.

Cerquera (2019) se propone hacer una comparativa del grado de competencia lingüística de estudiantes de preescolar de colegios nacionales en San Juan de Lurigancho y el Callao. Su estudio fue comparativo, con una muestra de 60 estudiantes, a los que se aplicó una prueba estructurada Evaluación del Lenguaje Oral (ELO). La información registró que el nivel de esta capacidad es bajo en ambas instituciones, por lo que concluye que existe la necesidad de incorporar programas lúdicos que potencien el lenguaje en todas sus formas a nivel preescolar.

Del Pozo y Saravia (2022), reconocen la relación entre los juegos verbales y la comunicación de los infantes en una escuela en Chíncha. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo,

alcance correlaciona y un método hipotético-deductivo, utilizando un diseño no experimental-transversal. Como instrumento, se emplearon fichas de observación aplicadas a una muestra de 22 individuos. Los resultados exponen una falta de actividades lúdicas verbales en el jardín, así como un nivel muy bajo de claridad, fluidez y coherencia verbal por parte de los niños evaluados. La información obtenida sugiere la necesidad de que los docentes empleen estrategias dinámicas y lúdicas que permitan la comunicación en aula, beneficiando las capacidades orales de los estudiantes.

Quintana (2021) diseñó un plan de juegos simbólicos para mejorar la oralidad en la el colegio inicial "Santa Ana". Su investigación siguió un enfoque cuantitativo descriptivo-propositivo y sin experimentación, se empleó una Escala Valorativa de la Expresión Oral para la evaluación. Los resultados destacaron un predominio de niveles deficientes en la comunicación verbal de la muestra. Estos hallazgos resaltan la urgencia de implementar las actividades simbólicas para mejorar significativamente el lenguaje verbal de los estudiantes.

Santacruz (2021), se propone diseñar actividades lúdicas dirigidas al avance de la expresión verbal en infantes. El estudio considero como base que desde el nacimiento, los niños comienzan a comunicarse mediante el llanto, luego a través de gestos, y alrededor de los 3 años se espera que cuenten con un vocabulario más definido que se manifieste en actividades sociales. La investigación se enmarcó en una metodología descriptiva-propositiva, con un enfoque cuantitativo, utilizando el PLON-R como instrumento de evaluación aplicado a una muestra de 22 niños. Los resultados mostraron que la mayoría de los alumnos se encontraban en un nivel de retraso en relación a su comunicación, señalando la necesidad de mejorar esta habilidad a través de actividades lúdicas que faciliten su sociabilización. Estos hallazgos subrayan la importancia de implementar actividades lúdicas específicamente diseñadas con la finalidad de aportar positivamente a la evolución lingüística de los infantes analizados.

Bases teóricas científicas

Teoría del juego simbólico de Vygotsky

Según Vygotsky, el juego simbólico representa un componente esencial de la educación, dado su estrecho vínculo con el contexto social y cultural, facilitando la resolución de inquietudes en los menores. En infantes esta marca el inicio de su capacidad para diferenciar lo concreto de lo abstracto, demostrando que los aspectos creativos e imaginativos del niño emergen a medida que exploran y se sumergen en su entorno.

El estímulo y la creación se entrelazan en el juego, nutriendo la creatividad a partir de las experiencias previas del niño, formando así una conexión esencial entre la actividad, vivencias

y el desarrollo cognitivo. Vygotsky (1982) sostiene que la imaginación no surge antes de la actividad; más bien, es en esta última donde se cultiva, ya que cada uno impulsa la práctica experiencial, estimulando el conocimiento (Quintana, 2021).

Según el modelo Vygotskiano, el juego adquiere relevancia como una herramienta para la interacción social, donde la recreación estimula la creación de situaciones imaginarias, como cuando un niño se sumerge en el rol de un mago y realiza trucos con un pañuelo, lo que potencia su capacidad racional, esta dinámica, al combinarse con actividades del habla, fomenta la vocalización. Cuellar et al. (2018) resaltan cómo el aspecto lúdico, al incentivar estas actividades imaginativas, puede fortalecer la habilidad lingüística y racional de los alumnos. Además, autores como De Rosa & Pablo Alberto (2018) señalan que las interacciones sociales naturales, observadas desde temprana edad, modelan el comportamiento comunicativo de los niños, quienes imitan y aprenden de los adultos, lo que, desde una perspectiva psicológica, se considera fundamental en la formación de patrones conductuales humanos.

Teoría de Piaget

Piaget sostiene que el desarrollo cognitivo es el origen de la adquisición del lenguaje, enfatizando que cada niño es responsable de construir de manera singular sus habilidades lingüísticas y su comprensión, actuando como el diseñador de su propio proceso. Asimismo, argumenta que la capacidad simbólica es crucial para representar psicológicamente la realidad, utilizando medios lúdicos, lo que inicia la adquisición del lenguaje durante la fase sensoriomotriz. El progreso de esta capacidad simbólica se vuelve esencial para el dominio del lenguaje, ya que el razonamiento guía esta actividad cognitiva, como menciona Castillo (2008), la idea del mundo de un niño nace de la función simbólica, que a su vez parte de la comunicación.

Raynaudo & Peralta (2017) resaltan la perspectiva de Piaget sobre el aprendizaje a través del concepto de error, enfatizando cómo las personas descubren lo que está bien y mal basándose en sus experiencias. Por ejemplo, al no completar una tarea, reciben una calificación baja o un gesto de desaprobación, mientras que al cumplir, son recompensados con una reacción positiva, lo que motiva su participación en actividades académicas. En la actualidad, los educadores adoptan enfoques creativos al manejar los errores de los niños; por ejemplo, al corregir un dibujo donde se pintó fuera del contorno, se utiliza una aproximación lúdica para enseñar lo correcto. Estos errores se consideran parte integral del proceso de aprendizaje.

El abordaje positivo de los errores en el aprendizaje, tanto en la academia como en el lenguaje, es crucial para el desarrollo lingüístico de los estudiantes. Entender cómo manejar

estos errores es fundamental para su crecimiento en el lenguaje y para fomentar una comunicación efectiva. En el ámbito de la vocalización, es crucial guiar a los involucrados en el proceso de expresarse correctamente, sin desvirtuar el idioma. Por ejemplo, la palabra "hermocho", aunque afectuosa, no es aceptada en español según la RAE. Esto subraya la importancia del uso apropiado del lenguaje y el respeto por el idioma.

Teoría de derivación por ficción

Este modelo afirma que las actividades lúdicas son lo más importante en la vida de un niño, asimismo menciona que la actividad lúdica debe estar siempre presente, ya que permite el desarrollo de respuestas sociales, que serán su base de comportamiento para la vida adulta (Parra, 2000). El juego se define a partir de quienes los juegan y la interacción con el entorno. La clave es su elemento de ficción, su forma de conceptualizar la interacción del niño con la verdad en aquel entorno concreto. De ahí las actividades de entretenimiento son consideradas como el instrumento más eficaz para movilizar al infante para la concentración y estimular el aprendizaje.

Según Cruz (2019), Edouard Claparède, psicólogo y pedagogo, destaca que los niños recurren a la actividad lúdica como refugio antes de enfrentar sus rutinas diarias, adaptándose a su propio estilo de vida y ritmo de aprendizaje. A través de este, los niños revelan su verdadero ser, adoptando roles adultos y moldeando gradualmente su identidad. Esta investigación enfatiza el uso del juego, incluyendo canciones, comentarios y debates sobre temas académicos, como una vía para involucrarlos, fomentar su participación en dinámicas ficticias y, especialmente, fortalecer su desarrollo lingüístico. En línea con Diez (2013), quien destaca que el lenguaje gestual comunica emociones de manera más vívida que las palabras, se resalta la importancia de un enfoque dinámico y lúdico para mejorar la vocalización. Este método propició que los estudiantes indiquen sus necesidades emocionales a través de gestos, al preguntarles sobre sus sentimientos, lo que más les gustó y lo aprendido durante las actividades.

Teoría sociocultural del juego

Siguiendo la teoría de Vygotsky, la actividad lúdica es un proceso fundamental en el desarrollo infantil, donde la imaginación y la creación de situaciones ficticias son elementos clave. Esta perspectiva considera que el juego es un espacio donde los niños pueden construir representaciones mentales complejas y crear habilidades cognitivas. En este sentido, se observa que jugar es una actividad impulsiva, donde los infantes aplican las categorías de verdad que han experimentado para crear su propia información.

Zorrilla et al. (2018) subrayan la importancia de la actividad lúdica en la exploración sensorial y la imitación de actividades adultas por parte de los niños. Destacan su energía innata

que puede ser aprovechada por padres y docentes para fomentar el aprendizaje significativo mediante actividades como el canto, adivinanzas y cuentacuentos, potenciando así la oralidad.

Cano y Juan (2019) enfatizan el desarrollo psicomotor y emocional que se manifiesta en el juego de niños, donde experimentan y reconocen emociones como alegría, relajación o melancolía. Es crucial que se sientan protegidos y confiados para jugar libremente bajo supervisión. Esta perspectiva también destaca la importancia del juego en el ámbito académico, utilizando actividades lúdicas para que se expresen sin temor, corrigiendo errores de manera positiva, como identificar colores, partes del cuerpo o describir imagen.

Definiciones conceptuales

Lenguaje

Se conceptualiza como la forma de comunicación representada por símbolos codificados, que facilita la interacción social y el aprendizaje mutuo. Rondal (1982) citado por la Federación de Enseñanza del CCOO Andalucía (2010) menciona que su adquisición no se limita a la estructuración de palabras y frases, sino que está estrechamente vinculada al desarrollo de la comunicación. Por su parte, Gómez y Fedor (2016) destacan que el lenguaje, desde temprana edad, permite expresar emociones e ideas, enfatizando la importancia de prácticas de crianza que promuevan un crecimiento integral en la comunicación y arte.

Desde la infancia, el ser humano busca comunicarse, manifestando desde gestos hasta la búsqueda de atención. González y Beatriz (2010) enfatizan la influencia múltiple en el desarrollo oral de los niños, no solo de los educadores, sino también de la familia y la sociedad en general. Ortiz et al. (2020) resaltan la conexión entre el lenguaje y el ámbito académico, subrayando que la falta de fluidez en el habla puede tener repercusiones educativas, mientras recalcan la importancia de la orientación de padres y maestros en este proceso natural de la comunicación infantil.

Lenguaje oral

Guarneros y Vega (2014), citados por Cerquera (2019), resaltan la importancia del lenguaje oral como la vía natural para adquirir la lengua materna. Este proceso posibilita la comprensión, discusión de ideas, interacción comunicativa, reflexión y resolución de problemas. Su desarrollo óptimo es crucial para una comunicación amplia y coherente, integrando todos los aspectos del lenguaje. Durante la etapa preescolar, la mayoría de los niños comienzan a combinar palabras siguiendo algunas reglas gramaticales, permitiéndoles una comunicación razonable con los demás. Avanzan en aspectos sintácticos y semánticos, adquiriendo habilidades lingüísticas que sientan las bases para el aprendizaje futuro de la lectura y la escritura.

Dimensiones del lenguaje oral

Las dimensiones del lenguaje oral, según Bloom et al. (1980) y las consideraciones de Soprano (2011) se dividen en:

- a) Estructura: Incluye la organización de los sonidos fonemáticos y la gramática, donde se aprenden, discriminan y combinan los sonidos para comprender y expresarse.
- b) Contenido: Implica la representación y comprensión de conceptos del mundo real y abstracto mediante palabras, parte esencial del significado y comprensión oral.
- c) Uso: Engloba los recursos verbales y no verbales para comunicar pensamientos y emociones, requiriendo conocimiento no solo de reglas gramaticales, sino también del contexto, estilo y momento adecuados. López Villa et al. (2023) considera que el reto de esta dimensión es lograr la creación de experiencias que motiven el uso del lenguaje en niños de temprana edad.

Etapas del lenguaje oral

Barreto y Mendoza (2019) citados por Vásquez (2022) definen dos etapas del lenguaje por la que tienen que pasar un individuo para alcanzar el nivel de comunicación adecuado.

- ***Etapas prelingüística***

Corresponde a la fase inicial, que abarca desde el nacimiento hasta el primer año, en la cual el bebé atraviesa una etapa preverbal, en la que su comunicación está desarrollándose. El llanto se convierte en el lenguaje principal del infante, siendo crucial para establecer un vínculo afectivo y comunicativo con quienes cuidan de él. En esta fase, el bebé manifiesta diferentes sonidos y movimientos faciales, preparándose así para las etapas posteriores del desarrollo del lenguaje. Además, muestra respuestas a estímulos auditivos y visuales, reaccionando a la voz de sus cuidadores y manifestando emociones como malestar o alegría a través del llanto o la risa.

- ***Etapas lingüística***

Entre el primer y quinto año, el niño atraviesa una etapa crucial donde comienza a manifestar, comprender y expresar el lenguaje. Se observa un aumento significativo en su vocabulario y la entonación de diferentes sonidos y palabras para comunicar sus deseos. En el primer año, el niño inicia con oraciones simples de dos palabras, expresando miedos, deseos y curiosidades comprensibles para sus cuidadores. En el segundo año, el lenguaje se vuelve aún más vital para la comunicación del niño, reaccionando con frustración si no es comprendido, mientras que, en el tercero, su exploración y formulación de preguntas conducen a una mayor complejidad en su lenguaje.

Expresión oral

Se representa como la habilidad humana de comunicarse, fomentar relaciones interpersonales y satisfacer necesidades, potenciando el desarrollo de diversas destrezas. En el contexto educativo, según Chomsky (2004) citado por Caicedo (2021), considera la oralidad como una competencia esencial que promueve la autonomía del estudiante y facilita el proceso de aprendizaje. Las instituciones educativas ofrecen un ambiente propicio para construir habilidades comunicativas, pues los niños son motivados a través de actividades lúdicas que permiten el aprendizaje. Según Cassany (2007) citado por Caicedo (2021), esta se define como una destreza que posibilita la comunicación efectiva y emocional, destacando la importancia de la claridad en el mensaje mediante expresiones faciales y gestuales para lograr una comunicación auténtica y emotiva.

El juego

Zapata (1990) citado por Meneses (2001) menciona que se trata de un elemento básico en la educación infantil. Los niños adquieren más conocimientos a través del juego, por lo que se este debe convertirse como un eje primordial en la vida de un niño, ya que se transforma en una actividad enriquecedora que proporciona grandes beneficios sociales.

Cano y Juan (2019) enfatiza que la diversión es un medio normal de autoexpresión del menor. Este mientras juega transmite mensajes, explorando su contexto, socializando y ejerciendo valores, evolucionando su inventiva, por lo tanto, cuando se enseña el ejercer la comunicación oral a través del entretenimiento además de disfrutar aprenden como vocalizar y expresarse sin temor alguno.

Tipos de juegos

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos que se han heredado de épocas anteriores manteniendo su propósito de entretener a las personas sanamente, fueron imaginados y creados para proporcionar diversión de las personas. Piaget (1980) citado Caicedo (2021) argumenta que estos mantienen una continuidad a lo largo del tiempo y no requieren de ningún tipo de tecnología compleja, sino que se realizan con el cuerpo o utilizando recursos comunes de la naturaleza como arena, piedras, hojas, así como objetos caseros como cuerdas, papeles, telas o materiales reciclables.

Juegos de roles

Cobo & Valdivia (2017) plantean que el juego de roles implica que los estudiantes asuman papeles dentro de situaciones académicas o profesionales, llevando elementos de la realidad al ámbito educativo. Aunque deben seguir ciertas reglas, tienen libertad para actuar y decidir

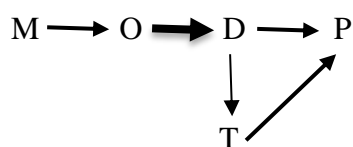
según la interpretación que hacen del personaje que representan, sin contar con un guion predefinido. En esta actividad, los estudiantes pueden imaginar un rol (como comerciante o bombero), una situación (comprar frutas, apagar incendios) o ambos al mismo tiempo, siendo ellos mismos quienes improvisan, deciden qué hacer y qué decir a lo largo de la actividad.

Materiales y métodos

Esta investigación sigue los lineamientos del paradigma positivista, fundamentado en el enfoque cuantitativo (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Su propósito fue contribuir a la mejora de la expresión oral, a través de la propuesta de un programa que diera solución a la problemática del estudio de la variable. La prueba consiste en la comprobación de una serie de ítems, en la que en cada uno de los ítems tiene una determinada respuesta que suele ser unívoca y exacta. Se aplicó la prueba PLON- R con el fin de saber el estado actual de esta capacidad en los estudiantes y a partir de esos resultados diseñar una secuencia educativa basado en los juegos que aporte a la solución de la problemática.

Diseño

Esta investigación adopta un diseño descriptivo que, de acuerdo con Tamayo (2001), implica el registro, análisis e interpretación de la situación actual y los procesos relacionados con los fenómenos bajo estudio.



Leyenda:

M: muestra

O: observación

D: Diagnostico

T: Marco teórico

P: Propuesta

Población de estudio- criterio de selección

En lo referente a la muestra, esta fue de tipo intencionada, compuesta por 20 alumnos, de 3 años de edad. Los sujetos intervenidos (10 niñas y 10 niños) pertenecían a un conjunto finito, caracterizado por ser accesible, homogéneo y cumplir con los criterios básicos de selección: estar matriculado en el año de la investigación y tener 3 años de edad. Se optó por una muestra

representativa de 20 estudiantes que como mencionan Otzen & Manterola (2017) son muestras selectas con criterios de inclusión y exclusión que permitan generalizar los resultados y extrapolar el beneficio a la población.

Operacionalización de variables/sistema de categorías y sub categorías

En coherencia con el propósito del estudio, se operativizó la(s) variable(s), considerando principales componentes, tales como, las dimensiones, los indicadores e ítems y, por último, se menciona la escala de medición, quedando configurado en la tabla adjunta:

Tabla 1

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ACTIVIDADES
Independiente: Jugando Aprendo Mejor	Actividades lúdicas para promover el logro de aprendizajes	Tradicionales	Con objetos	tumbas latas
				Saltando la sogá
				liguero
			Sin objetos	Juguemos a la ronda
				¿Lobo que estás haciendo?
				Las escondidas
		De roles	Juegos de oficios	¿Qué quieres ser?
				Juguemos a la casita
				Adivina quién soy
			Juegos de disfraces	Búsqueda del tesoro pirata
				Búsqueda del safari
Juego de superhéroes	Ley de Rayos X Visión Sobrenatural			

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	ESCALA DE MEDICIÓN
Dependiente: Expresión oral	Forma	Fonología Morfología-sintaxis	11	Normal Necesita mejorar Retraso
	Contenido	Léxico Identificación de colores Relaciones espaciales Partes del cuerpo Identificar acciones básicas		
	Uso del lenguaje	Expresión espontánea ante una lamina Interacción espontánea a lo largo de la prueba		

Recolección datos

La evaluación se llevó a cabo empleando la Prueba de Lenguaje Oral de Navarra Revisada (PLON-R), reconocida por su fiabilidad en la rápida detección del desarrollo oral en niños de tres a seis años (Aguinaga et al., 2004). Este instrumento se sometió a un proceso de

confiabilidad, revelando un alto nivel de fiabilidad, con un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.942, considerado muy elevado según la escala utilizada (ver tabla 2).

Tabla 2

Fiabilidad del instrumento. Estadística

N° Ítems	N° Sujetos	Valor
11	20	0.942

Nota. El resultado procede de la fórmula Alfa de Cronbach, método de confiabilidad calculado con los resultados de la prueba piloto.

Procedimientos

Esta investigación se llevó a cabo en la institución educativa N.º 002 “Maravillas de Jesús”, ubicada en Silva Salgado 155, en la provincia de Chiclayo. El instrumento utilizado fue el PLON-R, el cual aplicó en niños de 3 años del aula “fucsia”, estos fueron seleccionados por un muestreo no probabilístico intencional. Se gestionaron los permisos correspondientes para aplicar el instrumento, tomando en cuenta las condiciones óptimas para la recolección de data, se consideró un ambiente adecuado sin distractores o interrupciones, la prueba se realizaba en un aproximado de 10 minutos y en algunos casos se extendía hasta 15 minutos, en total toda la recolección de datos se realizó en una semana.

Finalmente, al obtener los datos de paso a proceder a la codificación utilizando tablas y gráficos de Excel para así poder expresar los resultados en porcentajes De esta manera, en la tabla de matriz de consistencia, se establecen los elementos metodológicos encontrados en la actividad investigadora

Procesamiento-análisis datos

Desde la perspectiva de Zapata (2018), para un análisis profundo de las categorías de estudio, son importantes los procesos de triangulación de datos, métodos y teorías. Se decidió analizar, sistemática y simultáneamente los resultados obtenidos a través del PLON.R., considerando el modelo de depuración-ordenamiento, codificación, tabulación e interpretación con base en la idea de Sánchez (2022), también se utilizó el método cualitativo inductivo para el procesamiento de la información recogida y la realización de los informes finales, ya que como mencionan Forni y De Grande (2020) la combinación de técnicas es la mejor forma de lograr la validez de la información.

Los datos recogidos se calcularon estadísticamente en Excel. La información relevante se presentó en tablas y figuras, debidamente interpretadas, en concordancia con los modelos sugeridos por de la Hernández-De la Torre y Gonzales (2020).

Matriz de consistencia

Con el propósito de identificar la lógica interna, en la matriz de consistencia (ver tabla 3), se consolidan los elementos metodológicos principales, que actuaron dando soporte y direccionalidad al estudio.

Tabla 3

Matriz de consistencia (investigación cuantitativa)

Problema	¿Cómo estimular la expresión oral en niños y niñas de tres años?			
Objetivos	Objetivo general			
	Diseñar un programa jugando aprendo mejor para estimular el desarrollo de la expresión oral en niños de 3 años en una institución educativa inicial			
	Objetivos específicos			
	Medir el nivel actual de la expresión oral en niños de tres años	Determinar las características del programa de juegos para estimular la expresión oral en los niños de tres años		
Hipótesis	Si se diseña el programa “jugando aprendo mejor” entonces es probable estimular la expresión oral			
Variables /dimensiones	Expresión oral		Juego	
	Forma, contenido y uso del lenguaje		juegos tradicionales juegos de roles	
Metodología	Enfoque	Método	Diseño	Instrumento
	cuantitativo	No experimental	Descriptiva Propositiva	Prueba de lenguaje Oral navarra revisada 3 años (PLON-R)
Población	20 estudiantes			

Consideraciones éticas

Finalmente, en este apartado se detallan consideraciones éticas relevantes. Los participantes accedieron al instrumento con el consentimiento informado de sus docentes, regulando su participación y la divulgación de los resultados, manteniendo el anonimato mediante el uso de códigos. Se destaca la transparencia en el proceso de validación del instrumento y el programa, compartidas con expertos. Respecto al manejo de los datos, se aseguró su fidelidad a la realidad original. Asimismo, se resalta la calidad del instrumento, evaluada con el método de confiabilidad a través de datos obtenidos en la prueba piloto. Además, se subraya el compromiso y la colaboración extraordinaria del grupo de niños, cuya participación fue clave para el estudio, siendo su aceptación y permisos fundamentales en el desarrollo del mismo.

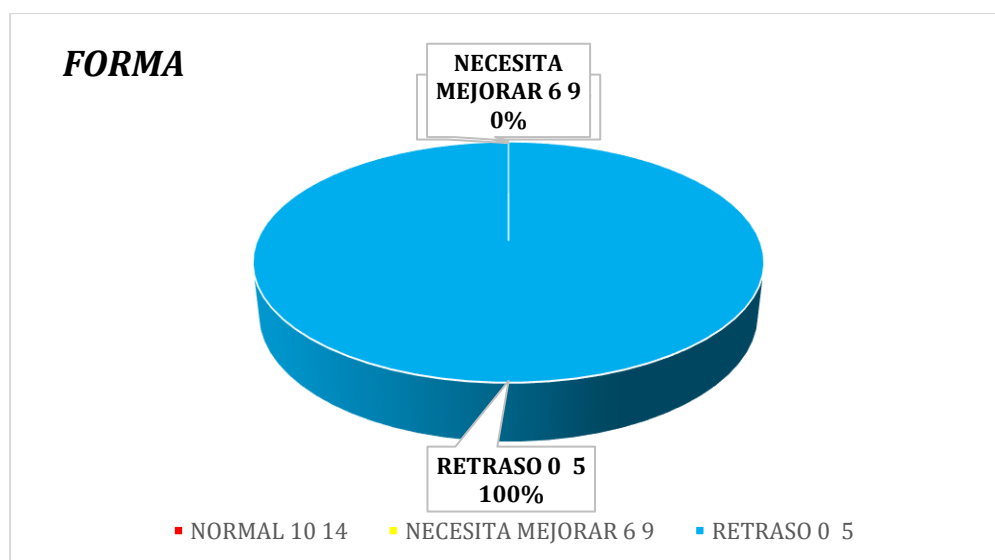
Resultados

R1: Nivel de desarrollo de la expresión oral

Se evaluó a 20 niños y niñas de 3 años de edad, con la finalidad de recoger datos estadísticos, que nos permitan determinar su nivel de desarrollo en cuanto a la expresión oral, para ello se aplicó la Prueba de Lenguaje Oral de Navarra Revisada (PLON-R), que evalúa las dimensiones de forma, contenido y uso, cuya escala y rango de valor son: Retraso (0 - 5), Necesita mejorar (6 - 9) y Normal (10 - 14).

Gráfico 01

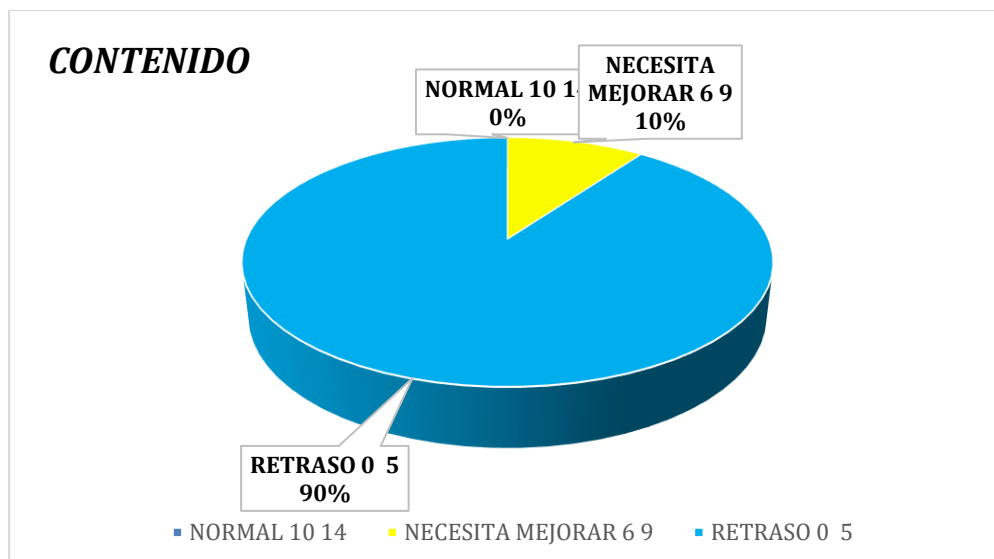
Nivel de la dimensión forma en los niños de 3 años



De acuerdo a la información recogida se evidencia que ningún estudiante de la muestra se ubicó en los niveles normal y necesita mejorar. También es evidente que la totalidad de los niños evaluados se ubican en un nivel de retraso, esto significa que el 100% de niños no logran pronunciar correctamente todos los fonemas que les corresponde a su edad, ni realiza la repetición de palabras dentro de las frases o la expresión verbal espontanea.

Gráfico 02

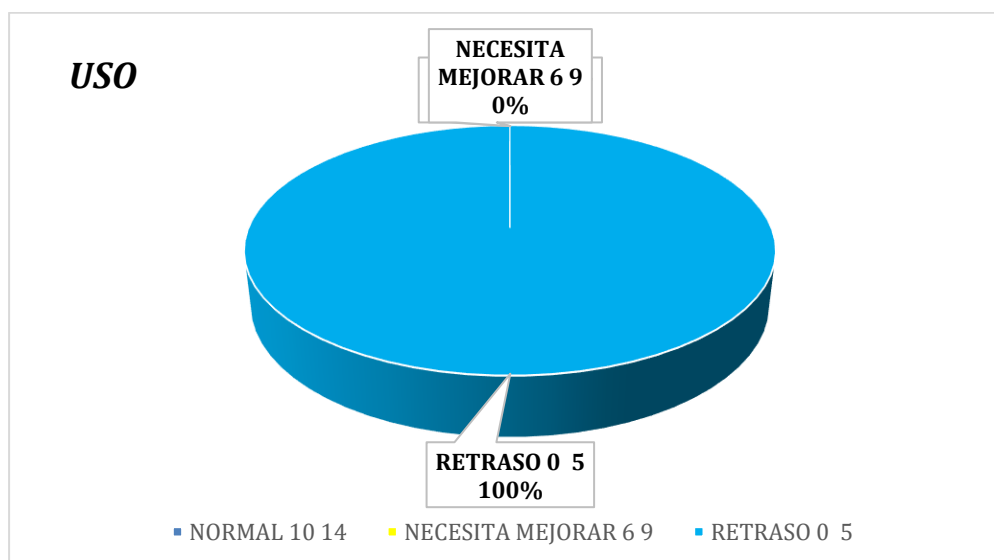
Nivel de la dimensión contenido en niños de 3 años



De acuerdo a la información recogida se evidencia a primera impresión que ningún estudiante de la muestra se ubicó en el nivel normal. También es evidente que la mayoría de los niños evaluados se ubican en un nivel de retraso, esto significa que el 90% de niños evaluados pueden identificar escasamente léxico, colores, relaciones espaciales, partes del cuerpo e identificación de acciones. Asimismo 10% de los niños evaluados se ubican en el nivel necesita mejorar, esto quiere decir que estos niños pueden identificar parcialmente léxico, colores, relaciones espaciales, partes del cuerpo e identificación de acciones.

Gráfico 03

Nivel de la dimensión contenido en niños de 3 años



De acuerdo a la información recogida se evidencia a primera impresión que ningún estudiante de la muestra se ubicó en los niveles normal y necesita mejorar. También es evidente que la totalidad de los niños evaluados se ubican en un nivel de retraso, esto significa que el 100% de

niños utiliza escasamente la expresión espontánea ante la lámina presentadas y además casi no hubo interacción durante la prueba.

Tabla 4

Nivel de desarrollo de la expresión oral en niños de 3 años

Escala	Valoración	Dimensiones		
		Forma	Contenido	Uso
Normal	10-14	0%	0%	0%
Necesita mejorar	6-9	0%	10%	0%
Retraso	0-5	100%	90%	100%
Total		100%	100%	100%

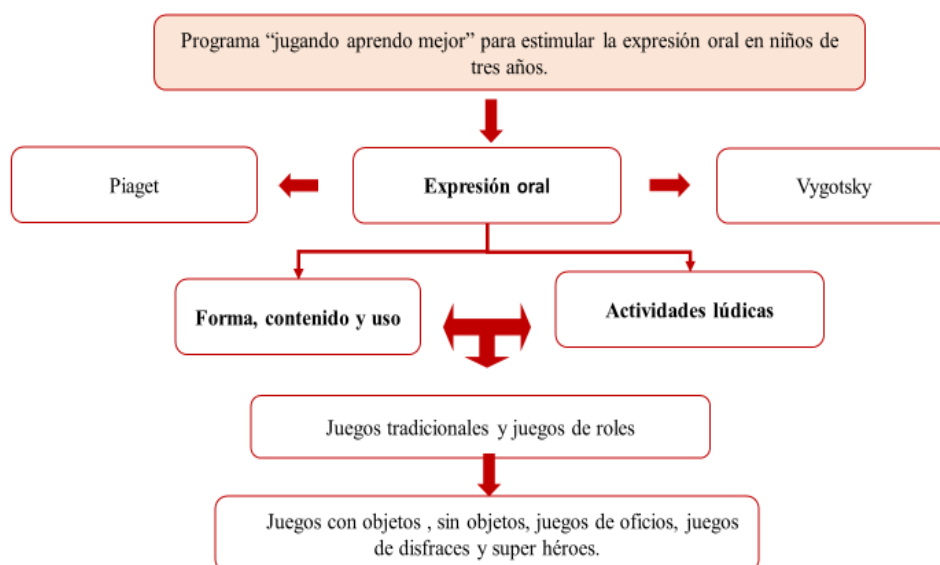
Del 100% de niños evaluados en la dimensión de forma el 100% se encuentra en el nivel de retraso, al igual que en la dimensión de contenido con el 90% y lo mismo pasa con la dimensión de uso que con el 100% se ubica en el mismo nivel. Los resultados nos dejan ver que los niños deben ser preparados integralmente, es decir, deben desarrollar las tres dimensiones establecidas y fortalecer su fonología, morfología- sintaxis, léxico, identificación de colores, relaciones espaciales, partes del cuerpo e identificar acciones básicas que son indicadores correspondientes a su edad.

Caracterización del Programa “Jugando Aprendo Mejor”

El programa educativo "Jugando Aprendo Mejor" se basa en las teorías de Vygotsky y Piaget, destacando la importancia del juego para promover la interacción, la cooperación y la socialización en los niños. Estas teorías enfatizan la capacidad de jugar como medio para cultivar la empatía y superar el egocentrismo típico de esta etapa. Orientado a niños de 3 años, este documento consta de 12 sesiones de aprendizaje de 45 minutos, durante las cuales se implementarán actividades lúdicas, que incorporan actividades tradicionales y la interpretación de roles, ya que al representar situaciones de la vida diaria o al asumir roles ficticios, los niños desarrollarán su expresión oral y fortalecerán su autonomía y habilidades sociales en un ambiente de confianza y libertad.

Gráfico 04

Programa Jugando Aprendo Mejor



Resultados y discusión

Este estudio constó de dos fases para la creación del programa “Jugando Aprendo Mejor”, las cuales consistieron en diagnosticar el grado de alcance de los niños en relación a su expresión oral considerando como dimensiones de diagnóstico: el contenido, la forma y el uso. Por lo que se empleó el instrumento PLON-R que Santacruz (2021) utiliza para su investigación en infantes de 3 años de edad, siendo la forma más aceptada para la recolección de datos.

En relación a la expresión oral de la muestra, se analizaron las dimensiones antes señaladas obteniendo que : A) la forma de la comunicación, esta se divide en fonología y morfología-sintaxis, reconociendo que los estudiantes no reconocen los fonemas, sin embargo si logran entender hasta 5 morfemas. B) el contenido, esta dimensión se asocia al léxico, también subdividido en dos niveles, comprensivo y expresivo reconociendo que la mayor parte de los estudiantes alcanza un puntaje de 1 en el nivel comprensivo mas no el expresivo, cuyo puntaje es 0. C) el uso, se divide en expresión e interacción espontanea, reconociendo que a nivel de expresión los estudiantes logran reconocer y describir o narrar ciertas experiencias, sin embargo, en relación a la interacción autonomía, las respuestas son mínimas.

Finalmente se establece que, los niños se encuentran en nivel en retraso en las categorías de contenido, forma y uso del lenguaje, lo cual implica que las actividades que se están desarrollando hasta el momento en la institución educativa, no han sido suficientes para lograr que los estudiantes estructuren sus propias expresiones y las comuniquen correctamente, con

respecto al reconocimiento del lenguaje se evidencia que solo el 10% de los estudiantes tiene la capacidad de reconocer las expresiones representadas.

Esta investigación se centró en la creación del programa "Jugando aprendo mejor", destinado a mejorar la expresión oral en niños de tres años. Se compone de 12 actividades lúdicas, fundamentadas en el modelo sociocrítico de Vygotsky, el cual resalta el papel central del lenguaje en la comunicación y el intercambio social como representación de la vida interna del niño, desarrollándose principalmente en su interacción con otros. Asimismo, se tuvieron en cuenta los principios lúdicos para promover el desarrollo psicosocial, la adquisición de conocimientos y la formación de la personalidad, abarcando actividades que involucran placer, creatividad y conocimiento. En consonancia con esto, la propuesta guarda similitud con la investigación de Santacruz (2021), quien diseñó un programa similar basado en actividades lúdicas para estimular el lenguaje, concluyendo que la mayoría de los niños presentaban niveles de retraso o necesidad de mejorar en las tres dimensiones del lenguaje: forma, contenido y uso.

Con respecto a las características teórico-metodológicas del programa, Sarmiento y Rivero (2020) utilizan la estrategia lúdica para mejorar el vocabulario de los niños, de igual forma Cerquera (2019) propone el uso de juegos para mejorar diferentes aspectos del desarrollo lingüístico de niños de 5 años, así como Del Pozo y Saravia (2022) emplean los juegos para mejorar la claridad verbal, mientras que Santacruz (2021) diseñó actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje en niños de tres años, señalando la necesidad de promover la sociabilización a través de estos juegos. Estos estudios coinciden en el uso de recursos lúdicos para incentivar las habilidades lingüísticas en niños en edad preescolar, resaltando la efectividad de dichas estrategias en la mejora del lenguaje oral y la sociabilidad en estas etapas tempranas del desarrollo.

Adicionalmente, los modelos de Piaget y Vygotsky, emplean la ideal social del juego y del aprendizaje mediante la experiencia lúdica, modelos que se complementan con las propuestas antes mencionadas y que son la base pedagógica de la educación inicial. Por último, desde la perspectiva científica, el diseño pedagógico de la propuesta cumple con ser interactivo considerando tres momentos: motivación, desarrollo y cierre, incluyendo dentro del desarrollo actividades lúdicas que permitan al estudiante mejorar las dimensiones de forma, contenido y uso de su oralidad.

Conclusiones

- Se diseñó y validó un programa estructurado de actividades lúdicas, con base en los enfoques socio constructivistas respaldados por teorías pedagógicas destacadas como las de Piaget y Vygotsky. Estas actividades buscan potenciar de manera integral el incremento de las capacidades orales de los niños de tres años, abordando aspectos fundamentales como la forma, el contenido y el uso del lenguaje.
- A través de la aplicación de la Prueba de Lenguaje Oral de Navarra Revisada, se pudo evaluar el estado actual de la expresión oral en los niños de esta edad, identificando predominantemente un nivel de retraso en esta capacidad en los estudiantes, lo cual demuestra la necesidad de implementar estrategias efectivas para mejorar significativamente esta habilidad comunicativa en la etapa preescolar.
- El “Jugando aprendo mejor” funciona como método para estimular la expresión oral en niños de tres años se fundamenta en las contribuciones sociales y lúdicas de Piaget y Vygotsky. Esta propuesta, compuesta por doce actividades adaptadas a las características y necesidades específicas de los niños de esta edad, tiene como objetivo principal promover un desarrollo comunicativo y social sólido y progresivo en los más pequeños

Recomendaciones

Es necesario desarrollar la comunicación abierta en los niños y niñas mediante las actividades lúdicas, que estas sean utilizadas en el aula y en casa con la participación de sus familiares, esto conllevará a elevar el nivel de expresión oral según su edad, ya que lo que se realiza en el aula se reforzará en casa y así se obtendrá mejores resultados.

A los padres de familia, se recomienda involucrarse y reconocer las expresiones verbales de sus hijos, involucrar actividades familiares que permitan la comunicación entre parientes ofreciendo espacios seguros de desarrollo autónomo para los niños, asimismo, considerar el lenguaje correcto sin modificaciones del lenguaje que alteren la posición de los niños con respecto a su perspectiva del lenguaje simbólico.

Según la propuesta planteada, la recomendación es que la institución educativa debe aplicar dicha propuesta, para así cumplir con los objetivos esperados como es el desarrollo de la expresión oral, asimismo se propone generar espacios de juego, al ser niños pequeños se distraen muy rápido, el juego es una herramienta para mantenerlos motivados y poder educar divirtiéndolo.

Referencias

- Aguinaga, G; Armentia, L; Fraile, M. ; Olangua, P. y Uriz, N. (2004) PLON-R. Prueba de Lenguaje Oral Navarra – Revisada.
- Alonso, N. (2021) El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. [Tesis para obtener el grado de licenciado] Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Bloom L, Lahey M y Hood L.(1980) Complex sentences: acquisition of syntactic connectives and the semantic relations they encode. *J child lang*, 7, pp. 235-261. 10.1017/s0305000900002610
- Cuellar Cartaya, María Elena, Tenreyro Mauriz, Miriam, & Castellón León, Gisela. (2018). El JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR: FUNDAMENTOS HISTÓRICOS. *Conrado*, 14(62), 117-123. Recuperado en 14 de noviembre de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020&lng=es&tlng=es.
- Caicedo, A. (2021) Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del Centro Educativo Eduardo Pinto Aragón De Porciosa. [Tesis para la obtención del grado de Magister] Universidad De la Sabana. <http://hdl.handle.net/10818/50051>.
- Castillo, M. (2008). *Escribir, una oportunidad para comunicar y opinar*. II congreso de nacional de lectura y escritura. Lima.
- Cerquera Benites, R. (2019). *Lenguaje oral en niños de cinco años del nivel inicial de Instituciones Educativas Públicas de Lima Metropolitana y Callao*. [Tesis para obtener el grado de magister] Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/9174>
- Cruz, L. (2019). El juego en la creatividad del niño. Tumbes: Universidad Nacional de Tumbes. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1037>
- Cobo, G. y Valdivia, S. (2017) Juego de Roles. Materiales de Apoyo a la Docencia: Metodologías de Enseñanza y Aprendizaje, PUCP.<http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376>
- De Rosa, Pablo Alberto. (2018). Enfoque psicoeducativo de Vigotsky y su relación con el interaccionismo simbólico: Aplicación a los procesos educativos y de responsabilidad

- penal juvenil. *Propósitos y Representaciones*, 6(2), 631-649. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n2.246>
- Díez Patricio Antonio. Sobre la interpretación: (I) Teoría de la acción. *Rev. Asoc. Esp. Neuropsiq.* [Internet]. 2013 Mar [citado 2023 Nov 15]; 33(117): 47-66. Disponible en: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352013000100004&lng=es. <https://dx.doi.org/10.4321/S0211-57352013000100004>.
- Del Pozo, C. y Saravia, A. (2022) *Juegos verbales y la Expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa 221 Grocio Prado, Chincha 2022*. [Tesis para obtener el grado de licenciado] Escuela de Educación Superior San Francisco de Asis. <https://repositorio.sanfranciscochincha.edu.pe/handle/EESPPSFA/36>
- Federación de Enseñanza del CCOO Andalucía (2010) La Comunicación y el Lenguaje. *Temas para la Educación*. 11. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7569.pdf>
- Forni, P. y De Grande, P. (2020). Triangulación y Métodos Mixtos en las Ciencias Sociales Contemporáneas. *Revista Mexicana de Sociología*, 82 (1), 159-189.
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018) Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, Año XI, Junio 2018. [41-51]. ISSN: 1989-3558.
- Gómez, Fedor Simón José. (2016). La comunicación. *Salud*, 20 (3), 5-6. Recuperado el 14 de noviembre de 2023, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-71382016000300002&lng=es&tlng=es.
- Hernández de la Torre, E., & González-Miguel, S. . (2020). Análisis de datos cualitativos a través del sistema de tablas y matrices en investigación educativa. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(3). <https://doi.org/10.6018/reifop.435021>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- López, G. (2017). *Programa “Jugar para aprender” para la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero de San Miguel, 2016*. (Tesis para optar el título de magister en Psicología Educativa). Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- López Villa, Johanna del Rocío, & Lescay Blanco, Dayana Margarita. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *Varona. Revista Científico Metodológica*, (76), e1734. Epub 30 de junio de

2023. Recuperado en 15 de noviembre de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382023000100001&lng=es&tlng=es.
- Martínez, A.; Tocto, C.; Palacios, L. (2015) La expresión oral en los niños y los cuentos UCV-HACER. *Revista de Investigación y Cultura*, 4(2), 116-120 Universidad César Vallejo Chiclayo, Perú. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521751974012>
- Meneses, M.y , Monge, M (2001) El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25 (2), 113+. Gale OneFile: Informe Académico, link.gale.com/apps/doc/A110115817/IFME?u=anon~699b170f&sid=googleScholar&xid=761ee9f4.
- Ministerio de Educación- MINEDU (2013) Acercamiento de niñas y niños de cinco años a través de una entrevista al uso de lenguaje oral. Ministerio de Educación del Perú. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/3562>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Ortiz Delgado, Diana Carolina, Ruperti Lucero, Erika Marissa, Cortez Moran, Maryuri Edid, & Varas Santafé, Abraham Clemente. (2020). Lenguaje y comunicación componentes importantes para el desarrollo del bienestar infantil. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(16), 450-460. Recuperado en 15 de noviembre de 2023, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642020000400008&lng=es&tlng=es.
- Parra, G. (2000). Bases epistemológicas de la educomunicación: definiciones y perspectivas de su desarrollo. Quito-Ecuador: Abya-Yala
- Raynaudo, Gabriela, & Peralta, Olga. (2017). Cambio conceptual: una mirada desde las teorías de Piaget y Vygotsky. *Liberabit*, 23(1), 110-122. <https://dx.doi.org/https://doi.org/10.24265/liberabit.2017.v23n1.10>
- Quintana, C. (2021) *Juegos simbólicos para desarrollar la expresión oral en niños de cinco años de la Institución Educativa "Santa Ana"- Chiclayo 2020*. [Tesis para obtener el grado de Magister] Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/66684>.
- Quintuña, M. y Loza, E. (2022) *El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años*. [Trabajo de Titulación modalidad Proyecto de Investigación previo a la

- obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial]. UCE.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29566>
- Sánchez, E (2022) El nivel de desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 03 años de la institución educativa particular divino Niño Jesús, Chimbote, 2019. [Tesis para obtener el grado de licenciada] ULADECH Católica.
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/26984>
- Sanz Cano, Pedro Juan. (2019). El juego entretiene, entrena, socializa y cura. *Atención Primaria de Pediatría* , 21 (83), 307-312. Epub 9 de diciembre de 2019. Recuperado el 15 de noviembre de 2023, de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022&lng=es&tlng=es.
- Sánchez, E.; Saez, T. ; Arteaga, M.; Ruiz , B.; Palomar, A. y Villar, M. (1996) Estimulación del lenguaje oral en la educación infantil. Eusko Jaurlaritzza- Gobierno Vasco.
- Santa Cruz, E. (2021) *Actividades lúdicas y desarrollo de la expresión oral en niños de tres años*. [Tesis para obtener el grado de licenciada] Universidad Santo Toribio de Mogrovejo. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3673>
- Sarmiento, J. y Rivero, N. (2020) El desarrollo de la expresión oral mediante el juego en las niñas y niños del grado preescolar , *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 12(1). <https://ojs.europublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/869>
- Soprano, A. M. (2011). *Cómo evaluar el lenguaje en niños y adolescentes*. Buenos Aires.: Paidós
- Tamayo, M. (2001) *El proceso de la investigación científica*. Editorial Limusa. México.
- UNICEF (2019) *Informe Anual de UNICEF 2018*. ISSN: 978-92-806-5032-7.
- Vásquez, A. (2022) *Actividades lúdicas para la estimulación del lenguaje en niños y niñas de 2 años en la cooperativa de servicios educacionales Jardín de Esperanza, año lectivo 2020-2021*. [Trabajo de titulación de licenciatura] Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22630/1/UPS-CT009789.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Cuadernos de Pedagogía*, 85, 39-48 (Versión castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933, Leningrado).
- Valles González, Beatriz. (2010). El Lenguaje como elemento clave para la integración de los niños con discapacidad en Educación Inicial. *Revista de Investigación*, 34(70), 155-178.

Recuperado en 14 de noviembre de 2023, de
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142010000200010&lng=es&tlng=es.

Zapata, F. (2018) Análisis de algunos manuales escolares lasallistas. *Revista Lasallista de Investigación*, 15 (1), 29-45. Corporación Universitaria Lasallista.10.22507/rli.v15n1a3

ZORRILLA, MANUEL, & VARGAS C, NELSON A. (2008). El juego en la infancia. *Revista Chilena de Pediatría*, 79 (5), 544-549. <https://dx.doi.org/10.4067/S0370-41062008000500014>


Anexos

Anexo 1

Prueba de lenguaje oral PLON-R

PLON-R
3 años

Cuadernillo de anotación



Apellidos: _____ Nombre: _____
Sexo: _____ Fecha de nacimiento: _____ Edad: _____
Centro: _____ Curso: _____
Fecha de aplicación: _____ Examinador: _____

Resumen de puntuaciones

	PD	PT
Forma		
Puntuación total (Máx: 5)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fonología	<input type="text"/>	
Morfología-Sintaxis	<input type="text"/>	
Repetición de frases	<input type="text"/>	
Expresión verbal espontánea	<input type="text"/>	
Contenido		
Puntuación total (Máx: 6)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Léxico	<input type="text"/>	
Nivel comprensivo	<input type="text"/>	
Nivel expresivo	<input type="text"/>	
Identificación de colores	<input type="text"/>	
Relaciones espaciales	<input type="text"/>	
Partes del cuerpo	<input type="text"/>	
Acciones básicas	<input type="text"/>	
Uso		
Puntuación total (Máx: 3)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Expresión espontánea ante una lámina	<input type="text"/>	
Interacción espontánea a lo largo de la prueba	<input type="text"/>	
PUNTUACIÓN TOTAL PLON-R (MÁX: 14)	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Forma

I. Fonología

INSTRUCCIONES: *Mira, voy a enseñarte las fotos de...* (Nombrar todas las imágenes de cada fonema)
¿Qué es esto? (Enseñar láminas y repetir la instrucción al principio de cada fonema)

3 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	bota	_____
	cubo	_____
ch	chino	_____
	coche	_____
k	casa	_____
	pico	_____
m	mano	_____
	cama	_____
n	nube	_____
	cuna	_____
	tacón	_____
p	pato	_____
	copa	_____
t	tubo	_____
	pata	_____
ie	pie	_____
ue	huevo	_____
ua	agua	_____
st	cesta	_____
sp	espada	_____
sk	mosca	_____

PUNTUACIÓN _____



- 1 punto: ningún error en los fonemas de su edad.
- 0 puntos: cualquier error en los fonemas de su edad.

Forma**II. Morfología-Sintaxis****1. Repetición de frases**

INSTRUCCIONES: *Ahora yo digo una frase y tú la repites.*

EJEMPLO: Quiero jugar.

FRASES:

A. Tengo dedos en los pies.

Producción verbal:

Número de elementos repetidos

B. El niño está en la cama.

Producción verbal:

Número de elementos repetidos

PUNTUACIÓN

- 2 puntos: 5 o más elementos repetidos en cada frase.
- 1 punto: 5 o más elementos repetidos en una frase.
- 0 puntos: 4 o menos elementos repetidos en cada frase.

2. Expresión verbal espontánea

INSTRUCCIONES: *Ahora te voy a enseñar un dibujo (Mostrar LÁMINA 1). Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.*

Producción verbal:

Comunicación gestual:

Número de frases producidas

PUNTUACIÓN

- 2 puntos: 2 o más frases producidas.
- 1 punto: 1 frase producida.
- 0 puntos: ninguna frase producida.

Contenido

I. Léxico

1. Nivel comprensivo

INSTRUCCIONES: *Vamos a jugar con esta lámina (Mostrar LÁMINA 2).*

Pon el dedo en el / la...

árbol	+	-
pájaro	+	-
cuchara	+	-
vaso	+	-
silla	+	-
manzana	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: todos los elementos nombrados correctamente.
- 0 puntos: 5 o menos elementos nombrados correctamente.

2. Nivel expresivo

INSTRUCCIONES: *Ahora fíjate bien en esta lámina (Mostrar LÁMINA 3). Dime, ¿qué es esto? (Señalar cada elemento)*

avión	+	-
caballo	+	-
teléfono	+	-
gafas	+	-
pantalón	+	-
pera	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: todos los elementos nombrados correctamente.
- 0 puntos: 5 o menos elementos nombrados correctamente.

II. Identificación de colores

INSTRUCCIONES: *Coge la ficha de color... (Mezclar las fichas después de cada intento).*

rojo	+	-
verde	+	-
amarillo	+	-
azul	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: coge correctamente las 4 fichas.
- 0 puntos: coge 3 o menos fichas correctamente.

III. Relaciones espaciales

INSTRUCCIONES: *Ahora vamos a jugar con este coche y este bote (Dejar el coche y el bote sobre la mesa). Pon el coche...*

arriba	+	-
abajo	+	-
dentro del bote	+	-
fuera del bote	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: todas las respuestas correctas.
- 0 puntos: 3 o menos respuestas correctas.

Contenido**IV. Partes del cuerpo**

INSTRUCCIONES: Señala tu...

EJEMPLO: boca

cabeza	+	-
ojos	+	-
manos	+	-
nariz	+	-
pies	+	-
orejas	+	-
pelo	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: todas las partes del cuerpo señaladas correctamente.
- 0 puntos: 6 o menos respuestas correctas.

V. Identificar acciones básicasINSTRUCCIONES: ¿Qué hace el / la niño / a?
(Mostrar LÁMINAS)

Lámina 4: Comer

Lámina 5: Pintar

Lámina 6: Jugar

Lámina 7: Llorar

Lámina 8: Dormir

Lámina 9: Pis

PUNTUACIÓN

- 1 punto: Todas las respuestas correctas.
- 0 puntos: 5 o menos respuestas correctas.

Uso**I. Expresión espontánea ante una lámina**

Denomina	+	-
Describe	+	-
Narra	+	-

PUNTUACIÓN

- 2 puntos: describe o narra.
- 1 punto: denomina.
- 0 puntos: no denomina.

II. Interacción espontánea durante la prueba

Ha solicitado información	+	-
Ha pedido atención	+	-
Ha autorregulado su acción	+	-

PUNTUACIÓN

- 1 punto: 1 o más respuestas observadas.
- 0 puntos: ninguna respuesta observada.

Anexo 2

Organización de la propuesta

PROGRAMA “JUGANDO APRENDO” MEJOR PARA ESTIMULAR LA EXPRESION ORAL EN NIÑOS DE TRES AÑOS

I. Datos informativos:

- 1.1. **Público objetivo** : Niños y niñas de tres años
- 1.2. **Línea de investigación** : Formación del talento humano y liderazgo
- 1.3. **Beneficiarios indirectos** : Docentes
- 1.4. **Área** : Comunicación
- 1.5. **Duración** : un mes
- 1.6. **Responsable** : Areli Magdiel Ramirez Gonzalez

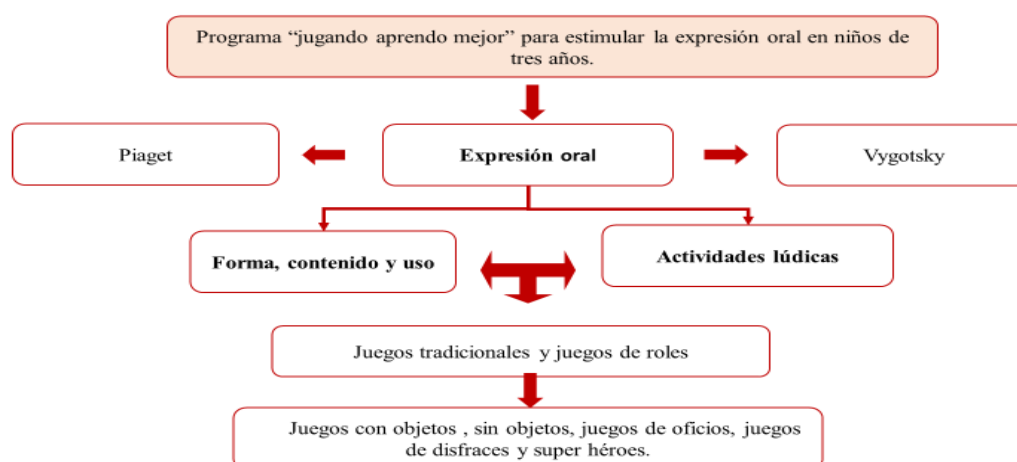
II. Resumen

La actual propuesta se realizó con el propósito de estimular el desarrollo de la expresión oral a través del juego considerando a los juegos tradicionales y los juegos de roles, con antelación se aplicó la prueba PLON-R para medir el nivel actual de la expresión oral, lo cual nos permitió reconocer las necesidades que exteriorizan los niños de 3 años. Teniendo en cuenta lo ya mencionado nació la propuesta del uso de juegos como estrategias para estimular la expresión oral, la propuesta está compuesta por 12 actividades lúdicas basadas en las tres dimensiones de la expresión oral, forma, contenido y uso del lenguaje.

III. Síntesis grafica de la propuesta

Gráfico 1

Flujograma del Programa “Jugando Aprendo Mejor”



IV. Fundamentación

Un programa es un conjunto de actividades a realizar en lugares y tiempos y recursos determinados previamente para el logro de objetivos y metas, el programa seleccionado debe ser la mejor alternativa de solución previo estudio y diagnóstico de la situación problemática (Núñez,2008). Las actividades que se desarrollan durante este proceso permiten la estimulación de la expresión oral en el aula, responden a las necesidades de los niños que se perciben en aula. Cabe mencionar que, entre las múltiples teorías, se priorizan los aportes de:

Para Cassany, 2007 (Citado por Caicedo, 2021) indica, que la expresión oral es una habilidad del lenguaje que le permite hablar de manera positiva, comunicarse de manera efectiva y hablar emocionalmente. En este sentido, transmitir un mensaje implica actuar con expresiones faciales y movimientos corporales que ayudan a la claridad de ideas para lograr una comunicación fluida y natural, un estilo de vida real y emociones positivas.

Para Chomsky, 2004 (citado por Caicedo,2021), la expresión oral es una competencia desarrollada en el aula por la autonomía del niño como parte del proceso de aprendizaje. En las instituciones educativas es donde el niño se estimula y va desarrollando sus habilidades comunicativas durante las actividades de aprendizaje.

La estimulación de la expresión oral a través del juego se basa en generar experiencias donde el niño se pueda desarrollar en ambiente de goce y se pueda expresar libremente, abriendo una ventana para más oportunidades de aprendizaje.

Vygotsky afirma que la función primaria del lenguaje es la de la comunicación y el intercambio social, el lenguaje refleja el mundo externo interiorizado por el niño, pues este se desarrolla primero en la interacción del niño con otros. Asimismo, el desarrollo cognitivo no se da de forma aislada, sino que transcurre junto al desarrollo del lenguaje, el desarrollo social e incluso físico, varía de persona a persona según su edad, género y contexto social. (Toledo y Mejía, 2015).

Para Piaget, la socialización entre iguales, crea un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades (Piaget & Vygotsky, 2012). Citado por Alonso (2021).

Para Vygotsky, el juego implica socialización, interacción y cooperación, aspectos importantes en el desarrollo del niño porque fomentan la empatía, favoreciendo la capacidad de ponerse en el punto de vista de los demás, acabando así con el egocentrismo propio de esta edad. Esta interacción fomenta el diálogo entre los niños, lo cual favorece el desarrollo del lenguaje, así como su capacidad para ponerse de acuerdo, para respetar las opiniones de los demás y para resolver los conflictos que puedan aparecer

V. Principios

a. Principios Pedagógico-Curricular-Didácticos:

- La escuela debe adaptarse a la vida y por ello hablamos de aprendizajes funcionales constructivos, significativos y por descubrimiento.
- Lo importante no es la cantidad del saber, sino el cómo se aplica lo aprendido; es decir el desarrollo de capacidades es crucial, para que los niños posean herramientas que les permitan expresarse en cualquier circunstancia y contexto.
- La inteligencia es un sistema abierto y regulable, que se desarrolla mediante el proceso de aprendizaje, los estímulos de expresión oral, son vitales para desarrollar potencialidades verbales en niños y niñas.
- La utilización correcta de las funciones cognitivas, está en relación con la necesidad e inquietud; por consiguiente, el proceso de desarrollo de la expresión Oral, debe ser situado.
- La flexibilidad y plasticidad cerebral, son la base para el desarrollo de la inteligencia, resulta entonces que, en términos didácticos, se debe respetar los ritmos y apreciaciones de los niños.
- Las estrategias de aprendizaje, son medios para desarrollar la cognición y la afectividad; en tal sentido los conocimientos y métodos son medios, para que los niños desarrollen la capacidad de expresión oral.
- La mediación docente, facilita que el alumno encuentre sentido a lo que aprende, mediante la contextualización de los temas a procesar.
- Un adecuado clima de trabajo áulico, facilita el proceso de adquisición de la capacidad de expresión oral.

b. Principios Lúdicos:

- La lúdica como manifestación humana, en sus interrelaciones en contextos sociales, produce legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos.
- Repensar el trabajo pedagógico, para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir, para estar al ritmo actual del mundo moderno.
- La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

c. Principios del Desarrollo del Lenguaje:

- El lenguaje es la capacidad del ser humano, para expresar su pensamiento y comunicarse.
- La comunicación se da en muchas especies animales, a través de distintas formas o sistemas.
- En el hombre, sin embargo, encontramos la capacidad de poder comunicarse a través de distintos sistemas (gestual, escrito, ...) y, especialmente, a través de signos vocales (lenguaje oral), un sistema que le permite comunicarse de una forma más libre.
- El lenguaje humano puede tener distintas funciones, entre las que destacamos la comunicación, entendida como el intercambio de informaciones.
- Otra función importante es la representativa, que diferencia el lenguaje humano del de los animales.
- El desarrollo del lenguaje está relacionado con proceso como: maduración del sistema nervioso, desarrollo cognoscitivo y desarrollo socio-emocional.

VI. Objetivos

- Determinar la influencia del **programa jugando aprendo mejor** con referencia “**forma**”
- Determinar la influencia del **programa jugando aprendo mejor** con referencia “**contenido**”
- Determinar la influencia del **programa jugando aprendo mejor** con referencia “**uso**”

VII. Organización de contenidos

Componente	N.º	Actividades	Estrategia didáctica	Tiempo aproximado
Forma Contenido Uso	1	Tumbas latas	Juegos tradicionales	45 min.
	2	Saltando sogas	Juegos tradicionales	45 min.
	3	Liguero	Juegos tradicionales	45 min.
	4	Juguemos a la ronda	Juegos tradicionales	45 min.
	5	¿Lobo que estás haciendo?	Juegos tradicionales	45 min.

	6	Las escondidas	Juegos tradicionales	45 min.
	7	¿Qué quieres ser?	Juegos de roles	45 min.
	8	Juguemos a la casita	Juegos de roles	45 min.
	9	Adivina quién soy	Juegos de roles	45 min.
	10	Búsqueda del tesoro pirata	Juegos de roles	45 min.
	11	Búsqueda del safari	Juegos de roles	45 min.
	12	Ley de Rayos X Visión Sobrenatural	Juegos de roles	

VIII. Sistema metodológico

Se ha planteado crear una propuesta con el objetivo de estimular la expresión oral en niños y niñas de 3 años. Esta propuesta se basa en el uso del juego y materiales que tiene como fin la mejora del lenguaje y así también generar estrategias para los docentes, teniendo en cuenta el desarrollo de la capacidad de expresión oral, en sus dimensiones de forma, contenido y uso

El programa, denominado "Jugando Aprendo Mejor ", consta de 12 sesiones de aprendizaje, en sus tres dimensiones, las mismas que contendrán: canciones, trabalenguas, rimas, adivinanzas, video, narración de cuentos, según sea el caso, para desarrollar la expresión oral en los niños.

IX. Diseño de clase


Sesión de aprendizaje 01:

“Aprendo vocabulario sobre higiene personal”

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa:	I.E.I. ALICAN 151
Docente de aula:	Areli Magdiel Ramírez Gonzales
Edad:	3 años
Área de aprendizaje	“Aprendo vocabulario sobre higiene personal”

II.PLANIFICACIÓN:

AREA EJE: Comunicación		
Estándar: Expresión y Comprensión Oral		
Competencia	Capacidad	Desempeño
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas y experiencias, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza algunas palabras nuevas para nombrar de manera sencilla el uso adecuado del agua para su higiene personal.
Instrumento de Evaluación	Lista de Cotejo.	
Propósito de la experiencia	Realiza actividades lúdicas para aprender vocabulario.	
ACTIVIDADES DE LA EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA		
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Se saluda a los estudiantes con la <i>canción de buenos días</i>, se incentiva a todos a hacer las mímicas para saludar.</p> <div style="text-align: center;"> <p>BUENOS DÍAS</p> <p>BUENOS DÍAS PARA TODOS, BUENOS DÍAS PARA MI. HOY ME SIENTO MUY CONTENTO, HOY ME SIENTO MUY FELIZ.</p> <p>SI ESTÁS FELIZ Y LO SABES APLAUDIRÁS (BIS) SI ESTÁS FELIZ Y LO SABES, MUY MUY ALTO LO DIRÁS. SI ESTÁS FELIZ Y LO SABES GRITARÁS.</p>  </div> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>Se pregunta a los estudiantes:</p> <p><i>¿Te lavas la cara y las manos? ¿Cómo lo haces? Se presentará la canción de lavado de manos.</i></p>	

ME LAVO LAS MANOS
SI JUEGO AL BALÓN
FROTA QUE FROTA
CON AGUA Y JABÓN.



ME LAVO LAS MANOS
DESPUÉS DE UN PIPÍ
FROTA QUE FROTA
POR AQUÍ Y POR ALLÍ.



ME LAVO LAS MANOS
ANTES DE COMER
FROTA QUE FROTA
HASTA RESPLANDECER.



PROPÓSITOS Y ORGANIZACIÓN:

- *Se propone la incorporación de vocabulario sobre higiene personal a través de actividades lúdicas.*



PROBLEMATIZACIÓN:

- *¿Qué otras actividades de higiene personal conocemos?*

DESARROLLO

- Se presenta la canción de higiene personal:

https://www.youtube.com/watch?v=V2I8Bs4fTJ4&t=76s&ab_channel=ADM%C3%B3n+de+Recursos

- Se presentan las siguientes imágenes asociándolas a las actividades de higiene personal y se repiten siguiendo las partes de la canción.





- Se presenta el juego tumba latas, cada lata tiene el dibujo de una actividad, los estudiantes tendrán que tirar las latas con una pelota y mencionar que actividad es la que se representa en la imagen.



- Se entrega una lata a cada estudiante y se repite la canción de la higiene personal, cuando se mencione la actividad de su lata el estudiante tiene que mencionar su actividad.

CIERRE

- **Sistematización:** Se pregunta a los estudiantes ¿Qué aprendimos hoy?
- **Autoevaluación:** Los estudiantes mencionan que actividades de higiene personal hacen y se comprometen a aprender a hacerlas solos.
- **Metacognición:**
- ¿Qué trabajamos hoy? ¿Te gustó la actividad de hoy? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?

III. BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Ministerio de Educación (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. 1 edición. Biblioteca Nacional del Perú. Lima PE.
- ✓ Ministerio de educación (2016) “Currículo Nacional de Educación Básica”
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4551>

IV. ANEXOS:

Tema	“Aprendo vocabulario sobre higiene personal”	
Área	Comunicación	
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.	
Criterio de evaluación Realiza actividades lúdicas para aprender vocabulario.		
INICIO C	PROCESO B	LOGRADO A

Elaboración propia