

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO**  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL

---

Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular -Trujillo, 2023

---

Línea de investigación: Educación General

Autor/Autora/Autores:

Blas Avalos, Brígida Pamela  
León Vásquez, Dayeli Johanna

Jurado evaluador:

Presidente: Bonilla Mercado, Luis Manuel  
Secretario: Cabanillas Vizconde, Guilianna  
Vocal: Merino Carranza, Evelin Margot

Asesor(a):

Quezada García, Sonia Llaquelín

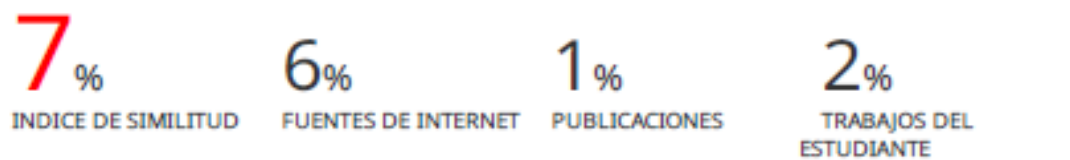
Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2370-8418>

TRUJILLO – PERÚ  
2024

Fecha de sustentación: 2024/04/02

## Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular -Trujillo, 2023

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	<a href="https://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	1%

Excluir citas Activo  
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%

## DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Dra. Sonia Llaquelín Quezada García, docente del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Universidad Privada Antenor Orrego, asesora de la tesis de investigación titulada “**Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular - Trujillo, 2023**”, de las autoras Blas Avalos, Brígida Pamela y León Vásquez, Dayeli Johanna, dejo constancia de los siguiente:

- El mencionado documento tiene índice de puntuación de similitud de 7%. Así lo consigna el reporte de similitud por el software Turnitin el 08 de abril de 2024.
- He revisado con detalle dicho reporte de la tesis “Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular -Trujillo, 2023”, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la universidad.

Trujillo, 08 de abril de 2024.

**Apellidos y nombres del asesor:**

Quezada García, Sonia Llaquelín

**DNI:** 18184207

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-2370-8418>

Firma:

**Apellidos y nombres del autor:**

Blas Avalos, Brigida Pamela

**DNI:** 75902569

**Firma:**

**Apellidos y nombres del autor:**

León Vásquez Dayeli Johanna

**DNI:** 75429773

**Firma:**

## DEDICATORIA

A Dios por la sabiduría brindada y su compañía en todo momento, a mis padres, en especial a mi madre, a mi esposo y a mi pequeña hija, quien ha sido uno de los motivos para seguir esforzándome.

Dedicado a Dios, a mis padres, en especial a mi mamá, también a mi hermana y a Víctor. Personas que durante todo el tiempo me han brindado todo su apoyo.

## AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarme fortaleza y perseverancia para concluir con la presente tesis, a mis padres y familia por apoyarme en todo momento, a mi esposo por estar siempre dispuesto para apoyarme y a mi compañera de tesis por no rendirse y ser perseverante también para lograr nuestra meta.

Pamela Blas

Agradezco a Dios por haber sido mi fortaleza, ayuda y soporte, a mis padres, hermana y pareja quienes me apoyaron de inicio a fin, también agradezco a mi compañera de tesis, sin ella este logro no sería posible.

Dayeli León

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad determinar la relación que existe entre las estrategias educativas de gamificación y el lenguaje oral de los niños de cuatro años, de una institución particular de Trujillo, teniendo un tipo de investigación de acuerdo a la finalidad u orientación: aplicada. El diseño que se utilizó para la presente investigación es cuasi-experimental, la muestra estuvo conformada por 30 niños de cuatro de una institución particular de Trujillo – 2023.

Finalmente, los resultados obtenidos después de aplicar el taller fueron: grupo control un promedio de 35.21 y en el grupo experimental de 52.65, por lo que presentan diferencias altamente significativas ( $t= 29.426$ ;  $p<.05$ ) lo cual, afirman que se rechazan las hipótesis nulas y se aceptan las afirmativas. Ante ello, se pudo declarar que el taller de estrategias educativas de gamificación tuvo gran influencia en el lenguaje verbal de los niños de cuatro años de la institución particular de Trujillo - 2023.

Palabras claves:

- Gamificación.
- Lenguaje oral.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research work is to determine the relationship that exists between gamification educational strategies and the oral language of four-year-old children, from a particular institution in Trujillo, having a type of research according to the purpose or orientation: applied. The design that was used for the present investigation is quasi-experimental, the sample is made up of 30 children of four from a particular institution in Trujillo - 2023.

Finally, the results obtained after applying the workshop were: control group an average of 35.21 and in the experimental group of 52.65, for which they present highly significant differences ( $t= 29.426$ ;  $p<.05$ ) which affirm that the null hypotheses and affirmative ones are accepted. Given this, it can be said that the gamification workshop does have a great influence on the verbal language of four-year-old children from a particular institution in Trujillo - 2023.

Keywords:

- Gamification.
- Oral language.

## PRESENTACIÓN

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:

Nosotras Blas Avalos Pamela Brígida y León Vásquez Dayeli Johanna, alumnas de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, de la Facultad de Educación y Humanidades, dando la conformidad con las disposiciones legales vigentes en el reglamento de grados y títulos para optar por el título profesional, presentamos ante ustedes el trabajo de investigación titulado:

**“Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años -Trujillo, 2023”**

Esta investigación tiene como finalidad mejorar el lenguaje oral de los niños y de esta manera favorecer su desarrollo de manera integral usando estrategias en la que los niños jueguen y mejoren su expresión oral.

Confiando en la objetividad respecto a la evaluación de cada uno de ustedes al presente trabajo, esperamos cumplir con sus expectativas.



## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	v
<b>RESUMEN</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>PRESENTACIÓN</b> .....	viii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	11
1.1. Problema de investigación .....	12
1.2. Objetivos.....	15
1.3 Justificación del estudio .....	16
<b>II. MARCO DE REFERENCIA</b> .....	19
2.1. Antecedentes del estudio .....	19
2.2. Marco teórico.....	26
2.2.1. Estrategias Educativas de Gamificación.....	25
2.2.1.1. Definición de estrategias educativas.....	26
2.2.1.2. La gamificación .....	27
2.2.1.3. Tipos de estrategias de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral .....	30
2.2.1.4. Enfoque teórico de la gamificación.....	32
2.2.2. Lenguaje oral.....	38
2.2.2.1. Definición del lenguaje .....	38
2.2.2.2. El lenguaje oral.....	38
2.2.2.3. Teorías sobre la adquisición del lenguaje.....	36
2.2.2.4. Enfoques del lenguaje oral.....	38
2.2.2.5. Características del lenguaje oral en niños .....	36
2.2.2.6. Dimensiones del lenguaje oral .....	37
2.2.2.7. Etapas del lenguaje oral.....	42
2.2.3. Estrategias educativas de gamificación en el lenguaje oral.....	47
2.3. Marco conceptual .....	37
2.4. Sistema de hipótesis y operacionalización de las variables .....	49
<b>III. METOLOGÍA EMPLEADA</b> .....	51
<b>IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS</b> .....	55
<b>V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b> .....	64
<b>CONCLUSIONES</b> .....	67
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	68
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	69
<b>ANEXOS</b> .....	78

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

<b>Tabla 1</b> .....	53
Tabla 2.....	54
Tabla 3.....	55
Tabla 4.....	56
Tabla 5.....	57
Tabla 6.....	58
Tabla 7.....	58
Tabla 8.....	59
Tabla 9.....	60
Gráfico 1.....	54
Gráfico 2.....	55
Gráfico 3.....	56
Gráfico 4.....	57

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Problema de investigación**

Según la corporación andina de fomento (CAF, 2016) de América Latina vivencia diversos retos relevantes en base al crecimiento de los infantes, en el período académico. Existen graves problemas en el área cognitiva y lenguaje oral desde edades muy tempranas, las cuales están directamente relacionadas al contexto socioeconómico de procedencia, lo que puede causar luego resaltantes desigualdades en la oportunidad de progresar de manera exitosa en el proceso de la experiencia escolar. Ello patentó la urgencia de acrecentar las acciones direccionadas a la primera infancia, especialmente enfocándose en los infantes que se encuentran en una posición de mayor vulnerabilidad.

Ante lo manifestado por la Corporación Andina de Fomento, se puede deducir que el nivel de economía puede afectar de manera significativa el progreso escolar del alumno y uno de los factores importantes que está siendo perjudicado es el lenguaje, es por ello, que las instituciones de toda América Latina deberían aplicar estrategias educativas que erradiquen el daño que está ocasionando el factor socioeconómico en los niños educandos de cada país.

Así mismo, como en otros aspectos del desarrollo del ser humano, existen diversas teorías que dan énfasis e importancia al acrecentamiento del lenguaje oral, brindando así el debido valor a los factores externos e internos, los cuales contribuyen en la adquisición del mismo. Es por ello, que las características intrínsecas (facultades físicas del niño) repercuten al igual que las cualidades extrínsecas (la familia, la socialización del contexto, factor socio-económico y civilización donde el niño ha nacido). (Molina, et al., s.f.)

A nivel nacional, de manera continua, los infantes irán acrecentando su lenguaje gracias a la interacción verbal que realizan con sus demás entes. Ellos procederán de una expresión gestual a una interacción oral donde se manifiestan los intercambios lingüísticos cada vez más convenientes y precisos en lo que van a expresar, y a quién o quiénes se quiere dirigir. Así mismo, en su acción diaria, los niños van aprendiendo a través de la práctica; a realizar una escucha atenta y a utilizar el lenguaje verbal en diferentes situaciones; como por ejemplo; preguntar por algo que les interesa saber o lo que no logran comprender, continuar instrucciones orales para solucionar algún problema o manifestar su opinión

referido al cuento o relato escuchado, solicitar ideas, con el fin de solucionar un problema que ha sucedido en su contexto (Ministerio de Educación [MINEDU], 2016).

En el año 2020, en Perú, a raíz de la pandemia muchos niños menores de 5 años, se vieron muy afectados en la adquisición de su lenguaje oral, es por ello, y más aún en aquellos niños y niñas que tienen problemas en la construcción de su vocabulario, dichas causas fueron por: tener restricción de interacción, haber perdido la oportunidad de socializar con niños de sus edades, estar sujetos a pantallas que inhiben la expresión oral y la convivencia en familia. Así también, al acostumbrarse a vivir por mucho tiempo aislados de la sociedad ha inculcado en ellos una convivencia solitaria y el querer jugar solos. El Perú, al encontrarse en esta problemática, en el mes de junio del mismo año el centro de salud mental comunitaria (CSMC) atendió 6,846 problemas de lenguaje en todo el país. Al conocer los resultados el MINSA decidió compartir un comunicado a la sociedad, mediante el cual expresaba que el corregir problemas y necesidades de lenguaje en los niños evitaría retraso en la lectoescritura, falta de razonamiento y análisis, falta de interacción con sus entes, baja autoestima y salud mental en general. Si bien es cierto, muchos tutores y padres de familia se vieron angustiados por ayudar a sus menores hijos, pero en la mayoría de la comunidad peruana se desconocen de ciertas estrategias o métodos que ayuden a los menores y orienten a los padres a que lo realicen con ellos, por lo tanto, el Ministerio de Salud, a través de los 154 centros de salud mental comunitario aplicaron la estrategias de la tele orientación (pláticas mediante pantalla) con los padres, tutor o directamente con el niño o niña. (Ministerio de Salud [MINSA], 2020)

Ante lo declarado por MINSA en el año 2020, se puede analizar el por qué la presencia de un vocabulario corto y en su mayoría no entendible, poca interacción, egocentrismo, timidez que manifiestan los niños de cuatro años, ya que sus primeros años de vida, ellos vivieron aislados en sus casas, sin tener contacto con la sociedad, la cual es un instrumento de gran ayuda en diferentes aspectos de la formación del ser humano, y más aún en una etapa tan flexible y dispuesta a construir aprendizajes nuevos.

Si de forma particular, se analiza la realidad que existe en la ciudad de Trujillo y sus diversos distritos, en las instituciones públicas y particulares del nivel inicial, año 2023, el regreso de las clases virtuales a las presenciales ha manifestado consecuencias negativas en el lenguaje oral, ante las cuales los docentes en su gran mayoría ponen énfasis limitado a la práctica de estrategias pedagógicas que contribuyan a la mejora de la educación integral. Enfocándose en el aspecto del desarrollo del lenguaje verbal de los niños, las actividades como: tener tiempo escaso para practicar cuentos, no cantar canciones, realizar la clase evadiendo el uso de juegos verbales, no practicar la socialización entre niños y docentes agrava tanto el desenvolvimiento del vocabulario como otras habilidades que todo niño debe desarrollar en su etapa de manera imprescindible.

Es por ello, que de manera específica se ha observado en una Institución Particular del distrito la esperanza, en niños de 4 años, quienes presentan carencia al pronunciar letras como: f, ñ, ch y r, y según la autora Daniela flores (2019) en unos de sus estudios referidos al lenguaje verbal en los educandos de preescolar en la edad de 4 años manifestó que los niños en esta etapa tienen la capacidad de poder mencionar las letras mencionadas anteriormente pero a la vez es comprensible que para algunos les sea difícil pronunciarlas ya que aún están en proceso de maduración con respecto a su lenguaje y por lo tanto se considera parte del proceso. Así también, se identificó en los niños timidez al interactuar o expresar sus opiniones y necesidades tanto a la docente como a sus compañeros, ya que; entre compañeros se burlan por no mencionar de manera clara o entendible lo que mencionan, por otro lado; al realizar sus actividades de aprendizaje no trabajan en equipo y la maestra no aplica estrategias oportunas para mejorar esa área tan importante de cada ser humano, por lo tanto; no se ve favorecido el desarrollo del lenguaje oral de cada niño.

Por tal motivo se ha planteado el siguiente problema general:  
¿Cuál es la influencia de las estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años de una Institución educativa del distrito la Esperanza, año 2023?

Siendo los problemas específicos:

1. ¿Cuál es el nivel del lenguaje oral antes y después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en los niños de cuatro años del grupo control y experimental de la Institución particular de Trujillo – 2023?
2. ¿Cuál es la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de forma del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución particular de Trujillo – 2023?
3. ¿Cuál es la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de contenido del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución particular de Trujillo – 2023?
4. ¿Cuál es la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de uso del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución particular de Trujillo – 2023?

## 1.2. Objetivos

### **Objetivo General:**

Demostrar la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años de una Institución educativa del distrito la Esperanza, año 2023.

### **Objetivos específicos:**

1. Identificar el nivel del lenguaje oral antes y después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en los niños de cuatro años del grupo control y experimental de la Institución particular de Trujillo – 2023.
2. Determinar la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de forma del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución particular de Trujillo - 2023.
3. Determinar la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de contenido del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución particular de Trujillo - 2023.
4. Determinar la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de uso del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución particular de Trujillo – 2023.

### 1.3 Justificación del estudio

A causa de la ausencia de un lenguaje oral fluido y sencillo, que los educandos infantiles manifiestan al expresarse verbalmente, es necesario ejecutar el taller de la presente investigación; con el propósito de que los niños mejoren su oralidad. Es por ello, que la presente investigación se realiza de manera metódica y juiciosa, ya que; se reconoce que los niños de la edad de cuatro años deben manifestar un vocabulario extenso, entendible y sencillo. Por otro lado, se busca conseguir que ellos puedan comunicarse sin temor o vergüenza al no ser entendidos al momento de expresar sus necesidades u opinar durante sus actividades académicas y rutinarias. Así también, se debe tener en claro que los niños necesitan ser estimulados de una manera congruente y beneficiosa, en contextos favorables; con la compañía óptima y el uso de estrategias eficientes, para que así, se dé mejor la inclusión social a través de actividades que favorezcan el lenguaje oral poniendo en práctica la gamificación, de tal manera, que las tareas que desarrollen en grupo mejoren y la ejecución de sus actividades en el aula puedan ser funcionales para el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Mediavilla Venegas, 2022)

A nivel teórico la presente investigación informa a docentes y padres de familia en especial, acerca de lo esencial que es que los niños desarrollen su vocabulario, las consecuencias que pueden ocurrir si no se llega a tratar a tiempo alguna deficiencia o problema de lenguaje y las implicancias del lenguaje en la construcción de conocimientos en la edad infantil. Así también, es ideal indagar y presentar estrategias educativas flexibles, las cuales puedan ser ejecutadas en los salones de clases como también ponerlos en práctica en casa. Por otro lado, a partir de los análisis de sus resultados aportar e incrementar en el conocimiento teórico sobre la relación de las variables de estrategias educativas de gamificación y desarrollo del lenguaje oral, logrando así determinar la particularidad que manifiesta la presentación de estos dos constructos, como parte del proceder de los sujetos que conforman la muestra representativa.

El lenguaje se consolida según la relación que se va entablando entre el ser humano y las personas que le rodean, de esta manera el niño aprenderá a

comunicarse verbalmente, saber recibir el mensaje y captarlo, lo cual da paso a que desarrolle su autonomía para organizar e interpretar la información que recibe de diferentes fuentes. Cabe recalcar que cada infante es diferente y tiene un ritmo único de adquirir el lenguaje verbal, por lo tanto, las personas adultas y conectoras de este importante factor en la vida de todo ser humano debemos estar atentos a los obstáculos que puede presentar el logro de su adquisición conforme a sus etapas de desarrollo, ya que un problema de lenguaje trae en sí diversas dificultades en el desenvolvimiento con su entorno, su desarrollo personal y en su aprendizaje. (Arenas, 2012)

Por consiguiente, esta investigación se considera conveniente, pues surge al detectar la necesidad de atender las deficiencias que existen o surgen en la etapa temprana de la vida de muchos infantes, teniendo el conocimiento que es una etapa muy significativa y crítica para la adquisición del lenguaje, al detectar dichas necesidades surgió la idea de aplicar las estrategias de gamificación para mejorar las dificultades de interacción oral que los niños y niñas presentaban, con el fin de que logren tener un lenguaje oral fluido y comunicativo para que puedan desenvolverse en su entorno.

La gamificación, es una herramienta lúdica e innovadora que se usa en la labor con los estudiantes y sirve en gran manera en el acrecentamiento de la capacidad lingüística y su interacción con el medio social. La eficacia que plantea el uso del presente instrumento de trabajo es propiciar vivencias significativas en la práctica de actividades que ayuden en la representación oral sobre imágenes, dicción y expresión oral correcta de las palabras, así también, entre otras habilidades que los educandos trabajen en el proceso de la etapa infantil. (Castillo, 2022)

A nivel práctico la investigación se justifica porque el uso de las estrategias educativas de gamificación tiene gran eficiencia en la construcción, mejora y el logro de la expresión oral de manera correcta y clara, así también en la expansión de palabras, es por ello, que se decidió hacer uso de dichas estrategias de gamificación, con el fin que contribuyan a la mejora de una de las problemáticas



que se observan con continuidad en la infancia. Así también ciertas estrategias pueden ser usadas en casa, con los parientes de la familia, ya que es un agente significativo de educación. Por otro lado, al poner en práctica las mencionadas estrategias educativas contribuyen a nuestra formación como futuras docentes.

El lenguaje es uno de los medios con mayor importancia dentro de nuestro contexto y su razón de intercambiar información, es una necesidad vital que ayuda a entablar interacciones en el contexto social que posibilite el compartir pensamientos, opiniones, posiciones, pareceres, etc. Por ende, durante este intercambio el individuo se convierte en emisor y receptor del proceso de comunicación. (Castañeda, como se citó en Castillo, G. 2022).

La investigación tiene relevancia social, ya que permite que el niño acreciente su expresión verbal, pues como se sabe el lenguaje es de gran importancia dentro de la sociedad. Por ese motivo, las estrategias educativas de gamificación son innovadoras, ya que serán utilizadas en el trabajo con los niños de cuatro años de la I.E.P, siendo útil como estrategia para el desarrollo de sus habilidades lingüísticas y de relación con el medio.

A nivel metodológico, la investigación aplica instrumentos válidos y confiables para obtener datos cuantitativos de las variables de estrategias educativas de gamificación y el desarrollo del lenguaje oral, a partir de la evaluación de los elementos que tienen parte de la muestra de representación de la población.

## II. MARCO DE REFERENCIA

### 2.1. Antecedentes del estudio

#### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Tenenuela. (2021) en su tesis relacionada a la didáctica de canciones infantiles para mejorar la expresión verbal de los niños de cuatro a cinco años, realizó su estudio en la escuela de educación básica “Santa María de la Esperanza” - Ecuador, el tipo de investigación fue de paradigma mixto y utilizó el método inductivo, el autor realizó entrevista a 4 docentes y a 19 padres de familia planteó encuestas, de los cuales los docentes confirmaron que el uso de canciones infantiles contribuyen en el lenguaje de los educandos, por parte de la encuesta, los padres de familia sugirieron que los docentes enseñen aplicando canciones educativa infantiles, ya que el escuchar y cantar canciones ayudan en el mejoramiento y contribución de palabras en el vocabulario de sus menores hijos. El autor concluye que el uso consecutivo de las canciones infantiles, permite al niño mejorar su articulación y fluidez al interactuar, ya que en las encuestas realizadas a los padres de los infantes después de haber aplicado el taller a los niños se puede interpretar por los resultados que del 79% de niños han mejorado su vocabulario, el 58% ha logrado avanzar la velocidad y coherencia al expresarse oralmente o cantar canciones y que el 79% es capaz de discernir y distinguir sonidos de una canción, lo cual da a conocer que los niños han tenido un logro significativo en su expresión verbal. Este trabajo paralelo a nuestra investigación tiene como objetivo mejorar el lenguaje oral de los niños usando como estrategia las canciones (jitanjáforas), las cuales; podemos comprobar que son eficientes.

Velani & Montenegro (2021) en su tesis relacionada al desarrollo de una aplicación interactiva digital para el mejoramiento de la interacción en niños entre 3 y 7 años con TEA, realizó su estudio en la fundación Ángeles de la Guarda - Colombia a niños diagnosticados con TEA de la edad de 3 a 7 años, el tipo de investigación es tecnológica, diseño pre-experimental aplicando una encuesta a los usuarios que tenían conocimientos del espectro autista y veían la eficiencia del uso de las aplicaciones digitales. Los autores realizaron una encuesta de usabilidad de 11 preguntas a 10 personas con conocimientos del Trastorno del

Espectro Autista mediante la cual se obtuvo como resultados una aceptación a las herramientas interactivas digitales, el 52,7% de ser muy adecuado, 46,05% de ser adecuado y únicamente un 1,25% de ser inadecuado. Los autores concluyen que es importante promover en las fundaciones de niños diagnosticados con TEA, la implementación de herramientas interactivas digitales, ya que será más agradable la terapia para el niño diagnosticado con este trastorno, debido a que las actividades que contiene la herramienta pueden llegar a divertir a los pacientes, sabiendo que hay demasiado material en papel que falta por implementar. El presente antecedente se estudia porque compartimos la variable independiente pero también porque desarrollaron una investigación aplicada con niños autistas, de igual manera; dentro de nuestra muestra se presentan 2 niños con autismo.

Coronel et al. (2022) en su tesis relacionada a estrategias pedagógicas para padres de familia con el propósito de mejorar el lenguaje verbal de los niños de dos a tres años del (CDI) “Los Chaticos” en Bogotá, el tipo de investigación fue pre-experimental – descriptivo, aplicando encuestas a los padres antes y después de brindarles las estrategias pedagógicas. Los resultados más destacados fueron los siguientes: el 39% de niños se encuentran en el nivel nunca sienten timidez al hablar en público, en el aspecto de comunicarse usando conectores el 39% de niños se encuentran en el nivel muchas veces, y el 56% de niños comprende las instrucciones que se les menciona. El autor concluye que actividades como: contar cuentos, cantar canciones, practicar onomatopeyas, crear diálogos continuos, usar preguntas y practicar rimas con los niños ayuda a que su expresión oral mejore, pero sobre todo puedan comprender lo que escuchan y logren manifestar sus ideas o necesidades de manera sencilla y clara. El presente antecedente tiene relación con nuestra investigación, ya que; se han desarrollado diversas actividades lúdicas, así como en la aplicación de nuestro taller en el cual usamos la gamificación, la cual engloba diversas actividades lúdicas y similares a su investigación.

Rodríguez et al. (2019) en su tesis relacionada a la interacción verbal de estudiantes de preescolar a través de un taller didáctico, realizó su estudio en las Instituciones Educativas A.S.I.A Ignaciana, la Esperanza y Progresar – Medellín, el tipo de investigación fue pre-experimental aplicando un diagnóstico a los niños antes y después de ejecutar el taller didáctico para la mejora del vocabulario de

los educandos. Así mismo, el autor realizó entrevistas y cuestionarios a las maestras de dicha institución. Uno de los resultados más destacados fue analizar que la mejoría del lenguaje en los niños depende de las actividades y motivación que se emplearon en el taller, las maestras identificaron que el 57.1% avanzaron en la capacidad de improvisación y el 75% en el orden en el discurso, aspectos en los que comúnmente se encuentran deficiencias en la etapa infantil. El autor concluye que la mejoría del lenguaje sobresale o progresa si se practica la espontaneidad, la naturalidad y el uso de ejemplos sobre lo que comentan de lo que han vivenciado por otro lado, las maestras a través de las entrevistas y encuestas a maestras confirmaron que los niños mejoran su expresión oral si vivifican experiencias interactivas en su entorno familiar y escolar. La presente investigación paralelo a nuestra investigación tiene relación, ya que; uno de sus objetivos fue que los infantes mejoren el orden en el que expresan sus mensajes orales, de la misma manera aplicamos estrategias que favorezcan la sintaxis del lenguaje de cada niño.

Arteaga, R. (2022) en su investigación referida a las estrategias de gamificación para mejorar el aprendizaje y el habla de los niños del nivel inicial de la institución “Matilde Hidalgo de Procel” Huayaquil – Ecuador, el tipo de investigación fue aplicada con un diseño pre-experimental ya que se aplicó una prueba del lenguaje oral a los niños y encuestas a los docentes y padres de familia antes y después de la intervención. Según los resultados antes de la aplicación del taller fue 72.92% no obstante en la prueba dos que se evaluó después de la intervención el avance mejoró en un 86.67% en la expresión e interacción de los educandos. La autora da por conclusión que las estrategias de gamificación son eficaces para el mejoramiento del habla de los infantes.

### 2.1.2. Antecedentes nacionales

Arriola. (2020) en su tesis relacionada al modelo pedagógico apoyada en actividades orales con el fin de mejorar el lenguaje oral en niños de nivel inicial, ejecuto su estudio en una institución educativa de Lambayeque. La investigación fue aplicada, de diseño cuasiexperimental aplicando la prueba PLON-R adaptado. La autora llevó a cabo 15 talleres a los niños, teniendo como resultado que el 89.7 % prosperaron significativamente, encontrándose en un nivel normal reflejados al confrontar lo adquirido del pre-test y pos-test. La autora concluye que su propuesta de actividades orales influyó de manera significativa en el mejoramiento del lenguaje verbal de los niños de una institución de Lambayeque. El presente antecedente tiene una semejanza con nuestra investigación, dado que; se desarrolla una investigación aplicada y tiene como objetivo mejorar el léxico de los niños.

Huanca. (2022) en su tesis relacionada a los juegos verbales como método para acrecentar el grado del lenguaje oral, realizó su estudio en la Institución Educativa del nivel Inicial de Chimbote- Ancash. La investigación fue cuantitativo, preexperimental, aplicando una prueba ELO, la autora ejecutó test a una población de 12 estudiantes. En el pretest efectuado a los infantes se mostró que el 25% se posicionaron en el grado bajo y un grado medio, con estos resultados se aplicó doce actividades de aprendizaje, donde se obtuvo como resultados que el 92% de los niños se localizaron en un nivel muy alto (post-test). Dicha autora finaliza que el taller aplicado mejoró considerablemente en la expresión verbal de los infantes. La presente investigación tiene similitud con nuestra variable dependiente, puesto que se realizaron también actividades lúdicas con la finalidad de mejorar la expresión oral en los infantes.

Sánchez. (2022) en su tesis relacionada a juegos verbales para mejorar los niveles del lenguaje oral en niños de cuatro años, de la institución educativa del nivel inicial N.º 302 Chimbote, siendo el tipo de investigación cuantitativo, de diseño preexperimental. La autora conto con una población de 78 niños y empleo como instrumento la evaluación PLON-R; al realizar el pre test a los niños se consiguió que el 46 % se encuentran en retraso y posteriormente de la aplicación

de su taller, se aplicó un post test donde se evidencio que el 46% se hallaban en nivel normal y sólo 9% en retraso. En contratación se adquirió una significancia de 0,034, evidenciando que hay mejoras significativas en los niveles del lenguaje. La autora concluye que el taller realizado tuvo gran eficacia en el mejoramiento del lenguaje de los infantes. La presente investigación tiene concordancia con nuestra investigación debido que, presenta actividades lúdicas en donde los niños acrecientan su lenguaje oral, logrando una mejora significativa, cumpliéndose el objetivo planteado al igual que en nuestra investigación.

Carhuamanca y Ortega (2022) en su tesis relacionada a las jitanjáforas en la expresión oral, realizaron su estudio en una Institución Educativa Parroquial llamada PRAXIS - Huancayo, el tipo de investigación fue aplicada, diseño pre - experimental, las autoras realizaron una lista de cotejo del lenguaje oral a una muestra de 15 estudiante de cuatro años, los porcentajes alcanzados en consecuencia de la prueba realizada, se examinó que al destinar el pretest, el 93.33% se situaron en el nivel de obtención acerca de lenguaje oral en la prueba de salida, por otra parte, el 6.67% con relación a la variable de estudio, consiguieron el nivel de proceso. Las autoras concluyeron que los resultados obtenidos en el post test fueron 93,33%, permitiendo determinar la influencia de las actividades aplicadas en el mejoramiento de la expresión verbal de los educandos.

Ponce (2022) en su tesis asociada a juegos verbales para progresar el lenguaje en niños de la edad de cinco años, realizo su estudio en la institución educativa inicial N.º 596 en Ucayali, siendo el tipo de investigación aplicada de diseño pre experimental con pre y post test a una población de 38 estudiantes, obteniendo en sus resultados que al aplicar el pre test un 60% se encuentran en inicio, posterior a la aplicación de las actividades de aprendizaje, al aplicar el post test un 85% de los infantes se encuentran en el nivel de logro, por otro lado los resultados de la prueba de hipótesis mostraron que  $p = 0.000 < 0,05$ , por lo que la autora concluye las actividades aplicadas mejoraron significativamente el léxico de los infantes.

### 2.1.3. Antecedentes locales

Rioja y Rosales (2022) en su tesis asociada a Juegos verbales para progresar la expresión oral, efectuaron su estudio en la I.E. OBC KIDS, Trujillo 2022, el tipo de investigación fue aplicada cuantitativo, de diseño pre experimental con prueba antes y prueba después. Las autoras utilizaron como técnica la observación, en una muestra de 20 niños de la edad de 4 años, obteniendo que, el habla de los educandos, antes de realizar la intervención, el 80% adquirió el nivel de inicio y el 20% en proceso, no obstante, luego de realizar la intervención, el 80% lograron ubicarse en el nivel de logro y un 20% en proceso. Además, se alcanzó una diferencia entre pre y post- test de 13,000 y esta diferencia es significativa al encontrar un  $p$  de  $,000 < 5\%$  y con un  $t$  de  $-24,385$ . Las autoras finalizan que, el taller que realizaron tuvo influencia positiva en el habla de los infantes.

Abanto (2021) en su tesis relacionada a actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar el lenguaje oral, llevada a cabo en la Institución educativa particular de la Esperanza. El tipo de investigación fue aplicada, de nivel explicativo, con un diseño experimental, de modalidad preexperimental, utilizando la prueba de normalidad Shapiro – Wilk a una población de 120 estudiantes, siendo su muestra de medición la ficha de Observación aplicada en el pre y post test. La autora infiere que las actividades lúdicas tienen gran influencia en el vocabulario de los educandos.

Argomedo (2019) en su tesis asociada a taller de lectura de cuentos bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar el lenguaje oral en niños de cinco años, efectuada en una Institución Educativa Particular Trujillo 2019, el tipo de investigación fue aplicada, de diseño pre experimental. La autora realizó una lista de cotejo a una muestra conformada por 12 niños de 5 años, los cuales se seleccionaron de forma aleatoria. Observándose que 0% tienen un nivel de aprendizaje C (En inicio); el 20% obtuvieron B (En proceso) y el 80% obtuvieron A (Logro previsto). La autora termina en la conclusión que la aplicación del taller de

lectura de cuentos bajo el enfoque socio cognitivo mejoró significativamente el lenguaje oral de los niños de 5 años.

Cáceres & Suarez (2019) en su tesis asociada a taller juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños de 4 años, ejecutada en la I.E.P. "Pasitos al futuro", Trujillo 2019, el tipo de investigación fue aplicada, de diseño cuasiexperimental. Las autoras realizaron un test de expresión oral con un nivel de confianza de Kuder Richardson de 0,826, nivel bueno, para rescatar los resultados cuantitativos se usó la estadística descriptiva e inferencial. El grupo experimental en el pretest, el 76 % estuvieron en el nivel de inicio y el 16 % en proceso; en el post-test, el 100 % se localizó en el nivel de logro. La prueba T tuvo un nivel de significancia de 0,000. Concluyendo que la aplicación del taller tuvo gran influencia en la expresión oral de los educandos.

Alva (2019) en su tesis asociada a estrategias didácticas para desarrollar los niveles de lenguaje oral de los niños de 5 años de edad, ejecutada en la Institución Educativa "Monteverde", Trujillo 2019, siendo el tipo de investigación aplicada, con un diseño cuasi- experimental. La autora realizó un pre test y post test y utilizó el estadístico de contraste, en donde se pudo apreciar el valor de  $t = -22.463 < 1.680$ , mostrando que existe una diferencia significativa. Concluyendo que las estrategias usadas fueron constructivas para la mejora del habla de los infantes.



## **2.2. Marco teórico**

### **2.2.1. Estrategias Educativas de Gamificación**

#### **2.2.1.1. Definición de estrategias educativas**

Las estrategias educativas es un conjunto de acciones, las cuales están orientadas a efectuar un objetivo o solucionar algún problema que se presente, permitiendo coordinar, incorporar, formar y conseguir cognición en los maestros y alumnos en el entorno académico (Murillo,2020).

Ante lo expuesto por Murillo, una estrategia educativa nos permite la resolución de un problema en específico, posibilitando que estudiantes junto a los docentes a través de la estrategia planteada, vayan entablando un conocimiento en conjunto.

Las estrategias educativas como componente de deliberación para la propia actividad docente, ofrece cuantiosas oportunidades expectantes de aumentar de manera positiva la destreza educativa en las aulas. Los docentes para comunicar sus conocimientos utilizan estrategias dirigidas a promover la adquisición, elaboración y comprensión de los mismos. (Jiménez, 2016)

Según lo expuesto por el autor, las estrategias didácticas se refieren a trabajos y actividades que, en el caso de niños, la maestra pone en práctica siguiendo una organización, permitiendo así que se alcancen los aprendizajes determinados en los estudiantes, con el objetivo de lograr que ellos comprendan y generen sus propios conocimientos para obtener aprendizajes de forma significativa.

Las estrategias educativas deben ser registradas en la planificación como una parte fundamental, debido a que es componente nuevo que se va a incluir, por lo que es necesario que se tamice con anticipación cuál se utilizará en cada caso, de modo que su acción sea estratégica. (Cormack, 2004).

Según lo expuesto, las estrategias educativas deben ser parte importante en la programación que las maestras realizan, puesto que es algo se va a adicionar, teniendo presente que antes de, se debe analizar qué estrategias son las más adecuadas para solucionar o mejorar el problema que se ha visto en los estudiantes. Dichas estrategias deben darse a través de actividades significativas, es decir utilizando elementos como, <sup>25</sup> materiales innovadores que logren una motivación y la atención de los niños.

Es por ello, que, si las docentes del nivel inicial observan que los infantes presentan una dificultad en alguna de las áreas de su desarrollo, deben poner en práctica actividades que les permitan lograr el objetivo que se ha planteado.

#### **2.2.1.2. La gamificación**

La gamificación tiene como finalidad en la educación, llevar una estimulación al proceso de enseñanza aprendizaje, incorporando instrumentos y destrezas de juego. Lo cual, si es un proceso bien implementado, conlleva a obtener diferentes ventajas para los estudiantes, puesto que al utilizar dinámicas divertidas ayudará a que se efectúen de manera positiva los objetivos que se plantean. (Rodríguez & Santiago, 2015).

Según lo expuesto por los autores la gamificación trae ventajas en los estudiantes, puesto que se utilizan técnicas divertidas, es decir, el juego es implementado como una estrategia metodológica para que, de esta manera, en el caso de los niños, sea mucho más motivador, logrando que el objetivo se cumpla de manera satisfactoria. En el caso de este trabajo de investigación, se desea lograr que al utilizar dichas estrategias de gamificación los niños tengan la posibilidad de mejorar su lenguaje oral que es el problema encontrado en ellos.

La gamificación es un medio de aprendizaje, el cual traslada las actividades de los juegos en el área educativa, cuyo fin es conseguir mejores y gratos resultados, ya sea para que los niños puedan absorber mejor los conocimientos, progresar en alguna destreza, o también remunerar acciones concretas, entre otros fines. Este tipo de aprendizaje es de gran ventaja en las estrategias para la enseñanza, por

su requerido carácter recreativo, que facilita la incorporación de nueva información de una manera divertida, produciendo destrezas positivas en los niños y niñas. (Gaitán, 2013)

De acuerdo a Gaitán, la gamificación tiene como fin lograr y generar resultados indudables, en distintos aspectos que se tengan como motivo de mejora, esto quiere decir que sirve para desarrollar habilidades en los estudiantes que no se están dando de manera progresiva, puesto que la gamificación utiliza metodología lúdica, logrando en los estudiantes una experiencia positiva, en donde se obtengan los resultados que se esperan, por tanto, es que se consideró juegos que permitan a los niños expresarse verbalmente. Entre dichos juegos están los trabalenguas, rimas, adivinanzas, juegos de interacción, jitanjáforas, etc.

La gamificación sirve para obtener procederes adecuados en los alumnos, es por ello que es considerada como un método didáctico y motivacional que los conllevan a fomentar espacios atractivos donde los alumnos se involucran, obteniendo inferencias de aprendizaje favorables. (Liberio, 2019)

Al analizar lo descrito por Liberio, se puede entender que la gamificación es una estrategia didáctica, que es de utilidad para conseguir resultados favorables de los aprendizajes tanto de niños como de niñas, potencializando de esa manera su desarrollo. Por ello, se considera que las estrategias de gamificación son de gran ventaja como estrategia para el mejoramiento del lenguaje oral, sobre todo si se utiliza de manera adecuada, como, implementando dinámicas divertidas donde los niños disfruten el proceso de enseñanza. Este proyecto de tesis pretende realizar actividades interactivas y expresivas, utilizando materiales que permitan a los niños desenvolverse expresivamente y participar en cada uno de los juegos, obteniendo resultados satisfactorios.

### **2.2.1.3. Tipos de estrategias de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral**

#### **a) Cuentos infantiles**

El cuento infantil es importante no solo porque sirve como estímulo para el lector, sino también, porque aporta al desarrollo del lenguaje, la creación literaria y de otros mundos. Así mismo, al entrar en la vida de los personajes y relacionarse con ellos, le permitirá a quién lee, en este caso los niños y niñas, vivir un abanico de vivencias y situaciones que le será de ayuda para conseguir y aumentar su confianza en sí mismo e incorporarse como parte del mundo que le rodea. (Sandoval, 2005)

De acuerdo a Sandoval, el cuento infantil tiene distintas finalidades y una de ellas es ayudar al desarrollo adecuado del lenguaje en los lectores, es por ello que se puede comprender que los cuentos infantiles son de mucha utilidad para ser usado con los niños, pues como se sabe, es en la infancia en donde ellos desarrollan su lenguaje, entonces es en esta etapa donde se debe estimular y trabajar en ellos actividades que contribuyan al mejoramiento de su lenguaje oral, y no solo eso, sino que al utilizar cuentos como una estrategia didáctica, podrá ayudar a los niños a socializar e integrarse al mundo que lo rodea.

El cuento no sólo sirve como recurso de entretenimiento, sino que es un medio esencial de socialización, de descubrimiento de la identidad personal de cada alumno y, además, permite aprendizajes de contenidos presentes en cada uno de ellos. Pero, además, es un instrumento muy beneficioso para trabajar distintos campos y contenidos. Ya que es capaz de generar muchas interacciones. (Pérez, Pérez & Sánchez, 2013)

Según lo expuesto por los autores se puede comprender que el cuento es beneficioso para trabajar diversas áreas de desarrollo en los niños de manera lúdica, lo que quiere decir que el cuento tiene distintos beneficios al ser utilizados, es por ello que es una herramienta útil en el lenguaje de los niños dado que no solo le divierten, sino que le enseñan a escuchar, pensar y a hablar a través del

contenido y diálogos que se dan en el cuento lo que permite la interrelación entre alumnos.

## **Características del cuento en el desarrollo del lenguaje oral**

Según Blay (2019):

- a. Los cuentos para niños de cuatro años deben servir como fin de estimulación del lenguaje, es decir, deben contener imágenes, con poco texto.
- b. Es recomendable que el niño exprese lo que ve, con cooperación o incitación del adulto, al realizar reducidas interrogantes o comentarios de lo que observa.
- c. Debe existir participación de los niños en todo el relato del cuento, es decir, no solo deben escuchar y observar.
- d. Para una mejor interacción con los niños, es mejor que el adulto se sitúe frente a ellos, para facilitar el contacto ocular, la atención de manera conjunta y el diálogo entre niño y adulto.
- e. Es importante que el niño verbalice como cree que terminara el cuento o que cree que pasará según lo que va escuchando y observando.
- f. Por último, se puede ir incorporando primero, preguntas simples y después más complejas, sobre lo que vemos, quién lo realiza, qué acciones realiza, características según lo que se relata en el cuento.

### **b) Rimas:**

La rima es la repetición total o parcial de sonidos en dos o más versos a partir de la última vocal acentuada (Santamaría, 2018). Las rimas son un recurso lúdico que favorece tanto el lenguaje como su desarrollo cognitivo, debido que al pronunciar y entonar las palabras permite el favorecimiento de su desarrollo.

La rima tiene rol socializador, pues a través de ellas los estudiantes comparten, juegan, se divierten y al mismo tiempo reproducen fácilmente los sonidos que van aprendiendo. Así como también, aporta a que el niño sienta seguridad y confianza en sí mismo, permitiendo que se arriesgue a pronunciar sonidos que no le son familiares por el momento. (Coronado, 2017)

### **Beneficios que brinda en el desarrollo del lenguaje oral:**

Según Ramos (2018)

- a. Ayuda en el proceso de la conciencia fonológica del niño.
- b. Ayuda a los niños a percibir la combinación, semejanzas y diferencias de las palabras.

- c. Estimula tanto su lenguaje expresivo como comprensivo.
- d. Ayuda al niño a conocer nuevas palabras e introducirlas en su vocabulario.

**c) Trabalenguas:**

Los trabalenguas son una manera didáctica e interesante para desbordar un conjunto de palabras, de las cuales, a través de la interacción, mejoran el lenguaje al expresar frases, que, en ocasiones pueden tener un grado de dificultad al pronunciar. Sin embargo, puede ser esencial para el aspecto metodológico en el lenguaje; puesto que se puede adquirir precisión y rapidez en el habla de los niños. (Intriago & Pinargote, 2022)

**Beneficios que brinda en el desarrollo del lenguaje oral**

Los trabalenguas permiten mejorar el desarrollo de la fluidez verbal, pues estimula la pronunciación, así como la pronunciación correcta de las palabras, fortaleciendo también su concentración. Por otro lado, ayuda a aumentar el vocabulario de los niños, ya que conocen nuevas palabras. (Holguín & Zambrano, 2020)

Es por ello, que se considera a los trabalenguas como una estrategia divertida, en la cual los niños, al ir expresándolas sentirán que es un tanto difícil por lo que les permitirá el incremento de su pronunciación y fluidez oral, aportando de manera positiva en su desarrollo de lenguaje oral.

**d) Adivinanzas:**

La adivinanza es un desafío intelectual, un juego que propone un reto, el cual se da de manera habilidosa para que resolver un breve enigma o problema, en el cual puede o no incluirse una clave, a veces verdadera, otras, falsa o encubierta. (Miaja, 2005)

Las adivinanzas incrementan el proceso de formación de conceptos y habilidades en el niño, puesto que es un reto para indagar la respuesta correcta, siendo imprescindible que los niños discriminen entre varias características de un objeto, animal, persona o frutas, tratando de analizar lo principal, hasta lograr descubrir la respuesta. (Gómez, 2003)

Se puede comprender, entonces, que las adivinanzas contribuyen de forma



significativa en el desarrollo del lenguaje de los niños pues al momento de expresar

su adivinanza o dar respuesta a ella, estará estimulando su lenguaje, así mismo su capacidad receptiva y memorística.

### **Beneficios que brinda en el desarrollo del lenguaje oral**

Según Cantudo (2023)

- a. Permite que los niños amplíen su vocabulario.
- b. Fortalezcan y desarrollen su entonación.
- c. Permite que el niño quiera socializar con otro, al compartir lo aprendido.
- d. Fomenta su concentración, seguridad y confianza.

#### **e) Jitanjáforas:**

Una jitanjáfora es una edificación de palabras y frases que no tienen sentido, y que en ocasiones son inventadas a base de palabras, o frases por uno mismo, pero llaman la atención gracias a la sonoridad y musicalidad de los fonemas, por lo que el niño tiene oportunidad de crearlas a su manera. (López, 2018).

Entonces se puede entender que las jitanjáforas son un juego de palabras que ayuda a los infantes en el desarrollo de su lenguaje, pues estimula la conciencia fonológica, pese a que no exista un significado en dichas palabras, estas transmiten musicalidad, lo que permite que los niños se diviertan y de esta manera se expresen oralmente. A continuación, un ejemplo.

#### **Ejemplo de jitanjáfora**

De la luna, luna, luna  
cayo una tuna,  
A mi balcón cayo,  
Haciendo un agujero, ero, ero, ero  
De enorme grosor.

#### **f) Las silabas:**

Las silabas son cada uno de los fragmentos fonológicos en los que se divide una palabra al pronunciarla y que se dicen en un solo golpe de voz, es así que a través de juegos de silabas se busca desarrollar en los niños el conocer otras palabras o las que ya conocen, pero implementando un juego en el que ellos puedan mejorar su pronunciación. (Delgado, 2021)

### **Beneficios que brindan en el desarrollo del lenguaje oral:**

Según Ruiz & Ríos (2022).

1. Sirven para desarrollar de manera lúdica e ingeniosa actividades que permita la mejora del lenguaje en los niños.
2. Permiten desarrollar la percepción auditiva debido a la discriminación de los sonidos iniciales o finales de las palabras y desarrollo de la conciencia fonológica.
3. Desarrollan de manera espontánea la comunicación con las personas que están en su entorno.
4. Logran un desarrollo libre y una expresión oral fluida.
5. Conocen nuevas palabras, que introduce a su vocabulario.
6. Permiten que los niños pierdan el miedo y se sientan confiados al momento de hablar delante de los demás, expresando sus ideas, sentimientos y conocimientos.
7. Mejorar las habilidades cognitivas de los niños.

#### **2.2.1.4. Enfoque teórico de la gamificación:**

Teoría conductista:

En el enfoque conductista de la gamificación se habla de respuestas ante estímulos, es decir la persona recibe estímulos externos que están fuera del cerebro, sí a estos dos factores se le agrega consecuencia, que es el resultado del comportamiento, entonces se puede actuar y modificar sobre dicho comportamiento teniendo en cuenta las consecuencias, a esta dinámica se le llama aprendizaje.

En ese sentido, se destaca tres elementos dentro de este aprendizaje, la observación para saber qué hacen los participantes, la realimentación con la cual se espera una respuesta activa y el refuerzo que se da inmediatamente después, creando una asociación entre lo experimentado y lo aprendido (Borrás, 2015).

Según lo expuesto por el autor se puede deducir que las estrategias educativas de gamificación son el estímulo que los infantes van a recibir con la finalidad de fortalecer y mejorar en ellos el desarrollo de su lenguaje oral viniendo a ser este la respuesta, logrando actuar de manera positiva.



## **2.2.2. Lenguaje oral**

### **2.2.2.1. Definición del lenguaje**

Peralta Montecinos citado en Pérez Silva (2020) indica que el lenguaje es una conmutación de comunicación y establecen un evento biológico relacional, de tal manera que, al hablar de lenguaje, no nos enfocamos simplemente en su estructura. El lenguaje no puede subdividirse en participantes o partes de una estructura por el motivo de que se manifiesta conjuntamente, forma, contenido y función.

### **2.2.2.2. El lenguaje oral**

La interacción verbal se desarrolla de manera continua y a la vez es innata en el individuo, ya que al practicarla diariamente le permite dominar su lenguaje o manera de comunicar, manifestar sus razonamiento, compasión y aspiración, es así; que al utilizarlo de manera constante consigue producir, entender y hablar, de manera exitosa (Saltos & Mendoza, 2021).

Uno de los puntos fundamentales como lo es el lenguaje oral y el lenguaje gestual o no verbal se va aprendiendo de manera natural y progresiva gracias a la interacción que cada persona realiza con su contexto social, sin la necesidad de que en el entorno exista alguna planificación o temario previsto para su aprendizaje sistemático. El lenguaje se obtiene a través de su práctica y se enseña de la misma manera, y una vez habiendo obtenido el dominio en la expresión oral cada persona lo utiliza para expresar o representar sus ideas o pensamientos. (Juárez & Monfort, 1989)

De acuerdo a Miretti (2003) El lenguaje oral se relaciona con el hecho del contexto social, porque es el punto de inicio del incremento o construcción comunicacional, lo cual se da al interactuar con las personas que lo rodean. Alrededor se va formando una comunidad, ya que es el instrumento oportuno para la interacción verbal del ser humano. Y a través de componentes lingüísticos y paralingüísticos se puede compartir comunicativamente mensajes a los demás en tiempos determinados.

Así mismo, señala la importancia de la lengua (como parte del lenguaje) la cual, es la manera como se va edificando la interacción a través del lenguaje; colectivo y sistematizado. Es por ello, que la lengua no es simplemente comunicación, sino a la vez la herramienta que, al estimular el pensamiento, repercute en su asociación cognitiva. Teniendo en cuenta que vivimos en una etapa inmersa de códigos, signos, señales y símbolos lingüísticos y no lingüísticos, oral y no oral, lo cual va incrementado para bien o mal en nuestra estadía en el mundo. Entonces, es de suma importancia adaptarse a ellos, aprenderlos y practicarlos para poder convivir sin transgredir los ideales de respeto y libertad.

Ante lo señalado por Miretti, se puede analizar que el lenguaje oral va más allá de una simple “comunicación” o transmisión de mensajes de una persona a otra, ya que detrás de todo ello existe una organización de signos, señales (parte de la lengua) que las personas van construyendo de manera paulatina o progresiva desde que nacen y lo comparten desde las diferentes maneras de comunicación. Es por ello, que el mundo en el que vivimos amerita a que tengamos que habituarnos desde edades tempranas a los principios e ideales comunicativos que se tienen, los cuales, como bien se han descrito se comunican de manera verbal y no verbal.

### **2.2.2.3. Teorías sobre la adquisición del lenguaje**

#### Teoría sociolingüística

La teoría sociolingüística se basa en el tipo de diálogo que se requiere para transferir información. Según la perspectiva de dicha teoría; se hace uso del lenguaje para brindar una información, crear un diálogo, por lo cual no es insustancial. Así también de acuerdo, al modelo la interacción que existe en la sociedad, en el contexto de una persona y esencialmente de un niño contribuye al proceso lingüístico y para la construcción del lenguaje en sí. Por lo tanto, las normas del lenguaje no se ejecutan de manera independiente del contexto. (Owens, 2003)

De acuerdo a lo escrito por Owens, se puede analizar que el contexto en el que el ser humano inicia a socializar e interactuar están totalmente vinculados, y es dependiente el uno del otro, ya que el ser humano tiene necesidad desde que nace de manifestar sus necesidades y lo que siente mientras que la sociedad es el estímulo al desarrollo del lenguaje y es por medio de él que nuestra comunicación busca transmitir mensajes eficaces y que tengan un fin determinado.

#### Teoría conductista:

Skinner citado por Calle (2019) alrededor de los años 50, manifiesta mediante esta teoría que el lenguaje es dependiente del incitamiento externo. Por lo cual se expresa que el niño aprende contestaciones verbales e intraverbales por los estímulos externos que la sociedad los amerita. Esto quiere decir que ante cada estímulo se le retribuye una respuesta la cual está siendo forzada. Es decir, el niño aprenderá a expresarse de manera verbal por la condición operante que existe en su contexto. Así también, el ejemplo que el niño recibe de la familia especialmente es valiosa ya que mientras más sean estimulados de manera correcta ellos más aprenden y van ampliando su lenguaje.

#### Teoría sociocultural:

La teoría diseñada por Vygotsky considera que en el proceder de la infancia los niños tienen contacto social continuo el cual tiene mucha influencia ya que coopera con el desarrollo temprano de los medios comunicativos, lo cual, es gracias al contacto social, a la influencia que el niño o niña recibe desde sus primeros años de vida. Según esta teoría, pensamiento y lenguaje la vinculación que existe entre ambos procesos no es continuo a durante todo su desarrollo, sino cambiante, por ende, pensamiento y lenguaje provienen de orígenes liberadas. Además, concluye que, en el génesis de la mente y el lenguaje, se puede inspeccionar evidentemente una etapa prelingüística en el desarrollo de la inteligencia y una etapa preintelectual en el desarrollo del lenguaje. Da a conocer también que un momento de gran importancia en el proceso de la infancia es el momento cuando las líneas de desarrollo del lenguaje y el pensamiento, anteriormente ajenas, se descubren y coinciden, lo cual sucede alrededor de los 2

años, a que el lenguaje oral se haga intelectual y el pensamiento, verbal. (Vygotsky citado por Calle, 2019)

Teoría cognitiva:

Piaget citado por Calle (2019) la presente teoría fue creada por Jean Piaget, mediante la cual da por supuesto que el lenguaje se encuentra subordinado por el desarrollo de la inteligencia, en otras palabras, es necesario adquirir o construir inteligencia para lograr tener dominio sobre el lenguaje. Según Piaget la inteligencia y el lenguaje se construyen de manera separada, ya que la inteligencia inicia a trabajarse desde el nacimiento, tiempo anterior de que el infante logre hablar, lo que quiere decir que el infante logra adquirir el habla conforme adquiere un nivel cognitivo concreto anhelado. Teniendo en consideración los pensamientos básicamente inteligentes del niño son inconcebible de poder manifestarse en lenguaje ya que solo se hallan imágenes y conductas corporales, la llama “habla egocéntrica” a las primeras palabras del niño, dado que la utiliza más para dar a conocer su pensar que el querer entablar un diálogo con los parientes que le rodean, son simples análisis de su pensar y deseos individualistas. Entonces, se podría confirmar, que el “habla egocéntrica” antecede al diálogo socializado.

Teoría de Chomsky

Chomsky (1992) da a conocer que lo natural no es una inteligencia de los ideales estructurales del lenguaje tal cual, más bien es más complejo y genérico. La posición racionalista Chomskyana da a conocer como el niño, tiempo anterior de adquirir una lengua, contiene un anteproyecto gramatical original o natural (gramatical se refiere a sintáctico-semántico morfológico y fonológico) los cuales le ayudan para que con agilidad infiera, las actitudes lingüísticas que escucha, los principios personales de su lengua originaria. De tal manera que posteriormente manifiesta oraciones no antes expresadas.

#### **2.2.2.4. Enfoques del lenguaje oral**

Enfoque tradicional



En el enfoque tradicional del lenguaje hay alusiva concordancia al proceder que sigue el acrecentamiento del habla en la etapa de la infancia precisamente. Diversos autores han realizado descripciones identificando las etapas en los diferentes procesos, pero es importante recalcar que la ciudadanía infantil cambia de manera amplia, y ello depende de la edad en la que se obtiene la expresión del lenguaje hablado y en el cual quedan establecidas de manera sólida las funciones del lenguaje. (Peralta Montecinos, 2000)

## Enfoque pragmático

De manera genérica, en la teoría pragmática, lo esencial es la práctica del uso del lenguaje y el rol fundamental que tiene la sociedad en la construcción del habla del niño en formación gracias a la interacción que se da en ella, es por ello, que la presencia del grupo de parientes que interactúan con él o la menor tienen gran influencia en el entendimiento de la concordancia del acto comunicativo. (Chaigneau & Romero, 1996).

### **2.2.2.5. Características del lenguaje oral en niños**

Una de las características principales que manifiesta la conversa de un niño con un adulto es el diálogo que procede de una habituación que han venido realizando ambos comunicadores, uno comprendiendo el lenguaje del otro, es decir, el adulto se adapta hasta lograr la comprensión del lenguaje del niño desde sus primeros años de vida y de la misma manera el infante. Para lo cual, se requiere de mucha paciencia y práctica de interacción verbal. (Juárez & Monfort, 1989)

#### A. Características del lenguaje en niños de 4 a 5 años

- a) Exactamente a los 4 años el niño domina virtualmente la gramática, pero inicia a transmitir sus mensajes mediante un proceder “retórico propio”.
- b) A la edad de 4 años el niño o niña inicia a usar los pronombres en el orden siguiente: Yo, tú, el, ella, nosotros-as, ustedes, practicando a su edad un vocabulario de 1 500 palabras.
- c) En el transcurrir de los 4 o 5 años, usualmente el niño se encuentra preparado para dar respuesta a cuestiones de entendimiento con referencia a las actitudes aprendidas en su ámbito social. Ya que su lenguaje se ha ampliado más allá de lo inmediato. Y la causa es porque su aptitud simbólica del menor, puede recordar y personificarse de manera mental los objetos, actitudes y acontecimientos, traspasando la realidad y el presente. (Castañeda, 1999)

La disposición y requerimientos de comunicarse que manifiestan a esas edades, hacen realidad un considerable y ágil crecimiento o construcción del lenguaje infantil. Contribuyendo así en el acrecentamiento de la inteligencia.

Al analizar lo descrito por Castañeda, se puede decir que los niños de 4 años de edad tienen la capacidad y la aptitud para expresar sus pensamientos, poder comprender y manifestar verbalmente lo aprendido de su sociedad, es así que se debe tomar con mucha responsabilidad el desarrollo del lenguaje oral en la etapa infantil porque mediante todo el proceder que se lleva a cabo desde edades muy tempranas repercutirán en el logro de las competencias comunicativas y por ende intelectuales.

#### **2.2.2.6. Dimensiones del lenguaje oral**

Puyuelo Sanclemente (2000) da a conocer que el estudio de la expresión verbal de una persona se centra básicamente en el contenido, forma y uso combinado interactivamente, teniendo en cuenta que cada uno de dichas dimensiones llevan en sí diferentes aspectos lingüísticos: forma (fonología, morfología y sintaxis), contenido (semántica) y uso (pragmática y aspectos interactivos).

Según Gutiérrez Fresneda (2014) define las dimensiones de la siguiente manera:

##### **A. Forma**

La forma comprende la morfología, la sintaxis y la fonología, quiere decir, los factores que enlazan los sonidos o las unidades simbólicas en orden específico.

Así también los autores Vargas & Vasquez (2021) indican que la dimensión de forma del lenguaje se encarga de estudiar los sonidos y la organización de cada lengua. Así mismo, señala que los niños deben aprender a discriminar, producir y combinar los sonidos que emiten al interactuar, de tal forma; que le dan sentido a lo que emiten oralmente.

##### **B. Contenido**

El contenido, Tiene directa relación con la semántica, esto se refiere básicamente a la correspondencia de significado que el niño manifiesta entre los componentes lingüísticos y su contexto.

Del mismo modo, Vargas & Vasquez (2021) describen que el contenido es la dimensión que se encarga de evaluar y permitir que las palabras que se mencionen sean comprensibles y tengan relación al contexto real o abstracto del que se esté hablando.

Por otro lado, el Centro Pedagógico Paideia (2016) da a conocer que la dimensión de contenido se refiere a la significancia de las palabras y de lo que se quiere transmitir con relación al objeto o acción, lo cual; se expresa con palabras o signos.

### C. Uso

El uso hace mención a la aplicación que la persona hace del lenguaje en los diversos contextos, en otras palabras, la dimensión de “uso” tiene en gran relación con la pragmática.

Según el Centro Pedagógico Paideia (2016) señala que la presente dimensión estudia el lenguaje y su relación con el contexto o la acción. Así también, indica que su propósito es estudiar que las palabras que se emitan vayan acordes con lo que se esté actuando en ese preciso momento. Por ejemplo: se evalúan las palabras que emite el niño conforme actúan mas no las palabras que deseamos que mencionen o comprendan.

En el procedimiento lingüístico se estudian tres dimensiones, las cuales abarcan desde el entendimiento y la manifestación expresiva: forma (fonología y morfosintaxis), contenido (semántica) y uso (pragmático). (Pérez & Salmerón, 2006)

Según el autor Bonilla Solorzano (2016) dentro de cada dimensión del lenguaje existen los siguientes componentes que los conforman, por ejemplo:

#### Forma

##### La fonología

Analiza el proceder de organización del sistema de sonidos que constituyen el lenguaje.

La autora Lowolace (2020) hace una comparación entre la fonética y la fonología, dando las siguientes descripciones, la fonética se encarga de estudiar los sonidos de las palabras en sí mismas, más la fonología tiene un estudio más profundo, ya que; examina como los sonidos funcionan en las palabras que emitimos. Ambos son indicadores importantes, porque permiten comprender y utilizar correctamente las palabras al expresarlas.

#### La morfosintaxis

Estudia la conformación interna de las palabras y la manera en que se vinculan en el interior de la oración. 39

Lowolace (2020) señala que la morfología y sintaxis están estrechamente relacionadas con la estructura de las palabras y oraciones que conformamos con ellas, es decir; la morfología se encarga de la estructura de las palabras y como se forman, por otro lado; la sintaxis estudia de que las palabras encajen correctamente en las oraciones. Es fundamental tener dominadas estos dos indicadores porque permiten que los enunciados y oraciones que emitamos tengan coherencia y lógica. Dominando ello, facilitamos la comprensión del oyente.

El niño puede adquirir las estructuras morfosintácticas a través de los procesos de reproducción o imitación por medio de un paulatino y sucesivo desarrollo de normas obtenidas desde el ejemplo del adulto; hay un orden en su obtención vinculado a la transformación del pensamiento.

#### Contenido

##### Semántica

Analiza el valor significativo de las palabras que se tienen en el pensamiento, de los oradores y de su unión cuando aparecen incorporándose en una oración. Así también se encarga de manifestar los significados de las palabras a través de situaciones vividas en una determinada situación y contexto; como también, el modo en que se estructura y se interrelaciona el mensaje, su adquisición y el uso de categorías abstractas.

Del mismo modo Vargas & Vasquez (2021) confirman que la semántica se encarga de estudiar el significado de las palabras, pero menciona que su adquisición al igual que los otros componentes e indicadores requieren de un proceso para su obtención y manejo. Los niños lo logran cuando tienen conversaciones con terceras personas o en el juego.

Uso

Pragmático

La pragmática se interesa por estudiar la manera en que el niño deduce enunciados en contexto: a partir de allí toma atención a los divisores extralingüísticos que precisan el uso del lenguaje, los cuales no pueden ser estudiados de forma totalitaria gramaticalmente. El lenguaje en la etapa infantil el análisis de la pragmática se enfoca en dos factores: funciones comunicativas (destrezas comunicativas) y el diálogo (interacciones de pares o grupales, facilidad de la expresión verbal). 40

De acuerdo a Yepez y Padilla (2021) para que el desarrollo del indicador pragmático se logre se deben integrar el nivel fonológico, morfosintáctico y semántico. Es decir, la pragmática nos ayuda a evaluar el buen desarrollo oral en los infantes y a comprender que es un proceso social y comunicativo. Por ejemplo, se puede observar su óptimo desarrollo cuando el niño espera su turno de expresar, responde adecuadamente y utiliza su lenguaje para expresar sus necesidades u opiniones, etc.

### 2.2.2.7. Etapas del lenguaje oral:

#### A. Etapa prelingüística:

Según Stengel Ingeburg 1984) las características de la etapa prelinguística son las siguientes:

- a) Desde el nacimiento el niño inicia el proyecto de su lenguaje (habla), inicia con el grito, en el cual la respiración fetal se transforma en respiración pulmonar, este es el inicio de la evolución del habla. En el proceso de las primeras semanas el niño tiene la posibilidad solo de dar gritos. Pero cabe recalcar que los gritos van cambiando en el día a día.
- b) Al empezar el segundo mes, el pequeño da inicio a su balbuceo, por medio de ello se va familiarizando y ensayando la función de su habla.
- c) Hasta el octavo mes todas las características descritas en los meses anteriores lo hacen incluso una persona muda. Pero si el niño a partir del octavo mes enmudece se debe tomar en serio el caso. Cabe enfatizar que a partir del sexto mes el niño empieza a escuchar los sonidos que realiza. Por ende, se motiva a seguir practicando balbuceos y hacer repeticiones de lo que escucha que realiza (dada - mama). En caso el niño no logre escuchar los sonidos que emite al balbucear por causa de sordera, no seguirá estimulando su lenguaje y por ende su evolución se estancará.
- d) A partir del octavo y noveno mes se da inicio a la comprensión del lenguaje: de las palabras emitidas por las personas cercanas a él o ella (familia) cuyos sonidos que su contexto realiza van acompañados de gestos, mímicas y tonos diferentes de voz. Ello ayuda a la deducción del sentido del lenguaje. Al niño se le debe plantear preguntas con constancia, por ejemplo: ¿Dónde está la pelota? y se le responde de manera afectuosa cuando señala el objeto cuestionado. Al manifestar el niño cada día más interés a los medios prelingüísticos, como gestos, sonido de la voz y la fuerza que se ejecutó al pronunciar una palabra ayuda de manera significativa su comprensión del habla.
- e) En el transcurrir de los nueve y los doce meses de edad los niños comienzan a seleccionar cosas o acontecimientos determinados emitiendo sonidos

homónimos, es decir tiene el mismo nombre del objeto que está señalando de acuerdo a su capacidad.



Según el Instituto Nacional de la Sordera y Otros Trastornos de la Comunicación (NIDCD, 2015) los tres primeros años de vida, es el tiempo en el que el cerebro se encuentra en el proceso de acrecentamiento y maduración, es la etapa más intensiva para poder obtener y emplear habilidades del habla y el lenguaje. Dichas habilidades se trabajan mejor, cuando los infantes viven en un contexto donde interactúan con él, es un ambiente con imágenes, se expresan diferentes sonidos, a la expresión verbal de los demás.

## B. Etapa Lingüística

De acuerdo a Castañeda (1999) el presente periodo inicia con la manifestación del primer término, a la cual, se le da la merecida importancia, ya que es el primer anuncio del lenguaje, y viene con un fin de comunicación. Es importante señalar que las niñas inician a hablar tiempo antes que los varones. Así también, el varón puede tardar su proceso en una etapa, pero puede también dar paso de manera rápida a otra. La etapa lingüística se estima un tanto extensa, e inicia aproximadamente a los doce meses, una etapa en la cual el infante pasa de las cambiantes emisiones fónicas del tiempo prelingüístico a adquirir fonemas oportunamente mencionados o expresados en el plano fonológico (articulaciones fonéticas) volviéndose más complejo el aspecto semántico y sintáctico de las palabras que el niño emana al expresarse conforme va creciendo.

Es indispensable saber las características y etapas del desarrollo del lenguaje desde edades tempranas para así poner en práctica actividades y material didáctico que contribuyan de manera oportuna en el acrecentamiento del lenguaje de los infantes, es por ello que los autores e investigadores del lenguaje oral en la infancia Schwartz & Heller (2000) describen las características de la etapa lingüística y son las siguientes:

### a) De los doce a los catorce meses de edad

En la presente etapa el bebé expresa diversos balbuceos en los cuales se presentan una variedad de sonidos hilvanados en cadena teniendo la similitud de frases y oraciones. Las vocalizaciones que expresan a esta edad tienen el nombre de jergas. De vez en cuando se llegará a diferenciar o escuchar de manera clara una palabra real en medio de todas sus cantaletas.

b) De los quince a los dieciocho meses de edad

En la etapa de la jerga el infante irá expresando más palabras reales, por ende, el número de palabras de va mencionando va creciendo. Alrededor de los 18 meses se podrá reconocer diversas palabras entendibles en medio de su “jerigonza”, la cantidad de palabras circulan entre 22 a 25 de ellas en la mayoría de infantes. Esto quiere decir, que no en todos los casos se ven manifestadas la misma cantidad de palabras, el aproximado que se da es el promedio que debe constituir un bebé de 10 meses, pero hay bebés que pueden expresar más y otros menos.

c) De los dieciocho a veinticuatro meses de edad

En el aspecto lingüístico el menor goza de imitar las palabras que los adultos significativos para él o ella mencionan, así también las entonaciones. En el transcurso de esta etapa, el lenguaje del menor va ampliándose de manera significativa, aun existiendo una amplia variación en la construcción de palabras, un niño sin “retraso lingüístico” puede manifestar alrededor de 272 palabras. Es por ello, que es importante que el niño esté también en contacto con juguetes, libros con imágenes de objetos reconocibles por ellos, ya que las palabras que mencionan en esta etapa son mayormente con las que ellos tienen contacto directo. Así mismo, pueden combinar dichas palabras para organizar oraciones cortas. Las oraciones pueden ser: “adiós coche”, “papá va trabajo”, “meme bebé”. Por otro lado, en el aspecto gramatical, también se escuchan combinaciones gramaticales imperfectas, por ejemplo; “mamá comer” “bonito pelota”. En la mayoría de veces la mención de palabras y oraciones breves que brinda el menor pueden ser aún difíciles de entender.

d) De los dos a los tres años de edad

Este es el año donde el avance del vocabulario del infante se acrecienta de manera muy significativa, en el proceso de este año las oraciones de 2 o 3 palabras se transforman en frases de 5 a 6 palabras. Después las frases se vuelven en preguntas, es decir están en toda la etapa de él “¿por qué?”, “¿Cuándo?” y “¿Dónde?”, hay situaciones en los que pregunta con el fin de informarse y otras porque les gusta escucharse hablar. Es normal que el menor cometa errores al mencionar las oraciones en orden correcto y en la manera de ordenar

e) De tres a los cuatro años de edad

A medida que el niño va socializando mucho más con personas de su exterior consiguen construir lo siguiente:

Enriquecen su lenguaje receptivo, imitará palabras de ellos (amigos)) y pronunciará oraciones nuevas y distintas.

Es capaz de contar anécdotas o historias más complejas sobre acontecimientos que han vivido cuando su adulto significativo no ha estado con él o ella. Se puede entablar un diálogo sobre las actividades que realizaron en el jardín o con sus amigos.

Se notará la falta de fluidez al contar algún hecho importante que le ha ocurrido, y esto se da porque la emoción y el querer contarle todo el acontecimiento a la vez lo embarga. Se puede decir que sucede aquello porque sus pensamientos se conformen uno a otro con la rapidez que sus músculos orales no logren seguir los procedimientos de sus ideas. La falta de fluidez puede desaparecer por sí solo siempre y cuando el adulto se prive de corregir de manera insistente en él.

Tener en cuenta que la falta de la fluidez es normal en esta etapa, pero si después de los 5 años se sigue observando lo mismo o alguna actitud concomitante, puede ser un “tic nervioso”, golpear el suelo con el pie al momento de hablar o usa otras partes de su cuerpo al hablar es importante acudir a un patólogo del habla o algún profesional especializado en “esquemas normales” en el desarrollo lingüístico en infantes. Normalmente las personas suelen llamar a estas actitudes “tartamudeo” pero ello no describe de manera absoluta lo que está aconteciendo con él o la niña, y cabe recalcar que realmente es “la falta de fluidez” por causas normales.

f) De los cuatro a cinco años de edad

Al finalizar este periodo de progreso el infante emplea más dos mil palabras. Al interactuar mencionará párrafos completos y se podrá analizar que la gran cantidad de sus fallas gramaticales se han corregido, posiblemente siga fallando en algunos sonidos del habla, pero si las personas de su contexto logran entenderlo con claridad no hay por qué preocuparse. Ellos continuarán multiplicando la cantidad de oraciones y frases completas.

Se estima que a los 4 años de edad la organización del lenguaje del niño alcanza ser culminada de manera sustancial, este necesitaría ser apto de componer términos en alcanzar, difundir expresiones sencillas, por lo cual le da oportunidad de constituir distintas expresiones (frases) de tal forma que se va construyendo el lenguaje. En excesivas oportunidades se exhiben sucesos en que los niños consiguen mostrar algunas dificultades en la modulación de grupos de consonantes, por lo cual es considerable ejercitar de modo continuo los equívocos para ir mejorando. (Saltos & Mendoza, 2021)

Con respecto al lenguaje oral en infantes a los cuatro años están en la etapa lingüística en la que pueden pronunciar los siguientes fonemas: f, ñ, ch y r, pero aún están en el proceso de desarrollarlas ya que hasta los 7 u 8 años es la etapa máxima de maduración en su lenguaje oral, no obstante, la estimulación es indispensable para evitar retardo en el desarrollo del lenguaje oral de los infantes. (Flores, 2019)

g) De los cinco a seis años de edad

Es posible que al finalizar este periodo el niño haya adquirido comprensión respectiva de unas 13.000 palabras, ha aumentado 5 veces más la cantidad que logró comprender y dominar un año antes. Comprende los nombres opuestos de cada sustantivo, es capaz de responder a preguntas como: “¿Qué sucede sí?”, entiende términos de tiempo “antes y después”, “temprano, tarde”, “ayer, mañana”, ahora, después”. etc. Con respecto a su lenguaje expresivo logra construir alrededor de 6.6 palabras, su sintaxis (la habilidad para ordenar secuencialmente el orden de las palabras) tiene menos imperfecciones que el año anterior.

Inicia el deseo de leer, identifica los números del 1 al 10, y algunas del alfabeto que conforman su nombre, el nombre de mamá, papá, gatos, etc., es decir, nombres familiares para ellos. En otras palabras, el niño da el paso de la palabra hablada (que puede acompañar a signos o de otra forma) a la palabra escrita, para después pasar a leer palabras. Por ende, es aconsejable que el juego le sea permitido ya que irá enriqueciendo la construcción de sus capacidades lingüísticas.

### **2.2.3. Estrategias educativas de gamificación en el lenguaje oral**

Según Pinargote & Meza (2022) la gamificación es uno de los métodos efectivos en el aprendizaje, ya que las estrategias interactivas que contiene permiten que el educando sea quien construya sus conocimientos a partir de la experiencia viva en conjunto con las personas que le rodean. Por lo tanto, el aplicar estrategias didácticas de la gamificación en el lenguaje oral permitirá que el estudiante estimule su vocabulario, logre tener la capacidad de responder de manera coherente y la habilidad de interactuar con los demás, lo cual permite que puedan expresar sus ideas, sentir y necesidades.

Ante lo declarado por los autores Pinargote & Meza en su investigación experimental se puede confirmar que las estrategias de gamificación como: trabalenguas, jitanjáforas, cuentos, rimas, juegos verbales, etc., son eficaces para el avance y mejora de la expresión oral de los infantes. Pero es importante recalcar que dichas estrategias deben ser aplicadas con continuidad y, el docente debe demostrar atención a la interacción verbal que transmite el infante ya que solo así podrá detectar el nivel de lenguaje que tiene y poder aplicar las estrategias adecuadas y favorables para él o ella.

### **2.3. Marco conceptual**

- Lenguaje: Es el vehículo de comunicación de los seres humanos, el cual tiene factores que la estructuran para su utilidad.
- Lenguaje oral: Es el medio que utilizan las personas para expresar verbalmente, sus ideas, análisis, criterio, sentimientos, etc., en un contexto cultural.
- Fonología: Es una rama de la lingüística que analiza y describe los sonidos vocálicos y consonánticos que conforman una lengua.
- Morfología: Estudia la manera en que las palabras están estructuradas y sus componentes (Real Academia Española, s.f.).
- Sintaxis: forma parte de la lingüística y analiza la manera en que los términos se mezclan y el significado que expresan.
- Pragmática: Disciplina que examina el lenguaje y su correspondencia con el que lo expresa oralmente, de la misma manera las proposiciones que transmiten y la situación en la que ocurre (Real Academia Española, s.f.).
- Semántica: Es parte de la lingüística, la cual se encarga de ver el enlace que existe entre la connotación de los vocablos o expresiones.
- Gamificación: Es una forma de aprendizaje que utiliza juegos y dinámicas para facilitar el aprendizaje, al mejorar en específico un problema observado o aportar en los conocimientos ya obtenidos.
- Estrategias: Son procedimientos por medio del cual se utilizan diversas técnicas que permitan alcanzar el objetivo previsto.
- Rimas: Semejanza o igualdad entre los últimos sonidos de dos o más palabras.
- Jitanjáforas: Es un conjunto de palabras sin sentido o significado que forman una manifestación poética la cual cuenta con musicalidad al ser expresada.
- Juego de silabas: Son juegos que permite reconocer los sonidos articulados que se utilizan al hablar. Al pronunciar una palabra, por ejemplo: GA-LLE-TA, se puede utilizar palmas o alguna parte del cuerpo.

## **2.4. Sistema de hipótesis y operacionalización de las variables.**

### **Hipótesis general**

**HG** Existe influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en el lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución educativa Particular PAIDEIA del distrito la Esperanza, año 2023.

**H0** No Existe influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en el lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución educativa Particular PAIDEIA del distrito la Esperanza, año 2023.

### **Hipótesis específicas**

**H1** El taller de estrategias educativas de gamificación influye favorable y significativamente en la dimensión de forma del lenguaje oral de los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo – 2023.

**H0** No existe influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de forma del lenguaje oral de los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo – 2023.

**H2** El taller de estrategias educativas de gamificación influye favorable y significativamente en la dimensión de contenido del lenguaje oral de los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo - 2023.

**H0** No existe influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de contenido del lenguaje oral de los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo - 2023.

**H3** El taller de estrategias educativas de gamificación influye favorable y significativamente en la dimensión de uso del lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo – 2023.

**H0** No existe influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de uso del lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo – 2023.

## Cuadro de operacionalización de variables

VARIABLE	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Nivel de escala	Niveles o rangos
Desarrollo del lenguaje	Según Miretti (2003) El lenguaje oral se relaciona con el hecho del contexto social, porque es el punto de inicio del incremento o construcción comunicacional, lo cual se da al interactuar con las personas que lo rodean y es gracias a la interacción social que desarrollan los factores; fonología, morfología – sintaxis, semántica y pragmática.	Es el nivel de las puntuaciones obtenidas en las dimensiones: forma, contenido y uso por la Prueba de lenguaje oral (PLON-R) de Aguinaga, aplicándolo junto con el taller de 15 sesiones, dicho propósito fue detectar el nivel de lenguaje en que se encontraban los niños de 4 años de la I.E.P. de Trujillo.	Forma	Fonología	1 - 6	Ordinal / Licker	- Normal -Necesita mejorar - Retraso
				Morfología y sintaxis	7 - 11		
			Contenido	Semántica	12 – 16		
			Uso	Pragmática	17 – 20		
Taller de estrategias educativas de Gamificación	Según Santiago y Rodríguez (2015) La gamificación tiene como objetivo en la educación, estimular el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños, a través de juegos que permitan desarrollar o mejorar las habilidades y destrezas de los infantes.	Se aplicaron 15 sesiones de aprendizaje con niños de cuatro años de la I.E.P. ubicada en la provincia de Trujillo - la esperanza, cuyo objetivo fue mejorar el lenguaje oral de cada niño.					



### III. METOLOGÍA EMPLEADA

#### 3.1. Tipo y nivel de investigación

##### De acuerdo a la orientación o finalidad:

Es una investigación aplicada, porque la investigación busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad o el sector productivo (Lozada, 2014).

#### 3.2. Población y muestra de estudio

##### Población

La población está conformada por 45 niños de tres salones de la edad de cuatro años de la I.E.P en Trujillo - 2023.

**Tabla 1**

*Tamaño poblacional de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P en Trujillo – 2023.*

Aula	Género				Total	%
	Varones	%	Mujeres	%		
Salón A	8	17.7	7	15.6	15	33.3
Salón B	7	15.6	8	17.7	15	33.3
Salón C	8	17.7	7	15.6	15	33.3
Total	23	51	22	49	45	100.0

*Nota: datos proporcionados por la institución*

##### Muestra

Se estimó la prueba por medio de un muestro no probabilístico por conveniencia, siendo así la muestra estará conformada por 30 niños, 15 niños del aula A y 15 niños del aula B de la I.E.P de Trujillo – 2023.

**Tabla 2**

*Tamaño muestral de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P en Trujillo – 2023.*

Aula	Género				Total	%
	Varones	%	Mujeres	%		
Salón A	8	26.7	7	23.3	15	50
Salón B	7	23.3	8	26.7	15	50
Total	27	50	23	50	50	100.0

*Fuente: datos proporcionados por la institución.*

### 3.3. Diseño de investigación

<b>GC</b>	<b>O1</b>	<b>-</b>	<b>O2</b>
<b>GE</b>	<b>O1</b>	<b>X</b>	<b>O2</b>

El presente estudio adopta un diseño cuasi experimental, la cual se basa en estudiar el efecto de una variable independiente sobre una variable dependiente, se desarrolla con dos grupos, en el grupo control solo se aplica el pre-test y pos-test, pero en el grupo experimental se aplica el taller aplicando también el pre-test y pos-test para poder adquirir los resultados y la eficiencia de la variable Independiente sobre la dependiente (Ruiz, 2019).

**Donde:**

**Grupo Control**

**O1** pre-test

**O2** pos-test

**Grupo Experimental**

**O1** pre-test

**X** Presencia de variable independiente o experimental

**O2** pos-test

### 3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas a emplear en la presente investigación son las siguientes:

### **a) Observación**

Según Manterola (2014) la observación puede ser descriptiva cuando se pretende detallar y registrar algo en específico a través de la observación, como el comportamiento de un grupo de personas en un periodo de tiempo; o analíticos, son aquellos que admiten “comparar grupos de personas” sin que exista un proceso de asignación de los individuos en estudio a una intervención determinada, es así que el investigador cumple la función de observar y describir lo que acontece.

### **b) Instrumento**

El instrumento a utilizar tiene por nombre prueba de lenguaje oral Navarra PLON-R, que contiene veintiuno ítems y está dividido por dimensiones, las cuales son: forma, contenido y uso, la primera dimensión tiene como indicador: fonología y morfosintaxis, la segunda dimensión lleva a cabo el indicador de: semántica, por último, la tercera dimensión tiene como indicador: pragmática. Así mismo, será aplicado a una muestra poblacional de 30 niños, 15 pertenecientes a un salón y los otros 15 a otro, teniendo en cuenta el diseño de investigación cuasiexperimental se aplicó la prueba PLON-R antes y después en ambos grupos, pero solo en un grupo se ejecutó el taller, puesto que el segundo fue un grupo control, con el fin de demostrar la influencia que tuvo el taller en el mejoramiento del lenguaje oral en los niños de cuatro años.

## **3.5. Procesamiento y análisis de datos**

En primer lugar, se gestionó la autorización de la directora de la institución educativa particular donde se realizó la aplicación del taller, ubicada en la provincia de Trujillo, para el acceso a la muestra a los niños de dos aulas de cuatro años, por medio de una carta de presentación emitida por la directora del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Privada Antenor Orrego. Siendo así, obtenido el permiso, se coordinará con la promotora de la institución y la docente de aula, las fechas y horas en las que se llevará a cabo la aplicación de los instrumentos.

Se aplicará la prueba de lenguaje oral (PLON-R) en 2 momentos diferentes (pre-test y post-test) en las dos aulas. Una vez finalizadas las evaluaciones, se revisarán los protocolos de respuesta del instrumento aplicado, con el propósito de detectar aquellos

que fueron adecuadamente llenados, otorgándoles una enumeración correlativa; separando aquellos incompletos o con errores en su llenado.

Las puntuaciones obtenidas producto de la evaluación de la muestra representativa serán ingresadas en una hoja de cálculo del programa Microsoft Office Excel, para ser posteriormente procesadas con el programa estadístico Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versión 26.0. Dentro de los métodos de estadística descriptiva, se elaborarán tablas de distribución de frecuencias simples y relativas, las cuales, permitirán la organización de los resultados en ambos salones del nivel de la variable dependiente, en el grupo experimental se analizará el antes y después de la aplicación del programa y en el grupo control los resultados solo de la prueba del lenguaje oral (PLON-R) sin la ejecución del taller. Por otro lado, como parte de los métodos de estadística inferencial, se aplicará la prueba de normalidad de Shapiro- Wilk (S-W) a las puntuaciones del lenguaje oral (variable dependiente), obtenidas por los sujetos de estudio, que permitirá decidir sobre el uso de la prueba paramétrica T de student para muestras relacionadas o de la prueba no paramétrica W de Wilcoxon para muestras relacionadas, para evaluar la diferencia entre los resultados del pretest y post test entre el grupo de control y el experimental.

## IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

### 4.1. Propuesta de investigación

La propuesta de investigación es un taller de estrategias educativas de gamificación para mejorar el habla en educandos del nivel inicial, la cual se ejecutó en 15 sesiones, se decidió aplicar dicho el presente taller, ya que en el colegio donde se aplicó se visualizó la problemática de retraso en el vocabulario de los educandos, fue por dicho motivo que nos impulsamos en investigar las etapas del lenguaje oral para detectar en que aspectos de su lenguaje se encontraban en retraso y necesitaban ser estimulados. Así también se investigó las estrategias adecuadas para poder obtener resultados significativos de avance en dicha problemática.

### 4.2. Análisis e interpretación de resultados

**Tabla 1**

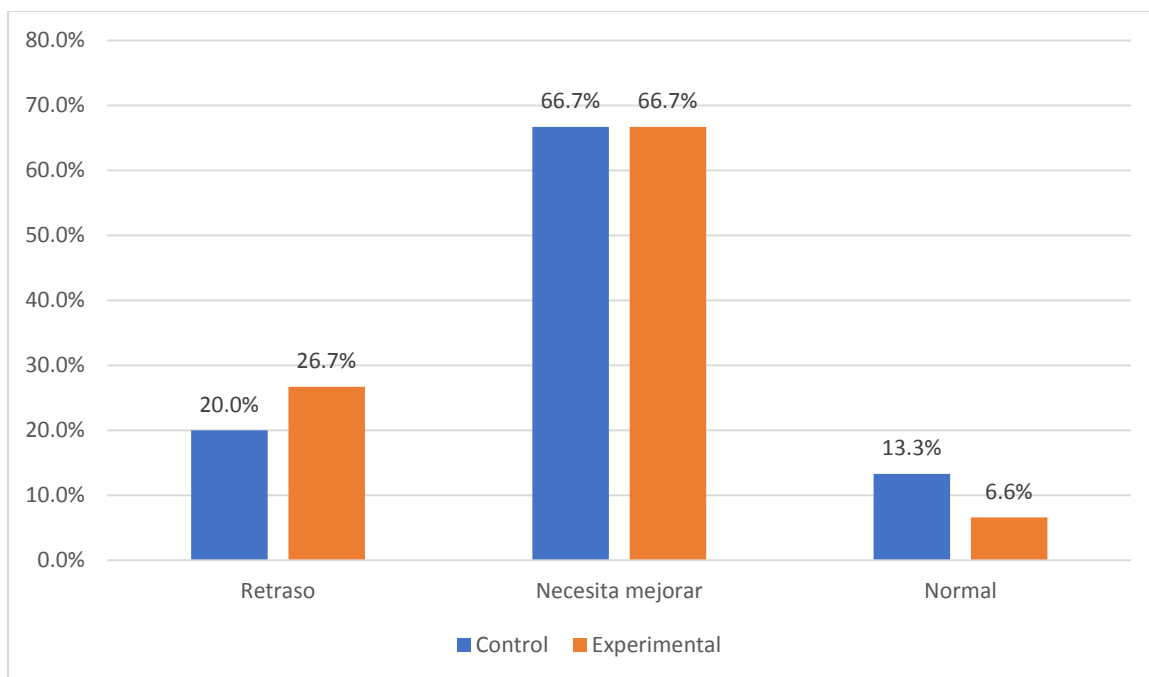
*Nivel de lenguaje oral del grupo control y experimental antes de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*

Lenguaje oral	Control		Experimental	
	N	%	N	%
<b>Retraso</b>	3	20	4	26.7
<b>Necesita mejorar</b>	10	66.7	10	66.7
<b>Normal</b>	2	13.3	1	6.6
<b>Total</b>	15	100	15	100

Se aprecia que el nivel de lenguaje oral antes de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación, se encontró que en el grupo control el 66.7% se ubicó en el nivel necesita mejorar, el 20% en nivel retraso y el 13.3% en el nivel normal. En el grupo experimental, el 66.7% se ubicó en el nivel necesita mejorar, el 26.7% en el nivel retraso y el 6.6% en el nivel normal.

**Gráfico 1**

*Nivel de lenguaje oral del grupo control y experimental antes de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*



**Tabla 2**

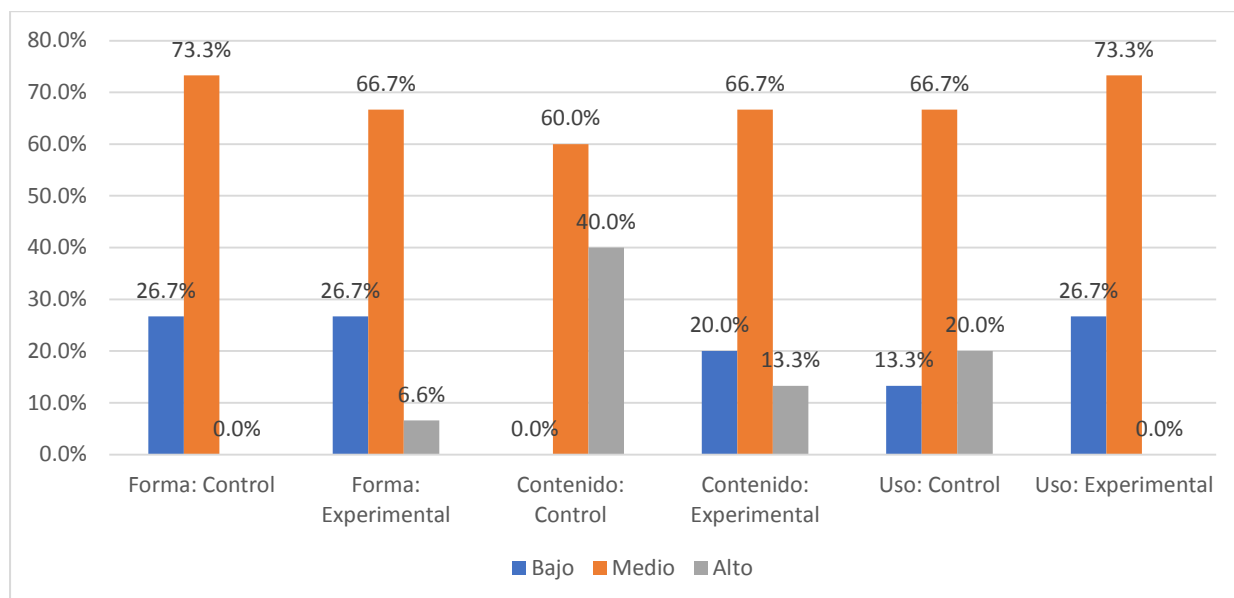
*Nivel de lenguaje oral según dimensión del grupo control y experimental antes de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*

Lenguaje oral	Control		Experimental	
	N	%	N	%
<b>Forma</b>				
Retraso	4	26.7	4	26.7
Necesita mejorar	11	73.3	10	66.7
Normal	-	-	1	6.6
<b>Contenido</b>				
Retraso	-	-	3	20
Necesita mejorar	9	60	10	66.7
Normal	6	40	2	13.3
<b>Uso</b>				
Retraso	2	13.3	4	26.7
Necesita mejorar	10	66.7	11	73.3
Normal	3	20	-	-
<b>Total</b>	15	100	15	100

Se aprecia que el nivel de las dimensiones del lenguaje oral forma, contenido y uso, ubicó a los niños del grupo control en el nivel necesita mejorar con porcentajes entre 60% y 73.3%. En el caso del grupo experimental, ubicó también a los niños en el nivel necesita mejorar con porcentajes entre 66.7% y 73.3%

## Gráfico 2

*Nivel de lenguaje oral según dimensión del grupo control y experimental antes de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*



## Tabla 3

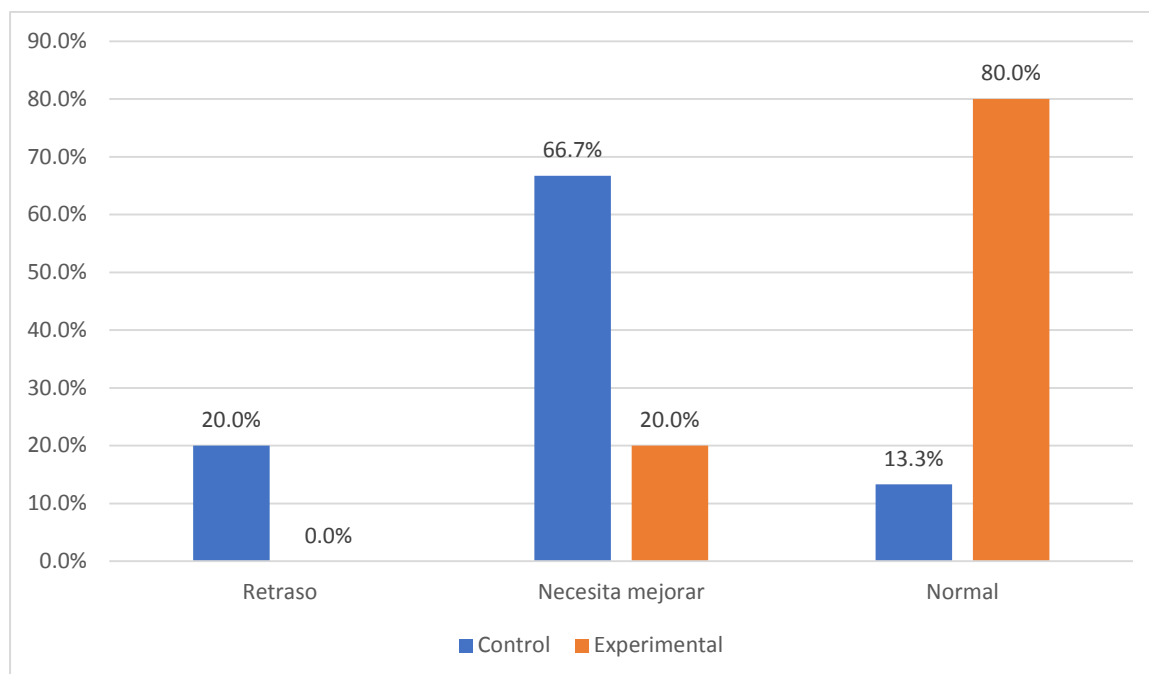
*Nivel de lenguaje oral del grupo control y experimental después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*

Lenguaje oral	Control		Experimental	
	N	%	N	%
<b>Retraso</b>	3	20	-	-
<b>Necesita mejorar</b>	10	66.7	3	20
<b>Normal</b>	2	13.3	12	80
<b>Total</b>	15	100	15	100

Se aprecia que el nivel de lenguaje oral después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación, se encontró que en el grupo control el 66.7% se ubicó en el nivel necesita mejorar, el 20% en nivel retraso y el 13.3% en el nivel normal. Sin embargo, en el grupo experimental, el 80% se ubicó en el nivel normal y el 20% en el nivel necesita mejorar.

### Gráfico 3

*Nivel de lenguaje oral del grupo control y experimental después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*



**Tabla 4**

*Nivel de lenguaje oral según dimensión del grupo control y experimental después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*

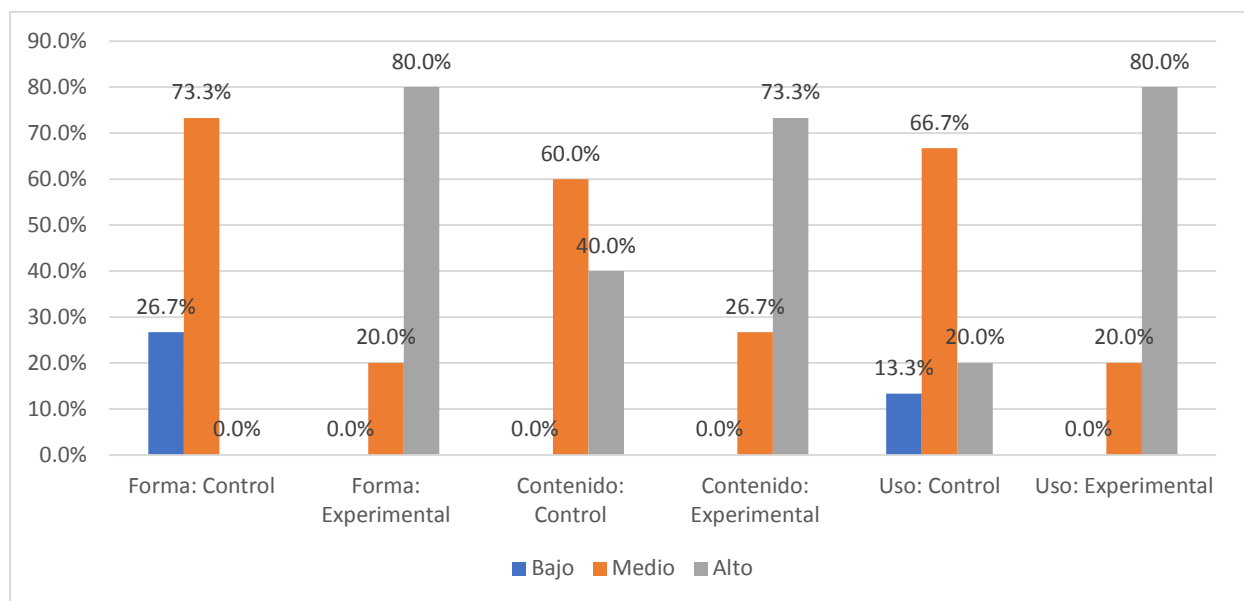
Lenguaje oral	Control		Experimental	
	N	%	N	%
<b>Forma</b>				
Retraso	4	26.7	-	-
Necesita mejorar	11	73.3	3	20
Normal	-	-	12	80
<b>Contenido</b>				
Retraso	-	-	-	-
Necesita mejorar	9	60	4	26.7
Normal	6	40	11	73.3
<b>Uso</b>				
Retraso	2	13.3	-	-
Necesita mejorar	10	66.7	3	20
Normal	3	20	12	80
<b>Total</b>	15	100	15	100



Se aprecia que el nivel de las dimensiones del lenguaje oral forma, contenido y uso, ubicó a los niños del grupo control en el nivel necesita mejorar con porcentajes entre 60% y 73.3%. Sin embargo, después de la aplicación del taller, se ubicó en nivel normal con porcentajes entre 73.3% y 80%.

#### Gráfico 4

*Nivel de lenguaje oral según dimensión del grupo control y experimental después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*



### 4.3. Docimasia de hipótesis

**Tabla 5**

*Comparación del lenguaje oral del grupo control y experimental antes de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*

	Grupo de evaluación		Prueba t de Student
	Control	Experimental	
<b>Media aritmética</b>	35.21	36.24	t = 3.563
<b>Desviación estándar</b>	2.654	2.954	p = .459
<b>N</b>	15	15	

\*\* p < .01: Valor Altamente Significativo

En la comparación de los promedios del lenguaje oral del grupo control y experimental, antes de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación y contrastado mediante la t de Student, se obtuvo en el grupo control un promedio de 35.21 y el en el grupo experimental de 36.24, por lo que no presentan diferencias ( $p > .05$ ) en el lenguaje oral, por lo que se determina la homogeneidad de las poblaciones.

**Tabla 6**

*Comparación del lenguaje oral del grupo control y experimental después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*

	Grupo de evaluación		Prueba t de Student
	Control	Experimental	
<b>Media aritmética</b>	35.21	52.65	t = 29.426**
<b>Desviación estándar</b>	2.654	1.659	p = .000
<b>N</b>	15	15	

\*\* p < .01: Valor Altamente Significativo

En la comparación de los promedios del lenguaje oral del grupo control y experimental, después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación y contrastado mediante la t de Student, se obtuvo en el grupo control un promedio de 35.21 y el en el grupo experimental de 52.65, por lo que presentan diferencias altamente significativas ( $t=29.426$ ;  $p < .01$ ) en el lenguaje oral.

**Tabla 7**

*Comparación de la dimensión forma del grupo control y experimental después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*

	Grupo de evaluación		Prueba t de Student
	Control	Experimental	
<b>Media aritmética</b>	21.56	31.75	t = 21.359**

<b>Desviación estándar</b>	3.354	2.127	p = .000
<b>N</b>	15	15	

\*\* p < .01: Valor Altamente Significativo

En la comparación de los promedios de la dimensión forma del grupo control y experimental, después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación y contrastado mediante la t de Student, se obtuvo en el grupo control un promedio de 21.56 y el en el grupo experimental de 31.75, por lo que presentan diferencias altamente significativas (t=21.359; p<.01) en la dimensión.

### **Tabla 8**

*Comparación de la dimensión contenido del grupo control y experimental después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*

	<b>Grupo de evaluación</b>		<b>Prueba t de Student</b>
	Control	Experimental	
<b>Media aritmética</b>	9.35	14.13	t = 22.862**
<b>Desviación estándar</b>	1.245	.547	p = .000
<b>N</b>	15	15	

\*\* p < .01: Valor Altamente Significativo

En la comparación de los promedios de la dimensión contenido del grupo control y experimental, después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación y contrastado mediante la t de Student, se obtuvo en el grupo control un promedio de 9.35 y el en el grupo experimental de 14.13, por lo que presentan diferencias altamente significativas (t=22.862; p<.01) en la dimensión.

**Tabla 9**

*Comparación de la dimensión uso del grupo control y experimental después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años.*

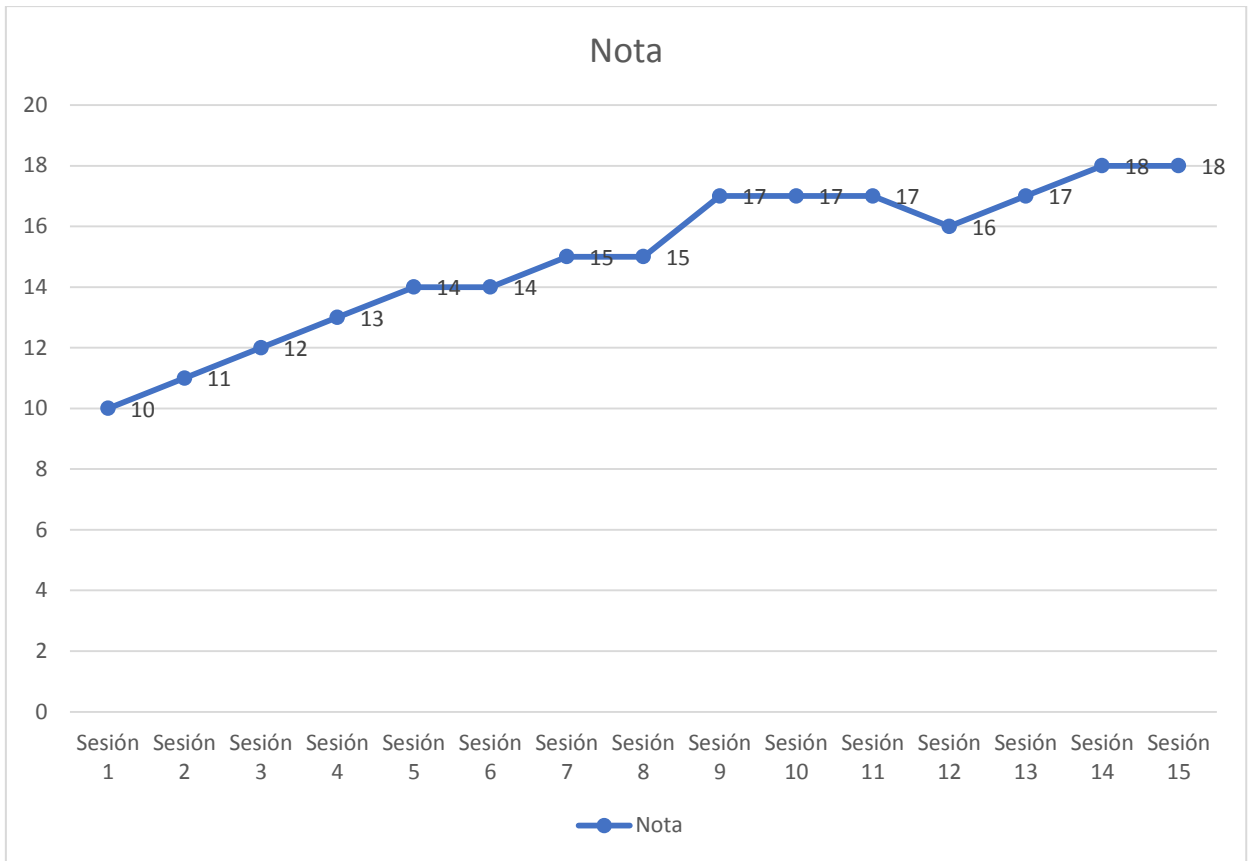
	Grupo de evaluación		Prueba t de Student
	Control	Experimental	
<b>Media aritmética</b>	8.65	11.09	t = 19.459**
<b>Desviación estándar</b>	.789	.384	p = .000
<b>N</b>	15	15	

\*\* p < .01: Valor Altamente Significativo

En la comparación de los promedios de la dimensión uso del grupo control y experimental, después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación y contrastado mediante la t de Student, se obtuvo en el grupo control un promedio de 8.65 y el en el grupo experimental de 11.09, por lo que presentan diferencias altamente significativas (t=19.459; p<.01) en la dimensión.

### **Gráfico de puntos de encuentro**

*Puntos de encuentro de las sesiones de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en niños de cuatro años de la institución particular de Trujillo - 2023*



Fuente: Elaboración propia.

Se aprecia que los puntos de encuentro de las notas de las sesiones, empezaron con 10 en la primera sesión, sin embargo, esta nota aumento hasta 18 en la última sesión, siendo las dos últimas las que presentaron mayor puntaje.

## V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Hoy en día las estrategias educativas de la gamificación están siendo puestas en práctica, ya que, se ha comprobado que la metodología que contiene es eficiente; porque es dinámica, cooperativa y provee un material para el logro del aprendizaje, es así que está siendo aplicada con el fin del mejoramiento del lenguaje oral en educandos del nivel inicial, es por ello, que los resultados adquiridos en la presente investigación contrastados mediante la t student en el grupo control se obtuvo un promedio de 35.21 y en el grupo experimental 52.65, por lo que presentan diferencias altamente significativas ( $t= 29.426$ ;  $p<.01$ ), cuyos resultados responden al objetivo general.

Según el objetivo general, el cual busca determinar la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en el lenguaje oral en los niños, se obtuvo como resultado que la mayoría de infantes (80%) está en el nivel normal de su lenguaje oral y el 20% forma parte del nivel necesita mejorar. Partiendo de estos resultados, se da por hecho que los niños de cuatro años de la institución han superado el nivel de retraso que tenían en su lenguaje oral. Cuyos resultados al compararlos con los de Coronel, et. al. (2022) en su tesis sobre estrategias pedagógicas para padres de familia con el propósito de obtener mejoría en la expresión oral de sus menores hijos de dos a tres años obtuvieron como resultados en las encuestas que el 39% del 40% de niños se ubican en el nivel nunca sienten timidez al hablar en público, en el aspecto de comunicarse usando conectores el 39% se halla en el nivel muchas veces, cómo lo señalan los autores Saltos & Mendoza (2021) quienes señalan que la interacción verbal es una competencia de desarrollo continuo o innato en el individuo, ya que al practicarla diariamente le permite dominar su lenguaje o manera de comunicar, manifestar sus razonamiento, compasión y aspiración que al configurar constantemente consigue producir, entender; hablar, acceder, elaborar un trato competitivo y satisfactorio.

Según el primer objetivo específico en el cual desea demostrar el nivel del lenguaje oral antes y después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en los niños, se obtuvo como resultado en el grupo experimental

antes de aplicar el taller que el 66.7% de niños se encontraba en el nivel necesita mejorar y el 26.7% en retraso, mientras que en el grupo control se obtuvo que el 66.7% se encontraba en el nivel necesita mejorar y el 20% en retraso. Sin embargo, después de aplicar el taller el mejoramiento del grupo experimental ha sido significativo ya que el 80% logro tener un nivel normal y el 20% en necesita mejorar. Mientras que el grupo control el 66.7% de niños se mantuvo en el nivel de necesita mejorar y el 20% en retraso. Y paralelamente a los resultados obtenidos por Arteaga (2022) en su investigación sobre las estrategias de gamificación los resultados que obtuvo antes de aplicar su intervención fue 72.92% pero después de haber aplicado obtuvo un progreso significativo de 86.67% en el habla de los educandos. Siendo así, como lo redacta Castañeda (1999) nos da a conocer que en el transcurrir de los 4 o 5 años, usualmente el niño se encuentra preparado para dar respuesta a cuestiones de entendimiento con referencia a las actitudes aprendidas en su ámbito social. Ya que su lenguaje se ha ampliado más allá de lo inmediato. Y la causa es porque su aptitud simbólica del menor, puede recordar y personificarse de manera mental los objetos, actitudes y acontecimientos, traspasando la realidad y el presente.

Según el segundo objetivo específico del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de forma del lenguaje oral en los niños, el 80% de los niños se encuentran en un nivel normal y el 20% en un nivel de necesita mejorar. Y al comparar los resultados con los de Arriola (2020) quien realizó su tesis relacionada a los juegos verbales para la mejorará del lenguaje verbal de los niños; logró que el 89.7 % se prosperaron significativamente, encontrándose en nivel normal. Por lo tanto, como lo señala Chaigneau, et. al. (2014) en el enfoque pragmático, indicando que lo esencial es la práctica del uso del lenguaje y el rol fundamental que tiene la sociedad en la construcción del habla del niño en formación, es por ello, que la presencia del grupo de

parientes que interactúan con él o la menor tienen gran influencia en el entendimiento de la concordancia del acto comunicativo.

Según el tercer objetivo específico sobre el taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de contenido del lenguaje oral el 73.3% de niños se encuentra en el nivel normal y el 26.7% en el nivel necesita mejorar y al compararlos con los resultados de Sánchez (2022) se demuestra que los juegos verbales tienen influencia en el desarrollo del lenguaje oral ya que el 46% de sus niños se encuentran en el nivel normal y el 9% en retraso. De acuerdo a Cisternas, et. al. (2019), nos menciona que la teoría diseñada por Vygotsky considera que en el proceder de la infancia los niños tienen contacto social continuo el cual tiene mucha influencia ya que coopera con el desarrollo temprano de los medios comunicativos, lo cual, es gracias al contacto social, a la influencia que el niño o niña recibe desde sus primeros años de vida.

Según el cuarto objetivo específico del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de uso del lenguaje oral los resultados que se obtuvieron fueron que el 80% de niños se encuentra en el nivel normal y el 20% en el nivel necesita mejorar, cuyos resultados fueron comparados con los de Huanca (2022) en su investigación sobre los juegos verbales para el mejoramiento de los niveles de la expresión oral en los niños fueron los siguientes en su pre-test el 46% se encontraban en el nivel de retraso y en el pos-test el 46% lograron alcanzar el nivel normal y solo el 9% en el nivel retraso. Cuyos resultados se fundamentan ante lo expresado por Bonilla (2016) quien analiza el valor significativo de las palabras que se procesan en la mente, de los oradores y de su unión cuando aparecen incorporándose en una oración. Así también se encarga de manifestar los significados de las palabras a través de situaciones vividas en una determinada situación y contexto.



## CONCLUSIONES

- El taller de estrategias educativas de gamificación influye favorable y significativamente en un 56.65 ( $t=29.426$ ;  $p<.01$ ) en el lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución particular de Trujillo- 2023.
- Se identificó que el taller de estrategias educativas de gamificación influye significativamente en el nivel de lenguaje oral de los niños al comparar los resultados estadísticos del antes  $t=3.563$  y después  $t=29.426$  de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación del grupo control y experimental de la Institución particular de Trujillo – 2023.
- Se evaluó que el taller de estrategias educativas de gamificación influye de manera favorable en un 31.75 ( $t=21,359$ ;  $p<.01$ ) en la dimensión de forma del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución particular de Trujillo - 2023.
- Se determinó que el taller de estrategias educativas de gamificación influye de manera significativa en un 14.13 ( $t=22.862$ ;  $p<.01$ ) la dimensión de contenido del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución particular de Trujillo - 2023.
- Se determinó que el taller de estrategias educativas de gamificación influye favorable y significativamente en un 11.09 ( $t=19.459$ ;  $p<.01$ ) en la dimensión de uso del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución particular de Trujillo – 2023.

## RECOMENDACIONES

- A los agentes educadores de la I.E.P., para continuar mejorando la expresión oral de sus niños, es recomendable seguir poniendo en práctica las estrategias educativas de gamificación como: Trabalenguas, rimas, jitanjáforas, juegos de silabas, canciones y cuentos, ya que son de gran motivación para los niños lo cual contribuye en la incrementación de su expresión oral.
- A los agentes educadores de la I.E.P., en las planificaciones incluir actividades que promuevan la interacción entre niños, por ejemplo; juegos en equipo, crear diálogos de interés para ellos, así también; realizar diversas preguntas que estimulen su oralidad expresando sus ideas o pensamientos críticos, por ejemplo; las soluciones a algún problema a resolver.
- A los agentes educadores de la I.E.P., realizar continuamente con los niños las prácticas de los fonemas, para ello, usar imágenes, a la vez modular bien las vocales y consonantes, tener mucha paciencia y brindar el tiempo necesario a los niños para que ellos mencionen cada vocal y consonante, de manera óptima, respetando la edad y capacidad de cada uno ellos.
- A la directora de la I.E.P. se le recomienda implementar un proyecto de forma permanente como rutina de la mañana en donde se realice con los niños adivinanzas, rimas, canciones y trabalenguas cortos y de esta manera fomentar en el niño la práctica de ellas, con la finalidad de obtener resultados satisfactorios.
- A la directora de la I.E.P., le es recomendable que motive y capacite a las docentes de la institución para que logren ejecutar actividades de aprendizaje donde se vean incluidas actividades que mejoren la expresión verbal ya que es un aspecto importante en la etapa de cada niño. Y a los padres de familia pueda informar las estrategias que puedan realizar desde casa con sus menores hijos e hijas.

## Referencias bibliográficas

- Castañeda, P. (1999). *El lenguaje verbal del niño: ¿Cómo estimular, corregir y ayudar para que aprenda a hablar bien?* Editorial UNMSM. [https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/leng\\_ni%C3%B1o/el\\_hab\\_y\\_retra\\_desarro.htm](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/leng_ni%C3%B1o/el_hab_y_retra_desarro.htm)
- Juárez, A. y Monfort, M. (1989). *Estimulación del lenguaje oral: un modelo interactivo para niños con dificultades*. Editorial Santillana.
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2016). *Programa curricular de educación inicial (1ª ed.)*. Calle del comercio 193. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Miretti, M. L. (2003). *La lengua oral en la educación inicial (3ª ed.)*. HomoSapiens.
- Puyuelo, M, Adolphe, J y Wiig, E. (2000). *Aspectos generales de la evaluación del lenguaje (1ª ed.)*. Masson.
- Stengel, I. (1984). *Los problemas del lenguaje en el niño*. Editorial Martines Roca
- Abanto Miranda, R. (2021). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar el lenguaje oral en los niños de 4 años de la institución educativa particular Paideia la Esperanza – Trujillo, 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25967/ACTIVIDADES\\_LUDICAS ESTRATEGIAS\\_DIDACTICAS\\_ABANTO\\_MIRANDA\\_ROSA\\_LUPITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25967/ACTIVIDADES_LUDICAS ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_ABANTO_MIRANDA_ROSA_LUPITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arenas Arana, E. (2012) *Desarrollo de lenguaje comprensivo en niños de 3,4 y 5 años de diferente nivel socioeconómico*. [Tesis de Magister, Pontificia Universidad Católica del Perú.]. Repositorio PUCP. <https://www.proquest.com/openview/a826635e0c29adb7ef1b57331c88b63d/1?cbl=51922&diss=y&pq-origsite=gscholar>
- Argomedo Blas, K. (2019). *Taller de lectura de cuentos bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar el lenguaje oral en niños 5 años de la I.E.P*

Victoria María Reich Trujillo 2019. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11780/LECTURA\\_CUENTOS\\_ARGOMEDO\\_BLAS\\_KELY\\_NOEMI.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11780/LECTURA_CUENTOS_ARGOMEDO_BLAS_KELY_NOEMI.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arriola Gonzalez, C. (2020). *Modelo pedagógico basado en juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de cuatro años, Institución Educativa 203, Lambayeque*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41127/Arriola\\_GCDL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41127/Arriola_GCDL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arteaga Zambrano, R. (2022). *Estrategias de gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel inicial 1 y 2 del centro de educación inicial "Matilde Hidalgo de Procel"*. [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador]. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24049/1/UPS-GT004163.pdf>

Bonilla Solorzano, R. (2016). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen*. [Tesis de pregrado en Educación en Nivel Inicial, Universidad de Piura]. Repositorio institucional PIRHUA. <https://hdl.handle.net/11042/2567>

Cáceres Castro, J. y Suarez Zulueta, D. (2019). *Aplicación de un taller de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36246/caceres\\_cj.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36246/caceres_cj.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Calle Ordinola, C. (2019). *Evaluación del desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años de la IE 14117 Juan Palacios Torres*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Piura]. Repositorio PIRHUA. [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4469/EDUC\\_073.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4469/EDUC_073.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Carhuamaca Medina, P. (2022). *Canciones con jitanjáforas en el lenguaje oral en niños de 4 años de la I.E.P. Praxis – Huancayo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del centro de Perú] Repositorio UNCP.

[https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7705/T010\\_46628590\\_T%20y%20T010\\_46628590\\_9292\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7705/T010_46628590_T%20y%20T010_46628590_9292_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Castillo Villota, G. (2022) *Desarrollo del lenguaje infantil. Propuesta pedagógica desde el enfoque de la Gamificación*. [Tesis de Magister, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCE. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19627/Castillo%20Villota-Tesis.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Coronel Salazar, Y., Lazo Amu, R., Navarro Avendaño, M., y Vargas Quintero, S. (2022). *Estrategias pedagógicas para padres de familia con el fin de potenciar el lenguaje verbal en niños y niñas de 2 a 3 años de edad del (CDI) “Los Chaticos”*. [Tesis de maestría, fundación universitaria los libertadores]. Repositorio: Libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/4922>

Correa Guzman, B. (2018). *Las canciones infantiles en el proceso de estimulación del lenguaje del niño de educación preescolar*. [Tesis de grado, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio UNAM. <http://132.248.9.195/ptd2018/agosto/0778976/0778976.pdf>

Gutierrez Fresneda, R. (2014). *Interacción de los componentes del lenguaje oral en el proceso de aprendizaje de la lengua escrita*. [Tesis Doctoral, Universidad de Alicante]. Repositorio de RUA. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39868/1/tesis\\_gutierrez\\_fresneda.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39868/1/tesis_gutierrez_fresneda.pdf)

Huanca Zegarra, D. (2022). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E. N°1539-chimbote-ancash, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote] Repositorio ULADECH. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28751/juegos\\_verbales\\_huanca\\_zegarra\\_deisy.pdf?sequence=1&isallowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28751/juegos_verbales_huanca_zegarra_deisy.pdf?sequence=1&isallowed=y)

- Jiménez Rodríguez, Z., López Montoya, T. y Ossa Orozco, L. (2019). *La expresión oral en estudiantes del grado de transición a partir del taller como estrategia didáctica* [Tesis de Maestría, Universidad de Medellín]. Repositorio UDEM. [https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/6234/T\\_ME\\_417.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/6234/T_ME_417.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Mediavilla Venegas, S. (2022) *La incidencia familiar y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa Diez de Agosto, en el año lectivo 2020-2021* [Tesis de Maestría, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio institucional UTN. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/12095/2/PG%201056%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Pérez Silva, S. (2020). *Desarrollo del lenguaje oral y su relación con el contexto social de pertenencia*. [Tesis de licenciatura, Universidad academia de humanismo cristiano] Repositorio UAHC. <http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/bitstream/handle/123456789/6100/TPEDIF%20276.pdf?sequence=1>
- Ponce, M. (2022). *Juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 596 los jardines de Mariela de Aguaytía – Ucayali, 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote] Repositorio ULADECH. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39067/iparraguirre\\_qs.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39067/iparraguirre_qs.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rioja Alfaro, A. y Rosales Trujillo, E. (2022). *Juegos verbales para mejorar el lenguaje oral en niños de educación inicial en una Institución Educativa de Trujillo 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112122/Rioja\\_AATJ-Rosales\\_TEC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112122/Rioja_AATJ-Rosales_TEC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Sánchez Núñez, E. (2022). *Los juegos verbales para mejorar los niveles del lenguaje oral en niños y niñas de 4 años de la institución educativa ruso N°302-chimbote-ancash, 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad

- Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio ULADECH.  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28795/LENGUAJE\\_ORAL\\_SANCHEZ\\_%20NUNEZ\\_%2c%20EMILY\\_%20LIZBET.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28795/LENGUAJE_ORAL_SANCHEZ_%20NUNEZ_%2c%20EMILY_%20LIZBET.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Tenenuela Tierra, E. (2021) *Didáctica de las canciones infantiles en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años* [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio institucional UPSE.  
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6698/1/UPSE-TEI-2022-0032.pdf>
- Vargas Lazo, D y Vasquez Chiroque, V. (2021) Dimensiones del lenguaje oral en niños de cuatro años estudio realizado en una institución educativa inicial del distrito de Chiclayo, 2018. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio USAT.  
[https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3435/1/TL\\_VargasLazoDeisy\\_VargasChiroqueVanesa.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3435/1/TL_VargasLazoDeisy_VargasChiroqueVanesa.pdf)
- Velandia Millan, J. y Montenegro Niño, J. (2021). *Desarrollo de una herramienta interactiva digital para el apoyo de la terapia del lenguaje a niños entre 3 y 7 años diagnosticados con TEA* [Tesis de grado, Universidad Católica de Colombia]. Repositorio institucional CAC.  
<https://repository.ucatolica.edu.co/server/api/core/bitstreams/ea106b9d-0a62-4b23-811d-ee328c4cb38e/conten>
- Aranguren, J. L. (1970). Expresiones verbales y expresiones filosóficas en el contexto de la filosofía. *Diánoia*, 16(16).  
 file:///C:/Users/pc/Downloads/1101-1072-2-PB%20(1).pdf
- Cantudo, C. (2023, 27 de febrero). *Adivinanzas para niños: Qué beneficios aportan.* Diez minutos.  
<https://www.diezminutos.es/maternidad/ninos/a40020593/adivanzas-ninos-beneficios/>
- Chaigneau, S. y Romero, J. (2014). Habilidades Comunicativas Básicas: Un Análisis Factorial del Protocolo de Evaluación Pragmática. *Revista latinoamericana de psicología*, 9(29), 191-209.

- Chomsky, N. (1992). *Sobre la naturaleza y el lenguaje* (1.<sup>a</sup> ed.). Enlarged. [https://books.google.com.pe/books?hl=en&lr=&id=5Vgulf6nBgC&oi=fnd&pg=PA7&dq=Chomsky,+N.+\(1992+EL+LENGUAJE+Y+EL+ENTENDIMIENTO&ots=uf6aQXkZTw&sig=Z0HBG-Rd5GTIL2DQKPiBW-M3lvA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=en&lr=&id=5Vgulf6nBgC&oi=fnd&pg=PA7&dq=Chomsky,+N.+(1992+EL+LENGUAJE+Y+EL+ENTENDIMIENTO&ots=uf6aQXkZTw&sig=Z0HBG-Rd5GTIL2DQKPiBW-M3lvA#v=onepage&q&f=false)
- Cisternas-Casabonne, C. y Droguett, Z. (2014). La relación entre lenguaje, desarrollo y aprendizaje desde la teoría sociohistórica de Vygotsky. *Acta Académica*, 3-7. <https://www.actaacademica.org/ccisternascasabonne/3.pdf>
- Cormack-Lynch, M. (2004). Estrategias de aprendizaje y de enseñanza en la educación del menor de 6 años. *Dialnet*, 13(2), 154-161. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2970397>
- Coronado-Canelones, E., Coronado-Cabrera, E. (2017). La rima ilustrada en formato web. *Educere*, 21(68), 65-74. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744008.pdf>
- Delgado, J. (2022, 28 de marzo). *Sílabas, enséñales a los niños qué son y cómo identificarlas*. Etapa infantil. <https://www.etapainfantil.com/silabas>
- Flores, D. (2019, 12 de agosto). *Los niños aprenden a hablar por etapas: conoce las letras que deben hablar según su edad*. Univision. <https://www.univision.com/estilo-de-vida/madres/los-ninos-aprenden-a-hablar-por-etapas-conoce-las-letras-que-deben-pronunciar-segun-su-edad>
- Gaitan, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%20entre%20otros%20muchos%20objetivos>
- Gomez, M. E. (2003). Adivinanzas. Un recurso didáctico para la enseñanza del lenguaje. *Educere*, 6(11), 430-434. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35662010.pdf>
- Holguín, M. y Zambrano, E. (2020). El trabalenguas como estrategia para desarrollar la fluidez verbal en la educación básica elemental. *Revista cognosis*, 6(1), 69-80. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3344/3262>



- Intriago, J. R. y Pinagorte C, M. (2022). Los Trabalenguas como herramienta didáctica en la enseñanza del idioma inglés. *Dominio de las ciencias*, 7(2), 841-851.  
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2679>
- Jiménez, A. Robles, F. J. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Educate con ciencia*, 9(10), 106-113.  
[http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su<sup>74</sup>apel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje.pdf](http://192.100.162.123:8080/bitstream/123456789/1439/1/Las%20estrategias%20didacticas%20y%20su%20papel%20en%20el%20desarrollo%20del%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje.pdf)
- Liberio, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Scielo*, 15(70).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=s1990-86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1990-86442019000500392)
- Miaja, M. T. (2005). La adivinanza. Sentido y pervivencia. *Scielo*, 26(1), 1-2.  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-30822005000100020](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-30822005000100020)
- Molina, J., Ampudia, M., Aguas, S., Guasch, L., y Tomàs, J. (s.f). Desarrollo del lenguaje. *Revista FamiliaNova Schola*,  
[http://www.centrelondres94.com/files/desarrollo\\_del\\_lenguaje\\_2.pdf](http://www.centrelondres94.com/files/desarrollo_del_lenguaje_2.pdf)
- Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Scielo*, 61(1).  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1652-67762020000100010](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010)
- Owens R. E. (2003). *Desarrollo del lenguaje* (5.<sup>a</sup> ed.). Prentice Hall.  
[https://clasesluisalarcon.weebly.com/uploads/4/9/8/7/4987750/owens.2003.modelos\\_del\\_desarrollo\\_del\\_lenguaje.pdf](https://clasesluisalarcon.weebly.com/uploads/4/9/8/7/4987750/owens.2003.modelos_del_desarrollo_del_lenguaje.pdf)
- Peréz, A. I., Peréz, D., y Sánchez, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *Ciencias*, 2(4), 1-29.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817922>

- Pérez, P. y Salmerón. T. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. *Revista Pediatr Aten Primaria*, 8(6), 79-93. <https://pap.es/files/1116-612-pdf/637.pdf>
- Pinargote, S. Y. y Meza, H. A. (2022). Estrategias didácticas para el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel preescolar. *Revista: Educare*. file:///C:/Users/pc/Downloads/Arti.Sandra+.pdf
- Ramos, M. L. (2018). Importancia de las rimas en la adquisición de la lecto-escritura. *Ventana abierta*, 24. <https://revistaventanaabierta.es/importancia-las-rimas-la-adquisicion-la-lecto-escritura/#:~:text=Escuchar%20infantiles%20ayuda%20a,adquisici%C3%B3n%20de%20la%20lecto-escritura>
- Ruiz, K. y Rios, T. (2022). Uso de los juegos verbales para el desarrollo del lenguaje en niños. *Cognosis*, 7(3), 79-94. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5246/5419>
- Saltos, T. y Mendoza, M. (2021). Estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en infantes de Educación Inicial II. *Cognosis*, 6(2), 1-14. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/4818/4711>
- Sandoval, C. (2005). El cuento infantil: una experiencia de lenguaje integral. *Electrónica de la red de investigación educativa*, 1(2), 1-9. <http://semiosis.50webs.com/csandoval.pdf>
- Yepez, E y Padilla Alvarez, G. (2021). La oralidad y las dimensiones del lenguaje en los infantes. *Cognosis*, 12. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1973/3307>
- Banco de desarrollo de América Latina [CAF]. (2016, 21 de diciembre). *¿Medimos bien el desarrollo infantil en América Latina?*. <https://www.caf.com/es/conocimiento/visiones/2016/12/medimos-bien-el-desarrollo-infantil-en-america-latina/>
- Blay, R. (2019, 30 de mayo). *El uso de cuentos para la estimulación del lenguaje en los niños*. RED CENIT. <https://www.redcenit.com/el-uso-de-cuentos-para-la-estimulacion-del-lenguaje-en-los-ninos/>

- Centro Pedagógico Paideia. (2016, 22 de enero). *El lenguaje oral*.  
<https://centropedagogicopaideiaavila.wordpress.com/2016/01/22/el-lenguaje-oral/>
- Instituto Nacional de la Sordera y Otros Trastornos de la Comunicación [NIH]. (2015). *Etapas del desarrollo del habla y el lenguaje*. NIDCD.  
<https://www.nidcd.nih.gov/sites/default/files/Documents/health/voice/SpeechAndLanguageDevelopmentalMilestones-Spanish.pdf>
- López, A. (2018). *Las jitanjáforas*. [https://www.aula.com.uy/libros-de-ni%C3%B1o\\_en\\_obra/2018/expresion-en-nivel-inicial-y-primer-a%C3%B1o/el-g%C3%A9nero-l%C3%ADrico-en-la-sala-de-4-a%C3%B1os#:~:text=Las%20jitanj%C3%A1foras,y%20sonoridad%20de%20los%20fonemas.](https://www.aula.com.uy/libros-de-ni%C3%B1o_en_obra/2018/expresion-en-nivel-inicial-y-primer-a%C3%B1o/el-g%C3%A9nero-l%C3%ADrico-en-la-sala-de-4-a%C3%B1os#:~:text=Las%20jitanj%C3%A1foras,y%20sonoridad%20de%20los%20fonemas.)
- Lowolace, R. (2020). *¿Cuáles son 76 dimensiones del lenguaje oral?*  
<https://tiposdelenguajes.com/cuales-son-las-dimensiones-del-lenguaje-oral/>
- Real Academia Española. (s.f.). *Morfología*.  
<https://dle.rae.es/morfolog%C3%ADa>
- Real Academia Española. (s.f.). *Pragmático*.  
<https://dle.rae.es/pragm%C3%A1tico>
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Digital Text.  
<https://books.google.com.pe/books?id=2syLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=que+es+la+gamificaci%C3%B3n+educativa&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjwzerom-H6AhXaLLkGHsk7ApAQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=que%20es%20la%20gamificaci%C3%B3n%20educativa&f=false>
- Santamaria, M. (2018). *Cómo enseñar a rimar a los niños*. Guía infantil.  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/como-ensenar-a-rimar-a-los-ninos/#:~:text=La%20rima%20es%20la%20repetici%C3%B3n,de%20tres%20%2BF0s%20parece%20complicado%3F>
- Valdez, C. (5 de agosto de 2020). Ministerio de Salud advierte aumento de trastorno del lenguaje en niños debido a la emergencia. *Ministerio de*

*Salud.* <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/286234-ministerio-de-salud-advierte-aumento-de-trastornos-del-lenguaje-en-ninos-debido-a-la-emergencia>

## ANEXOS

### ANEXO 1: INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

**Instrucciones:**

El presente instrumento será aplicado y evaluado por las estudiantes Blas Avalos Pamela y León Vásquez Dayeli a través de un taller de 15 sesiones para medir el nivel del lenguaje oral de los niños de cuatro años de la I.E. PAIDEIA teniendo en cuenta los siguientes factores: fonología, morfología-sintaxis, semántica y pragmática.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Rango		
				Normal	Necesita Mejorar	Retraso
Lenguaje oral	Forma	Fonología	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agrega nuevas palabras a una frase queescucha.</li> <li>2. Escucha la repetición de una frase donde se ha omitido o sustituido una palabra y es capaz de identificarla.</li> <li>3. Omite o sustituye una palabra en alguna frase o canción conocida.</li> <li>4. Menciona con claridad fonemas como: L, D, F, G, S, R, LA, Z, Ñ, Y, al decir alguna palabra.</li> <li>5. Separar la pronunciación de los sonidos en palabras de dos o tres fonemas.</li> <li>6. Aísla la primera silaba de las palabras y la compara con la de otras palabras que suenan igual.</li> </ol>			
		Morfología y sintaxis,	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Comprende instrucciones simples.</li> <li>8. Comprende oraciones interrogativas que se le hace.</li> <li>9. Menciona oraciones simples al interactuar.</li> <li>10. Realiza oraciones interrogativas con claridad para satisfacer alguna duda o</li> </ol>			

		<p>pedir permiso.</p> <p>11. Utiliza oraciones declarativas para responder ante una pregunta.</p>			
Contenido	Semántica	<p>12. Responde con claridad a lo que se le pregunta.</p> <p>13. Expresa oralmente necesidades básicas.</p> <p>14. Describe de manera adecuada y coherente los objetos que hay en su salón de clase.</p> <p>15.</p> <p>16. Identifica y asocia objetos referidos a una categoría.</p> <p>17. Menciona opuestos.</p>			
Uso	Pragmática	<p>18. Narra acciones observadas de las personas que le rodean.</p> <p>19. Narra acciones vivenciadas significativas para él o ella.</p> <p>20. Transmite mensajes informativos facilidad.</p> <p>21. Demuestra comprensión al ¿Cómo? ¿Quién? ¿Por qué? ¿Dónde? ¿Qué? al responder las preguntas.</p>			

## ANEXO 2: FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

### Ficha técnica del Instrumento

1. **Denominación:** Prueba de Lenguaje Oral Navarra (PLON-R)
2. **Autores:** Gloria Aguinaga, María Armentia, Ana Fraile, Pedro Olangua, Nicolás Uriz
3. **Adaptado:** Blas Avalos Pamela, León Vásquez Dayeli
4. **Aplicación:** Individual
5. **Número de dimensiones:** 3 - forma, contenido y uso
6. **Objetivo:** Identificar el nivel de desarrollo de lenguaje en niños de 4 años
7. **Validez:** Realizada por juicio de expertos
8. **Baremación:** Puntuaciones típicas transformadas (S) y criterios de

Niveles		
Normal	-	3
Necesita mejorar	-	2
Retraso	-	1

desarrollo en los apartados de Forma, Contenido, Uso y Total en cada nivel de edad.

### ANEXO 3: VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD ESTADÍSTICA

**Tabla:** 80  
*Validez del instrumento: escala de lenguaje oral*

Ítem	Correlación	Validez
Ítem 1	.354	Válido
Ítem 2	.496	Válido
Ítem 3	.496	Válido
Ítem 4	.481	Válido
Ítem 5	.836	Válido
Ítem 6	.842	Válido
Ítem 7	.745	Válido
Ítem 8	.658	Válido
Ítem 9	.564	Válido
Ítem 10	.745	Válido
Ítem 11	.651	Válido
Ítem 12	.459	Válido
Ítem 13	.359	Válido
Ítem 14	.489	Válido
Ítem 15	.634	Válido
Ítem 16	.687	Válido
Ítem 17	.418	Válido
Ítem 18	.568	Válido
Ítem 19	.259	Válido
Ítem 20	.482	Válido

Interpretación: En cuanto a la validez Ítem-Test por la correlación de Pearson, se aprecia que los 20 ítems son válidos, con cociente mínimo de .259 y máximo de .842.

**Tabla:**  
*Prueba de normalidad del instrumento: escala de lenguaje oral*

Variable	Shapiro-Wilk	Sig.
Forma	.098	.200
Contenido	.078	.200
Uso	.103	.200
Lenguaje oral	.069	.200

Interpretación: En cuanto a la prueba de Shapiro-Wilk se determinó para la variable que no existe diferencias significativas ( $p > .05$ ) de la distribución normal.



## ANEXO 4: MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR EXPERTOS

### CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Ms. José Luis Otiniano Otiniano

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Nos es grato dirigirnos a usted para expresarle nuestro saludo cordial; así mismo, hacer de su conocimiento que, en la calidad de estudiantes del programa de Educación Inicial de la Universidad Privada "Antenor Orrego", en la sede Trujillo, promoción 2023, requiere validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar la investigación y optar el grado de licenciadas en Educación Inicial.

El título de la presente tesis es: "Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular -Trujillo, 2023" y es imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente; por ello, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Instrumentos
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Quedamos agradecidas por la atención a la presente.

Atentamente,

Blas Anzales, Pamela  
DNI 75902569

León Vásquez, Dayeli  
DNI 75429773



**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Prueba de lenguaje oral (PLON-R)

**OBJETIVO:** Conocer el nivel del lenguaje oral de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Paideia.

**DIRIGIDO A:** niños de 4 años del nivel inicial

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Milagritos Reyes Gonzales

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister en psicología educativa

MUY ALTO	ALTO	MEDIO	BAJO	MUY BAJO
	X			

#### **DATOS DEL EXPERTO**

**Apellidos y nombres del evaluador:** Milagritos Reyes Gonzales

**Grado académico del evaluador:** Magister en psicología educativa

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X	



FIRMA DEL EVALUADOR EXPERTO

DNI: 42154263

NUMERO DE REGISTRO DEL TÍTULO/ GRADO:

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Prueba de lenguaje oral (PLON-R)

**OBJETIVO:** Conocer el nivel del lenguaje oral de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Paideia.

**DIRIGIDO A:** niños de 4 años del nivel inicial

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** José Luis Otiniano Otiniano

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister en educación con mención en didáctica de la Educación Superior

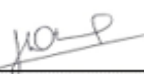
MUY ALTO	ALTO	MEDIO	BAJO	MUY BAJO
	X			

#### **DATOS DEL EXPERTO**

**Apellidos y nombres del evaluador:** José Luis Otiniano Otiniano

**Grado académico del evaluador:** Magister en educación con mención en didáctica de la Educación Superior

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X	



\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL EVALUADOR EXPERTO

DNI: 44928993

NUMERO DE REGISTRO DEL TÍTULO/ GRADO: A046\_008212

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Prueba de lenguaje oral (PLON-R)

**OBJETIVO:** Conocer el nivel del lenguaje oral de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Paideia.

**DIRIGIDO A:** niños de 4 años del nivel inicial

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Giuliana Cabanillas Vizconde

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Doctora en educación con mención en didáctica de la Educación Superior

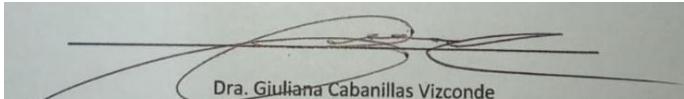
MUY ALTO	ALTO	MEDIO	BAJO	MUY BAJO
	X			

### DATOS DEL EXPERTO

**Apellidos y nombres del evaluador:** Giuliana Cabanillas Vizconde

**Grado académico del evaluador:** Doctora en educación con mención en didáctica de la Educación Superior

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X	



Dra. Giuliana Cabanillas Vizconde

FIRMA DEL EVALUADOR EXPERTO

DNI: 418000237

NUMERO DE REGISTRO DEL TÍTULO/ GRADO: 0301

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Prueba de lenguaje oral (PLON-R)

**OBJETIVO:** Conocer el nivel del lenguaje oral de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Particular Paideia.

**DIRIGIDO A:** niños de 4 años del nivel inicial

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Cynthia Lázaro Chávez

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister en educación con mención en didáctica de la Educación Superior

MUY ALTO	ALTO	MEDIO	BAJO	MUY BAJO
	X			

### DATOS DEL EXPERTO

**Apellidos y nombres del evaluador:**

**Grado académico del evaluador:** Magister en educación con mención en didáctica de la Educación Superior

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X	



Mg. Cynthia F.  
DNI N° 4

FIRMA DEL EVALUADOR EXPERTO

DNI: 44946212

NUMERO DE REGISTRO DEL TÍTULO/ GRADO:

### Anexo 5: Matriz de consistencia

Título	Formulación del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
<b>Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular - Trujillo, 2023</b>	<b>Problema general:</b> ¿Cuál es la influencia de las estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años de una Institución educativa particular del distrito la Esperanza?	<b>Hipótesis general:</b> <b>HG</b> Existe influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en el lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo – 2023. <b>H0</b> No existe influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en el lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo – 2023. <b>Hipótesis específicas</b> <b>H1</b> El taller de estrategias educativas de gamificación influye favorable y significativamente en la dimensión de forma del lenguaje oral de los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo- 2023. <b>H0</b> No existe influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de forma del lenguaje oral de los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo – 2023. <b>H2</b> El taller de estrategias educativas de gamificación influye favorable y significativamente en la dimensión de contenido del lenguaje oral de los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo – 2023. <b>H0</b> No existe influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la	<b>Objetivo general:</b> Determinar la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en el lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución particular de Trujillo- 2023. <b>Objetivos específicos</b> • Identificar el nivel del lenguaje oral antes y después de la aplicación del taller de estrategias educativas de gamificación en los niños de cuatro años del grupo control y experimental de la Institución particular de Trujillo – 2023. • Evaluar la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de forma del lenguaje oral en los niños	<b>Independiente:</b> Desarrollo del lenguaje oral	- Forma - Contenido - Uso	<b>La presente investigación es de Tipo:</b> Aplicada <b>Métodos:</b> Cuantitativa <b>Diseño:</b> Cuasi experimental <b>Población y muestra:</b> Población muestral está conformada por 15 niños. Población control está conformada por 15 niños. <b>Métodos de análisis de investigación:</b> Estadística descriptiva (frecuencia porcentual (%) y frecuencia absoluta ( $\Sigma$ )) Estadística inferencial (Prueba de hipótesis T de student)
				<b>Dependiente:</b> Estrategias educativas de gamificación		

		<p>dimensión de contenido del lenguaje oral de los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo – 2023.</p> <p><b>H3</b> El taller de estrategias educativas de gamificación influye favorable y significativamente en la dimensión de uso del lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo – 2023.</p> <p><b>H0</b> No existe influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de uso del lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución educativa particular de Trujillo – 2023.</p>	<p>de 4 años de la Institución particular de Trujillo – 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de contenido del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución particular de Trujillo – 2023.</li> <li>• Determinar la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de uso del lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución particular de Trujillo – 2023.</li> </ul>			
--	--	---	--	--	--	--







## **ANEXO 7: DATOS INFORMATIVOS DEL TALLER**

### **I. Datos generales**

#### 1.1. Denominación

Taller de estrategias educativas de gamificación

#### 1.2. Usuarios

Niños y niñas de 4 años

#### 1.3. Lugar

I.E.P. Paideia

#### 1.4. Duración

Fecha de inicio: 08 de mayo

Fecha de término: 26 de mayo

### **II. Fundamentación**

Gaitán (2013), la gamificación tiene como fin lograr y generar resultados indudables, en distintos aspectos que se tengan como motivo de mejora, esto quiere decir que sirve para desarrollar habilidades en los estudiantes que no se están dando de manera progresiva, puesto que la gamificación utiliza metodología lúdica, logrando en los estudiantes una experiencia positiva, en la cual se obtengan los resultados que se esperan, por tanto, es que se consideró juegos, los cuales permitan que los niños se expresen verbalmente. Entre dichos juegos están los trabalenguas, rimas, adivinanzas, juegos de interacción, jitanjáforas, etc.

Fundamentación filosófica

Expresiones verbales y filosóficas

Gaos, citado por Aranguren (1970) da a conocer en uno de sus estudios que el lenguaje es la expresión vehicular del concepto o pensamiento que el ser humano manifiesta cuando se encuentra en la capacidad de expresarse verbalmente.

Por lo tanto, se puede decir que el tema de la presente investigación tiene fundamentación filosófica porque contribuye con actividades que permiten que los niños en su capacidad expresen verbalmente lo que piensan, así también brinden sus opiniones de acuerdo al tipo de pensamiento que han desarrollado en base a un tema o situación.

Por otro lado, bien se sabe que en la etapa infantil los niños tienen curiosidad por todo lo que les rodea y, ante ello realizan un sinnúmero de preguntas, pero a muchos de ellos les resulta difícil saber expresarse verbalmente, es por ello que en el taller que se ha aplicado se han llevado a cabo actividades como: cuentos y juegos de interacción, con el fin de que ellos respondan preguntas de manera coherente y a la vez realicen sus preguntas, es así como pensamiento y lenguaje son ejercitados. De la misma manera el pensamiento filosófico va acrecentándose, lo cual les ayuda a ser personas pensantes y razonables.

### **III. Objetivos**

#### **3.1. Objetivo general**

Determinar de qué manera influye el taller de estrategias educativas de gamificación en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular de Trujillo, 2023.

#### **3.2. Objetivos específicos**

Determinar de qué manera influye el taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de forma del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular de Trujillo, 2023.

Determinar de qué manera influye el taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de contenido del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular de Trujillo, 2023.

Determinar de qué manera influye el taller de estrategias educativas de gamificación en la dimensión de uso del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular de Trujillo, 2023.

### **IV. Plan de intervención**

#### **4.1. Finalidad del programa de intervención:**

Determinar de qué manera influye el taller de estrategias educativas de gamificación en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de cuatro años.

#### **4.2. Beneficiarios**

Los beneficiarios directos del taller son los alumnos de la edad de cuatro años de la I.E.P. PAIDEIA.

#### **4.3. Tiempo**

30 minutos aproximadamente.

#### **4.4. Participación**

Cooperación de los niños en aprender sobre las estrategias educativas de gamificación, para mejorar el desarrollo de su lenguaje oral.

## V. Proceso metodológico

### 5.1. Planificación

La planificación de las sesiones de aprendizaje se sustenta bajo el área de comunicación, con la competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna, teniendo como capacidades las siguientes:

- Obtiene información del texto oral
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

### 5.2. Duración

Este taller tiene una duración de 15 sesiones, las cuales se organizaron de manera secuencial, sistemática y de manera estratégica, con una coordinación anticipada con la docente de aula, evitando de esta manera afectar las actividades planificadas por ella. La duración de cada sesión será de aproximadamente 20 minutos, en el turno mañana.

## VI. Programa de ejecución

Sesión	Tema	Instrumento	Tiempo
Sesión 01	“Adivino jugando”	Rubrica	30 minutos
Sesión 02	“Rimando y jugando”	Rubrica	30 minutos
Sesión 03	“Nos preparamos para decir trabalenguas”	Rubrica	30 minutos
Sesión 04	“Somos declamadores de trabalenguas”	Rubrica	30 minutos
Sesión 05	“Jugando el bingo de las rimas”	Rubrica	30 minutos
Sesión 06	“Jugamos con las sílabas”	Rubrica	30 minutos
Sesión 07	“La lana enredada”	Rubrica	30 minutos
Sesión 08	“Jugamos al teléfono malogrado”	Rubrica	30 minutos
Sesión 09	“La granja de los pollitos juguetones”	Rubrica	30 minutos
Sesión 10	“Nos convertimos en músicos”	Rubrica	30 minutos
Sesión 11	“Compartiendo las experiencias de nuestras vacaciones”	Rubrica	30 minutos
Sesión 12	“Nos divertimos creando cuentos”	Rubrica	30 minutos
Sesión 13	“Ayudamos a los gusanitos a llegar a su destino”	Rubrica	30 minutos
Sesión 14	“Jugando a ser los animales de la granja”	Rubrica	30 minutos
Sesión 15	“Adivina, adivinador”	Rubrica	30 minutos

## **VII. Evaluación**

Comprende dos etapas:



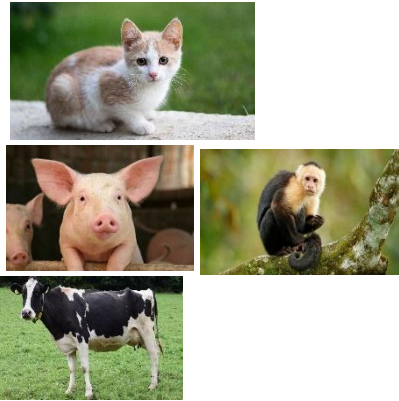
- A nivel de sesiones de aprendizaje, teniendo como instrumento:  
Una rubrica
- A nivel del taller, teniendo como instrumento:  
Ficha de observación

## ANEXO 8: SESIONES DE APRENDIZAJE

### Actividad de aprendizaje N°1

ACTIVIDAD: "Adivino jugando"				
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
"Que los niños y niñas mencionen rimas"	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.	Expresa adivinanzas.	Los niños expresan características de las imágenes que observa para crear adivinanzas.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>INICIO:</b> Los niños escuchan decir a la maestra que el día de hoy vamos a seguir aprendiendo, acto seguido realiza la siguiente pregunta: ¿Qué creen que haremos el día de hoy? La maestra les comenta a los niños que hoy trajo una actividad y les muestra un sobre (<b>Anexo 1</b>) los cuales contienen dos imágenes, el primero es de un conejo y el segundo una escoba (<b>Anexo 2</b>), mencionándoles que deberán adivinar que fruta, animal o cosa es, con las pistas que se les dará. Se pide la participación a un niño para que escoja uno de los sobres, seguidamente se dan las pistas. Al terminar, la maestra les propone lo siguiente: ¿Les gustaría crear adivinanzas? Se escucha la respuesta de los niños y se pone en marcha el reto.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Para iniciar con la actividad, la maestra les muestra a los niños cuatro imágenes (<b>Anexo 3</b>) en la pizarra, dando las siguientes instrucciones: Deben ver muy bien las imágenes y observar su color, su tamaño, lo que hace, para que sirve, etc. Luego, todos juntos darán sus opiniones para crear adivinanzas, para ello llamará a uno por uno. Después, la maestra selecciona una imagen volteada para que los niños no observen y leerá las características apuntadas. Pidiéndoles a los niños adivinar.</p> <p><b>CIERRE:</b> Para finalizar la maestra realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos el día hoy? ¿Como creamos las adivinanzas? ¿Les gusto crear adivinanzas?</p>			
<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>			

Anexos:

Anexo 1	Anexo 2	Anexo 3
		

### Instrumento de Evaluación: Rúbrica

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.</p>	<p>Expresa adivinanzas.</p>	<p>El niño no expresa adivinanzas.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto expresa adivinanzas.</p>	<p>El niño expresa adivinanzas.</p>	<p>El niño supera al expresar adivinanzas.</p>

### Evidencias
























## Actividad de aprendizaje N°2

ACTIVIDAD: “Rimando y jugando”				
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
“Que los niños y niñas mencionen rimas”	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Usa diferentes volúmenes de voz con el propósito de informar que palabras riman con las imágenes que se le presentan.	El niño usa diferentes volúmenes de voz al mencionar las rimas.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>INICIO:</b> La maestra les pide a los niños ubicarse en media luna. Los niños observan a la maestra, quién les muestra imágenes de oso, miel y abejas (<b>Anexo 1</b>) y les pregunta ¿Qué creen que haremos con estas imágenes? Los niños responden.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p><b>Antes del discurso:</b></p> <p>La maestra les comenta a los niños que cantaran una canción utilizando las imágenes y procede a enseñarles la canción así: El oso goloso quiere comer miel y las abejitas se enojan con él, esto se realizara haciendo movimiento de las imágenes. Después cada uno de los niños repetirá las acciones.</p> <p>Los niños escuchan a la maestra realizar las siguientes preguntas: ¿Escucharon que en la canción las palabras suenan casi igual? ¿Cómo creen que se llamen las palabras que suenan casi igual?</p> <p><b>Durante el discurso</b></p> <p>Los niños escuchan a la maestra comentar que ahora realizaran un juego de rimas. Y procede a sacar 3 fichas (<b>Anexo 2</b>).</p> <p>Dichas fichas tienen imágenes de: Un gato, un ojo y una rosa, y deberán adivinar que palabras pueden rimar con dichas imágenes, para esto se les brindará pistas. Luego deberán repetir las rimas.</p> <p><b>Después del discurso:</b></p> <p>- Luego, todos los niños después de haber participado en la dinámica, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Les gusto realizar las rimas? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p><b>CIERRE:</b></p> <p>- Por último, se pregunta a los niños si se divirtieron.</p>			
<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>			

Anexos:

<b>ANEXO 1</b> <b>Imágenes de oso, miel y abejas</b>	<b>ANEXO 2</b> <b>Juego de rimas</b>
---	---

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
-------------------------	-----------	----------	---	---	---	----

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="683 1151 852 1263">           ESTOY PENSANDO EN UNA PALABRA QUE RIME CON <b>GATO</b>  </td> <td data-bbox="852 1151 1002 1263">  <b>PATO</b> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="683 1263 852 1375">           ESTOY PENSANDO EN UNA PALABRA QUE RIME CON <b>ROSA</b>  </td> <td data-bbox="852 1263 1002 1375">           TIENE ALAS DE COLORES Y VUELA ENTRE LAS FLORES. ES LA... <b>MARIPOSA</b>  </td> </tr> </table>	ESTOY PENSANDO EN UNA PALABRA QUE RIME CON <b>GATO</b> 	 <b>PATO</b>	ESTOY PENSANDO EN UNA PALABRA QUE RIME CON <b>ROSA</b> 	TIENE ALAS DE COLORES Y VUELA ENTRE LAS FLORES. ES LA... <b>MARIPOSA</b> 	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1002 1151 1171 1263">           ESTOY PENSANDO EN UNA PALABRA QUE RIME CON <b>OJO</b>  </td> <td data-bbox="1171 1151 1366 1263">           LAS FRESAS SON DE COLOR... <b>ROJO</b>  </td> </tr> </table>	ESTOY PENSANDO EN UNA PALABRA QUE RIME CON <b>OJO</b> 	LAS FRESAS SON DE COLOR... <b>ROJO</b> 
ESTOY PENSANDO EN UNA PALABRA QUE RIME CON <b>GATO</b> 	 <b>PATO</b>							
ESTOY PENSANDO EN UNA PALABRA QUE RIME CON <b>ROSA</b> 	TIENE ALAS DE COLORES Y VUELA ENTRE LAS FLORES. ES LA... <b>MARIPOSA</b> 							
ESTOY PENSANDO EN UNA PALABRA QUE RIME CON <b>OJO</b> 	LAS FRESAS SON DE COLOR... <b>ROJO</b> 							

Instrumento de Evaluación: Rúbrica

<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>	<p>Usa diferentes volúmenes de voz con el propósito de informar que palabras riman con las imágenes que se le presentan.</p>	<p>El niño no usa diferentes volúmenes de voz con el propósito de informar que palabras riman con las imágenes que se le presentan.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto usa diferentes volúmenes de voz con el propósito de informar que palabras riman con las imágenes que se le presentan.</p>	<p>El niño usa diferentes volúmenes de voz con el propósito de informar que palabras riman con las imágenes que se le presentan.</p>	<p>El niño supera al Usa diferentes volúmenes de voz con el propósito de informar que palabras riman con las imágenes que se le presentan.</p>
--	--	--	---	---	--	--

Evidencias:



**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3**

ACTIVIDAD: "NOS PREPARAMOS PARA DECIR TRABALENGUAS"				
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA ESTANDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
<p>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE "Que los niños y niñas mencionen rimas"</p>	<p>"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>	<p>Usa gestos para repetir lo que observa en las imágenes y diversos volúmenes de voz según su interlocutor con el propósito de informar lo que observa en el libro.</p>	<p>El niño usa gestos con la lengua según las imágenes que observa, así como, diversos volúmenes para mencionar las palabras rana, ratón, cerdo, etc.</p>
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p><b>INICIO:</b> Los niños son invitados por la maestra a sentarse con su silla en forma de media luna, luego se les comenta a los niños que el día de hoy realizarán actividades en donde utilizarán la lengua, la voz, los ojos y la boca. Acto seguido se les pregunta: ¿Les gustaría saber que actividades realizaremos?</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p><b>Antes del discurso:</b> La maestra les muestra a los niños una caja (<b>Anexo 1</b>) y les pregunta ¿Qué creen que tenga dentro de esta caja?, luego procede a sacar de ella objetos como: papel higiénico, imágenes de las vocales, las cuales serán utilizadas para que los niños expresen en voz alta: AAA, EEE, III, OOO, UUU; así como imágenes para imitar con la lengua como: Saca la lengua, mueve la lengua de arriba abajo, mueve la lengua dando vueltas (<b>Anexo 2</b>), por último, se muestra una caja de soplo (<b>Anexo 3</b>).</p> <p><b>Durante el discurso</b> Los niños después de presentarles y realizar las diferentes actividades con la intención de mejorar su pronunciación y articulación. Observan a la maestra presentarles un libro con imágenes llamado "veo veo" (<b>Anexo 4</b>). La maestra muestra la primera imagen del libro mencionando la frase "veo veo", y los niños deberán responder que es lo que ven, como: Rana, cerdo, ratón, etc. Se pedirá que repitan las palabras tres veces.</p> <p><b>Después del discurso:</b> - Luego, todos los niños después de haber participado en la dinámica, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p><b>CIERRE:</b> - Por último, se pregunta a los niños si se divirtieron y se les agradece su participación.</p>			
<p><b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbrica</li> </ul>			

Anexos:

ANEXO 1 Caja	ANEXO 2 Imágenes de las vocales, hoja de papel higiénico, gestos con la lengua	ANEXO 3 Caja de soplo	ANEXO 4 Imágenes de libro
			

### Instrumento de Evaluación: Rúbrica

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>	<p>Usa gestos para repetir lo que observa en las imágenes y volúmenes de voz según su interlocutor lo que observa en el libro.</p>	<p>El niño no usa gestos para repetir lo que observa en las imágenes y volúmenes de voz según su interlocutor con el propósito de informar lo que observa en el libro.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto usa gestos para repetir lo que observa en las imágenes y volúmenes de voz según su interlocutor con el propósito de informar lo que observa en el libro.</p>	<p>El niño usa gestos para repetir lo que observa en las imágenes y volúmenes de voz según su interlocutor el propósito de informar lo que observa en el libro.</p>	<p>El niño supera al usar gestos para repetir lo que observa en las imágenes y volúmenes de voz según su interlocutor con el propósito de informar lo que observa en el libro.</p>

Evidencias:



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 4

ACTIVIDAD: “SOMOS DECLAMADORES DE TRABALENGUAS”				
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE “Que los niños y niñas usen diversos volúmenes de voz para expresar trabalenguas”	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. <b>Utiliza</b> palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y <b>diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</b>	Usa diversos volúmenes de voz según su interlocutor para informar trabalenguas.	El niño usa diversos volúmenes de voz (bajo y fuerte) al decir trabalenguas.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>INICIO:</b> Los niños son invitados por la maestra a sentarse con su silla en forma de media luna, luego se les comenta a los niños que el día de hoy trajo actividades muy bonitas, y se les pregunta: ¿Qué creen que haremos hoy? Se escucha las opiniones de los niños.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p><b>Antes del discurso:</b></p> <p>La maestra les da una pista de lo que trabajarán, mencionando una adivinanza: Traba-lenguas soy, traba-lenguas fui, traba-lenguas seré hasta el fin. ¿Qué seré? Se les explica brevemente que es. Se les da conocer a los niños que el tema de hoy es: “Somos declamadores de trabalenguas” La maestra realiza la siguiente pregunta a los niños: ¿Les gustaría declamar trabalenguas?</p> <p><b>Durante el discurso</b></p> <p>Los niños observan a la maestra presentarles 3 trabalenguas (<b>Anexo 1</b>). Posteriormente, les comenta a los niños que todos juntos dirán el trabalenguas, primero bajo y despacio, luego rápido y fuerte y luego más rápido.</p> <p><b>Después del discurso:</b></p> <p>- Luego, todos los niños después de haber participado en la dinámica, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Les gusto realizar los trabalenguas? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p><b>CIERRE:</b></p> <p>- Por último, se pregunta a los niños si se divirtieron y se les pide nuevamente decir uno de los trabalenguas que más les gusto.</p>			
<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>			



Anexos:

**ANEXO 1**  
**Acuerdos de convivencia**



Pepe Peña  
Pica piña  
Pica piña  
Pepe Peña



Pablito clavó un  
clavito en la cabeza  
de un calvito. En la  
cabeza de un calvito  
un clavo clavó  
Pablito.



Como poco coco  
como, poco coco  
compro.

Instrumento de Evaluación: Rúbrica

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. <b>Utiliza</b> palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y <b>diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar,</b> pedir, convencer o agradecer.</p>	<p>Usa diversos volúmenes de voz según su interlocutor para informar trabalenguas .</p>	<p>El niño no usa diversos volúmenes de voz según su interlocutor para informar trabalenguas.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto usa diversos volúmenes de voz según su interlocutor para informar trabalenguas .</p>	<p>El niño usa diversos volúmenes de voz según su interlocutor para informar trabalenguas .</p>	<p>El niño supera al usar diversos volúmenes de voz según su interlocutor para informar trabalenguas .</p>



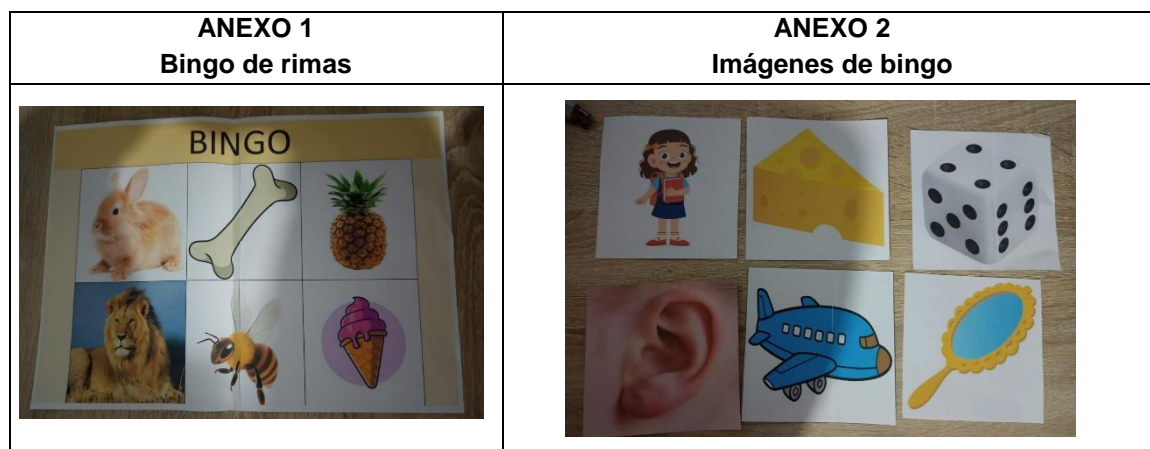
Evidencias:



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 5

ACTIVIDAD: "JUGANDO EL BINGO DE LAS RIMAS"				
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA ESTANDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
<p>“Que los niños y niñas expresen rimas”</p>	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.</p>	<p>Expresa relatos de la tradición oral como rimas, en el juego del bingo.</p>	<p>Los niños expresan rimas al relacionar las imágenes que recibe con las imágenes del bingo.</p>
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p><b>INICIO:</b> La maestra les pide a los niños ubicarse con sus sillas en media luna. La maestra menciona a los niños que deben escuchar y repetir las siguientes palabras: Pato- gato, estrella- botella, ratón- botón. Luego les pregunta lo siguiente: ¿Escucharon las palabras que repetimos? ¿Suenan igual? Se escucha a los niños.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> <b>Antes del discurso:</b> Los niños escuchan decir a la maestra que van a realizar un juego muy divertido llamado “Me siento o me paro al ritmo de las rimas” y continúa dándoles las instrucciones del juego, las cuales son los siguientes: La maestra mencionará dos palabras, por ejemplo: Gato- Pato, palabras que deben repetir los niños, si están riman, deberán sentarse en la silla; pero si están no riman deberán quedarse parados.</p> <p><b>Durante el discurso</b> Los niños escuchan a la maestra comentar que ahora van a jugar “El bingo de las rimas” (Anexo 1), el cual es pegado en la pizarra. Los niños escuchan la maestra dar las indicaciones de la actividad: Primero, cuatro niños recibirán una imagen (Anexo 2), cada uno de ellos deberá decir que le toco fuerte y buscar en el bingo la imagen del objeto u animal con el que rima y procederá a pegarlo allí. Y así con cada uno de los niños.</p> <p><b>Después del discurso:</b> - Luego, todos los niños después de haber participado en la dinámica, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Les gusto realizar las rimas? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p><b>CIERRE:</b> - Por último, se pregunta a los niños si se divirtieron.</p>			
<p><b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbrica</li> </ul>			

Anexos:



## Instrumento de Evaluación: Rúbrica

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral.	Expresa relatos de la tradición oral como rimas, en el juego del bingo.	No expresa relatos de la tradición oral como rimas, en el juego del bingo.	El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto expresa relatos de la tradición oral como rimas en el juego del bingo.	El niño expresa relatos de la tradición oral como rimas, en el juego del bingo.	El niño supera al expresa relatos de la tradición oral como rimas, en el juego del bingo.

## Evidencias



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 6

ACTIVIDAD: "Jugamos con las sílabas"				
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE "Que los niños y niñas	COMPETENCIA ESTANDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Usa materiales para separar por sílabas las palabras y mencionarlas.	El niño usa materiales (cucharas, tapas de plástico y vasos) para separar por sílabas las palabras.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>INICIO:</b> La maestra les pide a los niños ubicarse con sus sillas en media luna. La maestra les comenta a los niños que cantaran una canción llamada "Debajo de un botón" (<b>Anexo 1</b>), mencionando que usaran ciertas partes de su cuerpo. Acto seguido, da las siguientes instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuando escuchen ton- ton- ton deberán pisar fuerte con sus pies.</li> <li>- Cuando escuchen tín-tín-tín deberán dar palmas.</li> <li>- Durante toda la canción deberán también cantar.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO:</b> <b>Antes del discurso:</b> La maestra les muestra a los niños una caja (<b>Anexo 2</b>) con algunos materiales como: Cucharas, vasos y chapas. (<b>Anexo 3</b>) e imágenes de una pala, sapo y pelota (<b>Anexo 4</b>). Luego, realiza las siguientes preguntas: ¿Qué materiales tengo? ¿Cómo podría utilizarlos?</p> <p><b>Durante el discurso</b> Los niños escuchan decir a la maestra que van a realizar un juego llamado "Palabras con ritmo" La maestra le muestra una por una las imágenes, los niños deberán decir que es lo que observan y con los materiales deberán golpear la mesa, mencionando por sílabas las palabras pala, sapo y pelota. Cada niño tendrá diferentes materiales.</p> <p><b>Después del discurso:</b> - Luego, todos los niños después de haber participado en la dinámica, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p><b>CIERRE:</b> - Por último, se pregunta a los niños si se divertieron.</p>			
<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>			

### Anexos

Anexo 1	Anexo 2	Anexo 3	Anexo 4
Canción debajo de un botón	Caja	Objetos	Imágenes
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=cCdc aUwy65w">https://www.youtube.com/watch?v=cCdc aUwy65w</a>			

## Instrumento de Evaluación: Rúbrica

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p>	<p>Usa materiales para separar por sílabas las palabras y mencionarlas.</p>	<p>No usa materiales para separar por sílabas las palabras y mencionarlas.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto usa materiales para separar por sílabas las palabras y mencionarlas.</p>	<p>El niño usa materiales para separar por sílabas las palabras y mencionarlas.</p>	<p>El niño supera al usar materiales para separar por sílabas las palabras y mencionarlas.</p>

## Evidencias



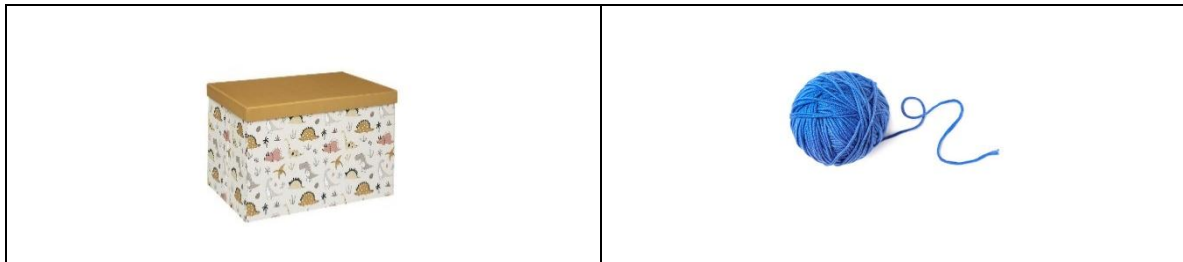
ACTIVIDAD: "LA LANA ENREDADA"				
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA ESTANDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
"Que los niños y niñas mencionen sus intereses al interactuar con sus amigos"	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer	Menciona sus intereses al interactuar con sus amigos del aula.	Los niños mencionan su nombre y fruta favorita en el juego la lana enredada.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>INICIO:</b> La maestra les pide a los niños ubicarse con sus sillas en media luna. La maestra les muestra a los niños una caja pequeña (<b>Anexo 1</b>), preguntando: ¿Qué creen que tengo aquí? Los niños dan sus respuestas, sacando una lana (<b>Anexo 2</b>), luego se les realiza la siguiente pregunta a los niños: ¿Qué creen que haremos con esta lana? Se escucha la respuesta de los niños.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> <b>Antes del discurso:</b> La maestra con la lana en la mano les comenta a los niños que realizaran un juego llamado "La lana enredada", el cual consiste en mencionar su nombre y su fruta favorita y tirar la lana a otro amigo o amiga. <b>Durante el discurso</b> La maestra inicia la actividad mencionando su nombre y su fruta favorita con la lana en la mano, luego tira la lana a un niño, pidiendo que diga lo mismo y luego le pide tirar la lana a otro amigo. Esto se repetirá con todos los niños. Se ayudará cuando el niño lo necesite. <b>Después del discurso:</b> Luego, todos los niños después de haber participado en la dinámica, responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Fue fácil o difícil?</p> <p><b>CIERRE:</b> - Por último, se pregunta a los niños si se divirtieron.</p>			
<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbrica</li> </ul>			

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 7

Anexos

<b>ANEXO 1</b> Caja pequeña	<b>ANEXO 2</b> Lana
--------------------------------	------------------------

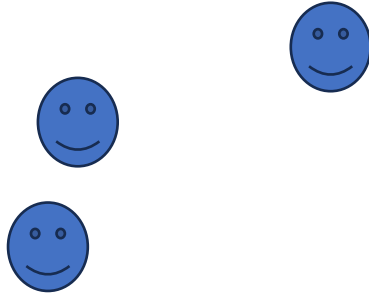




### Instrumento de Evaluación: Rúbrica

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, con - vencer o agradecer</p>	<p>Menciona sus intereses al interactuar con sus amigos del aula.</p>	<p>No menciona sus intereses al interactuar con sus amigos del aula.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto menciona sus intereses al interactuar con sus amigos del aula.</p>	<p>El niño menciona sus intereses al interactuar con sus amigos del aula.</p>	<p>El niño supera al menciona sus intereses al interactuar con sus amigos del aula.</p>

### Evidencias



ACTIVIDAD: "Jugamos al teléfono malgrado"				
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA ESTANDAR	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
<p>“Que los niños y niñas expresen rimas”</p>	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.</p>	<p>Participa en conversaciones al jugar teléfono malgrado.</p>	<p>Los niños participan en conversaciones al jugar teléfono malgrado con sus compañeros.</p>
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p><b>INICIO:</b> La maestra invita a los niños a pararse de sus asientos y colocarse en medio del aula. La maestra les comenta a los niños que jugarán “Simón dice”, dando como ejemplo que cuando ella diga simón dice que... después de ello, da inicio al juego.</p> <p><b>DESARROLLO</b> <b>Antes del desarrollo:</b> La maestra les muestra unos vasos unidos por una cadena de lana (Anexo 2) y les muestra cómo utilizar estos vasos. <b>Durante el desarrollo:</b> La maestra les muestra cómo utilizar los vasos para jugar “Teléfono malgrado”. Los niños deben colocar un vaso en la boca y en esta secuencia se deberá repetir con los siguientes niños escuchan la palabra que dice el niño. <b>Después del desarrollo:</b> Luego, todos los niños juegan al juego. <b>CIERRE:</b> - Por último, se pregunta: ¿Fue fácil o difícil?</p>			
<p><b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rúbrica</li> </ul>			





ACTIVIDAD DE

APRENDIZAJE N°8



## Anexos

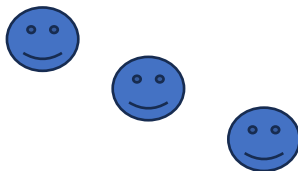
ANEXO 1	ANEXO 2
	

## Instrumento de Evaluación: Rúbrica

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del</li> </ul>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.</p>	<p>Participa en conversaciones al jugar teléfono malogrado</p>	<p>No participa en conversaciones al jugar teléfono malogrado.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto participa en conversaciones al jugar teléfono malogrado.</p>	<p>El niño participa en conversaciones al jugar teléfono malogrado.</p>	<p>El niño supera al participar en conversaciones al jugar teléfono malogrado</p>

texto oral.						
-------------	--	--	--	--	--	--

Evidencias



Actividad de aprendizaje N°9



<b>ACTIVIDAD</b>		<b>“Los pollitos juguetones”</b>	
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:  <i>“Que los niños y niñas expresen sus opiniones y realicen sonidos”</i>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>EVIDENCIAS</b>
	“SE COMUNICA ORALMENTE EN LENGUA MATERNA”		
	lo que le interesa saber o	El niño escucha el cuento “Los pollitos juguetones” y responde a lo que se le pregunta con sonidos	El niño escucha el cuento “Los pollitos juguetones” y responde a lo que se le pregunta con sonidos

onomatopéyicos”.		responde a lo que le preguntan.	onomatopéyicos.	juguetones” y responde a lo que se le pregunta con sonidos onomatopéyicos
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>INICIO:</b> Los niños sentados en sus sillas formando una U escuchan decir que el día de hoy escucharan un cuento muy interesante el cual trata de un animal con muchas plumitas por todo su cuerpo y cuando están muy pequeñitos quieren estar cerquita de mamá ¿Saben de qué podría tratarse el cuento de hoy? Los niños manifiestan sus deducciones</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El día de hoy escucharemos el cuento llamado “Los pollitos juguetones” (<b>Anexo 1</b>) para lo cual se les pregunta: ¿Qué debemos hacer mientras el compañero o la maestra lee un cuento? ¿Qué hacemos los demás para poder entenderlo? Los niños responden y recuerdan los acuerdos de convivencia.</li> <li>- Así mismo, se les indica que si la maestra les invita a participar en el cuento podrán participar.</li> <li>- Los niños escuchan el cuento “Los pollitos juguetones” y conforme van escuchando se les va pidiendo su participación mediante preguntas o repeticiones a algunos sonidos onomatopéyicos que haya en el cuento.</li> <li>- Después de haber escuchado y participado en el cuento los niños conversan sobre el cuento respondiendo a las siguientes preguntas: ¿De qué animalitos trataba el cuento? ¿Cuántos pollitos eran? ¿A qué lugares se fueron a jugar cada uno de los pollitos? ¿Cómo se sintió la mamá gallina al ver que todos sus pollitos no estaban junto con ella?</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalmente se les pregunta: ¿Creen que hicieron bien los pollitos en irse a jugar y no obedecer las órdenes que les dio su mamá? ¿Ustedes hubieran hecho lo mismo? ¿Qué les hubiera pasado a los pollitos si en esos lugares hubiera habido animales dañinos?</li> <li>- Entonces ¿Será importante obedecer a mamá y a papá?</li> </ul>			
<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>			

Anexo:

**ANEXO 1**  
Cuento: los pollitos juguetones



Instrumento de Evaluación: Rúbrica

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.</p>	<p>El niño escucha el cuento “Los pollitos juguetones” y responde a lo que se le pregunta con sonidos onomatopéyicos.</p>	<p>El niño no responde a lo que le preguntan sobre el cuento “Los pollitos juguetones”.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto escucha el cuento “Los pollitos juguetones” y responde a lo que se le pregunta.</p>	<p>El niño escucha el cuento “Los pollitos juguetones” y responde a lo que se le pregunta con sonidos onomatopéyicos.</p>	<p>El niño supera al escuchar el cuento “Los pollitos juguetones” y responder a lo que se le pregunta con sonidos onomatopéyicos.</p>

Evidencia:




## Actividad de aprendizaje N°10

ACTIVIDAD: “Nos 115 mos en músicos”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
<p>“Que los niños y niñas canten jitanjáforas con la ayuda de instrumentos..”</p>	<p>Competencia / CREA DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p>	<p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p>	<p>El niño explora materiales como cucharas o tapas de plástico para seguir el ritmo de las jitanjáforas.</p>	<p>El niño combina materiales (cucharas o tapas de plástico) para seguir el ritmo de las jitanjáforas.</p>
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p><b>INICIO:</b> Los niños sentados en forma de U escuchan decir que el día de hoy todos vamos a realizar una actividad muy divertida, ¿Quieren saber qué haremos hoy? Tendrán que descubrirlo a través de la siguiente adivinanza: se necesitará un micrófono, nuestra voz y muchos ánimos ¿Qué haremos? Los niños brindan sus respuestas.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Después de responder se les dice que el día de hoy nos convertiremos en cantantes, pero cantaremos canciones un poco raras o tal vez desconocidas para ellos, las cuales se llaman jitanjáforas. ¿Han oído ese nombre? Los niños responden.</li> <li>- Después se les dice que no usaremos solo nuestra voz, sino también algunos instrumentos como: cucharas y tapas de plástico.</li> <li>- Para iniciar se les invitará realizar ejercicios de voz muy sencillos. El primero se trata en decir “MA” varias veces, luego de manera más lenta, por ejemplo: MAAAA..., y luego la sílaba “LA”. Por último, realizan el ejercicio de la respiración: inhalar y exhalar.</li> <li>- Después de ello, se les entrega el los instrumentos: (cucharas y tapas de plástico) (<b>Anexo 1</b>) para realizar ritmos o diferentes sonidos.</li> <li>- Luego, escuchan decir a la maestra que la primera canción que cantarán es: Aran-san-san (<b>Anexo 2</b>), los niños observan y escuchan el ejemplo de la canción y después la cantan todos juntos realizando a la vez sonidos con los instrumentos (cucharas y tapas de plástico) posteriormente la jitanjáfora “Juan, Pablo, Pedro de la mar” (<b>Anexo 3</b>).</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalmente, los niños responden a las preguntas: ¿Qué hemos usado para cantar las canciones de jitanjáforas, solo nuestra voz? ¿Les fue fácil o difícil? ¿Ya habían oído este tipo de canciones en algún otro lado?</li> </ul>			
<p><b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>			

Anexos:

ANEXO 1 Cucharas y tapas de plástico	ANEXO 2 Aran san-san	ANEXO 3 Juan, Paco, Pedro de la mar
	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=3kqbBaKQgCk">https://www.youtube.com/watch?v=3kqbBaKQgCk</a></p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xnb5K1E9lpY">https://www.youtube.com/watch?v=Xnb5K1E9lpY</a></p>

Instrumento de evaluación: Rúbrica

<p>“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p>	<p>El niño explora materiales como cucharas o tapas de plástico para seguir el ritmo de las jitanjáforas.</p>	<p>El niño no explora materiales como cucharas o tapas de plástico para seguir el ritmo de las jitanjáforas.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto explora materiales como cucharas o tapas de plástico para seguir el ritmo de las jitanjáforas.</p>	<p>El niño explora materiales como cucharas o tapas de plástico para seguir el ritmo de las jitanjáforas.</p>	<p>El niño supera al explorar materiales como cucharas o tapas de plástico para seguir el ritmo de las jitanjáforas.</p>
---	---	---	--	--	---	--

Evidencia:



**Actividad de aprendizaje N.º 11**

<b>ACTIVIDAD: “Compartiendo las experiencias de nuestras vacaciones”</b>			

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
“Que los niños y niñas mencionen sus experiencias de sus vacaciones”	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	El niño manifiesta sus intereses y da a conocer sus experiencias de sus vacaciones a sus compañeros y maestra de aula.	El niño da a conocer sus experiencias de sus vacaciones a sus compañeros y maestra de aula.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>INICIO:</b> Los niños sentados en asamblea escuchan decir que para iniciar con la actividad jugarán al juego “Mi nombre es y me gusta hacer”, el cual lo harán de la siguiente manera: la maestra tendrá una pelota (<b>Anexo 1</b>) pequeña en su mano y ella iniciará dando el ejemplo: Mi nombre es “Sarita” y me gusta salir todos los días al parque por las tardes, luego se lanzará la pelota a otro niño o niña y tendrá que hacer lo mismo, al terminar tendrá que lanzar la pelota a otro niño que no haya participado.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se les comunica que el día de hoy jugarán a un juego muy interesante donde todos tenemos que participar, el juego se llama: “Me expreso y escucho con atención”, conforme vamos jugando vamos a compartir algunas de las actividades que hemos realizado durante nuestras vacaciones, ¿Han salido a divertirse a algún lugar en sus vacaciones? Los niños responden. Entonces hoy compartiremos algunas actividades que hemos realizado en las vacaciones a todos nuestros compañeros y maestra del salón. Para lo cual, se les invita a estar tranquilos, escuchar con mucha atención para poder entender lo que los demás hicieron. La actividad consiste en cantar la canción “Palo, palito, palo” y a quién se señale con el palito de lluvia (<b>Anexo 2</b>) todos sus compañeros mencionarán su nombre y el niño o niña deberá lanzar el dado de las vacaciones (<b>Anexo 3</b>) la imagen que le toque indicará si ha ido durante las vacaciones a ese lugar o no, que cuente a dónde ha ido, y a cuál de los lugares que están en el dado les interesaría visitar. Una vez haya concluido su participación se cantará de nuevo la canción “Palo, palito, palo” y al niño que se le señale participará. ¿Qué hemos hecho hoy con el dado? ¿A qué lugares visitaron nuestros amiguitos en las vacaciones? ¿Qué lugares que estaban en el dado les gustaría visitar en las próximas vacaciones?</p> <p><b>CIERRE:</b> - Finalmente, se les pregunta si les ha gustado la actividad de hoy.</p>			
<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>			

Anexos:

<b>ANEXO 1</b> Pelota de trapo	<b>ANEXO 2</b> Palito de lluvia	<b>ANEXO 3</b> Dado de las vacaciones
-----------------------------------	------------------------------------	--





Instrumento de evaluación: Rúbrica

Evidencia:

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>	<p>El niño da a conocer sus experiencias de sus vacaciones a sus compañeros y maestra de aula.</p>	<p>El niño no comparte sus experiencias de sus vacaciones a sus compañeros y maestra de aula.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto comparte sus experiencias de sus vacaciones a sus compañeros y maestra de aula.</p>	<p>El niño da a conocer sus experiencias de sus vacaciones a sus compañeros y maestra de aula.</p>	<p>El niño supera al compartir sus experiencias de sus vacaciones a sus compañeros y maestra de aula.</p>

Actividad de N.º 12

aprendizaje




ACTIVIDAD: “Nos divertimos creando cuentos”

PROPÓSITO DE	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE	EVIDENCIAS
--------------	-------------	------------	--------------	------------

<p>APRENDIZAJE:</p> <p>“Que los niños y niñas dialoguen y creen cuentos”</p>	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.</p>	<p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>El niño participa creando cuentos haciendo uso de un dado de imágenes y responde a lo que le preguntan.</p>	<p>El niño crea un cuento haciendo uso de imágenes y responde a lo que le preguntan.</p>
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p><b>INICIO:</b></p> <p>- Los niños sentados en sus sillas, escuchan decir que el día de hoy jugarán a un juego muy divertido llamado “El dado crea cuentos” ¿Qué se imaginan que haremos? ¿Cómo será ese dado crea cuentos?</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>- Después que dar los niños sus respuestas, se les muestra algunas imágenes y se les informa que con la ayuda del dado vamos a crear cuentos muy interesantes. Para lo cual, todos vamos a jugar con las imágenes para crear cuentos (<b>Anexo 1</b>) las cuales tendrán dibujos de animales.</p> <p>- Luego, se les da la indicación que cuando a un compañero o compañera le toque participar los demás debemos de guardar silencio para poder escuchar.</p> <p>- Los niños observan y escuchan la manera como se jugará. La maestra sacará una imagen al azar y entre todos deben de explicar lo que está sucediendo en dicha situación, luego saca otra imagen y de la misma manera los niños tendrán que explicar la continuación del cuento según lo que observan en las siguientes imágenes.</p> <p>- Los niños después de haber jugado responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hemos realizado el día de hoy con el dado? ¿Les fue fácil o difícil crear cuentos con las imágenes?</p> <p><b>CIERRE:</b></p> <p>- Finalmente los niños terminan cantando y bailando la canción “camino por la selva” (<b>Anexo 2</b>).</p>			
<p><b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>			

Anexos:

<p><b>ANEXO 1</b> Imágenes de animales</p>	<p><b>ANEXO 2</b> Canción: camino por la selva</p>
	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8">https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8</a></p>

Instrumento de evaluación: Rúbrica

<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.</p>	<p>El niño participa creando cuentos haciendo uso de un dado de imágenes y responde a lo que le preguntan.</p>	<p>El niño no participa creando cuentos haciendo uso de un dado de imágenes ni responde a lo que le preguntan.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto participa creando cuentos haciendo uso de un dado de imágenes.</p>	<p>El niño participa creando cuentos haciendo uso de un dado de imágenes y responde a lo que le preguntan.</p>	<p>El niño supera al participar creando cuentos haciendo uso de un dado de imágenes y responde a lo que le preguntan.</p>
--	---	--	--	--	--	---

Evidencias:

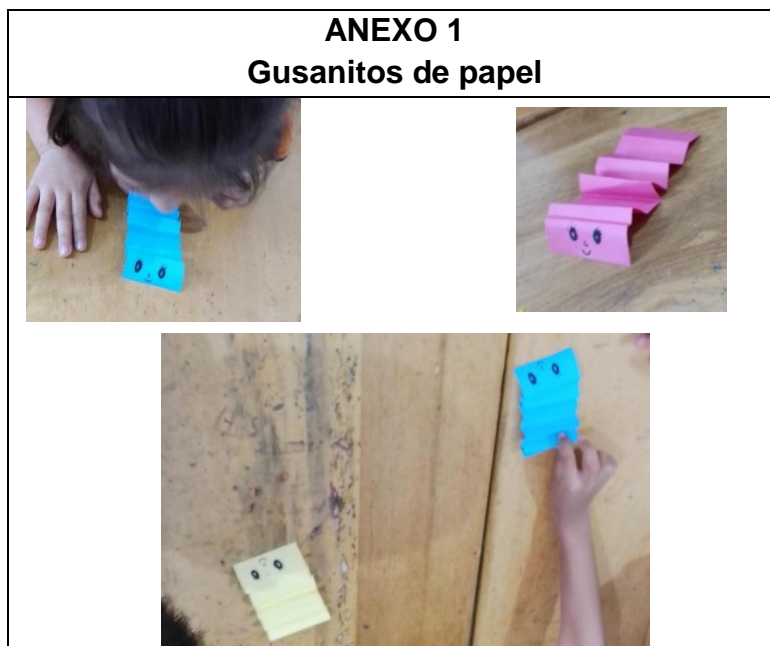


### Actividad de aprendizaje N<sup>o</sup>13

ACTIVIDAD: “Ayudamos a los gusanitos a llegar a su destino”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
Competencia / "Que los niños y niñas realicen el ejercicio del soplo"	Desempeño Criterio "CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS"	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	El niño indaga por iniciativa propia materiales como: gusanitos de papel y explora su uso.	El niño explora los gusanitos de papel y descubre su uso.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>INICIO:</b></p> <p>- Los niños sentados en forma de U escuchan decir que se les presentará algunos materiales. Pero que antes es necesario que recuerden los acuerdos de convivencia para poder utilizarlos de una mejor manera. ¿Cuáles son los acuerdos de convivencia para realizar nuestra actividad? Los niños brindan sus respuestas.</p> <p>Luego, los niños observan que se ha colocado sobre la mesa gusanitos de papel (<b>Anexo 1</b>) y se les pregunta: ¿Qué creen que hagamos con estos materiales? Los niños comparten sus opiniones.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>- Después de responder se les dice que el día de hoy vamos a soplar lo más fuerte que podamos. Y que, para ello, necesitaremos solo nuestra boca.</p> <p>- Los niños escuchan: para iniciar primero nos acercaremos y manipularemos con mucho cuidado el material puesto a su disposición. ¿Cómo harían para que el gusano llegue hacia el otro lado? Los niños indagan los materiales, de tal manera que descubren como hacerlo.</p> <p>- Una vez hayan explorado como realizar la actividad se indica que de 2 en 2 saldrán a participar y tienen que tratar lo más pronto de hacer llegar su gusanito de papel hacia el final del otro lado de la mesa.</p> <p><b>CIERRE:</b></p> <p>Finalmente, los niños responden a las preguntas: ¿Qué hemos hecho para hacer llegar el gusanito al otro lado? ¿Les fue fácil o difícil?</p>			
<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>			

Anexo:



Instrumento de evaluación:

<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p>	<p>El niño indaga por iniciativa propia materiales como: gusanitos de papel.</p>	<p>El niño no indaga por iniciativa propia materiales como: gusanitos de papel.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto indaga por iniciativa propia materiales como: gusanitos de papel.</p>	<p>El niño indaga por iniciativa propia materiales como: gusanitos de papel.</p>	<p>El niño supera al indagar por iniciativa propia materiales como: gusanitos de papel.</p>
---	---	--	---	---	--	---

Evidencia:



Actividad de aprendizaje N<sup>o</sup>14

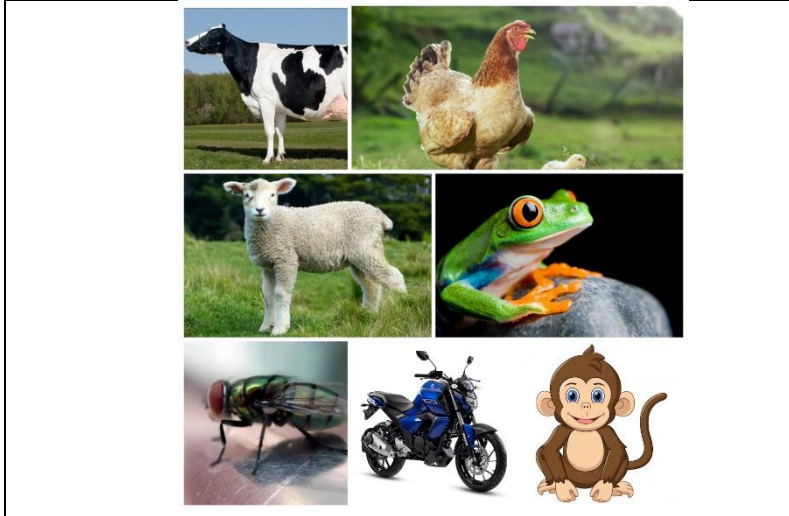
---

ACTIVIDAD: "Jugando a ser los animales de la granja"				
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
"Que los niños y niñas realicen sonidos onomatopéyicos"	"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	El niño realiza movimientos corporales y diferentes volúmenes de voz con el propósito de informar el sonido y movimiento que realizan algunos de los animales ovíparos y vivíparos.	El niño realiza movimientos y diferentes volúmenes de voz al representar a los animales ovíparos y vivíparos.
<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<p><b>INICIO:</b></p> <p>- Los niños sentados en sus sillas en forma de U escuchan decir que el día de hoy ha venido un animal a visitarlos, el cual es un títere mono llamado "Juancito" (<b>Anexo 1</b>). Se les comentan que Juancito el mono tiene deseos de conversar y reír junto con todos los niños, y se les pregunta ¿Qué necesitamos para poder escucharnos unos a otros? ¿Qué pasa si todos hablamos a la misma vez? ¿Entonces que necesitaremos cumplir para poder realizar nuestra actividad de la mejor manera? Se les muestra brevemente los acuerdos de convivencia.</p> <p>- Se les da a conocer que el tema de hoy es "Jugando a ser los animales de la granja"</p> <p>¿Creen ustedes que puedan imitar a los animales que hay en la granja? ¿Cómo los imitarían?</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>- Escuchan decir que en el salón somos muchos compañeritos, ¿cómo podríamos hacer para que todo participen? Los niños brindan sus ideas. Después de escucharlos se le pregunta: ¿Qué les parece si jugamos a "el arca de Noé"? ¿Han jugado alguna vez ese juego?</p> <p>- Los niños escuchan decir que realizará un ejemplo, sentados en U todos vamos a cantar la siguiente canción: En el arca de Noé todos caben todo caben en el arca de Noé todos caben y tú también, quieren oír cómo como dice el mono, quieres oír el mono dice así, en ese entonces la maestra simula como habla un mono y como se mueve o camina, después de ella simular vuelven a cantar: como dice el mono, el mono dice así: y todos los compañeros deben repetir lo que hizo la maestra o el compañero a quien le tocó.</p> <p>- Después del ejemplo todos los niños participan simulando al resto de animales tanto ovíparos como vivíparos.</p> <p>- Luego, todos los niños después de haber participado en la dinámica, responden a las siguientes preguntas: ¿Recuerdan cómo hablaba el caballo, el tigre, el pato? Los niños recuerdan simulando de manera breve.</p> <p><b>CIERRE:</b></p> <p>Por último, se les pregunta: ¿Les ha gustado conocer cómo hacen algunos de los animales? ¿Qué animal más les ha gustado?</p>			
<b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>			

Anexo:



**ANEXO 1**  
**Imágenes de animales y objetos**



Instrumento de evaluación:



Evidencias:

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>	<p>El niño realiza movimientos corporales y diferentes volúmenes de voz con el propósito de informar el sonido y movimiento que realizan algunos de los animales ovíparos y vivíparos.</p>	<p>El niño no realiza movimientos corporales ni diferentes volúmenes de voz al representar a algunos de los animales ovíparos y vivíparos.</p>	<p>El niño, algunas veces/con la ayuda del adulto realiza movimientos corporales y diferentes volúmenes de voz con el propósito de informar el sonido y movimiento que realizan algunos de los animales ovíparos y vivíparos.</p>	<p>El niño realiza movimientos corporales y diferentes volúmenes de voz con el propósito de informar el sonido y movimiento que realizan algunos de los animales ovíparos y vivíparos.</p>	<p>El niño supera al realizar movimientos corporales y diferentes volúmenes de voz con el propósito de informar el sonido y movimiento que realizan algunos de los animales ovíparos y vivíparos.</p>

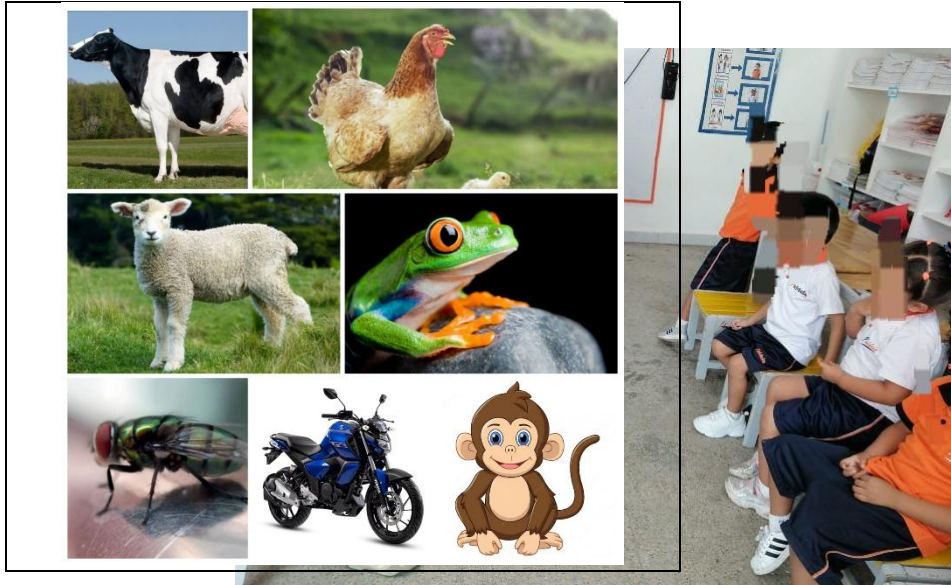


Actividad de aprendizaje N<sup>o</sup>15

ACTIVIDAD: “ Adivina, adivinador”				
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
<p>“Que los niños y niñas realicen imitaciones de animales u objetos mediante: movimientos o voz”</p>	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.</p>	<p>Utiliza movimientos y sonidos para transmitir señales de una adivinanza a sus compañeros.</p>	<p>Realiza movimientos y sonidos para transmitir señales de una adivinanza a sus compañeros.</p>
<p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p>	<p><b>INICIO:</b>                      Los niños sentados en asamblea escuchan decir que el día de hoy todos se convertirán en adivinadores pero que tendrán que adivinar mediante los movimientos y sonidos que realice el compañero que salga al frente, la maestra realiza un ejemplo ¿Creen que logren adivinar?                      ¿Alguna vez han intentado adivinar solo con la ayuda de movimientos?                      ¿Cómo podemos hacer para que sea más difícil el juego de las adivinanzas?</p> <p><b>DESARROLLO:</b>                      - Los niños escuchan que iniciarán con la actividad. Para ello, se le invita a un niño o niña a salir al frente a realizar la adivinanza para que los demás compañeros lo adivinen.                      El o la voluntaria que ha salido es llevada a un pequeño rincón del salón con el fin de mostrar el animal o acto sencillo en una imagen y la maestra le ayuda mencionando algunos movimientos o sonidos que dicho animal realiza, para realízalo delante de sus demás compañeros sin mencionar palabra alguna, con el fin de que ellos al levantar la mano opinen o infieran de que creen que es.                      Si algún niño o niña logra adivinar y da la respuesta correcta, se le cantará la canción “Bien Bien” con aplausos y el será el siguiente en participar si es que así lo desea.                      La misma secuencia se realiza hasta que se haya logrado que todos participen.</p> <p><b>CIERRE:</b>                      Finalmente, responden a las preguntas:                      - ¿Qué hemos utilizado para que las adivinanzas sean mucho más difíciles esta vez? ¿Les gustaría realizarlo con su familia? ¿A qué animal les fue más difícil imitar? ¿Recuerdan cuáles fueron los animales que tuvimos que adivinar? ¿Qué sonidos hacían?</p>			
<p><b>EVALUACIÓN FORMATIVA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica</li> </ul>			

Anexo:

<p><b>ANEXO 1</b>  <b>Imágenes de animales</b></p>
--



Instrumento de evaluación: Rúbrica

Evidencia:

Competencia / capacidad	Desempeño	Criterio	C	B	A	AD
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.</p>	<p>Utiliza movimientos y sonidos para transmitir señales de una adivinanza a sus compañeros.</p>	<p>No utiliza movimientos y sonidos para transmitir señales de una adivinanza a sus compañeros.</p>	<p>Algunas veces/con la ayuda del adulto utiliza movimientos y sonidos para transmitir señales de una adivinanza a sus compañeros.</p>	<p>Utiliza movimientos y sonidos para transmitir señales de una adivinanza a sus compañeros.</p>	<p>Supera al utilizar movimientos y sonidos para transmitir señales de una adivinanza a sus compañeros.</p>

**Anexo 9: Formato de asentamiento informado**

### FORMATO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento manifiesto que se me ha brindado información para la participación en la investigación científica que se aplicará a los niños de cuatro años del nivel inicial de la I.E.P "PAIDEIA".

Se me ha explicado que:

El objetivo del estudio es determinar la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en el lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución educativa particular PAIDEIA, La Esperanza - 2023.

- El procedimiento consiste en responder a test denominado Prueba del lenguaje oral (PLON-R) de Aguinaga.
- El tiempo de duración de la participación de mi menor hijo(a)/tutoriado(a) es de 455 minutos.
- Puedo recibir respuesta a cualquier pregunta o aclaración.
- Soy libre de rehusarme a que mi menor hijo(a) /tutoriado(a) participe en cualquier momento y dejar de participar en la investigación, sin que ello lo(a) perjudique.
- No se identificará la identidad de mi menor hijo(a) /tutoriado(a) y se reservará la información que proporcione. Sólo será revelada la información que proporcione cuando haya riesgo o peligro para su persona o para los demás o en caso de mandato judicial.
- Puedo contactarme con las autoras de la investigación Blas Avalos Pamela y León Vasquez Dayeli mediante correo electrónico para presentar mis preguntas y recibir respuestas.

Finalmente, bajo estas condiciones **ACEPTO** que mi menor hijo(a)/tutoriado(a) participe de la investigación.

DNI del Padre/tutor del estudiante: 70181938

Trujillo, 03 de mayo de 2022.

(Pamela Blas Avalos)

DNI N°: 75902569

(Dayeli León Vasquez)

DNI N°: 75429773

En caso de alguna duda o inquietud sobre la participación en el estudio puedo escribir a los correos electrónicos:

[blblasa01@upao.edu.pe](mailto:blblasa01@upao.edu.pe)

[dlecm3@upao.edu.pe](mailto:dlecm3@upao.edu.pe)

### FORMATO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento manifiesto que se me ha brindado información para la participación en la investigación científica que se aplicará a los niños de cuatro años del nivel inicial de la I.E.P. "PAIDEIA".

Se me ha explicado que:

El objetivo del estudio es determinar la influencia del taller de estrategias educativas de gamificación en el lenguaje oral en los niños de cuatro años de la institución educativa particular PAIDEIA, La Esperanza - 2023.

- El procedimiento consiste en responder a test denominado Prueba del lenguaje oral (PLON-R) de Aguinaga.
- El tiempo de duración de la participación de mi menor hijo(a)/tutorado(a) es de 455 minutos.
- Puedo recibir respuesta a cualquier pregunta o aclaración.
- Soy libre de rehusarme a que mi menor hijo(a) /tutorado(a) participe en cualquier momento y dejar de participar en la investigación, sin que ello lo(a) perjudique.
- No se identificará la identidad de mi menor hijo(a) /tutorado(a) y se reservará la información que proporcione. Sólo será revelada la información que proporcione cuando haya riesgo o peligro para su persona o para los demás o en caso de mandato judicial.
- Puedo contactarme con las autoras de la investigación Blas Avalos Pamela y León Vasquez Dayeli mediante correo electrónico para presentar mis preguntas y recibir respuestas.

Finalmente, bajo estas condiciones **ACEPTO** que mi menor hijo(a)/tutorado(a) participe de la investigación.

DNI del Padre/tutor del estudiante:  75 25 17 48

Trujillo, 03 de mayo de 2022.



(Pamela Blas Avalos)

DNI N°: 75902569



(Dayeli León Vasquez)

DNI N°: 75429773

En caso de alguna duda o inquietud sobre la participación en el estudio puedo escribir a los correos electrónicos:

[pblassa01@upao.edu.pe](mailto:pblassa01@upao.edu.pe)

[dleonv3@upao.edu.pe](mailto:dleonv3@upao.edu.pe)



**SOLICITO: Carta de presentación para aplicar instrumentos de recolección de datos**

**Dra.  
Directora del Programa Académico de Educación**

Nosotras, Blas avalos Pamela y León Vasquez Dayeli, alumnas del X ciclo del Programa Académico de Educación, con ID N° 000203675 y 000199983, ante Usted expongo:

Que, con la finalidad de ejecutar el proyecto de tesis titulado Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral - Trujillo, 2023, como parte del curso de Tesis II, acudo a su despacho para solicitar se me expida la **carta de presentación** respectiva para poder realizar la aplicación del Instrumento de lenguaje (PLON -R) de Aguinaga a los niños de 4 años de la I.E.P "PAIDEIA", Adjunto la presente resolución N° 0055-2023-EDUC-UPAO, de aprobación del proyecto de tesis y los instrumentos de recojo de información que se empleará en la presente investigación.

La carta de presentación deberá estar dirigida a Rosa Arletti Díaz Aponete, quien es directora y fundadora de la I.E.P "PAIDEIA".

Esperando acceda a mi petición, agradezco su gentil atención al presente.

Trujillo, 03 de mayo del 2023.

Alumna de Educación del X ciclo  
ID N° 000203675

Alumna de Educación del X ciclo  
ID N° 000199983

Docente del curso Tesis II: Dra. Sonia Quezada García

**Anexo 11: Solicitud de la directora del programa de estudio hacia la directora de**

Trujillo, 22 de junio del 2023

**OFICIO N° 0225-2023-EDUC-UPAO**

Señora Magíster  
**ROSA ARLETTI DÍAZ APONTE**  
Directora  
Institución Educativa Particular "PAIDEIA"  
**Presente.** -

**ASUNTO: SOLICITA DAR FACILIDADES A ESTUDIANTES PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS**

De mi especial consideración:

Me dirijo a Usted, para saludarla cordialmente y, a la vez, manifestarle que las estudiantes del X ciclo del curso de Tesis II: **BLAS AVALOS PAMELA Y LEÓN VASQUEZ DAYELI**, vienen realizando su proyecto de tesis, titulado "Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral - Trujillo, 2023,"; motivo por el cual, solicitamos su apoyo, para que se le brinden las facilidades, a fin, de que puedan aplicar de lenguaje (PLON-R) de Aguinaga a los niños de 4 años en su digna Institución. Adjunto Resolución de inscripción de proyecto de tesis.

Esperando contar con su apoyo en lo solicitado, aprovecho la oportunidad para renovarle los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



*Ketty Cecilia Horna Alvarez*

**Ms. KETTY CECILIA HORNA ALVAREZ**  
**DIRECTORA**

**Anexo 12: Resolución del proyecto**

Trujillo, 19 de junio de 2023

**RESOLUCIÓN DE DECANATO N° 181-2023-FAEDHU-UPAO**

**Visto**, el OFICIO N° 0218-2023-EDUC-UPAO de la Dirección del Programa de Estudio de Educación expresa opinión favorable sobre la solicitud de cambio de nombre de su Proyecto de Tesis de las estudiantes del Programa de Estudio de Educación, **BLAS AVALOS, BRIGIDA PAMELA y LEON VASQUEZ, DAYELI JOHANNA**, y;

**CONSIDERANDO:**

Que, mediante Resolución N° 103-2022-FAEDHU-UPAO, se autorizó la inscripción del Proyecto de investigación de Tesis titulado: TALLER DE ESTRATEGIAS EDUCATIVAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN DEL NIVEL INICIAL TRUJILLO - 2022, registrado en el Registro de Proyectos con el número N° 3-2023, las recurrentes solicitan el cambio del nuevo título en su proyecto de tesis: **Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años-Trujillo, 2023**, presentado por las estudiantes **BLAS AVALOS, BRIGIDA PAMELA y LEON VASQUEZ, DAYELI JOHANNA**, designando como asesor al Docente de la asignatura Tesis II;

Que, mediante documento del 15 de junio de 2023 las referidas alumnas solicitan el cambio de nombre de su proyecto de tesis, con el visto bueno de la docente de la asignatura de Tesis II;

Estando a las razones expuestas y en uso de las atribuciones estatutarias conferidas a este Despacho para dirigir la gestión académica y administrativa de la Facultad;

**SE RESUELVE:**

**Primero: DISPONER**, el título actual del proyecto de tesis: **Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años-Trujillo, 2023**, considerando la fecha de culminación el 7 de febrero de 2024.

**Segundo: PONER**, en conocimiento de las unidades comprometidas en el cumplimiento de la presente resolución.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.**



Dra. Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz  
Decana



Dra. Karina Lizet Salinas Carranza  
Secretaria Académica

C.C. PEI, Interesadas, Asesor(a), archivo.



Quien suscribe:

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "PAIDEIA" DEL DISTRITO LA  
ESPERANZA – TRUJILLO – LA LIBERTAD EXTIENDE LA SIGUIENTE

### CONSTANCIA

**Hace constar:**

Que, las señoritas: **Blas Avalos, Brigida Pamela y León Vasquez, Dayeli**, estudiantes del **X ciclo** de la carrera de educación inicial de la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo, han realizado la aplicación del taller del curso de tesis II denominado "Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular – Trujillo, 2023" en las aulas A y B, concluido en 15 sesiones en la I.E.P. PAIDEIA.

Se extiende la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines convenientes.

Trujillo, 30 de mayo de 2023

*Atentamente,*



Ms. Ros Arletti Diaz Aponte  
DIRECCIÓN  
I.E.P. PAIDEIA COLLEGE

**Anexo 14: Constancia del asesor**

## CONSTANCIA DE ASESOR

Señora Decana de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dra. Sonia LLaquelín Quezada García con DNI N° 18184207 y con ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2370-8418>, como asesora del trabajo de investigación titulado: Taller de estrategias educativas de gamificación para el desarrollo del lenguaje oral en niños de cuatro años de una institución particular -Trujillo, 2023, desarrollada por: Blas Avalos Brigida Pamela con número de ID. 000203675 y León Vásquez Dayeli Johanna con número de ID. 000199983, estudiantes del Programa de Estudio de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de Grados y Título de la Universidad Privada Antenor Orrego y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Educación y Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, julio de 2023.



---

Dra. Sonia LLaquelín Quezada García

DNI: 18184207

ORCID: 0000-0003-2370-8418

Asesora