

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

Ministerio de Educación

Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública

“PIURA”



**Efecto de los Juegos de Roles en el Desarrollo del
Lenguaje Verbal en Niños de Educación Inicial 2025**

Tesis Presentada Por:

**BR. Yuleisy Estefani, JARAMILLO AMBULAY
ID ORCID: 0009-0003-8859-6995**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
Programa de Estudios: Educación Inicial**

ASESORA:

**Mg. Ángela Martina Bruno Seminario
ID ORCID: 0000-0002-3308-4509**

**Línea de Investigación
Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes**

**PIURA – PERÚ
2025**

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

**Ministerio de Educación
Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública
“PIURA”**



**Efecto de los Juegos de Roles en el Desarrollo del
Lenguaje Verbal en Niños de Educación Inicial 2025**

Tesis Aprobada en Forma y Estilo por:

Miembro Presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas

Miembro Secretario: Mg. María del Rosario García Cortegana

Miembro Vocal: Mg. Flor María Talledo Coveñas

**“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA
ECONOMÍA PERUANA”**

**Ministerio de Educación
Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública
“PIURA”**



**Efecto de los Juegos de Roles en el Desarrollo del
Lenguaje Verbal en Niños de Educación Inicial 2025**

La Suscrita Declara que es Original en su Contenido y Forma:

JARAMILLO AMBULAY, Yuleisy Estefani

PIURA – PERÚ

2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

CERTIFICA:

Que; el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación presentado por la investigadora: Br. **JARAMILLO AMBULAY YULEISY ESTEFANI** del Programa de Estudios de Educación Inicial denominado:

EFFECTO DE LOS JUEGOS DE ROLES EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2025

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

14%

Distrito veintiséis de octubre, **22 DIC 2025**



[Firma]
 M. Sc. Ángela Martina Bruno Seminario
 ORCID ID: 0080-0002-3308-4509
 Jefatura de Unidad de Investigación

Mg. AMBS/JUI
 bam



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFODI: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

1. IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres **JARAMILLO AMBULAY YULEISY ESTEFANI**

DNI N° 46437031

Correo electrónico: yulijaramilloambulay@gmail.com

Código de matrícula alumna 46437031

ID ORCID 0009-0003-8859-6995

2. IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo de investigación:

EFFECTO DE LOS JUEGOS DE ROLES EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2025

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

Programa Formativo

Formación Inicial Docente

Programa de Estudios

Educación Inicial

Autor (a) Br. JARAMILLO AMBULAY YULEISY ESTEFANI

Asesor (a) Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO

ID ORCID Asesor 0000-0002-3308-4509

DNI N° 02690664

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOP: 04/05/16 – REVISIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el archivo Word y Archivo PDF que entregó a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN – (Metadato Obligatorio – Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

FUNCIONES COGNITIVAS Y SOCIOAFECTIVAS IMPLICADAS EN EL APRENDIZAJE

Distrito Veintiséis de octubre,

BR. JARAMILLO AMBULAY YULEISY ESTEFANI
DNI. 46437031



Mg. AMBS/JUI
bam



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE
 TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL
 REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL**

Yo, Br. **JARAMILLO AMBULAY YULEISY ESTEFANI** identificada con DNI N° 46437031,
 como autor (a) del trabajo de investigación titulado:

**EFFECTO DE LOS JUEGOS DE ROLES EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE
 VERBAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2025**

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes

Egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de
 Educación Inicial;

DECLARO QUE:

Este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación
 oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras
 publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la
 Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la
 normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Grado Académico de
 Bachiller en Educación.

Distrito Veintiséis de octubre, **22 DIC 2025**


 Br. **JARAMILLO AMBULAY YULEISY ESTEFANI**
 DNI. N° 46437031

Mg. AMBS/JUI
 bam



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/V/MGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Constancia de Aprobación de Asesor (a)

Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"


Yo, **Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO**, identificada con DNI N° 02690664 como asesora del trabajo de investigación: TESIS.

EFFECTO DE LOS JUEGOS DE ROLES EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2025

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

desarrollada por la Bachiller **YULEISY ESTEFANI JARAMILLO AMBULAY**, identificada con DNI N° **46437031** egresado (a) del Programa Formativo de Formación Inicial Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo de investigación con fines de Obtención del Título Profesional. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios

Distrito Veintiséis de octubre, **04 NOV 2025**


Mg. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO
 DNI N° 02690664

Mg. AMBS/JUI
 bam

Dedicatoria

A mi madre Margarita por apoyarme en mi formación y crecimiento profesional.

A mi hijo Juan David quien ha sido mi fuente de inspiración y superación en la vida para seguir cada día adelante.

Agradecimiento

Agradezco a Dios y a la Escuela de Educación Superior pedagógica Pública “Piura” por su contribución a mi formación profesional. Extiendo también mi agradecimiento a mis docentes por su apoyo durante el desarrollo de esta tesis. Mi sincero reconocimiento a mi asesora, Ángela Martina Bruno Seminario, por su guía, apoyo y dedicación, fundamentales para culminar con éxito este proceso.

Índice de Contenido

Carátula 2	ii
Certificado de Índice de Similitud	iv
Formato de Autorización para Publicación en el Repositorio Académico Digital	v
Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Académico Digital	vii
Informe del Asesor	viii
Dedicatoria	ix
Agradecimiento	x
Índice de Contenido	xi
Índice de Tablas	xiv
Índice de Figuras	xv
Resumen	xvi
Abstract	xvii
Introducción	18
Capítulo I.....	20
Planteamiento de la Investigación.....	20
1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	20
1.2. Formulación del Problema	24
1.3. Objetivos de la Investigación	24
1.3.1. Objetivo General.....	24
1.3.2. Objetivo Específico.....	24
1.4. Justificación de la Investigación.....	25
1.5. Delimitación de la Investigación	26
1.5.1. Delimitación Espacial	26
1.5.2. Delimitación Temporal	26

1.5.3. Delimitación Teórica	27
Capítulo II.	28
Marco Teórico.....	28
2.1. Antecedentes de la Investigación	28
2.1.1. Internacional	28
2.1.2. Nacional.....	29
2.1.3. Regional.....	30
2.2. Bases Teórico Conceptuales.....	32
2.2.1. El lenguaje verbal	32
2.2.1.1. ¿Qué es lenguaje verbal?	32
2.2.1.2. Elementos del lenguaje verbal	35
2.2.1.3. Dimensiones del lenguaje verbal	37
2.2.1.4. Desarrollo del lenguaje verbal	39
2.2.1.5. Importancia del lenguaje verbal.....	40
2.2.2. Teorías que Respaldan al lenguaje verbal.....	41
2.2.2.1. Teoría Psicolingüística de Chomsky.....	41
2.2.2.2. Teoría Psicogenética de Jean Piaget	43
2.2.3. El Juego de Roles.....	45
2.2.3.1. Concepto del Juego de Roles	45
2.2.3.2. Tipos de Juego de Roles	46
2.2.3.3. Etapas del juego de Roles	55
2.2.3.4. Características del Juego de Roles.....	56
2.2.3.5. Beneficios del Juego de Roles	59
2.2.3.6. Importancia del Juego de Roles	61
2.3. Definición de Términos.....	62
Capítulo III.	65

Marco Metodológico.....	65
3.1. Enfoque de la Investigación	65
3.2. Tipo de la Investigación	65
3.3. Diseño de la Investigación.....	66
3.4. Población, Muestra y Muestreo	67
3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	67
3.6. Procesamiento y Análisis de Datos	69
Capítulo IV.....	71
Resultados	71
4.1. Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivo	71
<i>Medida de los efectos de los juegos de roles en el lenguaje verbal.....</i>	<i>71</i>
<i>Resultado del pretest para lenguaje verbal</i>	<i>72</i>
<i>Diferencias calculadas del pretest y postest para lenguaje verbal.....</i>	<i>74</i>
4.2. Contrastación de Hipótesis	75
4.3. Discusión de los Resultados	80
Capítulo V.....	86
Conclusiones y Recomendaciones	145
Conclusiones.....	145
Recomendaciones	147
Referencias Bibliográficas	148
Anexos.....	159
Anexo 2: Operacionalización de Variables	161
Anexo 3: Instrumento de Medida	167
Anexo 6: Base de datos.....	177
Anexo 7: Propuesta de intervención	179

Índice de Tablas

Tabla 1. Distribución de la Muestra de Estudio	67
Tabla 2. Instrumento de Recolección de Datos.....	67
Tabla 3. Niveles de Logro para la Evaluación de las Competencias	68
Tabla 4. Medida de los efectos de los juegos de roles en el lenguaje verbal	71
Tabla 5. Resultado del pretest para lenguaje verbal.....	72
Tabla 6. Resultado del postest de lenguaje verbal.	73
Tabla 7. Diferencias calculadas del pretest y postest para lenguaje verbal.....	74
Tabla 8. Análisis de normalidad para pretest, postest y diferencias	75
Tabla 9. Prueba de Rangos con Signos de Wilcoxon para Hipótesis general.....	76
Tabla 10. Prueba de Rangos con Signos de Wilcoxon para Pretes general.....	77
Tabla 11. Prueba de Rangos con Signos de Wilcoxon para Postest.....	78
Tabla 12. Prueba de Rangos con Signos de Wilcoxon para Postest.....	79

Índice de Figuras

Figura 1. Distribución de niveles de lenguaje verbal en pretest.....	72
Figura 2. Distribución de niveles de conciencia fonológica en postest	73
Figura 3. Comparación de lenguaje verbal en pretest y postest.....	74

Resumen

El objetivo general de este estudio fue determinar el efecto del juego de roles en el desarrollo del lenguaje verbal en los niños de educación inicial en el año 2024. Se utilizó una metodología aplicada, con un enfoque cuantitativo de nivel descriptivo y un diseño preexperimental con enfoque longitudinal. Se llevó a cabo una secuencia de 12 sesiones de aprendizaje durante dos meses, empleando un pretest y un posttest al finalizar las sesiones.

La población estuvo conformada por 296 niños, de los cuales se seleccionó una muestra intencional por conveniencia de 25 niños (15 niños y 10 niñas) del aula “Esperanza”. La técnica de recolección de datos fue la observación y el instrumento utilizado fue una lista de cotejo con 26 ítems, organizada en cuatro dimensiones del lenguaje: morfosintáctica, fonológica, semántica y sintáctica.

Se observaron mejoras significativas en el desarrollo del lenguaje verbal. La media aumentó de 37.52 a 61.36, la mediana de 35.00 a 58.00 y la desviación estándar de 11.09 a 15.04. A nivel morfosintáctico, el nivel de inicio disminuyó de 36% a 20%, mientras que el logro destacado aumentó de 4% a 28%. En el nivel fonológico, el inicio disminuyó de 60% a 20% y el logro destacado aumentó de 8% a 24%. En el nivel semántico, el logro destacado aumentó de 4% a 40% y el inicio disminuyó de 40% a 20%. En el nivel sintáctico, el logro esperado aumentó de 4% a 20% y el logro destacado aumentó de 4% a 28%.

Para determinar el impacto de los juegos verbales en el lenguaje verbal, se utilizó la prueba de Wilcoxon, la cual arrojó un estadístico Z de -4.287 y una significancia de 0.002, confirmando una diferencia estadísticamente significativa; por lo tanto, se concluye que los juegos de roles fueron efectivos para mejorar el lenguaje verbal en los niños evaluados.

Palabras clave: Juego, Educación, Estrategia, Expresión y Comunicación.

Abstract

The general objective of the study was to design a proposal using role-playing games that aims to improve the development of oral language in 4-year-old children at the I.E. N°018 "Domingo Savio" in Piura 2024. An applied methodology was used, under a quantitative approach, through a descriptive level, and a pre-experimental design with a longitudinal cut because a sequence of 12 learning sessions was developed over a period of 2 months. The population and sample consisted of 25 children (15 boys and 10 girls). The technique used was observation, and the checklist instrument with 26 items, organized into four dimensions of language: morpho-syntactical, phonological, semantic and syntactical. Significant improvements in the development of oral language were revealed. The mean increased from 37.52 to 61.36, the median from 35.00 to 58.00 and the standard deviation from 11.09 to 15.04. At the morpho-syntactic level, the onset decreased from 36% to 20%, while the outstanding achievement increased from 4% to 28%. At the phonological level, the onset went from 60% to 20% and the outstanding achievement from 8% to 24%. At the semantic level, the outstanding achievement rose from 4% to 40% and the onset level dropped from 40% to 20%. At the syntactic level, the expected achievement went from 4% to 20% and the outstanding achievement from 4% to 28%. The Wilcoxon test was used to determine the impact of verbal games on verbal language, which yielded a Z statistic of -4.287 and a significance of 0.002, confirming a statistically significant difference; therefore, it was concluded that role-playing games were effective in improving verbal language in the children evaluated.

Keywords: Play, Education, Strategy, Expression and Communication

Introducción

El lenguaje verbal es recurso clave formativo infantil holístico, posibilita exteriorizar pensamientos, emociones y establecer relaciones sociales significativas. Considerando que el entorno educativo debe proporcionar estímulos adecuados para potenciar esta habilidad, se ha desarrollado el estudio actual exploratorio titulado “Efecto de los juegos de roles en el desarrollo del lenguaje verbal en niños de educación inicial”. Este estudio estableció como propósito rector estructurar una propuesta basada en un juego dramático que refuerza el habla infantil en los niños de 4 años de la I.E N°018 “Domingo Savio” de Piura y, como objetivos específicos, evaluar el nivel de las dimensiones de claridad, fluidez y coherencia en su lenguaje, con el propósito de mitigar las deficiencias detectadas en esta área.

El planteamiento de este estudio responde a la demanda de disponer de recursos didácticos innovadores que integren elementos lúdicos y educativos en el aula, especialmente en una fase decisiva del crecimiento infantil, donde el juego constituye un medio natural de aprendizaje. Se ha considerado el juego de roles como una metodología efectiva para fomentar el progreso del lenguaje verbal, al permitir que los niños participen en acciones significativas que promueven la creatividad, la socialización y la comunicación. Desde esta perspectiva, la propuesta planteada no solo busca optimizar el desempeño lingüístico, sino además aportar al crecimiento de habilidades sociales y cognitivas, alineadas con los objetivos del currículo nacional. Este enfoque resalta la importancia de ahondar en el estudio del lenguaje verbal, ya que su fortalecimiento permite formar individuos capaces de participar en diferentes contextos comunicativos, expresar opiniones y resolver problemas de manera efectiva.

La investigación se presenta estructurada en cinco capítulos: En el Capítulo I, Planteamiento del problema, se expone y analiza la problemática vinculada con las dificultades en el desarrollo del lenguaje verbal en los niños, tomando en cuenta el contexto internacional, nacional y local. Asimismo, se presentan la definición del problema, los objetivos, la fundamentación y las delimitaciones del estudio, proporcionando un marco claro para la investigación.

En el Capítulo II, Marco teórico, se abordan los antecedentes relacionados con el problema de investigación, organizados en los niveles internacional, nacional y regional. Asimismo, se elaboran las bases teóricas relacionadas con el lenguaje verbal y el juego de roles, incluyendo sus características, tipos, elementos y fundamentos teóricos. También se exponen las nociones conceptuales y operativas de las variables estudiadas para facilitar su comprensión.

El Capítulo III, Marco metodológico, detalla el diseño del estudio, que se enmarca en un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo. Se especifican la población y la muestra seleccionada, el instrumento empleado para la recopilación de datos y el procedimiento seguido para obtener los hallazgos.

En el Capítulo IV, Resultados, se analizan y describen los resultados obtenidos tras administrar del instrumento a los infantes, identificando los niveles de claridad, fluidez y coherencia en el lenguaje verbal. Estos resultados se utilizaron como base para elaborar y validar la propuesta del juego de roles. Asimismo, se presenta una discusión crítica de los datos vinculados con los objetivos la investigación y la literatura revisada.

Finalmente, en el Capítulo V, Propuesta, se desarrolla la propuesta educativa centrada en el juego de roles, la cual incluye su fundamentación teórica, la justificación y el objetivo general. Se detalla un conjunto de talleres diseñados para implementarse en el aula, orientados a potenciar las habilidades lingüísticas de los niños. El trabajo culmina con las conclusiones, las sugerencias, las fuentes bibliográficas y los anexos de respaldo y aportan solidez académica al estudio realizado.

Capítulo I.

Planteamiento de la Investigación

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

En consideración con Zulay (2020), el desarrollo del lenguaje verbal en las etapas iniciales de vida es fundamental para el correcto desempeño académico y social infantil, dado que en esta fase se sientan los cimientos para una comunicación efectiva durante su trayectoria escolar. En este sentido, para Amaya (2020), las instituciones educativas tienen la responsabilidad de implementar estrategias pedagógicas adecuadas que promuevan el enriquecimiento del lenguaje oral. Sin embargo, para Bermejo et al. (2020), en muchas ocasiones, estas estrategias no se aplican de manera efectiva, lo que genera limitaciones en la competencia comunicativa infantil. La realidad demuestra que, a pesar de la importancia de este aspecto, se subestima el progreso de la comunicación oral en la primera etapa (Bizelli, 2024). En muchos casos, se observa que los niños no reciben la atención necesaria para fortalecer esta habilidad, lo que limita su capacidad para comunicarse adecuadamente en su entorno escolar y social (Ventura, 2023).

Asimismo, este fenómeno no es exclusivo, sino que refleja una problemática a nivel más amplio, que afecta tanto a las escuelas a nivel nacional e internacional. Según el MINEDU (2021), se ha identificado que los docentes, en su mayoría, no utilizan metodologías innovadoras ni recursos que incentiven el progreso del lenguaje verbal en sus estudiantes. La falta de propuestas didácticas como los juegos de roles, que facilitan que los niños practiquen y mejoren su capacidad de expresión en situaciones simuladas, contribuye a que los niños no desarrollen una comunicación efectiva. De acuerdo con estudios recientes realizados en diversas regiones, se ha observado lo siguiente:

A nivel global, Según datos de la UNESCO, se estima que alrededor del 60% de los niños en países en desarrollo tienen un acceso limitado a programas de estimulación temprana del lenguaje, lo que repercute directamente en su habilidad para comunicarse de manera efectiva en la escuela y en otros contextos sociales. En África,

el 40% de los niños no alcanzan los niveles esperados en el progreso del lenguaje verbal antes de los 5 años, debido a la falta de ingreso a una formación educativa óptima y a la influencia de factores como la carencia económica, la malnutrición y la limitación de recursos educativos. En Europa y Oceanía, aunque la situación es más favorable, aún existen disparidades significativas, debido a barreras lingüísticas y culturales. En cuanto a las causas, se destacan la insuficiente estimulación lingüística en el hogar, la carencia de recursos y capacitación docente, y el entorno social inadecuado para la práctica del lenguaje (UNESCO, 2023).

A nivel internacional, en España enfrenta desafíos significativos que varían según las regiones, pero que en general reflejan una problemática común en la enseñanza infantil. A pesar de la concienciación creciente sobre su importancia, se observa que, en ciudades como Madrid, Barcelona y Valencia, los índices de retraso en el desarrollo del lenguaje son elevados. Según UNICEF (2025), alrededor del 20% de los niños de entre 3 y 5 años en España evidencian complicaciones en el desarrollo del lenguaje, lo cual repercute en su habilidad comunicativa. Este problema es aún más prevalente en zonas urbanas con alta diversidad socioeconómica, donde factores como la escasez de estimulación lingüística en el hogar, la ausencia de recursos educativos pertinentes y la desigualdad de acceso a intervenciones tempranas contribuyen a la deficiencia en el progreso del lenguaje oral.

A escala de Latinoamérica y el Caribe, de acuerdo al Banco Mundial, alrededor del 60% de este sector no alcanzan los grados óptimos de comprensión de lectura en sus primeros años de educación primaria, lo que indica deficiencias en la formación de habilidades verbales básicas desde la infancia. En países como México, Brasil y Colombia, hasta el 50% de los niños en contextos rurales o de bajos recursos presentan retrasos significativos en su capacidad para expresarse de manera oral, lo que agrava la brecha educativa existente. Las principales causas incluyen la falta de acceso a programas de estimulación temprana, el déficit de recursos educativos, y las condiciones socioeconómicas desfavorables en muchas comunidades. Como consecuencia, los niños con dificultades en el desarrollo del lenguaje oral tienen mayores probabilidades de enfrentar obstáculos académicos a medida que crecen, lo

que afecta de forma adversa su desempeño académico y en su integración social (UNESCO, 2021).

A nivel nacional, el desarrollo del lenguaje oral en la etapa preescolar sigue siendo una preocupación significativa, especialmente en diversas regiones con condiciones socioeconómicas desfavorables. Según un estudio realizado en la ciudad de Juliaca, se constató que únicamente el 66,7% de infantes con cinco años presentan un desarrollo del lenguaje normal, mientras que un 9,5% tiene retrasos y un 23,8% necesita mejorar sus habilidades lingüísticas. Este fenómeno se presenta con mayor intensidad en áreas rurales y en departamentos como Arequipa, Cusco y Puno, donde factores como el escaso nivel formativo parental, las limitaciones para servicios de salud, y el aislamiento social contribuyen al retraso en el desarrollo del lenguaje (MINEDU, 2020).

A nivel local, La Institución Educativa “Domingo Savio” está ubicada en Piura y ofrece atención educativa en dos turnos, mañana y tarde, bajo la administración de la Dirección Regional de Educación de Piura (DRE PIURA). Esta institución se caracteriza por su ambiente familiar y un equipo de profesionales dedicados al desarrollo holístico del alumnado, promoviendo su bienestar personal, social y académico. La I.E. tiene como objetivo principal el progreso de estudiantes con habilidades y aptitudes que posibiliten sobresalir en un contexto cambiante, formando individuos con una alta autoestima, inteligencia, habilidades sociales y una sólida base académica, moral y emocional, con miras a su éxito tanto personal como profesional.

En respuesta a los retos de la sociedad contemporánea, la institución se enfoca en fomentar el pensamiento crítico, las aptitudes comunicativas y la curiosidad, promoviendo un aprendizaje activo y exploratorio. Los infantes de 4 años que forman parte de la investigación muestran un adecuado progreso físico y motor, lo que les permite tener un buen control de sus movimientos y participar activamente en actividades lúdicas. Además, algunos presentan un desarrollo destacado en habilidades matemáticas como el conteo, clasificación y organización. Sin embargo, se ha identificado que presentan dificultades en la expresión oral, lo que se refleja en las

interacciones cotidianas y afecta su participación en actividades orales con los docentes y compañeros.

Además, la institución cuenta con un enfoque educativo que promueve la inclusión y el respeto a la diversidad, promoviendo que cada niño se desarrolle según sus ritmos y habilidades. La metodología empleada en la I.E. "Domingo Savio" se caracteriza por un aprendizaje centrado en el niño, donde se busca que los pequeños sean protagonistas de su propio proceso educativo.

Esta limitación en el lenguaje oral fue el motivo principal para la puesta en práctica de estrategias creativas dentro del aula, como los juegos de roles, con el objetivo de fortalecer su capacidad de comunicación. En total, se cuenta con un grupo de 25 niños que forman parte de este estudio, cuyo propósito es mejorar su desarrollo del lenguaje oral mediante estas actividades lúdicas y efectivas.

El análisis de la realidad durante la labor educativa, permitió evidenciar empíricamente que si bien, según las directrices del MINEDU, a esta edad los niños deberían poder expresar sus ideas de forma coherente y adecuada, comprender mensajes orales y participar activamente en interacciones comunicativas. Sin embargo, los niños en esta institución presentan dificultades notorias en áreas como la fluidez verbal, la organización de sus ideas y la capacidad para comprender y seguir instrucciones complejas. Esto limita su desarrollo en competencias clave como la comprensión auditiva y la expresión oral, que son fundamentales para la integración de los niños en el entorno educativo. Además, se observa que muchos docentes no aplican estrategias innovadoras, de manera escasa promueven el uso de métodos interactivos y lúdicos para estimular la expresión oral, en gran consideración algunos maestros siguen utilizando enfoques tradicionales que no favorecen una comunicación efectiva ni motivan a los infantes a involucrarse activamente.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿Cuáles son los efectos de los juegos de roles en el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

¿Cuál es el nivel de desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la IE N° 018 “Domingo Savio” de Piura en el año 2024, antes de la aplicación de los juegos de roles?

¿Cuál es el nivel de desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la IE N° 018 “Domingo Savio” de Piura en el año 2024, después de la aplicación de los juegos de roles?

¿Cuál son las diferencias que existen en el nivel de desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la IE N° 018 “Domingo Savio” de Piura en el año 2024, al comparar antes y después de la aplicación de los juegos de roles?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar los efectos de los juegos de roles en el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024.

1.3.2. Objetivo Específico

Identificar el nivel de desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la IE N° 018 “Domingo Savio” de Piura en el año 2024, antes de la aplicación de los juegos de roles.

Establecer el nivel de desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la IE N° 018 “Domingo Savio” de Piura en el año 2024, después de la aplicación de los juegos de roles.

Establecer las diferencias que existen en el nivel de desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la IE N° 018 “Domingo Savio” de Piura en el año 2024, al comparar antes y después de la aplicación de los juegos de roles.

1.4. Justificación de la Investigación

Desde la justificación teórica se sustenta en las corrientes pedagógicas que enfatizan la relevancia de la comunicación verbal en el la formación completa de la niñez en la etapa inicial. En primer lugar, se considera la teoría de Vygotsky sobre el desarrollo sociocultural (1978), que resalta la importancia de las relaciones sociales en el aprendizaje, especialmente en el desarrollo del lenguaje. Según Vygotsky, el lenguaje es clave para la construcción del pensamiento y la comprensión del mundo, y su desarrollo se ve potenciado en contextos de interacción social. En relación a la variable lenguaje verbal, la teoría de Vygotsky sostiene que los niños aprenden a través de la comunicación con sus pares y adultos, lo que justifica la relevancia de aplicar estrategias que favorezcan la expresión oral en el aula. Además, la Teoría del Juego de Roles de Piaget (1962), quien considera que el juego simbólico es clave en la evolución mental y lingüística en la infancia, respalda la propuesta de utilizar juegos de roles como herramienta didáctica. A través de estos juegos, los niños pueden explorar diferentes contextos y personajes, lo que estimula la creatividad, la fluidez verbal y la habilidad de argumentación, aspectos fundamentales del desarrollo lingüístico en la educación inicial.

Desde el la justificación práctica, beneficiará directamente a los niños de 4 años de la I.E. N°018 "Domingo Savio" al proporcionarles una intervención pedagógica específica para mejorar su lenguaje verbal. La implementación de juegos de roles contribuirá a que los niños adquieran habilidades lingüísticas más avanzadas, tales como la capacidad de organizar sus ideas de manera coherente y expresarlas con mayor claridad y fluidez.

Además, la propuesta será de utilidad para los docentes, quienes recibirán herramientas y estrategias innovadoras para trabajar en el aula, mejorando sus prácticas pedagógicas y su capacidad para gestionar el progreso del lenguaje oral en los niños. De este modo, no solo se fortalecerá el progreso académico del alumno, así como la capacitación continua de los maestros, al incorporar nuevas metodologías que pueden aplicarse de forma efectiva en su entorno educativo.

Desde la justificación práctica, el estudio adopta un enfoque propositivo, dado que busca no solo evaluar los niveles de desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años, sino también proponer una intervención educativa a través de un plan didáctico apoyado en la dramatización. La metodología de diagnóstico permitirá conocer el estado actual de las habilidades lingüísticas de los niños mediante la implementación de instrumentos específicos que evalúen aspectos como la fluidez, coherencia y claridad en su expresión verbal. Posteriormente, con base en los resultados obtenidos, se diseñará una secuencia didáctica orientada a mejorar estas habilidades, incorporando sesiones educativas que utilicen el juego de roles como principal herramienta pedagógica. Este enfoque garantizará una intervención adecuada y personalizada, ajustada a las necesidades particulares de los estudiantes, y permitirá evaluar el impacto de la propuesta en el progreso del lenguaje oral de manera continua y sistemática.

1.5. Delimitación de la Investigación

1.5.1. Delimitación Espacial

El estudio se realizará en la I.E. N°018 "Domingo Savio", situada en el distrito de Piura, en el Departamento de Piura. La intervención se enfocará en el aula de 4 años, donde se realizará el diagnóstico y la posterior aplicación de la propuesta de mejora en el progreso del lenguaje verbal de los niños.

1.5.2. Delimitación Temporal

El estudio se llevará a cabo durante un período de abril a diciembre de 2024, durante el ciclo escolar correspondiente al año 2024, permitiendo la

aplicación de las fases de diagnóstico y propuesta en el mismo marco temporal, de forma que los resultados puedan evaluarse de manera continua y efectiva.

1.5.3. Delimitación Teórica

El marco teórico del estudio se estructura en torno a dos variables clave: la variable problema, que es el progreso del lenguaje verbal, y la variable propuesta, que es el empleo de juegos de roles como herramienta pedagógica. En cuanto a la variable problema, se exploran las siguientes dimensiones del lenguaje verbal: el nivel morfosintáctico (forma), el nivel fonológico (reproducción), el nivel semántico (contenido) y el nivel sintáctico (uso). Estas dimensiones permiten un análisis detallado de los ámbitos donde los menores muestran limitaciones en su expresión verbal. La propuesta se centra en el uso de juegos de roles como método para potenciar estas competencias lingüísticas en los infantes de 4 años, facilitando la interacción y la práctica de habilidades comunicativas de forma dinámica y lúdica.

Capítulo II.

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la Investigación

Para llevar a cabo el análisis de las variables en estudio, lenguaje oral y juegos de roles, es esencial contextualizar esta investigación a partir de estudios previos que han explorado estos temas. La revisión de antecedentes es fundamental para fundamentar la relevancia y el enfoque del estudio, así como para identificar los vacíos existentes en la investigación previa. Para ello, se ha recurrido a diversas fuentes académicas, tales como revistas científicas, artículos especializados y tesis de postgrado indexadas, que abordan tanto el progreso del lenguaje oral en el nivel inicial como el uso de juegos de roles como enfoque pedagógico. Aunque se esperaba encontrar estudios con un enfoque propositivo, la mayoría de los antecedentes revisados corresponden a investigaciones descriptivas con enfoque cuantitativo:

2.1.1. Internacional

El estudio de Acosta et al (2025) en su estudio denominado “El juego de roles como método para potenciar la expresión verbal infantil de 4 a 5 años”, planteó como objetivo mejorar el nivel de desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de preescolar de la ciudad de Ambato – Ecuador. Fue investigación aplicada, siguiendo un enfoque numérico, además de que se ha seleccionado una muestra de 20 niños quienes participaron mediante un enfoque preexperimental. Se recogió la información con la técnica de observación, como instrumento una guía de observación. Los hallazgos reflejaron que 81% de estudiantes mejoraron en actividades de uso de lenguaje oral a través de contextos naturales como saludos de cortesía, intervenciones, respeto de turnos, expresión fluida, la capacidad entonativa. Estos hallazgos fueron validados mediante una prueba T de Student en donde se demostró que las diferencias obtenidas eran significativas.

2.1.2. Nacional

Rosillo (2021), en su estudio denominado “Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la Institución educativa inicial N° 739 del distrito de Raimondi, 2020”, tuvo como propósito analizar cómo el juego de roles aporta al fortalecimiento de las habilidades orales. Se implementó un enfoque preexperimental de tipo aplicado, con una muestra de 16 alumnos. Se reflejó una significancia asintótica de 0.000, evidenciando cambios significativos en la expresión oral. En términos específicos, el 87.5% de los participantes mejoraron su desempeño en la variable "fluidez verbal", mientras que un 81.2% incrementó su capacidad para estructurar discursos básicos. Por otro lado, en la dimensión de confianza al hablar, el 93.7% de los estudiantes demostró mayor seguridad al expresarse frente a sus compañeros. En síntesis, el juego de roles es un instrumento metodológico efectivo, capaz de promover avances sustanciales en la interacción oral de los niños, integrando aspectos lingüísticos, sociales y emocionales dentro de un ambiente educativo dinámico.

Lui y Paredes, (2023), su estudio titulado “Juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de III ciclo de una institución educativa - Comas - 2022”, el propósito fue analizar cómo la implementación del juego de roles impactó en el fortalecimiento del lenguaje. Se utilizó una perspectiva numérica con modelo preexperimental de tipo explicativo, trabajando con una muestra de 30 alumnos. Se reveló mejoras significativas en las dimensiones de la expresión oral: la fluidez verbal aumentó en un 87%, la pronunciación correcta se incrementó en un 91%, y la confianza para hablar frente al público alcanzó un 89%. Se evidenció una diferencia relevante, con un grado de significancia ($p < 0.05$), confirmando que el juego de roles generó un impacto positivo. En síntesis, esta metodología pedagógica probó ser una herramienta efectiva para promover habilidades comunicativas esenciales, logrando no solo mejoras cuantificables en la expresión oral, sino también incentivando a los estudiantes a participar activamente en un entorno de aprendizaje colaborativo.

Estacio (2022), el estudio, titulado “Juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del Centro de Educación Básica Especial Niño Jesús de Praga, Huánuco-2019”, tuvo como propósito evaluar cómo esta estrategia pedagógica impactaba en el desarrollo de la expresión verbal. Se desarrolló bajo perspectiva experimental con modelo preexperimental. Se reveló un cambio significativo tras la intervención: el 75% de los estudiantes pasaron de un nivel "malo" a uno "bueno", y un 25% alcanzó un nivel "excelente", lo que refleja una mejora en la coherencia, fluidez y pronunciación. Se confirmó la influencia del juego de roles, con una t calculada ($t_c = 11.110$) que superó la t tabulada ($t_t = 1.8946$), y un nivel crítico ($\rho = 0.000$) inferior al margen de error ($\alpha = 0.05$). En conclusión, el juego de roles se consolidó como un recurso pedagógico fundamental, no solo por mejorar significativamente la expresión oral en un entorno de educación especial.

2.1.3. Regional

Sullon (2021), en su estudio titulado “Juego de roles como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en niños de 5 años”, enfocado en el empleo del juego de roles como método educativo, buscó evaluar su efecto en el progreso del lenguaje oral. Con un enfoque cuantitativo, aplicada y de nivel explicativo, considerando en la muestra a 15 alumnos. Se evidenció que, en el pre-test, el 40% estaba en el grado inicial, el 47% en proceso y solo el 13% había alcanzado el nivel logrado. Después de aplicar los juegos de roles, el post-test reflejó un cambio significativo: solo el 13% permaneció en inicio, el 27% progresó a proceso y un 60% alcanzó el grado obtenido. Se demostró un incremento del 47% en la categoría más alta, validando la efectividad de esta técnica para mejorar habilidades como fluidez y coherencia. En conclusión, el juego de roles se consolidó como una estrategia pedagógica efectiva para promover avances significativos en la expresión oral de los infantes, integrando de manera exitosa el aprendizaje emocional y lingüístico en un entorno lúdico y participativo.

De la Cruz (2023), en su estudio titulado “Niveles de desarrollo de los juegos de roles en preescolares de 5 años de la Institución Educativa 167, Barrio La Villa, Huancabamba, Piura, 2021”, se dirigió a analizar cómo los juegos de roles influyen en las habilidades de expresión verbal de infantes de cinco años. Se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo, la muestra incluyó a 24 niños. Se reveló que, un 37.5% de los alumnos llegó al nivel intermedio de desarrollo en la práctica de juegos de roles, mientras que un 33.3% permaneció en un nivel bajo, principalmente en la dimensión de juegos escénicos, que registró menor desempeño en comparación con los otros tipos de roles. Estos datos revelaron que el efecto general de los juegos de roles en el progreso del lenguaje oral no fue uniforme. En síntesis, su efectividad varió dependiendo del tipo de actividad, sugiriendo la demanda de un enfoque más estructurado para optimizar resultados y ampliar su alcance educativo.

Carrera y Cárdenas (2024), “El juego de roles con títeres para mejorar la expresión oral de alumnos de 5 años de la I.E.P. “Alitas de Jesús”, Piura, 2017” tuvo como propósito evaluar si el juego de roles con títeres favorecía la mejora de la expresión oral en infantes de 5 años de la I.E.P. El estudio, diseñado bajo una perspectiva numérica de tipo aplicada, la muestra estuvo compuesta por 15 niños se registró que la proporción de menores en el nivel inicial disminuyó del 60% al 20%, mientras que el nivel "Logrado" se incrementó del 10% al 50%, evidenciando progresos notables en la expresión oral. Estas mejoras se alcanzaron tras diez sesiones pedagógicas basadas en actividades dramático-comunicativas, donde los niños, mediante la manipulación de títeres, asumieron diversos roles en un entorno lúdico que potenció sus capacidades emocionales y cognitivas. En conclusión, el uso de juegos de roles con títeres no solo resolvió la dicotomía entre el deseo infantil de actuar como adulto y su necesidad de expresarse lúdicamente, sino que también fortaleció la expresividad oral mediante estímulos visuales y táctiles, confirmando su efectividad como estrategia educativa.

2.2. Bases Teórico Conceptuales

2.2.1. El lenguaje verbal

2.2.1.1. ¿Qué es lenguaje verbal?

Según Acuña y Quiñones (2021), es una destreza natural del individuo que permite la articulación de sonidos y la formación de estructuras gramaticales complejas. Este autor explica que estas estructuras están organizadas bajo reglas universales, lo que permite generar infinitos enunciados a partir de un conjunto limitado de elementos. De esta manera, Chomsky destaca la universalidad y sofisticación del lenguaje oral como un rasgo exclusivo de la especie humana.

Desde la perspectiva de los autores, es oportuno afirmar que el lenguaje oral es una habilidad innata del ser humano, organizada mediante reglas universales que permiten una comunicación ilimitada a partir de recursos finitos. Esto lleva a reflexionar sobre cómo estas estructuras lingüísticas son tan universales que trascienden culturas y contextos, convirtiéndose en un atributo exclusivo de nuestra especie. Además, esta capacidad es lo que nos diferencia y nos permite expresar pensamientos complejos y crear conexiones significativas a través de las palabras.

Por su parte, Carvajal et al. (2023), sostienen que el lenguaje oral además de ser un medio de comunicación, funciona como un recurso central para el desarrollo del razonamiento y las funciones psicológicas superiores. Este autor argumenta que la adquisición del lenguaje se produce principalmente en contextos de interacción social, donde los individuos aprenden y asimilan las estructuras lingüísticas a través de la práctica y el acompañamiento de otros. Así, Vygotsky resalta la conexión directa entre el lenguaje oral y el desarrollo cognitivo en los seres humanos

Asimismo, el autor destaca la importancia del lenguaje oral como una herramienta para el desarrollo cognitivo y social. En efecto, el lenguaje

no solo nos permite comunicarnos, sino también estructurar nuestro pensamiento y aprender de las interacciones con otros. Esto valora aún más la función que cumple la interacción social en el desarrollo humano, ya que a través del lenguaje aprendemos a conocer la realidad que nos rodea y a integrarnos en nuestras comunidades.

De acuerdo con el MINEDU (2020), el lenguaje oral juega un rol fundamental en la construcción y el mantenimiento de las relaciones sociales, además de ser un reflejo de las normas y valores culturales de una comunidad. Este autor subraya que el lenguaje no solo facilita la comunicación, sino que también actúa como un medio para estructurar y preservar las dinámicas sociales. En este sentido, Halliday enfatiza cómo el lenguaje oral se ajusta a las necesidades y características de los contextos culturales en los que opera.

Asimismo, Bautista (2022) destaca que una de las características esenciales del lenguaje oral es su espontaneidad y capacidad de adaptación. Este autor menciona que, a diferencia del lenguaje escrito, el lenguaje oral se ejecuta en tiempo real, lo que facilita a los interlocutores ajustar su discurso de manera inmediata según las necesidades de la interacción. Sampieri señala que esta cualidad interactiva del lenguaje oral es clave para la mediación y abordaje de problemas rutinarios .

En este sentido, Cantero y Giralt (2020), coinciden en que el lenguaje oral constituye un objeto de estudio multidimensional que abarca aspectos lingüísticos, cognitivos y socioculturales. Desde esta perspectiva, se reconoce su relevancia no solo como medio de comunicación, sino también como herramienta para la adquisición del conocimiento, el desarrollo interpersonal y la integración social. Esta perspectiva multidisciplinario permite una comprensión más integral del papel central que ocupa el lenguaje oral en la vida humana.

Finalmente, al analizar lo propuesto hace énfasis en la espontaneidad y flexibilidad del lenguaje oral, características que lo

distinguen del lenguaje escrito. Esto demuestra cómo el lenguaje oral es esencial para resolver problemas cotidianos y adaptarnos a situaciones cambiantes. La capacidad de ajustar nuestro discurso en tiempo real refleja no solo la complejidad del lenguaje, sino también nuestra habilidad para responder a las necesidades inmediatas de la comunicación.

De acuerdo con Jakobson y Halle (1973), el lenguaje oral abarca diversas capacidades que lo transforma en un recurso esencial para la comunicación humana.

- Una de las principales es la capacidad de articulación, que permite la producción de sonidos mediante la coordinación de órganos como la lengua, los labios, y las cuerdas vocales. Esta habilidad es esencial para formar palabras comprensibles y es adquirida progresivamente desde la infancia, refinándose a medida que se enriquece el léxico y la interpretación de las reglas fonéticas de una lengua.
- Otra capacidad clave es la semántica, esto implica la interpretación y aplicación del sentido léxico. Esta facultad permite asociar sonidos con conceptos específicos y construir un lenguaje que sea comprensible para otros. La semántica es fundamental para expresar pensamientos complejos y para interpretar el significado en diferentes contextos. Por ejemplo, una misma palabra puede tener múltiples significados según la situación, y esta capacidad permite discernirlos con precisión.
- La capacidad sintáctica, por su parte, se refiere a la estructuración de vocablos en enunciados conforme a la gramática de un idioma. Este componente es crucial para transmitir ideas con coherencia y claridad. La sintaxis no solo facilita la comunicación efectiva, sino que también refleja la estructura del pensamiento, mostrando cómo se relacionan las ideas entre sí.
- Asimismo, el lenguaje oral incluye la capacidad pragmática, que implica la aplicación correcta del lenguaje en situaciones sociales.

Esto abarca la habilidad para adaptar el tono, las palabras y el estilo de comunicación según la situación y el interlocutor. Por ejemplo, una persona puede cambiar su forma de hablar dependiendo de si se dirige a un amigo, un superior jerárquico o una audiencia pública. La pragmática, por tanto, es esencial para la relación entre personas y el establecimiento de vínculos.

- Finalmente, la memoria y el procesamiento cognitivo también son capacidades fundamentales del lenguaje oral. Estas habilidades permiten almacenar y recuperar información verbal, relacionarla con conocimientos previos y generar respuestas rápidas en una conversación. Sin ellas, sería imposible mantener un flujo comunicativo dinámico o comprender en tiempo real lo que se dice en un intercambio oral (p.95).

2.2.1.2. Elementos del lenguaje verbal

El lenguaje oral, para Oléron (1985), como una de las habilidades más esenciales en el desarrollo humano, está compuesto por varios elementos que facilitan que las personas se expresen con eficacia. Cada uno de estos aspectos no solo ayuda a comunicar ideas y emociones, sino que además se desarrolla desde las primeras etapas de la infancia, moldeando la capacidad del niño para interactuar con su entorno. A continuación, se detallan las principales capacidades que conforman el lenguaje oral y cómo se promueven en los infantes.

1. El contacto visual constituye una de las modalidades iniciales de comunicación

- que desarrollan los niños. Desde que son bebés, tienden a buscar los ojos de sus cuidadores, estableciendo así un vínculo emocional. Este elemento es fundamental para mostrar atención e interés hacia el interlocutor. En la infancia, los juegos interactivos como esconderse detrás de las manos y reaparecer

fomentan esta habilidad, ayudando al niño a asociar el contacto visual con la interacción social.

- **La expresión vocal**, por su parte, se refiere a cómo se utilizan el timbre, intensidad, el ritmo y el timbre de la voz para comunicar emociones y significados. En los infantes, esta capacidad emerge a través de los balbuceos, que progresivamente se convierten en palabras. Cuando un adulto canta canciones repetitivas y utiliza tonos variados, estimula la exploración vocal del niño, ayudándole a experimentar con sonidos y a desarrollar su voz como herramienta de expresión.
- **El control respiratorio** es esencial para hablar de manera fluida y proyectar la voz con claridad. Los niños comienzan a controlarlo a medida que aprenden a coordinar la respiración con la emisión de sonidos. Esto se refuerza a través de actividades como soplar burbujas o velas, las cuales enseñan a regular la respiración mientras se concentran en una tarea específica, preparándolos para un uso eficaz del lenguaje oral.
- **La comunicación corporal** complementa el lenguaje hablado mediante gestos, expresiones faciales y movimientos. Desde una edad temprana, los niños aprenden a expresar emociones o necesidades con sus manos y rostro antes de dominar el habla. Actividades como imitar gestos o juegos en los que se representan animales fomentan esta habilidad, ayudándolos a usar el lenguaje corporal como apoyo en sus interacciones.
- **La modulación tonal** implica la variación en el tono y el énfasis de la voz para transmitir diferentes intenciones y emociones. En los niños, esta capacidad se desarrolla a través de la imitación del habla de los adultos. Cuando se les leen cuentos y se enfatizan ciertas palabras o emociones, los infantes comienzan a identificar cómo los cambios en el tono de voz pueden alterar el significado de las palabras, integrando esta habilidad en su propia expresión verbal.

2.2.1.3. Dimensiones del lenguaje verbal

El nivel morfosintáctico, también llamado dimensión de la forma, según Dextre (2020), se refiere a la estructura gramatical del lenguaje, es decir, cómo se organizan y combinan las palabras para formar oraciones coherentes y con sentido. Este nivel abarca tanto la morfología, que estudia las unidades mínimas con significado (morfemas), como la sintaxis, que regula la manera en que las palabras se agrupan en frases y oraciones. Durante la infancia, los niños comienzan a desarrollar esta dimensión al incorporar fundamentos gramaticales básicos, como plurales, conjugaciones y concordancia entre sujeto y predicado. Esta dimensión es esencial para construir mensajes estructurados, lo que facilita la interpretación y comunicación clara de pensamientos.

En el preescolar, de acuerdo al MINEDU (2020), se puede trabajar este nivel mediante actividades de construcción de frases. Por ejemplo, la maestra puede darles tarjetas con dibujos de acciones y sustantivos, como “el perro” y “corre rápido”, animando a los niños a formar oraciones completas. Luego, se les puede pedir que cambien el tiempo verbal o el sujeto, practicando reglas gramaticales básicas.

El nivel fonológico, conocido como la dimensión de la reproducción, para Falcon (2023), se enfoca en la capacidad para producir y distinguir los sonidos que conforman las palabras. Incluye aspectos como la articulación correcta de los fonemas, el ritmo, la entonación y la fluidez al hablar. Este nivel es crucial porque la precisión en la pronunciación y la percepción auditiva asegura que los mensajes sean claros y comprensibles. El desarrollo fonológico sigue un proceso progresivo: primero, los niños reconocen los sonidos del idioma, luego los imitan y, finalmente, los producen correctamente. Este nivel también implica la discriminación auditiva, que permite diferenciar sonidos similares en palabras.

En consideración con el MINEDU (2020), los docentes pueden implementar juegos de rimas o trabalenguas, como “Tres tristes tigres”,

para mejorar la articulación y la discriminación de fonemas. También se pueden realizar actividades con canciones, donde los niños practiquen diferentes ritmos y entonaciones al cantar o repetir frases.

El nivel semántico, o dimensión del contenido, según Farro (2021), abarca el significado de las palabras y cómo estas se relacionan para formar ideas. Incluye la comprensión de conceptos, la ampliación del vocabulario y la capacidad para asociar palabras con objetos, acciones o eventos. Este nivel también permite organizar el lenguaje en categorías, como colores, animales o emociones, lo cual facilita la conceptualización del mundo. La semántica se desarrolla desde el reconocimiento inicial de palabras hasta la integración de significados más abstractos y complejos. Constituye un elemento fundamental del habla, dado que conecta las palabras con sus respectivos significados y contextos.

En un aula de preescolar, para el MINEDU (2020), se puede trabajar la semántica a través de actividades como observar imágenes de frutas o animales y preguntar: “¿Cómo se llama esto?” o “¿De qué color es?”. Estas actividades ayudan a los niños a enriquecer su vocabulario mientras aprenden a categorizar y describir lo que ven.

El nivel sintáctico, o dimensión del uso, para Fuenmayor (2021) está relacionado con el empleo adecuado del lenguaje según el contexto y las normas sociales. Incluye aspectos pragmáticos, como el tono de voz, la elección de palabras y la estructura del mensaje, dependiendo de quién sea el interlocutor y cuál sea la situación. Este nivel es fundamental para la interacción social, ya que permite adaptar el discurso a diferentes escenarios, como un juego, una conversación con adultos o la exposición de una idea en clase. Además, este nivel implica habilidades de coherencia y cohesión, esenciales para la comunicación efectiva.

Durante actividades de juegos de roles, desde el lineamiento del MINEDU (2020), como jugar a “la tienda” o “el médico”, los niños aprenden a utilizar frases como “¿Puedo ayudarlo?” o “¿Cuánto cuesta

esto?”. Estas dinámicas les enseñan a ajustar su lenguaje y comportamiento comunicativo según el rol que desempeñan, fortaleciendo su comprensión del uso contextual del lenguaje.

2.2.1.4. Desarrollo del lenguaje verbal

El desarrollo del lenguaje oral en los niños constituye un procedimiento complicado y progresivo que comienza desde los primeros meses de vida. Inicialmente, los infantes emiten sonidos que no tienen un significado específico, como el balbuceo, lo cual les permite ejercitar sus capacidades vocales y escuchar los sonidos que los rodean. A medida que crecen, comienzan a asociar los sonidos con objetos, personas o situaciones, lo que les permite iniciar el uso de sus primeras palabras. En esta fase, la imitación juega un rol fundamental, dado que los niños aprenden observando y replicando el lenguaje que escuchan en su entorno cercano, especialmente de los adultos (Ullúa, 2020).

Conforme los infantes desarrollan sus habilidades lingüísticas, su vocabulario se expande rápidamente. Alrededor de los dos años, los niños ya pueden utilizar frases cortas y comenzar a formar oraciones simples, como una forma de expresar necesidades o deseos. En este sentido, el entorno social es crucial, ya que las interacciones con padres, hermanos y otros niños proporcionan contextos ricos en los cuales el lenguaje oral se practica y refuerza. Además, la comprensión del lenguaje va mejorando a la par con su producción, lo que les permite seguir instrucciones y participar en conversaciones más complejas (Vega, 2021).

En tal sentido, el desarrollo del lenguaje oral en los infantes alcanza una mayor sofisticación con el tiempo. Alrededor de los cuatro y cinco años, los infantes ya son capaces de utilizar oraciones más elaboradas, comprender conceptos abstractos y expresar sus pensamientos y emociones con mayor claridad. Este proceso continúa durante la infancia, ya que el lenguaje sigue siendo una herramienta fundamental para el aprendizaje académico y la integración social. Es importante destacar que

este desarrollo varía según las experiencias y el entorno de cada niño, pero el apoyo y la estimulación constante son esenciales para favorecer un desarrollo óptimo (Venegas & Proaño, 2021).

2.2.1.5. Importancia del lenguaje verbal

El lenguaje oral es un instrumento fundamental para la comunicación y el aprendizaje humano, ya que facilita a las personas interactuar, manifestar sus pensamientos, necesidades y emociones. Desde una edad temprana, el dominio del lenguaje oral facilita el procedimiento de socialización, ya que los infantes aprenden a establecer relaciones con los demás a través del habla. A medida que crecen, esta habilidad les permite comprender y ser comprendidos en distintos contextos, lo cual es esencial para el desarrollo de su identidad y su integración en la sociedad (Santos, 2024).

Además, el lenguaje oral es necesario para el aprendizaje académico y profesional. A través de la comunicación verbal, los individuos tienen acceso a la información, compartir ideas y participar en discusiones que enriquecen su conocimiento. En el ámbito educativo, el uso efectivo del lenguaje oral promueve la asimilación de conceptos y potencia las competencias cognitivas y lingüísticas. Asimismo, una buena expresión oral es clave para el éxito en entrevistas laborales, presentaciones y otras situaciones en las que la comunicación clara y efectiva es esencial (Castro & Castro, 2020).

Por otro lado, el lenguaje oral también cumple una función emocional y afectiva, ya que, a través de las palabras, las personas pueden fortalecer vínculos personales y familiares. La habilidad de comunicar ideas, sentimientos y preocupaciones de forma verbal ayuda a reducir malentendidos y conflictos, favoreciendo relaciones saludables y de confianza. De este modo, el lenguaje oral no solo es importante para la transmisión de información, sino también para el bienestar social y emocional de los individuos (American Psychological Association, 2020).

2.2.2. Teorías que Respaldan al lenguaje verbal

2.2.2.1. Teoría Psicolingüística de Chomsky

Esta teoría conocida principalmente por su propuesta de la gramática generativa, revoluciona la forma en que entendemos el lenguaje y su adquisición. Según Chomsky, los individuos nacen con una habilidad inherente para aprender y producir lenguaje, lo que él denomina "dispositivo de adquisición del lenguaje" (LAD, por sus siglas en inglés). Esta idea contrasta con las teorías conductistas de la época, que sostenían que el lenguaje se aprende únicamente a través de la imitación y el refuerzo. Se argumenta que la estructura del lenguaje está preprogramada en el cerebro humano, lo que habilita a los niños para aprender el lenguaje rápidamente y de forma eficiente, sin la necesidad de una exposición constante o de una enseñanza explícita (Alvarez, 2020).

En este contexto, Chomsky presenta la noción de "gramática universal", que alude a un conjunto de principios y estructuras comunes a todos los lenguajes humanos. Según esta teoría, todos los idiomas comparten una base subyacente que se manifiesta de diferentes formas según las particularidades de cada lengua. De este modo, los niños no aprenden un lenguaje de cero, sino que activan estructuras preexistentes en su cerebro que les permiten captar las reglas gramaticales de cualquier idioma al que estén expuestos. Este enfoque resalta la naturaleza innata y universal del lenguaje, diferenciándose de las teorías que consideraban que el lenguaje era solo una construcción cultural (Andrade, 2020).

Chomsky también introduce la distinción entre la competencia lingüística y la actuación lingüística. La competencia lingüística se refiere al conocimiento implícito que un individuo tiene sobre las reglas y estructuras del lenguaje, mientras que la actuación lingüística se refiere al uso real del lenguaje en situaciones comunicativas. La competencia es lo que permite a una persona generar y entender una cantidad infinita de oraciones, incluso aquellas que nunca ha escuchado antes, mientras que la

actuación implica la aplicación contextual y práctica del lenguaje. Esta perspectiva teórica subraya que el conocimiento del lenguaje no se limita a lo que una persona puede decir o entender en un momento dado, sino que involucra una capacidad cognitiva mucho más amplia (Asenjo, 2021).

Además, la teoría de Chomsky ha tenido un impacto significativo en el estudio del desarrollo lingüístico infantil. Según su perspectiva, los infantes no solo imitan lo que escuchan, sino que generan oraciones nuevas basadas en las reglas gramaticales que internalizan. Este procedimiento de adquisición es considerado creativo, ya que los niños son aptos de producir estructuras lingüísticas que nunca han oído antes, lo que demuestra que poseen una capacidad inherente para descubrir las reglas del lenguaje. En este sentido, la teoría psicolingüística de Chomsky refuerza la idea de que el lenguaje no se trata solo de un conjunto de respuestas aprendidas, sino un proceso participativo de desarrollo cognitivo (Cobo, 2022).

En este sentido, la teoría de Chomsky ha recibido críticas y ajustes a lo largo del tiempo a lo largo de los años, especialmente en cuanto a la noción de la gramática universal y la idea de que el lenguaje es completamente innato. Sin embargo, a pesar de estos cuestionamientos, la teoría psicolingüística de Chomsky sigue siendo fundamental en la lingüística moderna y ha influido en la generación de nuevas áreas de estudio, como la psicolingüística y la neurociencia del lenguaje. Además, ha dado lugar a una serie de estudios que exploran cómo los seres humanos procesan el lenguaje en el cerebro, contribuyendo de manera significativa a nuestro entendimiento de la mente humana y su vínculo con el lenguaje (Cruz & Gamboa, 2021).

La teoría de Chomsky ha sido fundamental para comprender el desarrollo del lenguaje oral en los infantes, ya que propone que los niños nacen con una capacidad innata para aprender un idioma, lo que les permite adquirir el lenguaje de manera rápida y efectiva. Según Chomsky, esta habilidad se debe a un "dispositivo de adquisición del lenguaje"

(LAD) que está presente en el cerebro desde el nacimiento. Este concepto explica por qué los niños, incluso sin instrucción explícita, son capaces de aprender a hablar correctamente en su entorno lingüístico. La teoría respalda la noción de que el aprendizaje del lenguaje va más allá de la mera imitación, sino un procedimiento activo y cognitivo en el que los niños generan y comprenden nuevas estructuras lingüísticas, demostrando que el aprendizaje del lenguaje oral es un fenómeno complejo y fundamentalmente instintivo (Caamaño & Luzuriaga, 2023).

2.2.2.2. Teoría Psicogenética de Jean Piaget

La teoría psicogenética de Jean Piaget enfoca su atención en el estudio del progreso intelectual en la infancia, proponiendo que el conocimiento y las habilidades cognitivas se desarrollan a través de un conjunto de fases, cada una de las cuales refleja una forma diferente de interacción con el entorno. Piaget sostiene que los niños forman su entendimiento del entorno de manera activa, interactuando con su entorno y resolviendo problemas conforme se exponen a experiencias novedosas. A través de este proceso, los infantes atraviesan cuatro fases fundamentales de desarrollo cognitivo: sensoriomotora, preoperacional, operativa concreta y operativa formal. Cada una de estas etapas implica una reorganización de las capacidades cognitivas del niño, permitiéndole comprender conceptos más complejos conforme avanza en su desarrollo (Campos, 2021).

En cuanto al lenguaje, Piaget considera que el progreso del lenguaje oral está fuertemente vinculado al desarrollo cognitivo. Según su teoría, el lenguaje comienza a desarrollarse en la etapa sensoriomotora, cuando el bebé utiliza los sentidos y las acciones para interactuar con su entorno. En esta etapa, el lenguaje no tiene un significado simbólico, ya que los niños aún no han desarrollado la capacidad para pensar en términos abstractos. A medida que avanzan hacia la etapa preoperacional, el lenguaje empieza a adquirir un significado simbólico, ya que los niños son

aptos para emplear palabras como representación de objetos y situaciones. Esto refleja la transición de una comprensión del mundo basada en la acción directa a una más simbólica, lo que resulta fundamental para la adquisición del lenguaje oral (González & Chao, 2021).

Conforme los niños avanzan a etapas posteriores, su lenguaje se vuelve más complejo y estructurado. En la etapa de operaciones concretas, los infantes adquieren la habilidad de razonar lógicamente sobre objetos y sucesos, lo que también se refleja en su lenguaje. Ya pueden usar oraciones más elaboradas, comprender reglas gramaticales y expresar ideas complejas. Piaget sostiene que el lenguaje se enriquece conforme los infantes desarrollan habilidades cognitivas más avanzadas, ya que su capacidad para entender conceptos abstractos y representar ideas mentalmente les permite usar el lenguaje de manera más precisa y variada. Este vínculo entre la evolución mental y el lenguaje es crucial, ya que la capacidad de comprender y manipular símbolos posibilita que los infantes comuniquen ideas y sentimientos de forma más detallada (Cango & Padilla, 2022).

Es importante destacar que Piaget también subraya la conexión bidireccional entre el progreso cognitivo y el lenguaje oral. Mientras que el lenguaje se enriquece conforme el niño desarrolla su habilidad mental, el lenguaje igualmente impacta en la evolución del pensamiento. A través del uso del lenguaje, los niños son capaces de organizar y estructurar su pensamiento, lo que les habilita para solucionar problemas con mayor eficacia y entender el mundo de forma más clara. De esta manera, el lenguaje no solo es el medio para expresar ideas, sino que también facilita el desarrollo cognitivo, ya que, al usar palabras y conceptos, los niños pueden organizar sus experiencias y reflexionar sobre ellas (Cotrad, 2022).

Finalmente, la teoría psicogenética de Piaget ha sido clave para comprender cómo el desarrollo del lenguaje oral en los infantes está profundamente interrelacionado con el desarrollo cognitivo. A través de su

enfoque, Piaget muestra que el lenguaje no es un procedimiento aislado, sino que se adquiere a la par de las capacidades mentales del niño. En consecuencia, el proceso de aprendizaje del lenguaje oral no solo implica la imitación o la exposición a un idioma, sino que está basado en una construcción activa del conocimiento que depende de las etapas cognitivas que los niños atraviesan. Esta comprensión del lenguaje como un recurso para estructurar y entender el mundo ha tenido un impacto duradero en la enseñanza y en el análisis del desarrollo infantil (Garma, 2021).

2.2.3. El Juego de Roles

2.2.3.1. Concepto del Juego de Roles

Según Mendieta (2021), el juego de roles se refiere a la representación o interpretación de un conjunto de comportamientos y expectativas sociales, en los cuales los individuos actúan de acuerdo con los roles asignados en una situación específica. En su perspectiva, el individuo asume diferentes roles según las circunstancias, lo que permite observar cómo se ajusta el comportamiento de las personas de acuerdo con las reglas sociales y los roles que se esperan de ellas en una interacción. Así, el juego de roles no solo refleja una función de actuación, sino también un mecanismo de adaptación social.

Por otro lado, Quinteros y Cárdenas (2021), plantean que el juego de roles es una herramienta terapéutica utilizada para que los individuos comprendan mejor sus propios pensamientos y emociones a través de la representación de diferentes personajes. Esta técnica, ampliamente utilizada en psicodrama, permite a las personas experimentar escenarios cotidianos en un contexto supervisado, promoviendo la empatía y el entendimiento entre diferentes puntos de vista. Asimismo, el juego de roles posee relevancia en la evolución de la autoconciencia, al permitir a los participantes visualizar y analizar sus comportamientos y reacciones en contextos diversos.

Fernández (2021), considera el juego de roles como un componente fundamental en el procedimiento de desarrollo cognitivo y social de los infantes. Además, el juego simbólico, que incluye el juego de roles, facilita a los menores ejercitar y consolidar capacidades de razonamiento abstracto y solución de conflictos. A través de la representación de roles, los niños pueden experimentar diferentes perspectivas, aprender sobre normas sociales y mejorar sus habilidades de comunicación. Este tipo de juego, además, es esencial para la formación del yo individual y la incorporación al colectivo social, ya que fomenta la colaboración y la comprensión recíproca entre los miembros de un grupo.

Martínez (2022), aborda el juego de roles como un proceso que está estrechamente vinculado con las expectativas sociales y las normas culturales. En su visión, los roles no solo son un conjunto de comportamientos esperados, sino que están moldeados por los sistemas sociales que rodean a los individuos. El juego de roles, entonces, pasa a ser una herramienta mediante la cual los individuos negocian su posición en la sociedad, ajustando sus comportamientos y actitudes según los contextos en los que interactúan. Este enfoque subraya la relevancia del juego de roles como un proceso dinámico, en el cual las personas constantemente redefinen su identidad a través de la interacción con los demás.

2.2.3.2. Tipos de Juego de Roles

Moreira et al. (2024), caracterizan el juego de roles como la actuación de los individuos dentro de una estructura social, basada en las expectativas que los otros tienen de ellos. Además, el juego de roles tiene un componente de “performance” en el cual las personas presentan un conjunto de conductas específicas para cumplir con las expectativas de los otros en una situación determinada. Asimismo, resaltan que el juego de roles puede implicar una forma de autoexpresión, ya que los individuos ajustan y negocian sus propias identidades en función de las demandas

sociales y personales, lo que refleja una interacción constante entre el individuo y su contexto social.

a) Juego de roles simbólico

- **Juego de la Cocina:** los niños simulan actividades vinculadas con la elaboración de comidas, como cocinar y servir la comida. Asumen roles de cocineros, camareros y comensales, utilizando utensilios y alimentos de juguete como ollas, sartenes, platos y alimentos simulados. La actividad tiene una duración de entre 20 y 30 minutos, y su propósito es fomentar la evolución comunicativa, la colaboración y la asimilación de los roles sociales cotidianos. Se evalúa observando el uso del vocabulario relacionado con la cocina, la capacidad para asumir los roles correctamente, y la interacción entre los niños en situaciones de colaboración y trabajo en equipo (Rios & Valles, 2022).

- **Juego de la Tienda:** los niños interpretan los roles de compradores y vendedores, utilizando dinero de juguete y productos simulados como frutas, verduras y otros artículos. Los niños practican el intercambio, la negociación de precios y el uso de una caja registradora. Este juego tiene una duración de entre 20 y 40 minutos, y su propósito es desarrollar habilidades matemáticas básicas, como el conteo, y promover la interacción social mediante la negociación. La evaluación se centra en el uso adecuado del lenguaje comercial, la habilidad para asumir los roles de comprador y vendedor, y la capacidad para realizar intercambios de manera cooperativa (Rios & Valles, 2022).

- **Juego de los Médicos:** En este juego, los niños asumen los roles de médicos y pacientes, utilizando instrumentos de juguete como termómetros, estetoscopios y jeringas para simular consultas médicas y tratamientos. Los niños pueden realizar exámenes, curar heridas y dar consejos sobre salud. La actividad dura entre 20 y 30 minutos y su propósito es desarrollar empatía, aprender sobre la importancia de la salud

y expandir el vocabulario relacionado con la medicina. La evaluación se basa en la creatividad en la representación de los roles, el uso del vocabulario médico y la interacción cooperativa entre los niños mientras juegan (Rios & Valles, 2022).

- **Juego de la Escuela:** los niños imitan un entorno escolar donde unos asumen el rol de maestros y otros de alumnos. Los "maestros" dan instrucciones y organizan actividades, mientras que los "alumnos" participan activamente en tareas como escribir en pizarras o responder preguntas. Este juego puede durar entre 15 y 30 minutos y tiene como objetivo desarrollar el lenguaje, el respeto por las normas escolares y la participación en actividades grupales. La evaluación se centra en la creatividad, el uso del lenguaje educativo, la capacidad para seguir instrucciones y la interacción social dentro de los roles de maestro y alumno (Rios & Valles, 2022).

b) **Juego de roles basado en actividades cotidianas**

- **Juego de la Casa:** los niños asumen roles de miembros de una familia, como padres, madres, hijos o abuelos, y representan actividades cotidianas del hogar, como cocinar, limpiar, hacer la compra o cuidar a los demás. Utilizan materiales de juego como muebles de juguete, utensilios de cocina, ropa, y muñecos para representar las tareas del hogar. La actividad puede durar entre 20 y 30 minutos y busca promover la evolución del lenguaje, la cooperación y la comprensión de las dinámicas familiares. Se evalúa observando cómo los niños usan el vocabulario relacionado con el hogar, cómo asumen los roles y cómo interactúan en situaciones que implican responsabilidades dentro de la familia (Rios & Valles, 2022).
- **Juego de la Escuela en Casa:** los niños simulan un ambiente escolar en casa, representando actividades como estudiar, hacer tareas, dar clases, o ser estudiantes y maestros. Utilizan materiales como libros, cuadernos, pizarras y lápices, e imitan el comportamiento de la escuela en el hogar. Este juego puede durar entre 15 y 25 minutos y su propósito es asistir a los

menores en la comprensión la importancia del estudio y las normas del entorno educativo. La evaluación se enfoca en la habilidad infantil para asumir roles de estudiante o maestro, el uso adecuado del lenguaje relacionado con el estudio, y su disposición para asumir responsabilidades dentro del juego (Rios & Valles, 2022).

- **Juego de la Tienda en Casa:** los niños simulan que están en una tienda dentro de su hogar, asumiendo roles de vendedores y compradores. Usan productos como frutas, verduras, juguetes de imitación y dinero de juguete para representar el intercambio comercial. La actividad puede durar entre 20 y 30 minutos y tiene como propósito enseñarles a los niños sobre el valor del dinero, las compras y las interacciones comerciales cotidianas. La evaluación se realiza observando cómo utilizan el vocabulario adecuado, la habilidad para negociar precios, y la forma en que asumen los roles de manera cooperativa y respetuosa (Rios & Valles, 2022).

- **Juego de la Oficina en Casa:** En este juego, los niños simulan el entorno de una oficina, asumiendo roles como trabajadores, secretarios o jefes. Utilizan elementos como papeles, bolígrafos, computadoras de juguete y teléfonos para simular tareas laborales como hacer llamadas, escribir correos o atender a clientes. La actividad dura entre 20 y 30 minutos y tiene como objetivo enseñar a los niños sobre el mundo del trabajo, la responsabilidad y la organización. La evaluación se enfoca en la habilidad de los menores para asumir los roles de manera creativa, el uso adecuado del lenguaje relacionado con el ámbito laboral, y su habilidad para interactuar de manera cooperativa y eficaz dentro del juego (Rios & Valles, 2022).

- **Juego de la Medicina en Casa:** En este juego, los niños representan situaciones cotidianas de salud, como ir al médico o cuidar a un enfermo. Usan instrumentos de juguete como termómetros, estetoscopios y vendas para atender a pacientes, ya sea en la familia o como parte de una consulta

médica. Este juego puede durar entre 15 y 25 minutos y tiene como propósito desarrollar empatía, comprensión de la salud y habilidades de cuidado. La evaluación se enfoca en el uso del lenguaje relacionado con la medicina, la creatividad al asumir los roles de médico o paciente, y la habilidad de relacionarse con cortesía y responsable (Rios & Valles, 2022).

c) Juego de roles de fantasía o imaginación

- **Juego de Superhéroes:** En este juego, los niños asumen los roles de superhéroes y villanos, creando historias y situaciones en las que luchan contra el mal para salvar al mundo. Utilizan disfraces o accesorios como capas, máscaras y varitas mágicas para representar a sus personajes. La actividad puede durar entre 20 y 40 minutos y tiene como propósito fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y la solución de conflictos. La evaluación se centra en la habilidad de los niños para desarrollar historias coherentes, el uso del lenguaje para describir sus acciones y cómo trabajan juntos para lograr sus objetivos dentro del juego (Sánchez & Castillo, 2020).
- **Juego de Viaje Espacial:** En este juego, los niños simulan un viaje al espacio, asumiendo roles de astronautas, extraterrestres o científicos. Usan materiales como cajas de cartón, cascos de astronauta de juguete y mapas del espacio para crear sus propios escenarios espaciales. La actividad tiene una duración de entre 20 y 30 minutos y su finalidad es incentivar la imaginación, el interés por la ciencia y el trabajo colaborativo. La evaluación se basa en la creatividad de los niños para crear escenarios espaciales, el uso de un lenguaje relacionado con el espacio y la colaboración en la construcción de sus historias y roles (Sánchez & Castillo, 2020).
- **Juego de Dragones y Princesas:** En este juego, los niños crean historias de fantasía en las que se convierten en dragones, princesas, caballeros o criaturas míticas. Utilizan disfraces, coronas, espadas y otros accesorios

para representar sus personajes y crear situaciones de aventuras, rescates o batallas. Este juego puede durar entre 30 y 40 minutos y tiene como objetivo estimular la creatividad, la solución de disputas y la exploración de roles de liderazgo o valentía. La evaluación se enfoca en cómo los niños utilizan su imaginación para construir historias, cómo desarrollan su vocabulario relacionado con el contexto fantástico y cómo interactúan cooperativamente en sus roles (Sánchez & Castillo, 2020).

- **Juego de Magos y Hechiceros:** En este juego, los niños se convierten en magos o hechiceros que realizan hechizos, resuelven acertijos o buscan objetos mágicos. Utilizan varitas mágicas, libros de hechizos y disfraces para representar a sus personajes. La actividad tiene una duración de entre 20 y 30 minutos y su propósito es estimular la creatividad y el razonamiento abstracto y el uso de un lenguaje simbólico. La evaluación se fundamenta en la habilidad de los menores para inventar hechizos o situaciones mágicas, el uso de un lenguaje relacionado con la magia y la creatividad al construir historias fantásticas (Sánchez & Castillo, 2020).
- **Juego de Viaje en el Tiempo:** En este juego, los niños simulan viajes a diferentes épocas, como la Edad Media, el futuro o la prehistoria, asumiendo roles de personajes de esas épocas. Utilizan disfraces y objetos de diferentes períodos históricos o futuristas para dar vida a sus historias. Este juego puede durar entre 25 y 40 minutos y tiene como objetivo desarrollar la creatividad, el conocimiento sobre distintas épocas y el uso de la imaginación en contextos históricos o futuristas. La evaluación se enfoca en la capacidad de los niños para construir historias coherentes, el uso del lenguaje adecuado para cada época y la creatividad al integrar elementos de diferentes tiempos históricos (Sánchez & Castillo, 2020).

d) Juego de roles para la resolución de conflictos

- **Juego de Negociación de Amigos:** En este juego, los niños representan situaciones en las que deben resolver un conflicto entre amigos, como

pelearse por un juguete o por un turno para jugar. Asumen los roles de los amigos involucrados en el conflicto, así como de mediadores o adultos que ayudan a encontrar una solución. Utilizan juguetes y materiales relacionados con la situación del conflicto. La actividad puede durar entre 20 y 30 minutos y su propósito es enseñar habilidades de solución de disputas, negociación y empatía. La evaluación se centra en la habilidad infantil para manifestar sentimientos de manera apropiada, buscar soluciones pacíficas y trabajar juntos para resolver el problema (Romero, 2023).

- **Juego de Resolución de Conflictos en la Escuela:** En este juego, los niños simulan situaciones conflictivas que pueden ocurrir en un entorno escolar, como discusiones entre compañeros, malentendidos con los maestros o problemas con las reglas del aula. Los niños asumen los roles de alumnos, docentes y demás integrantes de la comunidad educativa. Usan materiales como pupitres, libros y objetos escolares para representar la situación. Este juego tiene una duración de entre 15 y 30 minutos y su propósito es enseñar a los niños a manejar conflictos en entornos educativos y a practicar el respeto y la cooperación. La evaluación se enfoca en cómo los niños manejan las emociones de los personajes y cómo encuentran soluciones pacíficas a los conflictos (Romero, 2023).
- **Juego de Mediación Familiar:** En este juego, los niños representan conflictos familiares, como desacuerdos entre progenitores e hijos, o entre hermanos, y practican la mediación para encontrar soluciones. Los niños asumen los roles de padres, hijos, mediadores o incluso consejeros familiares, utilizando materiales como muñecos, sillas y objetos para representar el hogar. La actividad dura entre 20 y 30 minutos y tiene como objetivo enseñar a los niños habilidades de mediación, negociación y respeto en el ámbito familiar. La evaluación se realiza observando la habilidad infantil para entender las perspectivas de los demás, expresar sus

sentimientos de manera adecuada y proponer soluciones pacíficas al conflicto (Romero, 2023).

- **Juego de Resolución de Conflictos en el Patio de Recreo:** En este juego, los niños simulan conflictos que pueden ocurrir en un patio de recreo, como peleas por un juego o malentendidos durante las actividades en grupo. Asumen los roles de niños, monitores o maestros del patio y usan materiales como pelotas, colchonetas y otros objetos recreativos. La actividad tiene una duración de entre 15 y 30 minutos y su propósito es enseñar a los niños a resolver conflictos en un entorno social, promoviendo la comprensión emocional, el trabajo conjunto y la adherencia por las reglas del juego. La evaluación se enfoca en cómo los niños expresan sus emociones, buscan soluciones cooperativas y respetan los turnos y reglas durante el juego (Romero, 2023).

 - **Juego de Resolución de Conflictos en el Barrio:** En este juego, los niños representan situaciones conflictivas que pueden ocurrir en una comunidad o barrio, como discusiones entre vecinos o disputas por el uso de un espacio común. Asumen los roles de vecinos, mediadores o incluso representantes comunitarios. Utilizan materiales como casas de juguete, carteles y otros elementos que simulan un vecindario. Este juego tiene una duración de entre 20 y 30 minutos y su propósito es enseñar habilidades de resolución de conflictos en un contexto social más amplio. La evaluación se realiza observando cómo los niños identifican los problemas, expresan sus emociones y colaboran en la búsqueda de soluciones justas y pacíficas (Romero, 2023).
- e) **Juego de roles para el desarrollo de empatía**
- **Juego de Cuidadores de Mascotas:** En este juego, los niños asumen el rol de cuidadores de mascotas, como perros, gatos o aves, y simulan cuidar de ellas, alimentarlas y atender sus necesidades. Utilizan peluches, jaulas y accesorios relacionados con los animales para representar la actividad.

La actividad puede durar entre 20 y 30 minutos y su propósito es fomentar la empatía, la responsabilidad y la comprensión de las necesidades de los demás, especialmente en el contexto de los animales. La evaluación se centra en cómo los niños demuestran cuidado, atención y respeto hacia los "animales" y en su capacidad para asumir el rol de un ser que depende de su cuidado (Rivera, 2022).

- **Juego de Médicos y Pacientes:** En este juego, los niños representan situaciones en las que uno de ellos asume el rol de un médico y el otro el de un paciente. Utilizan elementos como estetoscopios, batas de médico y muñecos para crear un entorno de consulta médica. Este juego tiene una duración de entre 20 y 30 minutos y su propósito es desarrollar la empatía al entender las necesidades de quienes requieren atención y al poner en práctica habilidades de cuidado. La evaluación se realiza observando cómo los niños muestran interés por la salud de los pacientes, cómo se comunican de manera comprensiva y cómo se esfuerzan por encontrar soluciones a las "enfermedades" o problemas que presentan los pacientes (Rivera, 2022).
- **Juego de Roles de Ayuda Comunitaria:** En este juego, los niños simulan ser voluntarios en una organización benéfica o de ayuda comunitaria, donde se encargan de ayudar a otros niños o adultos que lo necesiten. Utilizan materiales como cajas, alimentos o ropa para representar la entrega de ayuda. La actividad puede durar entre 25 y 35 minutos y tiene como propósito fortalecer la empatía, la cooperación y el sentido de comunidad. La evaluación se enfoca en la habilidad infantil para evidenciar curiosidad por el bienestar de los demás, su disposición a ayudar y su habilidad para compartir recursos de manera generosa y sin esperar nada a cambio (Rivera, 2022).
- **Juego de Roles de Familia:** En este juego, los niños representan situaciones cotidianas dentro de una familia, como cuidar a un hermano

menor, preparar la comida o ayudar en las tareas del hogar. Usan materiales como utensilios de cocina de juguete, muñecos y muebles en miniatura para recrear el entorno familiar. La actividad tiene una duración de entre 20 y 30 minutos y su propósito es desarrollar empatía al poner a los niños en la situación de tener que cuidar y preocuparse por los demás miembros de la familia. La evaluación se centra en cómo los niños muestran afecto y atención en sus roles de familia, cómo se comunican y cómo asumen responsabilidades dentro de la dinámica familiar (Rivera, 2022).

- **Juego de Roles en la Escuela:** En este juego, los niños simulan ser maestros o estudiantes en un aula, representando situaciones de enseñanza-aprendizaje. Utilizan materiales como pizarras, libros y sillas para crear un ambiente escolar. La actividad puede durar entre 20 y 30 minutos y su propósito es fomentar la empatía, ya que los niños se ponen en el lugar de su maestro o compañero de clase, entendiendo las diferentes perspectivas y necesidades dentro de un aula. La evaluación se enfoca en cómo los niños desarrollan el respeto, la paciencia y la comprensión mientras interactúan en sus roles de enseñanza y aprendizaje (Rivera, 2022).

2.2.3.3. Etapas del juego de Roles

- a) **La preparación del ambiente:** es la primera etapa en el procedimiento de juego de roles, donde el docente organiza el espacio de manera que sea seguro, cómodo y adecuado para la actividad. Se aseguran de disponer de materiales, como disfraces, juguetes y objetos simbólicos, que los niños necesitarán para desempeñar sus roles. Esta fase también incluye la disposición del aula o el área de juego para facilitar la interacción y el movimiento de los niños durante la actividad (Pino & Restrepo, 2020).
- b) **Explicación del juego:** el docente introduce la actividad a los niños, proporcionándoles instrucciones claras sobre cómo se llevará a cabo el juego de roles. Les describe los posibles roles que pueden desempeñar y les da ejemplos para que comprendan mejor el propósito del juego. Esta etapa

también involucra la creación de un contexto o situación en la que los niños puedan desarrollarse dentro de sus roles asignados, asegurando que todos los participantes comprendan las expectativas (Pizarro & Oseda, 2021).

- c) **Asignación de roles:** el docente decide si asigna los roles de manera guiada o si deja que los niños elijan libremente, según sus edades y el tipo de actividad. Esta fase es crucial, ya que facilita que los menores adopten diversas identidades y puntos de vista, lo que les permite practicar destrezas sociales y emocionales. Los roles asignados pueden estar vinculados con el contexto que se representará, como ser médico, maestro, o cliente en una tienda, entre otros (Pino P. , 2022).

- d) **Desarrollo del juego:** los niños comienzan a interactuar entre sí, poniendo en práctica los roles que se les asignaron. El docente observa y guía el proceso, interviniendo cuando es necesario para ayudar a los niños a profundizar en su papel o para mantener la dinámica del juego. Esta etapa es esencial para que los menores exploren el ámbito simbólico del juego de roles y experimenten situaciones que fomenten su creatividad, empatía y resolución de problemas (Vásquez, 2022).

- e) **Reflexión y cierre:** el docente motiva a los menores a compartir sus experiencias, sentimientos y aprendizajes obtenidos durante el juego. Esta fase permite que los niños reflexionen sobre las habilidades que han desarrollado, como la comunicación, la colaboración y la solución de disputas. Asimismo, es una oportunidad para reforzar los conceptos aprendidos y concluir la actividad de manera positiva, brindando retroalimentación constructiva sobre el desempeño de los niños en sus roles (González C. , 2021).

2.2.3.4. Características del Juego de Roles

- a) **Imitación de roles:** un proceso en el cual los niños asumen y representan diferentes personajes o escenarios de la rutina diaria o de su entorno. Esta

imitación no solo implica el uso de disfraces o objetos simbólicos, sino también el comportamiento y las actitudes asociadas a esos roles. Por ejemplo, un niño puede actuar como un maestro, imitando las acciones y palabras que observa de su docente, o como un médico, utilizando un estetoscopio para examinar a sus "pacientes". Esta imitación les permite comprender las funciones y responsabilidades de diversas figuras sociales y culturales, y también fomenta la empatía al ponerlos en el lugar de otras personas. Además, al representar diferentes roles, los niños aprenden sobre las normas sociales, las jerarquías y las relaciones interpersonales en diversos contextos (Pulido, 2022).

- b) El desarrollo de la creatividad:** es otra característica esencial del juego de roles. Durante estas actividades, los niños deben inventar situaciones, crear historias y explorar diferentes escenarios, lo que requiere de un alto grado de imaginación. No se trata solo de seguir un guion, sino de ser capaces de modificarlo según las circunstancias del juego. Por ejemplo, un niño puede comenzar representando a un doctor, pero luego inventa un nuevo escenario en el que su personaje debe enfrentarse a un desafío inesperado, como un paciente que necesita atención urgente. Este tipo de actividad estimula la capacidad de pensar de manera flexible, creando soluciones innovadoras para las dificultades que emergen en el entorno del juego. A través de la imaginación, los niños ejercen habilidades cognitivas avanzadas, como la solución de conflictos, la organización y el análisis crítico, lo que potencia su desarrollo intelectual y personal (Cruz D. , 2021).
- c) Interacción social:** entre los niños, ya que este tipo de actividad requiere de la cooperación y el trabajo en equipo. Al involucrar a varios niños en un solo juego, deben comunicarse, negociar, compartir ideas y colaborar para que la actividad fluya de manera efectiva. Este tipo de interacción fomenta el ejercicio de competencias sociales esenciales, incluida la consideración a los demás, la negociación de turnos y la gestión de conflictos de manera pacífica. Por ejemplo, en un juego en el que algunos niños desempeñan el

rol de cocineros y otros el de clientes, deberán comunicarse para organizar la cocina, servir los "platos" y respetar el turno de los demás para que el juego se desarrolle de manera armoniosa. Además, los niños aprenden a aceptar y comprender puntos de vista diferentes a los suyos, lo que contribuye a una mayor tolerancia y apertura hacia los demás (De la Macorra & Ugarte, 2020).

- d) **La expresión emocional:** es una característica clave del juego de roles, pues facilita a los menores investigar y manifestar una variedad de emociones a través de los personajes que representan. Al actuar como diferentes personas en situaciones específicas, los niños pueden experimentar sentimientos como la felicidad, la ira, la melancolía, el temor o la asombro. Por ejemplo, un niño que juega a ser un padre preocupado por su hijo enfermo puede experimentar una sensación de angustia y aprender a gestionar esa emoción dentro del juego.

A través de este tipo de práctica, los niños no solo aprenden a reconocer sus propias emociones, sino que también adquieren habilidades para expresarlas de manera adecuada y a comprender las emociones de los demás. Además, este proceso les ayuda a desarrollar su inteligencia emocional, ya que les permite identificar, entender y regular sus propios sentimientos, elemento esencial para su equilibrio emocional y la formación de vínculos saludables (González & Chao, 2021).

- e) **El aprendizaje simbólico:** es otra característica del juego de roles que tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo de los niños. Durante el juego, los niños utilizan objetos de manera simbólica para representar otras cosas. Un trozo de tela puede convertirse en un sombrero de chef, una caja en un coche o un teléfono de juguete en una herramienta de comunicación. Este tipo de juego fomenta el pensamiento abstracto, ya que los niños aprenden a asociar objetos y acciones con ideas más complejas. Por ejemplo, al usar una caja para simular un automóvil, los niños no solo están

jugando, sino también comprendiendo el concepto de transporte, las funciones del vehículo y la dinámica de desplazamiento (Gómez & Huertas, 2020).

Este aprendizaje simbólico les permite hacer conexiones entre lo que representan y la realidad, lo que les ayuda a potenciar competencias cognitivas esenciales como la clasificación, la solución de conflictos y la comprensión de conceptos más abstractos, aspectos fundamentales para su educación futura y su adaptación al mundo que los rodea (Gómez & Huertas, 2020).

2.2.3.5. Beneficios del Juego de Roles

- a) **El desarrollo de habilidades sociales:** es uno de los beneficios más importantes del juego de roles. al involucrarse en juegos de roles, los infantes interactúan con otros, lo que les permite aprender a cooperar, compartir y trabajar en equipo. Estas interacciones también les enseñan a respetar las opiniones y emociones de los demás, a tomar turnos y a resolver conflictos de manera pacífica. Además, al representar diferentes roles en situaciones variadas, los niños desarrollan una mejor comprensión de las normas sociales, lo que les ayuda a adaptarse a diversos contextos y a comportarse de manera adecuada en su entorno social (Ha & Lee, 2023).

- b) **El desarrollo de la creatividad:** es otro beneficio significativo del juego de roles. Este tipo de juego facilita que los menores imaginen y creen historias, escenarios y personajes, lo que estimula su imaginación y les permite explorar diferentes ideas y soluciones. A través de la creación de mundos ficticios y situaciones inventadas, los niños aprenden a pensar de manera flexible y a buscar formas originales de abordar los desafíos. Este proceso creativo también favorece la innovación, ya que los niños deben pensar en nuevas formas de interactuar con su entorno y con los demás dentro del juego (Hernández & Miralles, 2023).

- c) **El fomento de la empatía:** es un beneficio esencial del juego de roles, dado que facilita a los menores adoptar la perspectiva de otros, asumiendo variados personajes y experimentando sus pensamientos y emociones. Al representar roles como el de un médico, maestro, o amigo, los niños pueden entender las perspectivas y las emociones de los demás, lo que fortalece su capacidad para mostrar comprensión y cuidado hacia los otros. Este tipo de empatía es fundamental para el establecimiento de vínculos interpersonales óptimas y para el desarrollo de destrezas emocionales que ayudarán a los menores en su rutina diaria (Incarbone, 2022).
- d) **El fortalecimiento de la comunicación:** es otro beneficio esencial que el juego de roles aporta a los infantes. al relacionarse con otros jugadores durante la actividad lúdica, los infantes mejoran sus habilidades verbales y no verbales, aprenden a expresar sus ideas con claridad y a escuchar activamente. La comunicación efectiva es clave para la solución de conflictos y para la creación de escenarios y circunstancias dentro del juego. Además, el juego de roles fomenta el aprendizaje de palabras y estructuras lingüísticas, lo que aporta al progreso del lenguaje y facilita la expresión de pensamientos y sentimientos (Linares, 2022).
- e) **El fomento de la resolución de problemas:** es otro beneficio importante del juego de roles, ya que los infantes enfrentan situaciones imaginarias que requieren de soluciones creativas e innovadoras. Durante el juego, los niños deben pensar en maneras de resolver conflictos o de superar desafíos dentro del contexto del juego, lo que promueve el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Esta habilidad es esencial para su desarrollo cognitivo, ya que les permite transferir las soluciones encontradas en el juego a situaciones reales, mejorando su capacidad para enfrentar problemas en la vida diaria (Otoya, 2020).

2.2.3.6. Importancia del Juego de Roles

Los juegos de roles en los infantes del preescolar son fundamentales para la evolución mental, afectiva y relacional de los menores. A través de estas actividades, los niños tienen la oportunidad de explorar y entender diversas situaciones y contextos que, aunque no vivencian directamente, les permiten aprender sobre el mundo que los rodea. Al interpretar roles de adultos, como médicos, maestros o padres, los niños no solo imitan lo que observan en su entorno, sino que también desarrollan su imaginación y creatividad al inventar historias y escenarios. Esto les permite mejorar su capacidad de pensar de manera abstracta, de representar conceptos y de expresar sus emociones y pensamientos (Pacheco, 2021).

Además, los juegos de roles fomentan a evolución de competencias sociales esenciales para relacionarse con sus iguales. Al involucrarse en estas actividades lúdicas, los menores adquieren la capacidad de colaborar, a negociar y a respetar los turnos. La interacción en un contexto de juego les proporciona un espacio seguro para experimentar con la resolución de conflictos, lo cual fortalece su capacidad para manejar situaciones de la vida real. Esta habilidad resulta fundamental durante la etapa preescolar, ya que los niños están en un proceso de socialización y necesitan adquirir destrezas para interactuar y vincularse eficazmente con otros (Peláez, 2020).

En el contexto educativo, el empleo de los juegos de roles como recurso didáctico ejerce un efecto relevante en el aprendizaje infantil. Los educadores utilizan este tipo de juegos para promover el aprendizaje activo, en el cual los menores no se limitan a oír o leer acerca de un tema, sino que lo viven y lo representan. Por ejemplo, al simular situaciones de la vida cotidiana, como ir de compras o cocinar, los niños no solo aprenden vocabulario nuevo y conceptos relacionados con esas actividades, sino que también interiorizan conocimientos prácticos de manera lúdica. Esta

metodología permite que los niños comprendan de forma más profunda y significativa los contenidos curriculares, ya que están vinculados a experiencias reales y personales (Mendieta, 2021).

Finalmente, los juegos de roles también juegan un papel esencial en la maduración afectiva de los menores. Mediante la dramatización de diferentes personajes, los menores pueden vivenciar y manifestar una amplia gama de emociones, lo cual les permite identificar, comprender y gestionar sus propios sentimientos. Al ponerse en el lugar de otro, desarrollan empatía, lo que es crucial para sus interacciones sociales. Los educadores, al integrar los juegos de roles en el aula, no solo promueven la adquisición de conocimientos, sino que además ofrecen un recurso para fortalecer la inteligencia emocional de los niños, preparándolos mejor para enfrentar los retos emocionales y sociales de la vida (Molina, 2024).

2.3. Definición de Términos

Lenguaje oral: Constituye el canal de expresión oral que utilizamos en la vida diaria para expresar pensamientos, emociones e ideas. En el contexto infantil, es el principal medio de interacción social y aprendizaje en la etapa preescolar, esencial para el progreso cognitivo y social (DRAE, 2024).

Juegos de roles: Son actividades en las que los niños asumen el papel de un personaje y simulan situaciones de la vida real o ficticias. Este tipo de juego facilita a los menores investigar diferentes roles sociales y fortalecer competencias comunicativas, cognitivas y emocionales (DRAE, 2024).

Desarrollo cognitivo: Hace referencia al proceso mediante el cual los niños adquieren conocimientos, habilidades y capacidades de razonamiento a lo largo de su crecimiento. Los juegos de roles favorecen este desarrollo, ya que permiten a los infantes pensar de manera creativa y resolver problemas (DRAE, 2024).

Imitación: Es el acto de copiar las acciones, comportamientos o palabras de otros. En el juego de roles, la imitación es clave, ya que los niños aprenden observando y reproduciendo conductas de los adultos o de personajes de su entorno, lo que les ayuda a comprender el mundo que los rodea (DRAE, 2024).

Socialización: Mecanismo por el cual los menores adquieren la capacidad de vivir en sociedad, adoptando normas y roles sociales. Los juegos de roles contribuyen a la socialización, ya que permiten a los infantes experimentar y entender interacciones sociales de manera práctica (DRAE, 2024).

Empatía: Capacidad para entender y expresar emociones ajenas de otros. En los juegos de roles, los niños desarrollan empatía al ponerse en el lugar de otros personajes, lo que les facilita la identificación de los sentimientos ajenos y aprender a reaccionar apropiadamente ante ellas (DRAE, 2024).

Habilidades comunicativas: Alude a las destrezas que un individuo tiene para expresar y entender mensajes. Los juegos de roles favorecen la evolución de estas competencias en los menores, ya que les permiten practicar el habla, la escucha activa y el intercambio de ideas en diversos contextos (DRAE, 2024).

Imaginación: Capacidad para crear imágenes, situaciones o historias en la mente sin necesidad de estímulos externos. Dentro del marco de los juegos de roles, la imaginación es esencial, ya que los niños inventan escenarios y personajes, lo que promueve la creatividad y el pensamiento abstracto (DRAE, 2024).

Resolución de conflictos: Habilidad para manejar y resolver disputas o desacuerdos de manera efectiva. A través de los juegos de roles, los niños tienen la oportunidad de experimentar situaciones de conflicto y practicar estrategias para llegar a acuerdos, lo que favorece su desarrollo social y emocional (DRAE, 2024).

Desarrollo emocional: Es el proceso de aprender a gestionar las emociones, reconocerlas en uno mismo y en los demás, y regular las respuestas emocionales. Los juegos de roles facilitan que los menores vivencien y manifiesten emociones de manera controlada, lo cual favorece a su madurez emocional y a la formación de vínculos sociales saludables (DRAE, 2024).

Capítulo III.

Marco Metodológico

3.1. Enfoque de la Investigación

De acuerdo con Toursinov (2023), el enfoque cuantitativo es un método de investigación caracterizado por la recopilación de información numérica, la evaluación estadística y la objetividad, que permite probar hipótesis previamente establecidas y generalizar los resultados a partir de muestras representativas. En este sentido, se seleccionó este enfoque para el estudio debido a que facilitó la cuantificación de forma objetiva y precisa, los indicadores del lenguaje verbal en los niños. Este enfoque facilitó la recolección de datos numéricos a través de instrumentos estructurados, como listas de cotejo, y posibilitó analizar estadísticamente los resultados para evaluar la eficacia de los juegos de rol en el progreso del lenguaje verbal.

3.2. Tipo de la Investigación

En consideración con Torrico (2020), la investigación aplicada tiene como propósito producir conocimiento aplicable a la resolución de problemas específicos o mejorar prácticas en un contexto determinado. En este caso, se optó por un enfoque aplicado porque se pretendió analizar la eficacia de una metodología educativa fundamentada en el juego de roles para mejorar el progreso del lenguaje oral en infantes de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura. Además, se implementó una intervención educativa y se midieron sus efectos en las dimensiones morfosintáctica, fonológica, semántica y sintáctica del lenguaje oral. Este tipo permitió proponer y probar una solución práctica que pueda ser utilizada en el ámbito educativo para fortalecer el desarrollo lingüístico infantil.

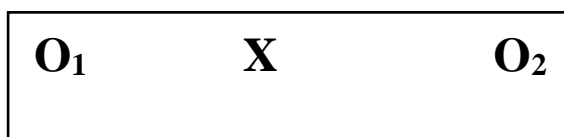
Según Iglesias (2021), la investigación de alcance descriptivo se centra en detallar, de manera precisa y sistemática, los rasgos, cualidades y comportamientos de un fenómeno o población, sin establecer relaciones causales. En este sentido, su elección se debió porque permitió identificar y detallar las características del lenguaje oral en los niños antes y después de la aplicación de los juegos de roles. Este enfoque

ayudó a describir el impacto de estas actividades en aspectos específicos del lenguaje, proporcionando un panorama claro y estructurado sobre los hallazgos alcanzados.

3.3. Diseño de la Investigación

Desde la perspectiva de Medina et al. (2023), el diseño pre-experimental es una metodología que permite medir los efectos de una intervención sin la presencia de un grupo de control, generalmente utilizando un esquema de preprueba y postprueba. En este estudio, se optó por este diseño con un grupo único, ya que permitió aplicar una estrategia didáctica basada en el juego de roles y evaluar su impacto en el progreso del lenguaje oral de los infantes. Además, posibilitó la comparación del nivel de lenguaje oral previo y posterior a la intervención, lo que permitió reconocer áreas de mejora y cambios en las dimensiones morfosintáctica, fonológica, semántica y sintáctica.

En tal sentido, la presente investigación se llevó a cabo mediante un enfoque cuantitativo bajo un tipo aplicado, a través de un diseño pre experimental, y longitudinal, como se observa en el siguiente esquema:



Donde:

X= Variable independiente: juego de roles.

O₁= Medición pre experimental de la variable independiente.

O₂= Medición post experimental de la variable independiente.

En este diseño se estructuraron dos etapas fundamentales: inicialmente, se analizó y evaluó el estado actual del lenguaje verbal en los niños, identificando las problemáticas más relevantes. Posteriormente, se elaboró una propuesta fundamentada teóricamente, basada en juegos de roles, la cual fue diseñada como una estrategia adecuada y relevante para atender las particularidades detectadas en esta población infantil.

3.4. Población, Muestra y Muestreo

El grupo estudiado integró a un total de 296 niños de cinco años de edad, inscritas en el nivel inicial de un centro educativo ubicada en Piura durante el año 2024.

La selección de la muestra se llevó a cabo mediante un muestreo por conveniencia poblacional, ya que se incluyó a la totalidad de los niños de una sola aula, sin realizar un cálculo específico del tamaño de la muestra. En consecuencia, la muestra quedó definida de la siguiente forma:

Tabla 1.
Distribución de la Muestra de Estudio

Niños	Varones	Mujeres	Total
Muestra	15	10	25

Nota. nóminas de matrícula de la I.E del aula “Esperanza” de 4 años

Fuente: Elaboración propia.

En consideración con la muestra correspondiente durante el desarrollo del presente estudio se tomó en cuenta los siguientes criterios de inclusión:

- Niñas de cuatro años cumplidos al momento de la investigación.
- Estar inscritas y asistir regularmente al grado de formación inicial correspondiente al periodo 2022 en la institución educativa seleccionada.
- Contar con el consentimiento documentado de tutores legales para la inclusión en la investigación.
- Pertenecer a la comunidad educativa de la institución localizada en Piura.

3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

En cuanto a la variable medible fue el lenguaje verbal, lo cual, se empleó como técnica la observación, y como instrumento una lista de cotejo.

Tabla 2.
Instrumento de Recolección de Datos

Técnica	Instrumento
---------	-------------

Observación	Lista de cotejo
<i>Nota.</i> Instrumento para recojo de información sobre la variable lenguaje verbal.	

Fuente: Elaboración propia.

El instrumento empleado fue diseñado por la autora de este estudio, el cual está conformado por 26 ítems, los cuales analizan y valoran las tres dimensiones que conforma la variable “Lenguaje verbal”: Nivel morfosintáctico, Nivel fonológico, Nivel semántico y Nivel sintáctico. En cuanto a su medición se desarrolló en una escala de ordinal de tipo Likert (Inicio, Proceso, Logro esperado, Logro destacado). Cada ítem tuvo una puntuación que oscila del 1 al 4, en consideración con la normativa que estipula el Ministerio de Educación (MINEDU), de acuerdo a las competencias equivalente del nivel inicial.

Tabla 3.
Niveles de Logro para la Evaluación de las Competencias

Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado
El niño presenta dificultades para expresarse oralmente de forma clara. Utiliza un vocabulario limitado y estructuras oracionales incompletas. Requiere apoyo constante para interactuar verbalmente en situaciones cotidianas.	Comienza a mejorar su expresión oral mediante frases simples, aunque con algunos errores. Amplía progresivamente su vocabulario, pero aún necesita orientación para usarlo adecuadamente. Participa en actividades de comunicación, mostrando avances en la comprensión y articulación de ideas.	a su fluidez, utilizando un vocabulario variado y estructuras oracionales completas. Interactúa de forma autónoma en diversas situaciones, expresando ideas y emociones con claridad. Escucha activamente y responde adecuadamente en conversaciones, mostrando comprensión y coherencia.	Demuestra un manejo avanzado del lenguaje oral para su edad, utilizando un vocabulario rico y preciso. Estructura ideas complejas con coherencia y fluidez, adaptándose al contexto comunicativo. Participa activamente en diálogos y narraciones, destacándose por su creatividad y capacidad de argumentación.

Fuente: Orientaciones para la Evaluación de las Competencias (MINEDU)

En relación a los datos se procesó mediante las cuatro escalas de desempeño de competencias como son: Inicio, Proceso, Logro Esperado y Logro Destacado. En consecuencia, la evolución de la expresión oral, se midió mediante las puntuaciones estipuladas de una escala ordinal de tipo Likert.

Validación: La variable fue medida utilizando una escala numérica y, además, se validó mediante el proceso conocido como validación de contenido mediante el juicio de expertos. Para ello, se realizó un análisis y revisión de los ítems por parte de tres profesionales en el área de educación inicial, quienes evaluaron su relevancia, adecuación, coherencia y consistencia con respecto a la variable, las dimensiones y los objetivos del estudio.

Confiabilidad: Se estableció utilizando el método de consistencia interna conocido como Alfa de Cronbach, debido a que la escala de medición empleada es nominal. Siguiendo los lineamientos establecidos, fue ejecutado una prueba piloto con el 50% de los niños, y los resultados fueron analizados ítem por ítem para evaluar el nivel de confiabilidad.

3.6. Procesamiento y Análisis de Datos

El procesamiento de los datos del presente estudio fue ejecutado utilizando el software estadístico SPSS 26, siguiendo los siguientes pasos:

- a) Creación de una base de datos que incluyó una vista para la variable y otra para los datos. En estas vistas se registraron las puntuaciones obtenidas de la lista de cotejo, realizando las agrupaciones y recodificaciones necesarias.
- b) Cálculo de frecuencias, donde se procesaron tanto las frecuencias absolutas como relativas, presentándolas en tablas de contingencia y gráficos de barras, alineados con los objetivos de la investigación mediante la prueba no paramétrica como Wilcoxon.
- c) Realización de análisis estadísticos descriptivos, donde se presentaron los resultados de acuerdo con los objetivos establecidos en cuanto a la variable como también en sus cuatro dimensiones.

d) Elaboración de una interpretación escrita, explicando el significado de los valores estadísticos más relevantes de los gráficos y tablas, en correspondencia con los objetivos del estudio en función a la variable como también el nivel de cada dimensión observada.

Capítulo IV.

Resultados

4.1. Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivo

Objetivo general

Determinar los efectos de los juegos de roles en el progreso del lenguaje verbal en infantes de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024.

Para cumplir con este objetivo se han calculado el tamaño del efecto producido mediante el estadístico D de Cohen, mediante el contraste de los puntajes del pretest y el Postest.

Tabla 4

Medida de los efectos de los juegos de roles en el lenguaje verbal

Mediciones	Z	Tamaño del efecto
Postest – Pretest	3,725	0,751

Fuente: Base de datos del pretest y postest.

En la tabla 3 se constata que cuando se comparan las mediciones del progreso del lenguaje verbal en infantes de 4 años de la IE N° 018 “Domingo Savio”, tras la implementación de los juegos de roles, frente a su estado inicial, se obtienen efectos positivos y fuertes, con un coeficiente D igual a 0,751 el cual indica que los juegos de roles tienen una contribución relevante en la mejora de los puntajes en cuanto al desarrollo del lenguaje verbal.

La medida de los efectos también indica que mientras exista una mayor exposición a los juegos de roles, se espera que el lenguaje verbal se vea ampliamente fortalecido, acorde con los puntajes obtenidos en la investigación.

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la IE N° 018 “Domingo Savio” de Piura en el año 2024, antes de la aplicación de los juegos de roles.

Tabla 5

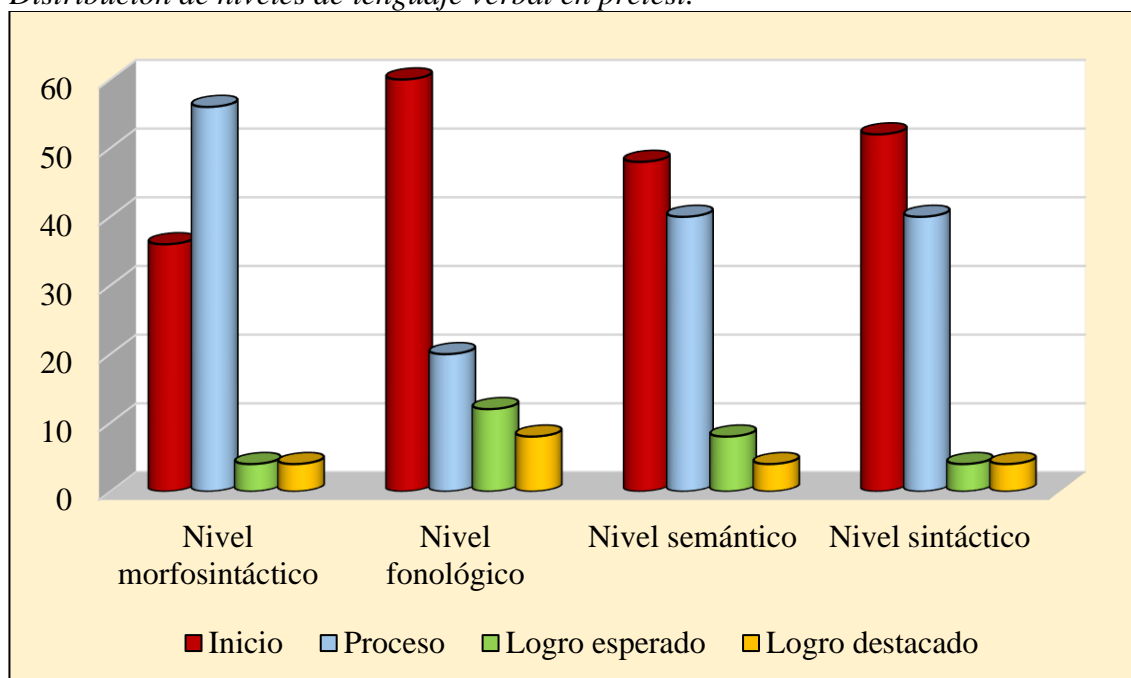
Resultado del pretest para lenguaje verbal

Nivel de desarrollo	Nivel morfosintáctico		Nivel fonológico		Nivel semántico		Nivel sintáctico	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	9	36%	15	60%	12	48%	13	52%
Proceso	14	56%	5	20%	10	40%	10	40%
Logro esperado	1	4%	3	12%	2	8%	1	4%
Logro destacado	1	4%	2	8%	1	4%	1	4%

Fuente: Base de datos del pretest

Figura 1

Distribución de niveles de lenguaje verbal en pretest.



Fuente: Tabla 4

De acuerdo con los hallazgos de la tabla 4, en el pretest la mayoría de estudiantes se encontraba en un grado de proceso para el progreso del lenguaje verbal en su nivel morfosintáctico (56%), en un grado de inicio para el nivel fonológico (60%), en un nivel de inicio para el nivel semántico (40%), también en un grado de inicio para el nivel sintáctico (52%).

Objetivo específico 2: Establecer el nivel de desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la IE N° 018 “Domingo Savio” de Piura en el año 2024, después de la aplicación de los juegos de roles.

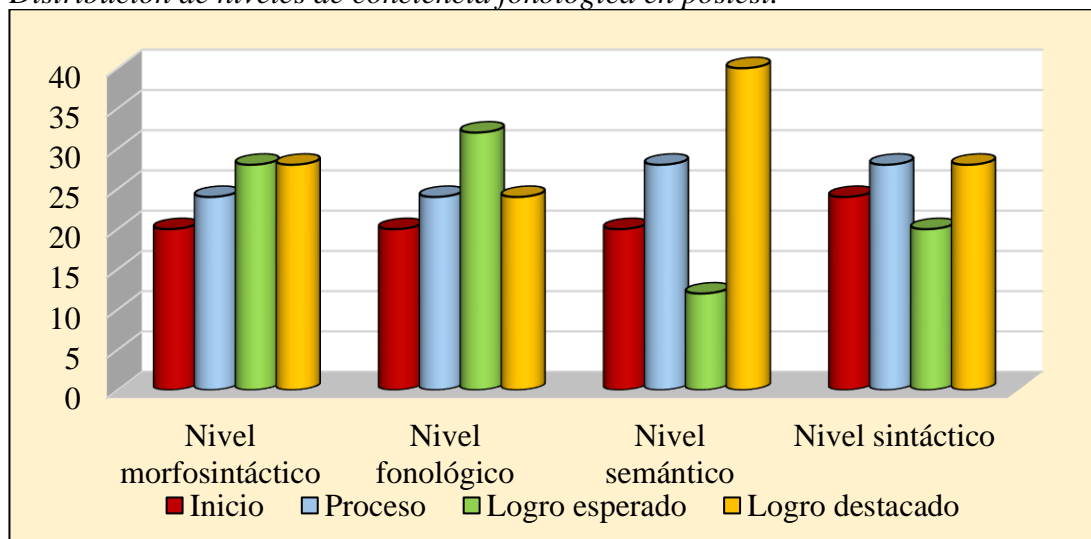
Tabla 6
Resultado del postest de lenguaje verbal

Nivel de desarrollo	Nivel morfosintáctico		Nivel fonológico		Nivel semántico		Nivel sintáctico	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	5	20%	5	20%	5	20%	6	24%
Proceso	6	24%	6	24%	7	28%	7	28%
Logro esperado	7	28%	8	32%	3	12%	5	20%
Logro destacado	7	28%	6	24%	10	40%	7	28%

Fuente: Base de datos del postest

Figura 2

Distribución de niveles de conciencia fonológica en postest.



Fuente: Tabla 5

De acuerdo con la tabla 5, se pudo evidenciar para el postest que, un total acumulado de 56% de estudiantes habían alcanzado un grado de desempeño previsto y destacado en el nivel morfosintáctico; un acumulado de 56% también tenía los mismos niveles para el nivel fonológico; el acumulado de 52% alcanzó logro esperado y destacado para el nivel semántico, mientras que un acumulado de 48% alcanzó logro esperado y destacado en el nivel sintáctico.

Objetivo específico 3: Establecer las diferencias que existen en el nivel de desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la IE N° 018 “Domingo Savio” de Piura en el año 2024, al comparar previo y posterior al proceso de implementación de los juegos de roles.

Tabla 7

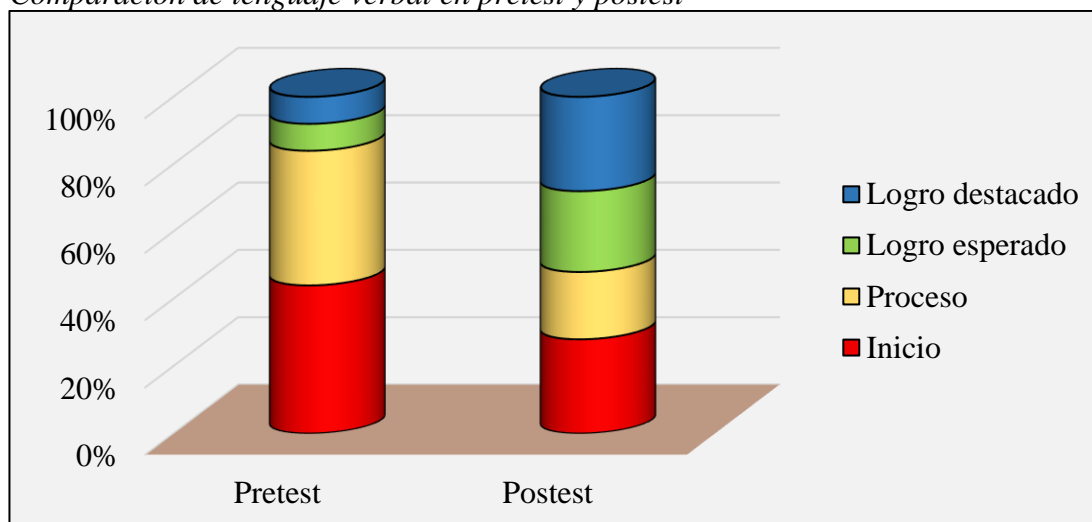
Diferencias calculadas del pretest y postest para lenguaje verbal

Nivel de lenguaje verbal	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Inicio	11	44.0%	7	28%
En proceso	10	40.0%	5	20%
Logrado esperado	2	8%	6	24%
Logro destacado	2	8%	7	28%

Fuente: Base de datos

Figura 3

Comparación de lenguaje verbal en pretest y postest



De acuerdo según la información de la tabla 6, el 44% de alumnos en el pretest se encontró en un grado de inicio, por otro lado, 40% se ubicó en un nivel de proceso. En el mismo sentido, 28% de alumnos se ubicaron en un grado de logro destacado para el postest en cuando al desarrollo del lenguaje verbal, por otro lado, que 24% se ubicó en un grado de logro esperado.

4.2. Contrastación de Hipótesis

Análisis de normalidad de los datos del Pretest

Se realizó el análisis de normalidad a fin de contrastar si la información se origina o no de una distribución normal.

H_0 : Los datos del pretest, postest y las diferencias provienen de una población distribuida normalmente.

H_1 : Los datos del pretest, postest y las diferencias no provienen de una población distribuida normalmente.

Tabla 8

Análisis de normalidad para pretest, postest y diferencias

Mediciones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	0,784	25	0,000
Postest	0,659	25	0,000
Diferencias	0,713	25	0,000

Nota. Diferencias es la variable calcula de restar puntaje del postest y pretest

Interpretación.

Los resultados del análisis de normalidad permitieron evidenciar que los puntajes del pretest, así como postest y las diferencias existentes entre ellas, alcanzaron un umbral de significación inferior a 0,05 lo cual no permite asumir los supuestos de normalidad, en consecuencia, en la investigación se aplicó la prueba no paramétrica de rangos con signos de Wilcoxon a fin de contrastar las hipótesis respectivas.

Prueba de hipótesis general

H_1 : Los juegos de roles tienen efectos significativos en el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024.

H_0 : Los juegos de roles no tienen efectos significativos en el desarrollo del lenguaje verbal en niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024.

Tabla 9

Prueba de Rangos con Signos de Wilcoxon para Hipótesis general

Variables analizadas	N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
	22 ^a	13,25	318,50		
Pretest - Rangos negativos					
Postest Rangos positivos	1 ^b	2,5	4,50	3,908	0,001
Empates	2 ^c	3,75	9,50		
Total	25				

Nota. a: Pretest < Postest; b: Pretest > Postest; c: Pretest = Postest

Los resultados de la tabla 8 permitieron evidenciar que 22 estudiantes lograron mejorar sus puntajes al comparar los hallazgos de la evaluación inicial y final, mientras que se registró que un estudiante redujo su puntaje y dos de ellos no mostraron ninguna mejoría. El valor Z de la prueba fue de 3,908 permitiendo obtener un grado de significancia igual a 0,001 el cual es inferior a 0,05. Con esta información se pudo rechazar la hipótesis nula e indicar que existe evidencia para que en la investigación se pueda afirmar que: Los juegos de roles tienen efectos significativos en el progreso del lenguaje verbal en niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024.

Prueba de hipótesis específica 1

H₁: El nivel de desarrollo del lenguaje verbal que tienen los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024, está en inicio antes de la aplicación de los juegos de roles.

H₀: El nivel de desarrollo del lenguaje verbal que tienen los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024, no está en inicio antes de la aplicación de los juegos de roles.

Se obtuvieron los siguientes resultados.

Tabla 10

Prueba de Rangos con Signos de Wilcoxon para Pretest

Variables analizadas	N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
Pretest					
Rangos negativos	22	17,50	451,00		
Rangos positivos	3	2,75	4,00	4,230	0,000
Empates	0				
Total	25				

Para la implementación de la prueba, se compararon los rangos entre los niveles obtenidos en el pretest y el nivel de inicio, encontrándose 22 rangos negativos, lo cual señala que la mayoría del alumnado no diferían del nivel de inicio, además se registraron tres empates. El valor Z de la prueba fue de 4,230 el cual permitió obtener un grado de significancia de $0,000 < 0,05$ lo cual representó un sustento que permite descartar la hipótesis nula y admitir, bajo los supuestos de la investigación, que: El grado de progreso del lenguaje verbal que tienen los infantes de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024, está en inicio previo a la implementación de los juegos de roles.

Prueba de hipótesis específica 2

H₁: El nivel de desarrollo del lenguaje verbal que tienen los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024, está en logro esperado después de la aplicación de los juegos de roles.

H₀: El nivel de desarrollo del lenguaje verbal que tienen los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024, no está en logro esperado después de la aplicación de los juegos de roles.

Los resultados se expresan a continuación.

Tabla 11

Prueba de Rangos con Signos de Wilcoxon para Postest

Variables analizadas	N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
Pretest					
Rangos negativos	17	15,50	375,00		
Rangos positivos	0	0,00	0,00	3,345	0,03
Empates	8				
Total	25				

Los hallazgos de la prueba de hipótesis mostraron que 17 estudiantes obtuvieron un mejor desempeño en el postest, además que se registraron 8 empates estadísticos, ni rangos positivos. Además, el valor Z de la prueba fue de 3,345 con lo cual se obtuvo un grado de significancia de $0,03 < 0,05$ el mismo que permitió inferir que los datos son consistentes para rechazar la hipótesis nula. En consecuencia, en la investigación se validó la hipótesis investigativa que plantea que: El nivel de desarrollo del lenguaje verbal que tienen los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024, está en logro esperado posterior a la implementación de los juegos de roles.

Prueba de hipótesis específica 3

H₁: Existen diferencias significativas en el desarrollo del lenguaje verbal que tienen los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024, al comparar antes y después de la aplicación de los juegos de roles.

H₀: No existen diferencias significativas en el desarrollo del lenguaje verbal que tienen los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024, al comparar antes y después de la aplicación de los juegos de roles.

Los resultados se expresan a continuación.

Tabla 12

Prueba de Rangos con Signos de Wilcoxon para Postest

Variables analizadas	N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	Sig.
Pretest					
Rangos negativos	23	14,50	345,00	4,082	0,000
Rangos positivos	0	0,00	0,00		
Empates	2	2,50	5,00		
Total	25				

Los hallazgos de la prueba de hipótesis mostraron que 23 estudiantes obtuvieron diferencias significativas al compararse con el valor 0, además que se registraron 2 empates estadísticos. Además, el valor Z de la prueba fue de 4,082 con lo cual se alcanzó un grado de significancia de $0,000 < 0,05$ el mismo que facilitó inferir que los datos son consistentes para rechazar la hipótesis nula. En consecuencia, en la investigación se validó la hipótesis del estudio la cual sostiene que: Existen diferencias significativas en el desarrollo del lenguaje verbal que tienen los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024, al comparar previo y posterior a la implementación de los juegos de roles.

4.3. Discusión de los Resultados

Respecto al objetivo general, se evidenció que, al analizar el nivel de desarrollo del lenguaje oral en los infantes, la mayoría presenta dificultades para expresarse de manera fluida y coherente. Un diagnóstico preliminar realizado en el grupo de 25 niños revela que el 70% se encuentra en el grado inicial de lenguaje oral, por otro lado, solo el 20% ha logrado un grado intermedio, y un 10% muestra avances en la fluidez y estructura de su lenguaje. Este panorama es consistente con los hallazgos de Rosillo (2021), quien en su estudio sobre la evolución lingüística durante la niñez indica que la falta de estrategias educativas estimulantes contribuye a la deficiencia en la expresión oral. Según Vygotsky (1978), el lenguaje se desarrolla a través de interacciones significativas y contextualizadas, como las que se pueden generar mediante el juego de roles. En consecuencia, se considera necesario implementar esta técnica pedagógica, ya que permitirá que los niños participen activamente en situaciones comunicativas, favoreciendo la dinámica relacional y la comunicación en entornos variados, lo que propiciará el fortalecimiento de sus habilidades orales.

En consideración con el primer objetivo específico, se situaba en el grado de inicio en cuanto al progreso de su lenguaje oral, por otro lado, el 56% se ubicó en el nivel de proceso, lo que indica que la mayoría aún se halla en una etapa media de evolución lingüística. Solo el 8% logró el desempeño previsto y el 4% alcanzó la categoría sobresaliente. Estos resultados evidencian que, a pesar de los esfuerzos por promover el progreso del lenguaje oral, la mayoría de los infantes aún no logran alcanzar niveles avanzados en la competencia lingüística. Por otro lado, Córdova (2024), que encontró mejoras significativas en el lenguaje oral a través de la intervención con juegos de roles, se puede notar que el impacto de las estrategias pedagógicas en este estudio no ha sido tan notorio. De manera similar, Garma (2021) evidenció mejoras en el 75% de los estudiantes con el uso de juegos de roles, lo que sugiere que, aunque este tipo de metodologías podría ser efectiva, no todos los niños responden de la misma manera al mismo tipo de intervención. En estudios como el de Castro et al. (2024), se evidenció que los juegos de roles favorecen un desarrollo significativo en las habilidades lingüísticas, lo que podría

ser un indicativo de que la modalidad de acciones y el entorno donde se implementan podrían influir en los resultados obtenidos.

Desde la perspectiva de la Teoría Psicolingüística de Chomsky, la cual resalta que, el lenguaje es una capacidad innata y su desarrollo depende del vínculo con el ambiente y las vivencias cognitivas infantiles. En este caso, los niños evaluados pueden estar aún en un proceso de maduración cognitiva que les permita alcanzar niveles más altos de desarrollo lingüístico. Según la Teoría Psicogenética de Jean Piaget, el desarrollo del lenguaje está vinculado al grado de maduración cognoscitiva y el aprendizaje de los niños. Según esta perspectiva, los niños en este estudio se hallan en la etapa preoperacional, lo que podría explicar por qué la mayoría de ellos aún no ha alcanzado niveles avanzados de competencia lingüística. Finalmente, los lineamientos del MINEDU en el nivel inicial, que enfatizan la relevancia del intercambio y la actividad lúdica en la construcción comunicativa, podrían estar alineados con los resultados, ya que, aunque los niños presentaron un avance en su desarrollo lingüístico, este fue moderado, lo que requiere que la aplicación de estrategias pedagógicas debe ser aún más sistemática y estructurada para garantizar un avance sustancial en la evolución de la expresión oral.

De la misma manera para el segundo objetivo específico la mayor parte de los infantes (76%) se encuentran en el grado de inicio en cuanto a la comprensión y producción de las estructuras morfosintácticas del lenguaje, lo que destaca un desarrollo incipiente en esta habilidad. Un 16% se ubicó en el nivel de proceso, mostrando un progreso parcial, pero con carencias que aún limitan su uso adecuado en contextos orales. Un 4% alcanzó el nivel esperado, evidenciando una capacidad para usar estructuras más complejas de manera adecuada, mientras que otro 4% logró un nivel destacado, superando las expectativas para su edad en cuanto al dominio de las estructuras morfosintácticas del lenguaje oral. Estos hallazgos son consistentes con los resultados de autores como Castro (2024), Garma (2021) y Gonzalez et al. (2022), quienes también encontraron avances significativos en las habilidades lingüísticas de los niños, particularmente en la expresión oral, a través de estrategias pedagógicas como los juegos de roles. En

estos estudios, los resultados revelaron avances en áreas como la fluidez verbal, la precisión lingüística y la confianza en la expresión oral, lo cual está alineado con los niveles de mejora observados en este estudio.

Desde la perspectiva conceptual de la teoría psicolingüística de Chomsky, quien sostiene que los niños disponen de una aptitud congénita para la adquisición lingüística, pero que la interacción con su entorno es necesario para desarrollar las estructuras lingüísticas complejas. La mayoría, ubicados en el nivel de inicio, aún estarían en las fases iniciales de dicho proceso de adquisición lingüística, enfatizando que, el contexto pedagógico debe ser fortalecido para fomentar una mejor comprensión y producción morfosintáctica. Además, la teoría psicogenética de Piaget, que postula que el desarrollo cognitivo se produce en etapas, también podría explicar los niveles observados en este estudio. La mayor proporción de infantes en el grado de inicio puede reflejar que aún se hallan en fases tempranas de su evolución cognitiva, en las que las estructuras lingüísticas se adquieren de manera gradual. Finalmente, los lineamientos del MINEDU en el nivel inicial enfatizan la relevancia de una orientación educativa holística y lúdica, como la aplicación de dramatizaciones para estimular competencias comunicativas en los niños.

Respecto al tercer objetivo específico, el 60% se ubica en el grado de inicio, lo que revela dificultades significativas en la producción de sonidos y fonemas, con una clara limitación en el dominio de las bases fonológicas del lenguaje. Un 28% se encuentra en el nivel de proceso, lo que sugiere avances parciales, aunque persisten errores fonológicos que afectan la claridad de su pronunciación. Solo un 8% alcanzó el logro esperado, evidenciando una correcta articulación de fonemas, y un 4% llegó al nivel destacado, con un dominio casi completo de las estructuras fonológicas propias de su edad. Estos hallazgos concuerdan parcialmente con los reportados por Vásquez (2023), quienes reportaron avances notables en la expresión oral tras la implementación de juegos de roles, mostrando avances en la fluidez y precisión lingüística. Sin embargo, los porcentajes de niños que alcanzaron el nivel destacado en nuestro estudio son

menores en comparación con otros estudios como el de Sullon (2021), que evidenció un incremento del 47% en el nivel más alto tras la intervención.

En cuanto a la Teoría Psicolingüística de Chomsky destaca que, la adquisición del lenguaje se encuentra influenciada por mecanismos innatos en los niños, lo que podría explicar la variabilidad en el desarrollo fonológico observado. El hecho de que un 60% se encuentre en el nivel de inicio podría reflejar una etapa temprana del desarrollo lingüístico, donde los mecanismos innatos aún están en proceso de activación y la práctica de los fonemas requiere una intervención constante. Por otro lado, la Teoría Psicogenética de Piaget sostiene que el progreso del lenguaje está conectado a la maduración cognitiva, y el 28% de niños en el nivel de proceso puede estar relacionado con la etapa preoperacional, donde aún perfeccionan su capacidad simbólica y el vínculo con el medio. En este sentido, los juegos de roles podrían estar facilitando el acceso a nuevas estructuras lingüísticas y fonológicas, tal como se constató en investigaciones previas, como el de Castro et al. (2024), donde se identificó una mejora significativa en el progreso del lenguaje oral a través de esta metodología. Además, los lineamientos del Ministerio de Educación (MINEDU) para el nivel inicial proponen un enfoque integral para el desarrollo del lenguaje, el cual se ve reflejado en los avances de algunos niños en el dominio fonológico, especialmente en aquellos que alcanzaron el nivel destacado, lo que indica un fortalecimiento en las habilidades lingüísticas a través del juego de roles.

Con respecto al cuarto objetivo específico, el 56% se ubicaron en el nivel de inicio, lo que refleja una limitada capacidad para comprender y emplear el léxico correctamente en contextos comunicativos. Un 24% se encontraba en el nivel de proceso, demostrando avances parciales, pero con vacíos significativos en la interpretación y uso adecuado de los conceptos, mientras que solo el 16% alcanzó el nivel esperado, destacándose por un mejor dominio semántico. Sin embargo, González (2024) reportó un aumento significativo en el dominio semántico en su estudio con juegos de roles, destacando una mejora del 30% en esta dimensión, lo que destaca que las intervenciones educativas pueden generar avances considerables en el desarrollo lingüístico. De manera similar, Garma

(2021) observó un incremento en la fluidez verbal en el 75% de los niños tras la implementación de juegos de roles, lo cual también refleja una tendencia hacia el desarrollo de competencias lingüísticas conforme los niños se involucran en interacciones comunicativas. Estos hallazgos indican que el uso de metodologías activas, como los juegos de roles, es fundamental para fomentar un mejor dominio de las destrezas orales y semánticas en los infantes.

Mediante la teoría psicolingüística de Chomsky, la competencia lingüística, que incluye la comprensión y producción del lenguaje, se desarrolla conforme el infante se expone a estímulos lingüísticos. De acuerdo con la Teoría Psicogenética de Piaget, los niños atraviesan diferentes etapas cognitivas en las que su comprensión del mundo se va refinando, lo cual también se refleja en su habilidad para interpretar y emplear el lenguaje en contextos comunicativos. En este sentido, los infantes en el nivel de inicio estarían aún en una etapa de asimilación de los significados, mientras que los que alcanzaron niveles más avanzados habrían logrado una acomodación de los mismos dentro de un esquema mental más complejo. Además, los lineamientos del Ministerio de Educación (MINEDU) en el grado inicial enfatizan la importancia de la interacción social y las actividades lúdicas como mecanismos fundamentales para la evolución de las habilidades comunicativas. En este contexto, la implementación de actividades como los juegos de roles favorece la comprensión semántica y la expresión verbal, impulsando la evolución intelectual y social de los menores.

Finalmente, para el quinto objetivo específico, se constató que un 56% de los participantes se posicionaron en el grado de inicio en cuanto a la construcción de oraciones, lo que reflejó una capacidad limitada para generar oraciones completas y coherentes, con errores frecuentes en la estructura gramatical. En cambio, un 36% se ubicó en el nivel de proceso, evidenciando un progreso moderado en el uso de estructuras sintácticas, aunque aún cometían errores que afectaban la fluidez y la comprensión de sus enunciados. En comparación con Castro (2024) y Garma (2021), quienes también reportaron un progreso notable en el desarrollo lingüístico de los infantes, especialmente en áreas como la fluidez verbal y la capacidad para estructurar oraciones correctamente. En comparación

con otros estudios, como el de Rosillo (2021), donde el 87.5% de los participantes mejoraron en la fluidez verbal, se puede destacar que en esta investigación se constató un aumento de la concentración de participantes en niveles iniciales o intermedios, lo que destaca que la intervención aplicada pudo haber sido insuficiente para generar avances más significativos en el grupo total.

En cuanto a la Teoría Psicolingüística de Chomsky, destaca que, aunque los niños posean una predisposición genética para el lenguaje, su desarrollo lingüístico sigue dependiendo de la interacción con su entorno. Además, la Teoría Psicogenética de Jean Piaget, que sostiene que el progreso cognitivo se da en etapas, podría relacionarse con los resultados observados en los niveles de competencia lingüística. En este sentido, se espera que los niños de los niveles más bajos todavía se encuentren en una fase de desarrollo cognitivo que les impide alcanzar una competencia lingüística avanzada. Los lineamientos del MINEDU en el nivel inicial también refuerzan la relevancia de una perspectiva educativa adecuada para estimular el desarrollo lingüístico de los infantes mediante tareas organizadas y recreativas, lo que está en consonancia con la intervención utilizada en el presente estudio.

Capítulo V.

5.2. Estructura Curricular de la Propuesta

5.1.1. Datos Informativos

Institución Educativa: I.E. N.º 018 "Domingo Savio"

Ubicación: Piura, Perú

Tiempo: Periodo 2024

Nombre de la Propuesta de Cambio: "Jugando y Comunicando"

Número de Fichas Técnicas: 8

Grado de Estudio: 4 años - Nivel Inicial

Nombre del Investigador: Jaramillo Ambulay, Yuleisy

7.2.2. Descripción

La presente propuesta se centra en el uso del juego de roles como estrategia pedagógica para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E. N.º 018 "Domingo Savio". Esta propuesta contempla una serie de actividades organizadas en fichas técnicas que integran elementos clave como: la denominación de la actividad, la fundamentación teórica que la respalda, una descripción clara de la dinámica a realizar y los objetivos específicos que se buscan alcanzar. El conjunto de actividades busca atender las necesidades lingüísticas de los estudiantes, fomentando el desarrollo progresivo, integral y significativo de su lenguaje oral.

El enfoque de esta propuesta tiene una base constructivista, fundamentada en las teorías Psicolingüística de Chomsky y Psicogenética de Piaget. En este sentido, se concibe el lenguaje como una capacidad innata que debe ser estimulada y desarrollada mediante experiencias sociales significativas. Las actividades propuestas respetan el ritmo individual de aprendizaje, promueven la interacción social y potencian las habilidades comunicativas de los niños.

Características Principales:

Centrada en el Niño: Las actividades están diseñadas para adaptarse a las características individuales de los estudiantes, respetando su ritmo de aprendizaje y fomentando su interés natural por la comunicación.

Interacción Social: El juego de roles permite a los niños participar en situaciones simuladas que promueven el uso del lenguaje en contextos reales y significativos.

Integración Teórica: Las actividades se basan en la comprensión de los procesos psicolingüísticos y psicogenéticos, asegurando que el desarrollo del lenguaje oral sea integral y progresivo.

La propuesta incluye tres momentos principales en la ejecución de las actividades:

Inicio: Se busca captar la atención de los niños mediante una asamblea grupal en la que se presentará el tema del día y se establecerán las normas básicas de convivencia.

Desarrollo: Se ejecutan las actividades de juego de roles, como "La Tienda Imaginaria", "El Restaurante de los Pequeños Chefs" y "El Consultorio del Doctor", que fomentan el diálogo, la expresión de ideas y la interacción entre pares.

Cierre: Se realiza una reflexión grupal para que los niños compartan sus experiencias, verbalicen lo aprendido y anticipen actividades futuras.

7.2.3. Objetivos de la Propuesta

Diseñar una propuesta con el uso de juego de roles que pretenda mejorar el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E. N°018 "Domingo Savio" de Piura 2024.

7.2.4. Fundamentación Teórica

Teoría Psicolingüística de Chomsky:

La propuesta toma como referencia las ideas de Noam Chomsky, quien plantea que el lenguaje es una capacidad innata que se desarrolla a través de la exposición al entorno lingüístico. Según esta teoría, los niños poseen un dispositivo de adquisición del lenguaje (DAL) que les permite interpretar y producir estructuras lingüísticas. En este sentido, el juego de roles ofrece un contexto rico en estímulos lingüísticos que favorecen la activación de este dispositivo, permitiendo que los niños practiquen y amplíen sus competencias lingüísticas.

Teoría Psicogenética de Piaget:

Jean Piaget sostiene que el desarrollo del lenguaje está ligado al desarrollo cognitivo y que este se construye a través de la interacción activa del niño con su entorno. El juego de roles, desde esta perspectiva, se convierte en una herramienta fundamental para que los niños representen, estructuren y comprendan la realidad a través de la simbolización. Las actividades propuestas estimulan el pensamiento preoperacional, característico de esta etapa, y promueven la adquisición de nuevas estructuras lingüísticas mediante la interacción social.

7.2.5. Aspectos Curriculares

La propuesta se fundamentó en el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (CNEB), aprobado mediante la Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU y sus modificatorias, el cual prioriza el desarrollo integral de los estudiantes mediante competencias y enfoques transversales. Este proyecto está alineado al enfoque comunicativo y al enfoque de derechos, promoviendo el fortalecimiento de la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna". Además, se articula con las áreas de Comunicación y Personal Social, permitiendo el desarrollo de capacidades como la escucha activa, la expresión coherente de ideas y el respeto a las normas de convivencia, lo que fomenta un aprendizaje significativo.

Asimismo, las estrategias metodológicas empleadas se fundamentaron en el enfoque activo y participativo, con actividades lúdicas centradas en el juego como herramienta pedagógica, según lo dispuesto por el Ministerio de Educación en el marco del Decreto Supremo N.º 013-2016-MINEDU, que promueve el aprendizaje significativo y la evaluación formativa. Este proceso evaluativo se realizará de manera

continua, mediante técnicas como la observación directa y los registros anecdóticos, en correspondencia con las orientaciones del MINEDU, garantizando la valoración de los progresos individuales de los estudiantes y su desarrollo en competencias comunicativas y sociales.

7.2.6. Recursos

Materiales para la ejecución de los talleres	
Taller N° 1	disfraces de profesiones, láminas o tarjetas con imágenes de profesiones, cartulina, colores, micrófono de juguete.
Taller N° 2	dinero de juguete, productos simulados (frutas, verduras, cajas pequeñas), bolsas de compras o carritos, caja registradora de juguete o improvisada.
Taller N° 3	juguets de kit médico (estetoscopio, termómetro, jeringas), ositos de peluche o muñecos, camisetas blancas, tarjetas para historias clínicas simuladas.
Taller N° 4	máscaras de animales de granja, figuras de animales, material para cercas (cartulina, palitos de madera), cajas o canastas para recolectar productos.
Taller N° 5	utensilios de cocina de juguete, delantales, gorros de chef, menús simulados, platos de plástico o cartón decorados como comida.
Taller N° 6	pizarras pequeñas, marcadores, cuadernos, hojas, lápices de colores, escritorios pequeños, carteles educativos básicos.
Taller N° 7	cascos de astronauta simulados, telescopios de juguete o binoculares, mapas de estrellas y el sistema solar, trajes simulados con materiales brillantes.
Taller N° 8	cascos de bomberos de juguete, mangueras de plástico o cuerda, camisas o chaquetas rojas, miniaturas de camiones de bomberos y edificios.
Taller N° 9	muñecos y muñecas, utensilios del hogar de juguete, material para construir una casa simulada (cartones, telas), ropa para simular personajes.

Taller N° 10	maletas pequeñas o improvisadas, gorras de piloto, chalecos de tripulación, tarjetas que simulen boletos de avión, sillas organizadas como en un avión.
Taller N° 11	bloques de construcción, cascos de construcción de juguete, herramientas simuladas, material reciclado como cajas y botellas.
Taller N° 12	pinceles, acuarelas, témperas, crayones, hojas blancas, cartulina, papel reciclado, caballetes pequeños, materiales decorativos como brillantina, pegamento y stickers.

7.2.7. Cronograma de Talleres

Talleres	Semanas
Explorando Profesiones: ¿Qué quiero ser cuando sea grande?	Semana 1
En la Tienda: Jugamos a ser vendedores y compradores.	Semana 2
En el Consultorio Médico: Cuidando a nuestros pacientes.	Semana 3
La Granja Divertida: Jugamos a ser granjeros y animales.	Semana 4
En el Restaurante: Chef y meseros en acción.	Semana 5
En la Escuela: Hoy jugamos a ser maestros y estudiantes.	Semana 6
Aventuras en el Espacio: Somos astronautas explorando el universo.	Semana 7
En la Estación de Bomberos: Salvamos el día como héroes.	Semana 8
Jugando a ser Familias: Creamos nuestro hogar y nuestras historias.	Semana 9
En el Aeropuerto: Somos pilotos, tripulantes y viajeros.	Semana 10
La Construcción: Arquitectos e ingenieros construyendo juntos.	Semana 11
En el Mundo del Arte: Somos artistas y organizamos nuestra galería.	Semana 12

7.2.8. Evaluación de la Propuesta

El análisis de la propuesta se llevará a cabo mediante el uso de un instrumento conocido como escala valorativa, el cual será empleado durante la implementación de cada uno de los talleres de aprendizaje. De igual manera, se realizará una evaluación integral al término de todos los talleres, con el propósito de determinar si se alcanzó el objetivo establecido.

5.3. Instrumento de Mediación

La propuesta basada en el juego de roles incluye una serie de talleres diseñados con el propósito de proporcionar a los lectores una herramienta eficaz para potenciar la expresión oral de los estudiantes. Esto busca erradicar, de manera progresiva, el problema identificado en los antecedentes investigados, el cual persiste de forma recurrente en las aulas. En cuanto a la estructura de los talleres, se especifican los aprendizajes esperados, incluyendo aspectos como el área, el propósito de aprendizaje, la competencia, la capacidad, el desempeño y el criterio de evaluación.

Taller N° 01: Explorando Profesiones: ¿Qué quiero ser cuando sea grande?			
Área	Comunicación		
Propósito de Aprendizaje	El propósito es que los niños de 4 años exploren y expresen, mediante el uso del lenguaje oral, sus aspiraciones profesionales de manera creativa, favoreciendo la comprensión de su entorno social y su identidad, y promoviendo la participación activa y respetuosa en situaciones comunicativas.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus pensamientos, sentimientos e ideas de manera clara y coherente. • Participa en conversaciones respetuosas con sus compañeros y docentes, escuchando y respondiendo adecuadamente. • Utiliza el lenguaje para compartir experiencias y narrar sucesos de forma coherente. • Organiza sus ideas antes de comunicarlas, considerando la situación comunicativa y el contexto. • Demuestra interés y curiosidad por conocer diferentes roles y profesiones en su entorno social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión oral coherente: El niño expresa de manera clara y comprensible lo que le gustaría ser cuando sea grande, utilizando frases sencillas y coherentes. • Participación activa: El niño se involucra activamente en la conversación grupal, mostrando respeto por las ideas de sus compañeros y compartiendo su propia visión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evaluará si el niño es capaz de articular sus ideas de forma clara, utilizando frases simples y coherentes sobre lo que le gustaría ser de adulto. • Se evaluará la capacidad del niño para participar activamente en la actividad, escuchando a los demás y respondiendo respetuosamente. • Se evaluará si el niño usa un vocabulario apropiado para su edad, relacionado con las profesiones que les gustaría desempeñar. • Se evaluará si el niño coopera con sus compañeros, fomenta un ambiente de respeto mutuo y comparte sus ideas de manera respetuosa.
Organización del espacio y materiales	<p>El aula debe estar dispuesta en un círculo o semicírculo para facilitar la interacción entre los niños. Se contará con un área central donde los niños puedan compartir sus ideas en voz alta, y el docente guiará las exposiciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de profesiones (médico, bombero, maestro, agricultor, etc.). • Carteles o tarjetas con imágenes representativas de diferentes profesiones. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y crayones para que los niños dibujen lo que quieren ser cuando crezcan. • Pizarra y marcador para registrar las ideas principales de la discusión. 	
Momentos	Fases	Tiempo y Recursos
Inicio	<p>Motivación inicial: Iniciar con una pregunta abierta: "¿Qué quieres ser cuando seas grande?" A partir de esta pregunta, se fomenta un breve intercambio entre los niños, animándolos a decir algunas profesiones que conocen.</p> <p>Presentación de profesiones: Mostrar imágenes de profesiones comunes (como médico, maestro, bombero, etc.) y explicar brevemente qué hacen las personas en esas profesiones. El docente puede preguntar: "¿A quién le gustaría ser como este profesional?"</p> <p>Objetivos de la sesión: El docente comparte con los niños lo que van a hacer durante la clase: pensar y hablar sobre qué profesiones les gustaría seguir cuando crezcan.</p>	15 min
Desarrollo	<p>Exploración en grupo: Los niños se dividen en pequeños grupos para hablar sobre las profesiones que les gustaría desempeñar. En cada grupo, el docente apoya a los niños para que se expresen, ayudándoles a organizar sus ideas.</p> <p>Dibujo representativo: A continuación, cada niño dibuja la profesión que le gustaría tener. El docente invita a los niños a compartir su dibujo con el grupo y explicar por qué eligieron esa profesión.</p> <p>Exposición grupal: Un niño de cada grupo presentará su dibujo y explicará qué profesión eligió y por qué. El docente organiza esta actividad como una exposición grupal, fomentando la participación activa y el respeto mutuo.</p>	30 min
Cierre	<p>Reflexión grupal: Al finalizar las exposiciones, el docente guía una breve reflexión, preguntando a los niños qué profesiones les parecieron más interesantes y por qué. Se valora la participación activa y se resalta la importancia de compartir ideas.</p> <p>Cierre motivacional: Para concluir la clase, el docente anima a los niños a seguir soñando con las profesiones que les gustaría alcanzar, resaltando que todas las profesiones son importantes para la sociedad.</p>	15 min

Anexos Taller 01

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Claridad en la expresión oral	El niño no logra expresar claramente sus ideas.	El niño expresa sus ideas, pero de manera algo confusa.	El niño expresa sus ideas de manera clara, aunque con algunos errores de coherencia.	El niño comunica sus ideas de manera muy clara y coherente, utilizando frases completas y comprensibles.
Participación en la conversación	El niño no participa o lo hace de manera mínima.	El niño participa, pero lo hace con poca confianza o por momentos.	El niño participa activamente, aunque a veces se muestra tímido.	El niño participa de manera activa y entusiasta en la conversación, respetando las intervenciones de los demás.
Uso adecuado del vocabulario	El niño usa un vocabulario inapropiado o confuso.	El niño usa un vocabulario adecuado, pero con limitaciones.	El niño usa un vocabulario adecuado para describir lo que quiere ser de grande.	El niño utiliza un vocabulario adecuado y variado, utilizando términos de profesiones con precisión.
Interacción social y cooperación	El niño no muestra interés por las ideas de los demás.	El niño coopera en su grupo, pero con poca interacción.	El niño interactúa y coopera con sus compañeros, mostrando respeto.	El niño interactúa de manera fluida, cooperando y mostrando interés por las ideas de los demás.
Interés en el tema	El niño muestra poco interés o entusiasmo en el tema.	El niño muestra algo de interés, pero con poca participación.	El niño muestra un interés moderado en explorar las profesiones.	El niño demuestra un gran entusiasmo por el tema, participando activamente en todo momento.

EVIDENCIA N° 01**Evidencia N° 01**

Durante la realización del Taller, los niños participaron en una dinámica de juego simbólico representando a médicos y pacientes en un consultorio simulado. Utilizaron batas, estetoscopios, jeringas de juguete, gafas, camisetas decoradas y muñecos como pacientes. La actividad se desarrolló en un ambiente organizado con elementos temáticos y materiales previamente preparados. Esta experiencia permitió que los niños expresaran emociones, practicaran el lenguaje oral, desarrollaran empatía y comprensión hacia el cuidado de la salud. Se logró fortalecer habilidades sociales, comunicación asertiva y trabajo colaborativo, fomentando la creatividad y el aprendizaje significativo a través del

Taller N° 02: En la Tienda: Jugamos a ser vendedores y compradores.			
Área	Comunicación		
Propósito de Aprendizaje	El propósito de esta sesión es que los niños de 4 años aprendan a utilizar el lenguaje de manera efectiva para expresarse en situaciones cotidianas, como la compra y venta en una tienda, promoviendo su desarrollo comunicativo, su capacidad para interactuar de manera respetuosa y el uso adecuado del vocabulario relacionado con el comercio.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus pensamientos, sentimientos e ideas de manera clara y coherente en situaciones comunicativas. • Participa de manera respetuosa en situaciones de comunicación grupales e individuales. • Utiliza el lenguaje de forma adecuada para describir objetos, personas y situaciones, desarrollando vocabulario contextual. • Interactúa con los demás de manera efectiva, respetuosa y con disposición para escuchar. • Organiza sus ideas y utiliza el lenguaje de forma sencilla y clara al participar en juegos de roles. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño es capaz de expresar claramente lo que quiere comprar o vender, utilizando un lenguaje apropiado para el contexto de la tienda. • El niño interactúa activamente con sus compañeros, actuando como vendedor o comprador, utilizando frases sencillas y adecuadas para cada rol. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evaluará si el niño es capaz de articular claramente lo que quiere comprar o vender en la situación de juego de roles. • Se evaluará la disposición del niño para participar en el juego, tanto como vendedor como comprador, mostrando interés y respeto por las reglas del juego. • Se evaluará si el niño utiliza vocabulario relacionado con la compra y venta, como precios, objetos y frases típicas de estos roles. • Se evaluará la capacidad del niño para interactuar respetuosamente con sus compañeros, tomando turnos y respondiendo de manera adecuada.
Organización del espacio y materiales	El aula debe estar organizada en áreas que simulen una tienda y una zona de compra. En el centro, debe haber una mesa que sirva como mostrador de la tienda. Los niños estarán distribuidos en grupos pequeños, cada uno representando diferentes roles de compradores y vendedores.		

	<ul style="list-style-type: none"> • Juguetes o artículos que simulen productos (frutas de plástico, productos en miniatura, billetes de juguete, etc.). • Etiquetas o carteles con precios de productos. • Dinero de juguete (billetes y monedas). • Carteles que indiquen diferentes productos (pan, leche, frutas, etc.). • Pizarra y marcador para escribir palabras clave o frases que los niños usarán. 	
Momentos	Fases	Tiempo y Recursos
Inicio	<p>Motivación inicial: primero observan un vídeo.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=iHtFfr1a2M8</p> <p>Luego el docente comienza la sesión preguntando: “¿Qué compran en las tiendas?” y “¿Qué profesiones trabajan en una tienda?”. A partir de las respuestas de los niños, se introduce el tema del día: los roles de vendedor y comprador.</p> <p>Presentación del juego de roles: El docente explica que hoy jugarán a ser vendedores y compradores, destacando la importancia de utilizar el lenguaje adecuado para interactuar en una tienda.</p> <p>Objetivos de la sesión: El docente explica que, durante el juego, los niños tendrán la oportunidad de practicar cómo comprar y vender productos, usando un lenguaje adecuado y respetuoso.</p>	15 min
Desarrollo	<p>Preparación del juego: El docente organiza la clase en grupos pequeños. Cada grupo se dividirá en dos roles: vendedor y comprador. Se les entregan materiales (productos, dinero, carteles de precios) para crear su tienda.</p> <p>Juego de roles: Los niños comienzan a jugar a ser vendedores y compradores. El vendedor debe ofrecer productos y mencionar los precios, mientras que el comprador debe preguntar por los productos y pagar por ellos.</p> <p>Interacción guiada: El docente observa y guía el juego, haciendo preguntas como: “¿Cuánto cuesta este producto?” o “¿Cómo le vas a pedir al vendedor que te dé un descuento?”. El docente ofrece ayuda para que los niños usen el lenguaje adecuado en sus interacciones.</p>	30 min

	<p>Rotación de roles: Para que todos los niños tengan la oportunidad de experimentar ambos roles (comprador y vendedor), el docente organiza una rotación, asegurándose de que todos los niños participen activamente.</p>	
Cierre	<p>Reflexión grupal: Al finalizar el juego, el docente invita a los niños a compartir cómo se sintieron en los roles de vendedor y comprador. Se pregunta qué palabras utilizaron, qué aprendieron sobre cómo funciona una tienda y qué les gustaría mejorar.</p> <p>Cierre motivacional: El docente concluye la sesión destacando el esfuerzo de los niños al participar activamente en el juego y cómo el lenguaje fue fundamental para interactuar en este contexto.</p>	15 min

Anexos Taller 02

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Claridad en la expresión oral	El niño no logra expresar sus ideas claramente.	El niño expresa sus ideas, pero de manera poco clara.	El niño comunica lo que quiere comprar o vender de forma comprensible.	El niño expresa sus ideas de forma clara y precisa, utilizando frases completas.
Participación en el juego de roles	El niño no participa o participa muy poco.	El niño participa de manera pasiva o tímida.	El niño participa activamente en su rol, con algunas dudas o indecisiones.	El niño participa activamente y con confianza, siguiendo el rol asignado.
Uso adecuado del vocabulario	El niño usa un vocabulario inapropiado o muy limitado.	El niño usa un vocabulario adecuado, pero limitado.	El niño utiliza un vocabulario relacionado con la tienda y los productos de manera adecuada.	El niño utiliza un vocabulario rico y apropiado para su rol como vendedor o comprador.
Interacción social y cooperación	El niño no coopera o respeta poco a sus compañeros.	El niño coopera, pero con algunas dificultades.	El niño interactúa de manera respetuosa con sus compañeros, respetando turnos.	El niño interactúa con respeto, cooperando y mostrando empatía hacia sus compañeros.
Interés en el tema	El niño muestra poco interés o entusiasmo en el tema.	El niño muestra algo de interés, pero con poca participación.	El niño muestra un interés moderado en explorar las profesiones.	El niño demuestra un gran entusiasmo por el tema, participando activamente en todo momento.

EVIDENCIA N° 02**Evidencia N° 02**

En el Taller N° 2, los niños participaron activamente en una experiencia de juego de roles en un ambiente simulado de tienda, asumiendo los papeles de compradores y vendedores. Se emplearon productos de juguete, dinero simulado, etiquetas y una estructura decorada como mostrador. La dinámica fomentó el uso adecuado del lenguaje en situaciones cotidianas, promoviendo la expresión oral, la interacción respetuosa y la negociación. Los estudiantes practicaron turnos, formularon preguntas, dieron respuestas coherentes y usaron vocabulario relacionado al comercio. Se logró un desarrollo significativo en la comunicación oral, fortaleciendo también la empatía, la atención y la comprensión de

Taller N° 03. En el Consultorio Médico: Cuidando a nuestros pacientes.			
Área	Comunicación		
Propósito de Aprendizaje	El propósito de esta sesión es que los niños de 4 años desarrollen habilidades comunicativas orales a través del juego de roles en un contexto de consulta médica. Los niños practicarán el uso del lenguaje adecuado para expresar síntomas y necesidades en una consulta, promoviendo la comprensión sobre la importancia de la comunicación en el cuidado de la salud.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas y necesidades de manera clara y coherente. • Participa activamente en situaciones de comunicación dentro de juegos de roles. • Utiliza un lenguaje adecuado para describir objetos, acciones y personas en situaciones cotidianas como una consulta médica. • Escucha y responde de manera adecuada a las preguntas y comentarios de sus compañeros en el juego de roles. • Organiza y transmite de forma coherente lo que siente o necesita (por ejemplo, describiendo síntomas o el estado de salud). 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño es capaz de expresar claramente sus síntomas o malestares en el juego de roles de consulta médica. • El niño interactúa efectivamente con otros niños, tomando el rol de paciente o médico, utilizando frases sencillas y apropiadas para describir síntomas o hacer recomendaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evaluará si el niño logra comunicar de manera clara sus síntomas o necesidades al actuar como paciente, o si describe correctamente las recomendaciones del médico. • Se evaluará si el niño se involucra activamente en el juego, tomando su rol (paciente o médico) con disposición y participación. • Se evaluará si el niño utiliza vocabulario relacionado con el cuidado de la salud y el consultorio médico (por ejemplo, dolor, fiebre, tos, medicina). • Se evaluará la capacidad del niño para interactuar con sus compañeros de manera respetuosa, respetando turnos y roles.
Organización del espacio y materiales	El aula se organiza en dos áreas: una que simula el consultorio médico (con una mesa, sillas y materiales médicos como un estetoscopio, termómetro de juguete, etc.) y otra área para el "salón de espera". Los niños se dividirán en grupos pequeños, y cada uno tomará los roles de médico o paciente.		

	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos que simulen un consultorio médico: estetoscopio de juguete, termómetro, jeringa (de juguete), y otros utensilios médicos. • Carteles con palabras claves (dolor, fiebre, medicina, tos, etc.). • Camillas o sillas para que los niños se sienten como pacientes. • Pizarra y marcador para escribir frases o palabras que los niños usarán durante el juego. 	
Momentos	Fases	Tiempo y Recursos
Inicio	<p>Motivación inicial: primero observan un vídeo.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=8oczejZx5TM</p> <p>El docente inicia la sesión preguntando: “¿Alguna vez has ido al médico?” y “¿Qué cosas hace el médico para ayudarnos?”. Con base en las respuestas, se introduce el tema del día: el juego de roles en un consultorio médico.</p> <p>Presentación del juego de roles: El docente explica que durante la sesión, algunos niños serán médicos y otros serán pacientes. Los médicos deberán atender a los pacientes y los pacientes describirán sus malestares.</p> <p>Objetivos de la sesión: El docente explica que los niños aprenderán a describir cómo se sienten (por ejemplo, si tienen dolor o fiebre) y cómo los médicos les preguntan y les dan instrucciones.</p>	15 min
Desarrollo	<p>Preparación del juego: Los niños se organizan en parejas o pequeños grupos. Cada grupo recibe materiales médicos de juguete y se les asigna un rol de paciente o médico. El docente les explica que deben utilizar frases como “me duele la cabeza” o “tengo fiebre” si son pacientes, y preguntas como “¿Qué síntomas tienes?” o “Voy a tomar tu temperatura” si son médicos.</p> <p>Juego de roles: Los niños comienzan a jugar a ser médicos y pacientes. Los médicos examinan a los pacientes (usando los juguetes médicos) y les hacen preguntas. Los pacientes describen sus síntomas y siguen las instrucciones de los médicos.</p> <p>Interacción guiada: Durante el juego, el docente observa y apoya a los niños, ayudando a que utilicen vocabulario adecuado y que las interacciones sean</p>	30 min

	<p>claras. El docente también anima a que todos los niños cambien de rol para que todos tengan la oportunidad de ser médicos y pacientes.</p> <p>Rotación de roles: Los niños rotan en sus roles para que todos participen tanto como médicos como pacientes.</p>	
Cierre	<p>Reflexión grupal: Al finalizar el juego, el docente invita a los niños a compartir cómo se sintieron actuando como médicos o pacientes. Se les pregunta: “¿Qué le dijeron al médico?” y “¿Qué preguntaron los médicos?”. El docente destaca cómo el lenguaje es importante en el cuidado de la salud.</p> <p>Cierre motivacional: El docente concluye la sesión resaltando la importancia de saber comunicar cómo nos sentimos para cuidar nuestra salud, y felicita a los niños por participar activamente en el juego</p>	15 min

Anexos Taller 03

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Claridad en la expresión oral	El niño no puede expresar sus síntomas claramente.	El niño describe sus síntomas de manera vaga o incompleta.	El niño comunica claramente sus síntomas o necesidades.	El niño describe sus síntomas o necesidades con detalles y precisión.
Participación en el juego de roles	El niño no participa o participa de manera pasiva.	El niño participa con algo de timidez o desinterés.	El niño participa activamente en el rol asignado, con alguna inseguridad.	El niño participa de manera entusiasta y proactiva, tomando iniciativa.
Uso adecuado del vocabulario	El niño usa un vocabulario inapropiado o muy limitado.	El niño usa vocabulario relacionado con la salud, pero limitado.	El niño utiliza correctamente el vocabulario médico básico (dolor, fiebre, etc.).	El niño utiliza un vocabulario adecuado y variado relacionado con la salud.

Interacción social y cooperación	El niño no respeta turnos o actúa de forma poco cooperativa.	El niño respeta turnos pero con algo de dificultad.	El niño respeta los turnos y coopera durante el juego.	El niño interactúa respetuosamente, mostrando cooperación y empatía.
Actitud frente al juego	El niño muestra poco interés o no se involucra.	El niño participa sin mucha motivación.	El niño está motivado y participa con entusiasmo.	El niño muestra gran entusiasmo, disfrutando y aprendiendo activamente.

EVIDENCIA N° 03

Evidencia N° 03

Durante este taller, los niños participaron activamente en la representación de un consultorio médico simulado, asumiendo roles de doctores y pacientes. Se ambientó el aula con batas, gorros, estetoscopios, muñecos, camillas y otros implementos simbólicos. Los estudiantes expresaron síntomas, formularon preguntas y siguieron instrucciones médicas, empleando un lenguaje adecuado y empático. A través del juego de roles, se promovió la comunicación oral efectiva, la escucha activa y la comprensión de normas sociales vinculadas al cuidado de la salud. Se evidenció una participación entusiasta, respeto por los turnos y uso pertinente del vocabulario, fortaleciendo la expresión verbal

Taller N° 04: La Granja Divertida: Jugamos a ser granjeros y animales."			
Área	Comunicación		
Propósito de Aprendizaje	El propósito de esta sesión es que los niños de 4 años desarrollen habilidades comunicativas orales mediante el juego de roles, donde asumirán los roles de granjeros y animales. A través de este juego, aprenderán a describir las actividades cotidianas de una granja, los animales que habitan en ella y las tareas asociadas, mientras fomentan la expresión oral y la interacción con sus compañeros.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus ideas y necesidades de manera clara y coherente en el contexto de un juego de roles. • Interactúa de forma adecuada con otros niños durante situaciones de comunicación, respetando turnos y roles. • Describe objetos, personas, lugares y situaciones a través de un lenguaje adecuado para el contexto. • Utiliza un vocabulario relacionado con los animales y las actividades de la granja de manera efectiva. • Participa activamente en actividades lúdicas, utilizando la imaginación y el lenguaje adecuado para interpretar roles. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño es capaz de describir actividades de la granja o el comportamiento de los animales de forma clara durante el juego. • El niño se involucra activamente en el juego, asumiendo con entusiasmo su rol de granjero o animal, y utilizando frases relacionadas con su papel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evaluará si el niño puede expresar claramente las actividades que realiza como granjero o las características de los animales que representa, como su sonido, comportamiento o necesidades. • Se evaluará si el niño participa activamente, tomando su rol de manera entusiasta y respetando las reglas del juego. • Se evaluará si el niño usa correctamente palabras relacionadas con las actividades de la granja (por ejemplo, ordeñar, cosechar) y los animales (por ejemplo, vaca, gallina, cerdo). • Se evaluará la capacidad del niño para interactuar de manera respetuosa con sus compañeros durante el juego, respetando turnos y ayudándose mutuamente.

Organización del espacio y materiales	<p>El aula se divide en dos zonas: una que simula una granja, con áreas para representar diferentes actividades como el ordeño, el cuidado de animales, etc., y otra zona que puede simular el campo o la granja donde los niños jueguen. Cada grupo tendrá acceso a materiales que les permitan desempeñar el rol de granjero o animal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disfraces o elementos que representen a los animales (orejas de conejo, pico de gallina, cuerno de vaca, etc.). • Elementos que simulen las herramientas de trabajo en la granja (cubos, palas, rastrillos, etc.). • Carteles o imágenes con nombres de animales y sus sonidos. • Carteles con vocabulario relacionado con la granja (ej. “ordeñar”, “siembra”, “cosecha”). • Cajas o elementos para representar el cuidado y almacenamiento de productos (huevos, leche, verduras, etc.). 	
Momentos	Fases	Tiempo y Recursos
Inicio	<p>Motivación inicial:</p> <p>El docente presenta un vídeo a sus estudiantes: Link: https://www.youtube.com/watch?v=0aZ7IPQ5EXs</p> <p>El docente inicia la sesión preguntando a los niños: “¿Sabes qué se hace en una granja?” y “¿Qué animales viven en una granja?”. Con base en las respuestas, se introduce el tema del día: el juego de roles en una granja, en el que los niños podrán asumir los roles de granjeros o de animales.</p> <p>Presentación de profesiones: El docente explica que los niños podrán ser granjeros o animales, y que aprenderán a describir las actividades de la granja (como ordeñar vacas, cuidar gallinas o sembrar) y los sonidos que hacen los animales. Los niños deberán usar un lenguaje adecuado para expresar lo que hacen o lo que sienten (por ejemplo, "la vaca dice muuuu" o "estoy sembrando zanahorias").</p> <p>Objetivos de la sesión: El docente explica que los niños aprenderán a expresar sus ideas de manera clara y a participar activamente en el juego, utilizando vocabulario relacionado con la granja.</p>	15 min

<p>Desarrollo</p>	<p>Preparación del juego: Los niños se organizan en pequeños grupos y se les asignan los roles de granjeros o animales. Los animales pueden ser vacas, caballos, gallinas, cerdos, entre otros. Los granjeros deben realizar actividades como ordeñar vacas, cosechar vegetales, cuidar los animales, entre otras tareas.</p> <p>Juego de roles: Los niños comienzan a desempeñar su rol como granjeros o animales, interactuando entre ellos. Los granjeros describen las actividades que realizan (por ejemplo, “estoy ordeñando la vaca”) y los animales imitan sonidos o movimientos de los animales correspondientes (por ejemplo, los niños que son vacas dirán "muuuu" o los que son gallinas pondrán "cloc, cloc").</p> <p>Interacción guiada: El docente observa y guía a los niños, asegurándose de que usen el lenguaje adecuado y respeten los turnos. El docente puede intervenir, corrigiendo o ampliando el vocabulario relacionado con las tareas de la granja y los animales.</p> <p>Rotación de roles: Los niños rotan en sus roles para que todos tengan la oportunidad de ser granjeros y animales, fomentando la participación activa y la colaboración en el grupo.</p>	<p>30 min</p>
<p>Cierre</p>	<p>Reflexión grupal: Al finalizar el juego, el docente invita a los niños a compartir qué actividades de la granja les gustaron más y qué animales les gustó representar. Se les pregunta: “¿Qué hace el granjero para cuidar a los animales?” y “¿Qué sonidos hacen los animales de la granja?”.</p> <p>Cierre motivacional: El docente concluye la sesión resaltando la importancia de la granja en nuestra vida diaria y cómo cada actividad tiene su propósito, motivando a los niños a recordar las palabras y sonidos que aprendieron durante el juego.</p>	<p>15 min</p>

Anexos Taller 04

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Claridad en la expresión oral	El niño no puede expresar sus actividades de manera clara.	El niño describe sus actividades, pero de forma vaga.	El niño expresa sus actividades de manera clara y coherente.	El niño describe las actividades de manera precisa y detallada.
Participación en el juego de roles	El niño no participa o muestra desinterés en su rol.	El niño participa, pero de manera tímida o con poco entusiasmo.	El niño participa activamente y con entusiasmo en su rol asignado.	El niño participa de manera entusiasta y toma iniciativa en el juego.
Uso adecuado del vocabulario	El niño usa un vocabulario inapropiado o muy limitado.	El niño usa vocabulario relacionado con la granja, pero limitado.	El niño utiliza vocabulario adecuado para describir su rol y actividades.	El niño utiliza un vocabulario amplio y preciso relacionado con la granja y los animales.
Interacción social y cooperación	El niño no respeta turnos o no coopera con sus compañeros.	El niño respeta turnos, pero con algo de dificultad.	El niño respeta turnos y coopera con los demás niños en el juego.	El niño interactúa respetuosamente, fomentando la cooperación y ayudando a sus compañeros.
Actitud frente al juego	El niño muestra poco interés o no se involucra.	El niño participa sin mucha motivación.	El niño está motivado y disfruta de la actividad.	El niño muestra gran entusiasmo y disfruta activamente del juego, aportando ideas creativas.

EVIDENCIA N° 04**Evidencia N° 04**

En este taller, los niños exploraron el mundo de la granja a través del juego de roles, asumiendo personajes de granjeros y animales. Se ambientó el aula con elementos simbólicos como canastas, productos simulados, herramientas agrícolas, gorros, máscaras y carteles con vocabulario relacionado. Los niños participaron activamente imitando sonidos de animales, representando tareas como alimentar, sembrar y recolectar. Se promovió la expresión oral, el uso de vocabulario temático, la interacción respetuosa y la creatividad. La actividad permitió desarrollar la imaginación, el lenguaje y la cooperación grupal, fortaleciendo la comunicación efectiva y la comprensión del trabajo en equipo

Taller N° 05: En el Restaurante: Chef y meseros en acción.			
Área	Comunicación		
Propósito de Aprendizaje	El propósito de esta sesión es que los niños de 4 años desarrollen sus habilidades de comunicación oral, asumiendo roles de chef y mesero en un juego de roles que simula un restaurante. A través de esta experiencia, los niños aprenderán a interactuar verbalmente, describiendo los alimentos y realizando pedidos, además de fomentar la cooperación y el respeto en un contexto de juego social.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa de manera clara y coherente sus ideas, necesidades y deseos en situaciones de juego social, como en el restaurante. • Utiliza un vocabulario adecuado para describir los alimentos, las actividades del restaurante y el ambiente que lo rodea. • Interactúa de forma respetuosa y adecuada con otros niños, respetando los turnos de habla y cooperando en las actividades grupales. • Realiza descripciones detalladas de los alimentos y las tareas que realiza como chef o mesero. • Participa activamente en el juego, asumiendo su rol y utilizando frases completas para interactuar con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño es capaz de describir claramente los alimentos, bebidas y roles en el restaurante. • El niño asume su rol de chef o mesero de manera entusiasta y se involucra activamente en las interacciones con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evaluará si el niño es capaz de expresar de manera clara y coherente los elementos del menú, lo que está sirviendo o lo que está cocinando, y si usa un lenguaje adecuado para el contexto del restaurante. • Se evaluará si el niño emplea correctamente palabras relacionadas con la comida, el menú, las actividades del restaurante y el servicio. • Se evaluará si el niño se involucra activamente en su rol de chef o mesero, utilizando frases completas para interactuar con otros. • Se evaluará la habilidad del niño para respetar turnos y cooperar con sus compañeros en la creación de la experiencia del restaurante.
Organización del espacio y materiales	<p>El aula se organiza en varias estaciones que simulan diferentes áreas de un restaurante: una estación de cocina, una de comedor (con mesas y sillas) y una zona de servicio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disfraces de chef (sombreros de chef, delantales) y mesero (delantales y bandejas). 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles con menús de alimentos y bebidas (pueden incluir nombres sencillos de alimentos como pasta, ensaladas, jugos, etc.). • Carteles con nombres de roles (chef, mesero, cliente). • Utensilios de cocina de juguete (sartenes, cucharas, platos, etc.). • Carteles con frases clave para los meseros (por ejemplo: "¿Qué desea pedir?", "¿Le traigo algo más?"). • Carteles con imágenes de los alimentos y bebidas en el menú. • Tarjetas de pedidos o fichas de comanda. 	
Momentos	Fases	Tiempo y Recursos
Inicio	<p>El docente presenta un vídeo a sus estudiantes: Link: https://www.youtube.com/watch?v=Pm6Xd3IMBQ8</p> <p>Motivación inicial: El docente inicia la sesión preguntando a los niños si alguna vez han ido a un restaurante y qué hacen allí (qué ordenan, cómo hablan con los meseros, cómo sirven la comida). Se introduce el tema del día: el juego de roles en el restaurante, en el que los niños asumirán los roles de chef, mesero y cliente.</p> <p>Explicación de los roles: El docente explica que algunos niños serán chefs, otros meseros y otros clientes. Los chefs deberán preparar la comida (simulada), los meseros tomarán las órdenes y servirán los platos, y los clientes pedirán la comida y disfrutarán de la experiencia.</p> <p>Objetivos de la sesión: El docente explica que se aprenderá a usar un lenguaje adecuado para pedir, describir y servir comida, mientras interactúan y cooperan en sus roles.</p>	15 min
Desarrollo	<p>Preparación de los roles: Los niños se organizan en pequeños grupos y se les asignan los roles de chef, mesero o cliente. Los chefs preparan el "menú" usando los utensilios de cocina de juguete, los meseros toman las órdenes y sirven los "alimentos", y los clientes eligen lo que desean pedir de los menús.</p> <p>Juego de roles: Los niños comienzan a desempeñar su rol en el restaurante. Los meseros toman las órdenes de los clientes usando frases como "¿Qué le gustaría comer?", y los chefs responden con descripciones de los platos, por ejemplo, "Estoy cocinando una pizza con tomate y queso". Los clientes, a su</p>	30 min

	<p>vez, usan frases como "Quiero una ensalada" o "Me gustaría un jugo de naranja".</p> <p>Interacción guiada: El docente observa y guía a los niños, asegurándose de que usen un lenguaje adecuado para los roles y fomentando las interacciones entre ellos (como el mesero tomando el pedido o el chef describiendo los ingredientes de un plato). Se fomenta el uso de frases completas y claras.</p>	
Cierre	<p>Reflexión grupal: Al final del juego, el docente invita a los niños a reflexionar sobre cómo se sintieron en sus roles. Se puede hacer una ronda de comentarios en la que los niños compartan qué les gustó del juego, qué aprendieron sobre los roles y cómo se comunicaron con sus compañeros.</p> <p>Cierre motivacional: El docente destaca lo bien que se desempeñaron como chefs, meseros y clientes, enfatizando la importancia de la comunicación para trabajar en equipo y ayudar a los demás. Se les motiva a seguir practicando estas habilidades de comunicación.</p>	15 min

Anexos Taller 05

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Claridad en la expresión oral	El niño no expresa con claridad lo que está haciendo o pidiendo.	El niño se expresa de manera comprensible, pero con algunas dudas.	El niño expresa claramente lo que está haciendo o pidiendo.	El niño se expresa de forma clara, precisa y detallada.
Uso adecuado del vocabulario	El niño usa vocabulario limitado o inapropiado para el restaurante.	El niño usa vocabulario relacionado con el restaurante, pero de manera limitada.	El niño usa vocabulario adecuado para describir los roles y las actividades en el restaurante.	El niño utiliza un vocabulario amplio y adecuado para describir todos los aspectos del restaurante.
Participación en el juego de roles	El niño no asume su rol o participa con desinterés.	El niño participa de manera tímida, pero no está	El niño participa activamente en el juego, respetando su rol asignado.	El niño asume su rol con entusiasmo, proponiendo ideas

		completamente involucrado.		creativas y colaborando con sus compañeros.
Interacción social y cooperación	El niño no respeta los turnos ni coopera con los demás.	El niño respeta los turnos, pero tiene dificultades para cooperar.	El niño respeta los turnos y coopera con los demás en el juego.	El niño interactúa respetuosamente, promoviendo la cooperación y ayudando a sus compañeros.
Actitud frente al juego	El niño muestra poco interés o desinterés por el juego.	El niño participa sin mucha motivación.	El niño muestra interés y disfrute en el juego.	El niño está muy motivado, se involucra activamente y disfruta del juego.

EVIDENCIA N° 05

Evidencia N° 05

En este taller, los niños participaron en un juego de roles ambientado en un restaurante, asumiendo los papeles de chefs, meseros y clientes. El aula fue organizada en estaciones de cocina y servicio, con materiales como delantales, gorros, utensilios de juguete, cartas de menú, platos y tarjetas de pedido. A través de interacciones verbales, los niños tomaron órdenes, describieron alimentos, prepararon platos simbólicos y atendieron a sus compañeros. Esta dinámica permitió enriquecer su vocabulario relacionado con la comida y fomentar el uso de frases completas y adecuadas. Se fortaleció la comunicación oral, la cooperación, el respeto por los turnos y la creatividad en contextos sociales simulados.

Taller N° 06: En la Escuela: Hoy jugamos a ser maestros y estudiantes.

Área	Comunicación
------	--------------

Propósito de Aprendizaje	El propósito de esta sesión es que los niños de 4 años desarrollen sus habilidades de comunicación oral mediante un juego de roles en el que asumen los roles de maestros y estudiantes. A través de esta actividad, los niños aprenderán a expresar ideas, hacer preguntas y dar respuestas dentro del contexto de una clase, fomentando la interacción y la cooperación en un ambiente educativo.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa de manera clara y coherente sus ideas y pensamientos en el contexto de una simulación de aula. • Formula preguntas y respuestas apropiadas a situaciones educativas, como si fuera un estudiante o un maestro. • Utiliza un lenguaje adecuado y respetuoso para interactuar con los compañeros en un ambiente escolar. • Participa activamente en un juego de roles, adaptando su lenguaje y actitud según el rol que desempeñe (maestro o estudiante). • Fomenta el respeto mutuo y el uso de turnos al hablar dentro del contexto del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño es capaz de expresar sus ideas o realizar preguntas y respuestas relacionadas con la enseñanza y el aprendizaje. • El niño asume con entusiasmo el rol que se le ha asignado y participa de manera significativa en las interacciones dentro de la simulación del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evaluará si el niño puede expresar sus ideas o formular preguntas y respuestas claras y comprensibles dentro del contexto de la clase simulada. • Se evaluará el uso correcto de palabras y frases propias de una situación de aprendizaje, como "pregunta", "respuesta", "tarea", "profesor", etc. • Se evaluará si el niño se involucra activamente en su rol, ya sea como maestro o como estudiante, y muestra actitud positiva frente al juego. • Se evaluará la capacidad del niño para interactuar respetuosamente con sus compañeros, tomando turnos al hablar y respetando las reglas del juego.
Organización del espacio y materiales	<p>El aula se organiza en dos áreas principales: un espacio frente a una pizarra (donde el "maestro" se ubicará para enseñar) y un área de pupitres (donde los "estudiantes" se sentarán para aprender).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pizarras de juguete o papel grande para simular una pizarra. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Marcadores de colores (para los "maestros" para escribir en la pizarra). • Libros, cuadernos y lápices de juguete. • Tarjetas con preguntas o ejercicios sencillos que los niños puedan usar para practicar la lectura o los números. • Disfraces o accesorios (por ejemplo, gafas de "maestro", pizarra portátil). • Carteles con frases de aula como "¿Alguien tiene una pregunta?" o "Es hora de estudiar". 	
Momentos	Fases	Tiempo y Recursos
Inicio	<p>El docente presenta un vídeo a sus estudiantes: Link: https://www.youtube.com/watch?v=Pm6Xd3IMBQ8</p> <p>Motivación inicial: El docente inicia la sesión preguntando a los niños si alguna vez han ido a un restaurante y qué hacen allí (qué ordenan, cómo hablan con los meseros, cómo sirven la comida). Se introduce el tema del día: el juego de roles en el restaurante, en el que los niños asumirán los roles de chef, mesero y cliente.</p> <p>Explicación de los roles: El docente explica que algunos niños serán chefs, otros meseros y otros clientes. Los chefs deberán preparar la comida (simulada), los meseros tomarán las órdenes y servirán los platos, y los clientes pedirán la comida y disfrutarán de la experiencia.</p> <p>Objetivos de la sesión: El docente explica que se aprenderá a usar un lenguaje adecuado para pedir, describir y servir comida, mientras interactúan y cooperan en sus roles.</p>	15 min
Desarrollo	<p>Preparación de los roles: Los niños se organizan en pequeños grupos y se les asignan los roles de chef, mesero o cliente. Los chefs preparan el "menú" usando los utensilios de cocina de juguete, los meseros toman las órdenes y sirven los "alimentos", y los clientes eligen lo que desean pedir de los menús.</p> <p>Juego de roles: Los niños comienzan a desempeñar su rol en el restaurante. Los meseros toman las órdenes de los clientes usando frases como "¿Qué le gustaría comer?", y los chefs responden con descripciones de los platos, por ejemplo, "Estoy cocinando una pizza con tomate y queso". Los clientes, a su</p>	30 min

	<p>vez, usan frases como "Quiero una ensalada" o "Me gustaría un jugo de naranja".</p> <p>Interacción guiada: El docente observa y guía a los niños, asegurándose de que usen un lenguaje adecuado para los roles y fomentando las interacciones entre ellos (como el mesero tomando el pedido o el chef describiendo los ingredientes de un plato). Se fomenta el uso de frases completas y claras.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Reflexión grupal: Al final del juego, el docente invita a los niños a reflexionar sobre cómo se sintieron en sus roles. Se puede hacer una ronda de comentarios en la que los niños compartan qué les gustó del juego, qué aprendieron sobre los roles y cómo se comunicaron con sus compañeros.</p> <p>Cierre motivacional: El docente destaca lo bien que se desempeñaron como chefs, meseros y clientes, enfatizando la importancia de la comunicación para trabajar en equipo y ayudar a los demás. Se les motiva a seguir practicando estas habilidades de comunicación.</p>	<p>15 min</p>

Anexos Taller 06

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Claridad en la expresión oral	El niño no expresa con claridad lo que está haciendo o pidiendo.	El niño se expresa de manera comprensible, pero con algunas dudas.	El niño expresa claramente lo que está haciendo o pidiendo.	El niño se expresa de forma clara, precisa y detallada.
Uso adecuado del vocabulario	El niño usa vocabulario limitado o inapropiado para el restaurante.	El niño usa vocabulario relacionado con el restaurante, pero de manera limitada.	El niño usa vocabulario adecuado para describir los roles y las actividades en el restaurante.	El niño utiliza un vocabulario amplio y adecuado para describir todos los aspectos del restaurante.
Participación en el juego de roles	El niño no asume su rol o participa con desinterés.	El niño participa de manera tímida, pero no está completamente involucrado.	El niño participa activamente en el juego, respetando su rol asignado.	El niño asume su rol con entusiasmo, proponiendo ideas creativas y colaborando con sus compañeros.
Interacción social y cooperación	El niño no respeta los turnos ni coopera con los demás.	El niño respeta los turnos, pero tiene dificultades para cooperar.	El niño respeta los turnos y coopera con los demás en el juego.	El niño interactúa respetuosamente, promoviendo la cooperación y ayudando a sus compañeros.
Actitud frente al juego	El niño muestra poco interés o desinterés por el juego.	El niño participa sin mucha motivación.	El niño muestra interés y disfrute en el juego.	El niño está muy motivado, se involucra activamente y disfruta del juego.

EVIDENCIA N° 06**Evidencia N° 06**

Durante el desarrollo del Taller N° 6, los niños participaron en un juego de roles asumiendo los papeles de maestros y estudiantes dentro de un aula simulada. El espacio fue organizado con una pizarra, marcadores, pupitres, tarjetas con preguntas y accesorios escolares. A través de esta dinámica, los niños formularon y respondieron preguntas, dieron instrucciones y utilizaron un lenguaje relacionado con el contexto escolar. La actividad promovió la expresión oral clara, el uso de frases completas, el respeto de turnos y la cooperación entre pares. Se evidenció un alto nivel de entusiasmo y creatividad, fortaleciendo la interacción social y las habilidades comunicativas en un entorno

Taller N° 07: Aventuras en el Espacio: Somos astronautas explorando el universo.			
Área	Comunicación		
Propósito de Aprendizaje	El propósito de esta sesión es que los niños de 4 años desarrollen sus habilidades de comunicación oral mediante un juego de roles en el que se convierten en astronautas explorando el universo. A través de esta actividad, los niños practicarán la descripción de objetos y situaciones espaciales, aprenderán a hacer preguntas sobre el espacio y utilizarán su imaginación para interactuar con los compañeros en un contexto lúdico y educativo.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa de manera clara y coherente sus ideas sobre el universo y la exploración espacial. • Formula preguntas y respuestas apropiadas sobre el espacio y los planetas, utilizando vocabulario relacionado. • Utiliza un lenguaje descriptivo para narrar situaciones relacionadas con la exploración del espacio. • Participa activamente en la actividad, asumiendo el rol de astronauta y comunicándose con los demás. • Desarrolla su capacidad de cooperación al trabajar en equipo durante la simulación de la misión espacial. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño es capaz de utilizar el lenguaje para describir lo que está ocurriendo durante la simulación de su misión espacial, como, por ejemplo, describir planetas, estrellas o las acciones dentro de la nave. • El niño asume con entusiasmo el rol de astronauta, participando activamente en la dinámica y comunicándose con sus compañeros de manera fluida y respetuosa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evaluará si el niño puede describir de manera clara y coherente lo que está viendo o haciendo como astronauta, utilizando términos relacionados con el espacio como "estrella", "planeta", "nave", etc. • Se evaluará el uso del vocabulario apropiado para hablar sobre el espacio exterior, como nombres de planetas, la nave espacial, estrellas, etc. • Se evaluará si el niño se involucra activamente en la simulación de la misión espacial, haciendo preguntas y respondiendo a sus compañeros de manera adecuada. • Se evaluará la capacidad del niño para trabajar en equipo durante la actividad, respetando el turno de palabra y ayudando a sus compañeros en las distintas tareas de la misión.

Organización del espacio y materiales	<p>El aula se organizará como una nave espacial. Se marcarán áreas como la "cabina del piloto", la "puerta de la nave" y un "control de misión", y el área para representar el espacio exterior. Los niños podrán moverse entre las distintas áreas como si fueran astronautas explorando el universo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disfraces de astronauta o elementos de juego que simulen trajes espaciales (sombrosos, chalecos, guantes, etc.). • Carteles o imágenes de planetas, estrellas, y naves espaciales que se colgarán en las paredes. • Modelos de planetas o imágenes para mostrar durante la actividad. • Un proyector (si se dispone de uno) o imágenes impresas para simular la vista del espacio exterior. • Tarjetas con palabras relacionadas con el espacio, como "luna", "estrellas", "nave", "planeta", "galaxia". • Material de escritura (papel, lápices, marcadores) para que los niños puedan dibujar sus planetas o escribir sobre su aventura. 	
Momentos	Fases	Tiempo y Recursos
Inicio	<p>El docente presenta un vídeo a sus estudiantes: Link: https://www.youtube.com/watch?v=-O1OqlqBFRc</p> <p>Motivación inicial: El docente inicia la sesión preguntando a los niños si alguna vez han soñado con ir al espacio y qué creen que encontrarían en el universo. Se les muestra una imagen del espacio y se les presenta la actividad: una aventura espacial en la que todos serán astronautas.</p> <p>Explicación de los roles: El docente explica cómo se desarrollará la simulación del viaje espacial. Los niños serán astronautas y deberán explorar planetas, hacer preguntas y responder sobre lo que ven en el espacio. A continuación, el docente asignará los roles, algunos serán astronautas que exploran y otros serán los guías o responsables de la nave.</p>	15 min
Desarrollo	<p>Simulación de la misión espacial: Los niños asumen su rol como astronautas. Deberán comunicarse entre sí para explorar distintos "planetas" (zonas del aula o imágenes). Algunos niños pueden describir el planeta que están visitando</p>	30 min

	<p>(colores, formas, etc.), mientras otros hacen preguntas sobre el nuevo descubrimiento.</p> <p>Interacción y descripción: Los niños utilizan las tarjetas con vocabulario espacial para enriquecer sus descripciones. Los "astronautas" pueden hacer preguntas sobre los planetas que ven y sobre la misión (por ejemplo, "¿Qué color tiene este planeta?" o "¿Cómo llegamos a la estrella?").</p> <p>Trabajo en equipo: Los niños colaboran en la misión espacial, siguiendo instrucciones y ayudando a sus compañeros a explorar diferentes áreas del espacio simulado. Se fomentará que los niños utilicen frases como "¿Qué descubrimos hoy?" o "¿Dónde iremos después?".</p> <p>Expresión oral en situaciones cotidianas: Durante la actividad, el docente observa cómo los niños se expresan y utilizan el lenguaje relacionado con la exploración espacial.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Reflexión grupal: Al finalizar la simulación, el docente invita a los niños a compartir sus descubrimientos y experiencias como astronautas. ¿Qué planetas visitaron? ¿Qué preguntas hicieron durante el viaje? ¿Qué fue lo más interesante que encontraron?</p> <p>Cierre motivacional: El docente destaca la participación activa y el uso del lenguaje espacial. Además, les recuerda que la comunicación es clave para explorar el universo y que, como astronautas, deben seguir comunicándose claramente para aprender y descubrir más cosas.</p>	<p>15 min</p>

Anexos Taller 07

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Claridad y coherencia en la descripción oral del espacio	El niño tiene dificultades para describir los planetas y el espacio de forma clara.	El niño puede describir algunos aspectos del espacio, pero con poca claridad o detalles.	El niño describe de manera clara y coherente lo que ve o imagina sobre el espacio.	El niño utiliza una descripción detallada y rica, utilizando vocabulario específico del espacio.
Uso adecuado del vocabulario relacionado con el espacio	El niño utiliza vocabulario limitado o incorrecto para describir el espacio.	El niño usa vocabulario espacial básico, pero de forma limitada.	El niño usa vocabulario adecuado relacionado con el espacio, como planetas, estrellas, nave, etc.	El niño utiliza un vocabulario amplio y preciso relacionado con el espacio, enriqueciendo sus descripciones.
Participación activa en el rol de astronauta	El niño no asume el rol o lo hace con poco entusiasmo.	El niño asume el rol de astronauta, pero con algunos momentos de pasividad.	El niño participa activamente en el rol de astronauta, mostrando entusiasmo por explorar el espacio.	El niño se involucra completamente, guiando a sus compañeros y participando con entusiasmo.
Interacción comunicativa efectiva	El niño interrumpe o no respeta los turnos de palabra.	El niño participa de forma respetuosa, pero con algunas interrupciones.	El niño respeta los turnos de palabra y mantiene una interacción fluida con sus compañeros.	El niño promueve una comunicación fluida, respetuosa y cooperativa en todo momento.
Cooperación y trabajo en equipo	El niño no coopera con los	El niño coopera en parte, pero de forma limitada.	El niño coopera activamente con los compañeros,	El niño fomenta la cooperación y ayuda a los

	compañeros en la actividad.		trabajando en equipo durante la simulación.	compañeros a completar la misión espacial.
--	-----------------------------	--	---	--

EVIDENCIA N° 07

Evidencia N° 07

En este taller, los niños se sumergieron en una experiencia lúdica y educativa asumiendo el rol de astronautas en una misión espacial. El aula fue ambientada como una nave, con sectores simulando la cabina de mando y el espacio exterior. Usaron trajes simbólicos, mapas estelares y tarjetas con vocabulario específico para interactuar entre sí, describir planetas, formular preguntas y compartir descubrimientos. La actividad fortaleció el uso del lenguaje oral en contextos imaginativos, incentivando la descripción precisa, la cooperación en equipo y la curiosidad científica. Los niños participaron con entusiasmo, demostrando creatividad, vocabulario adecuado y habilidades comunicativas en una

Taller N° 08. En la Estación de Bomberos: Salvamos el día como héroes.			
Área	Comunicación		
Propósito de Aprendizaje	El propósito de esta sesión es que los niños de 4 años desarrollen sus habilidades comunicativas orales a través de un juego de roles en el que asumen el papel de bomberos. A través de esta actividad, los niños aprenderán a expresar y describir situaciones relacionadas con el trabajo de los bomberos, interactuar con sus compañeros y utilizar un lenguaje adecuado para describir acciones de rescate, emergencias y la importancia de la colaboración.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa ideas y sentimientos sobre situaciones relacionadas con el trabajo de los bomberos. • Formula preguntas relacionadas con las emergencias y el trabajo de los bomberos, promoviendo la interacción en el juego. • Utiliza un lenguaje adecuado para describir la acción de rescatar, salvar y prevenir incendios. • Participa de manera activa en el juego de roles, asumiendo el papel de bombero y comunicándose con sus compañeros de manera efectiva. • Desarrolla su capacidad de cooperación y trabajo en equipo al realizar simulaciones de rescate en situaciones de emergencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño es capaz de describir claramente lo que hace un bombero, como apagar incendios o rescatar personas, y puede aplicar el lenguaje adecuado en el contexto de emergencias. • El niño asume con entusiasmo el papel de bombero y colabora en equipo con sus compañeros para resolver situaciones simuladas de emergencias, utilizando frases de cooperación como “¡Vamos a salvarlos juntos!” o “¿Cómo podemos ayudar?”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se evaluará si el niño puede describir de manera clara y precisa lo que los bomberos hacen en una emergencia, como apagar fuegos, salvar personas, y cuidar a los afectados. • Se evaluará si el niño usa el vocabulario apropiado en el contexto de bomberos y emergencias, como “incendio”, “manguera”, “rescatar”, “salvamento”, etc. • Se evaluará el grado de participación del niño en el rol de bombero y cómo se comunica con los compañeros para realizar el rescate, buscando una interacción fluida. • Se evaluará si el niño coopera con sus compañeros de manera efectiva, colaborando en la misión de salvar a personas

			o apagar incendios durante la actividad.
Organización del espacio y materiales	<p>El aula será organizada como una estación de bomberos, con diferentes áreas simuladas, como el “camión de bomberos” (puede ser una estructura de sillas o mesas), la “zona de incendios” (una esquina del aula con papel rojo para simular fuego) y un área de “emergencias” donde los niños deberán realizar el rescate. El espacio permitirá que los niños se desplacen para participar activamente en el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disfraces de bomberos (casco, chaleco, mangueras de juguete, etc.). • Imágenes o figuras de estaciones de bomberos, camiones y equipos de rescate. • Carteles o dibujos que representen incendios o situaciones de emergencia. • Conos o sillas para delimitar las áreas de acción. • Tarjetas con palabras clave relacionadas con el trabajo de bomberos (fuego, rescate, manguera, salvar, etc.). • Pizarra o papel grande para anotar algunas palabras relacionadas con la emergencia que pueden usar durante la actividad. 		
Momentos	Fases		Tiempo y Recursos
Inicio	<p>Motivación inicial: primero observan un vídeo.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=as7m8Vcsafk</p> <p>El docente inicia la sesión preguntando a los niños si conocen el trabajo de los bomberos y qué creen que hacen para salvar a las personas. Se les explica que hoy serán bomberos, y tendrán que trabajar juntos para resolver emergencias.</p> <p>Presentación del juego de roles: El docente les informa que se simularán diferentes situaciones de rescate, como apagar un incendio o salvar a personas atrapadas. Los niños asumirán roles de bomberos y deberán actuar de acuerdo con la situación.</p>		15 min
Desarrollo	<p>Simulación de la estación de bomberos: Los niños asumen los roles de bomberos. Pueden ser parte del equipo que apaga incendios con mangueras, rescata personas atrapadas, y socorre a las víctimas de la emergencia. Durante la simulación, los niños interactúan entre sí para coordinar las acciones, utilizando frases como “¡Rápido, hay que apagar el fuego!” o “¡Vamos a rescatar a la persona atrapada!”.</p>		30 min

	<p>Descripción y formulación de preguntas: Los niños, mientras trabajan en su rol, se expresan oralmente describiendo las acciones que realizan o haciendo preguntas sobre el proceso de rescate: “¿Cómo vamos a apagar el fuego?” o “¿Qué debemos hacer para salvar al herido?”.</p> <p>Colaboración en equipo: Los niños trabajan juntos para resolver las emergencias simuladas, ayudándose mutuamente para realizar tareas como “apagar el fuego” o “rescatar a las personas”, cooperando en la misión.</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Reflexión grupal: Al finalizar la simulación, el docente invita a los niños a compartir cómo fue su experiencia como bomberos. ¿Qué aprendieron de la actividad? ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo? ¿Qué acciones fueron más importantes para salvar el día?</p> <p>Cierre motivacional: El docente felicita a los niños por su participación y colaboración, resaltando la importancia del trabajo en equipo y el uso del lenguaje para coordinar acciones en situaciones de emergencia. Además, se puede hacer un pequeño repaso de las palabras claves aprendidas durante la actividad.</p>	<p>15 min</p>

Anexos Taller 08

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Claridad y coherencia en la descripción oral de la labor de los bomberos	El niño tiene dificultades para describir las tareas de los bomberos o usa un lenguaje vago.	El niño describe algunas tareas de los bomberos, pero con poca claridad o detalle.	El niño describe de manera clara y coherente las tareas de los bomberos, utilizando el vocabulario apropiado.	El niño usa un lenguaje preciso y detallado, describiendo las tareas de los bomberos de manera completa.
Uso adecuado del vocabulario relacionado con emergencias	El niño usa vocabulario incorrecto o muy limitado.	El niño usa algunas palabras adecuadas, pero de manera limitada.	El niño utiliza vocabulario relacionado con emergencias, como "fuego", "rescate", "camión", etc.	El niño usa un vocabulario amplio y adecuado, enriqueciendo sus descripciones de la emergencia.
Participación activa en la simulación	El niño no participa activamente o no asume el rol de bombero.	El niño asume el rol de bombero pero con poco entusiasmo o participación.	El niño participa activamente en la simulación de la emergencia, asumiendo el rol con entusiasmo.	El niño lidera la actividad, guiando a sus compañeros con iniciativa y entusiasmo.
Interacción comunicativa efectiva	El niño no respeta los turnos o interrumpe frecuentemente.	El niño participa de forma respetuosa, pero con algunas interrupciones.	El niño respeta los turnos de palabra y mantiene una interacción fluida con sus compañeros.	El niño fomenta una comunicación fluida, respetuosa y cooperativa en todo momento.
Cooperación y trabajo en equipo	El niño no coopera con los demás en la actividad.	El niño coopera en parte, pero con ciertas dificultades	El niño coopera activamente con sus compañeros	El niño fomenta la cooperación, ayudando y guiando a sus

		para trabajar en equipo.	para resolver la emergencia.	compañeros durante la actividad.
--	--	--------------------------	------------------------------	----------------------------------

EVIDENCIA N° 08

Evidencia N° 08

En este taller, los niños asumieron roles de bomberos y participaron activamente en simulaciones de emergencias como incendios y rescates. El aula fue ambientada con elementos representativos como cascos, mangueras de juguete, señales de emergencia y zonas delimitadas para rescate y extinción de fuego. A través del juego de roles, los niños utilizaron un lenguaje relacionado con la labor bomberil, describieron acciones, plantearon soluciones y colaboraron en equipo. Expresaron frases como “¡Vamos a apagar el fuego!” o “¿Cómo podemos ayudar?”. La actividad fortaleció la expresión oral, el uso de vocabulario técnico, la cooperación y la toma de decisiones, promoviendo valores

Taller N° 09. Jugando a ser Familias: Creamos nuestro hogar y nuestras historias.			
Área	Comunicación		
Propósito de Aprendizaje	El propósito de esta sesión es que los niños de 4 años desarrollen habilidades de comunicación oral al interpretar roles familiares, creando historias e interacciones que fortalezcan su imaginación, vocabulario y comprensión de la dinámica familiar. Se busca promover la empatía y la colaboración mediante actividades que simulen la vida cotidiana en familia.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa ideas y sentimientos relacionados con las dinámicas familiares. • Utiliza el lenguaje oral para crear y contar historias sobre situaciones familiares cotidianas. • Interactúa con sus compañeros en el juego de roles, respetando turnos y construyendo diálogos significativos. • Reconoce y describe los roles y responsabilidades de cada miembro de la familia. • Colabora en la creación de un espacio simbólico que represente un hogar, promoviendo la creatividad y el trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño identifica y explica las responsabilidades de los roles que desempeñan los miembros de una familia, como madre, padre, hermanos, abuelos, etc. • El niño inventa y narra pequeñas historias relacionadas con actividades familiares, usando vocabulario adecuado y mostrando coherencia en su relato. • El niño colabora con sus compañeros para representar situaciones familiares, comunicándose de forma respetuosa y creativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad y coherencia al describir roles familiares. • Uso adecuado del vocabulario relacionado con actividades familiares cotidianas. • Creatividad en la creación y narración de historias familiares. • Colaboración y respeto en el juego de roles.
Organización del espacio y materiales	El aula será transformada en un espacio que simule un hogar. Se asignarán áreas específicas para la cocina, la sala, el dormitorio, entre otros, para que los niños puedan interactuar en cada lugar y representar diferentes actividades familiares. Disfraces de bomberos (casco, chaleco, mangueras de juguete, etc.).		

	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces y accesorios para representar a los miembros de la familia (ropa, delantales, maletines, etc.). • Objetos simbólicos para las áreas de la casa (platos, ollas, utensilios, almohadas, etc.). • Figuras o dibujos que representen hogares y actividades familiares. • Tarjetas con palabras relacionadas con las actividades familiares (cocinar, limpiar, cuidar, jugar, etc.). • Papel y crayones para que los niños puedan crear dibujos sobre sus familias y sus hogares. 	
Momentos	Fases	Tiempo y Recursos
Inicio	<p>Motivación inicial: primero observan un vídeo.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=eiI-LErhdOU</p> <p>El docente inicia con una conversación sobre las familias, preguntando: “¿Cómo es tu familia?” o “¿Qué actividades les gusta hacer juntos?”. Se les explica que en esta sesión jugarán a crear un hogar y vivirán aventuras como una familia imaginaria.</p> <p>Presentación del juego de roles: El docente explica que se dividirán en pequeños grupos, y cada grupo representará a una familia con roles específicos, como madre, padre, hijos, abuelos, etc.</p>	15 min
Desarrollo	<p>Simulación de la estación de bomberos: Los niños se organizan en sus grupos y seleccionan los roles que interpretarán. Luego, crean un espacio simbólico que represente su hogar utilizando los materiales disponibles. Pueden asignar tareas, como cocinar, limpiar, o cuidar a los niños, mientras interactúan entre sí para construir historias.</p> <p>Descripción y formulación de preguntas: Cada grupo inventa una pequeña historia relacionada con actividades familiares. Por ejemplo, pueden representar un día en el parque, una celebración especial o una emergencia familiar. Durante la actividad, los niños dialogan entre sí, describiendo lo que hacen y cómo se sienten.</p> <p>Colaboración en equipo: Los niños interactúan dentro de sus grupos, respetando los turnos de palabra y fomentando la cooperación. El docente puede intervenir para modelar el uso del vocabulario adecuado y promover el respeto y la empatía entre los participantes.</p>	30 min

Cierre	<p>Socialización: Cada grupo comparte con el resto de la clase la historia que crearon y representaron. Los niños explican qué rol desempeñaron y cómo colaboraron para realizar las actividades familiares.</p> <p>Reflexión grupal: El docente guía una reflexión sobre la importancia de la familia y los valores que se practican en ella, como el amor, el respeto y la ayuda mutua. Se puede preguntar: “¿Qué aprendimos sobre trabajar juntos como familia?” o “¿Qué rol te gustó más interpretar y por qué?”.</p> <p>Cierre motivacional: El docente felicita a los niños por su creatividad y trabajo en equipo, reforzando la idea de que las familias son importantes para el bienestar y la felicidad de todos sus miembros.</p>	15 min
---------------	---	--------

Anexos Taller 09

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Claridad y coherencia al describir roles familiares	El niño tiene dificultades para identificar y describir los roles familiares.	El niño identifica algunos roles, pero con descripciones vagas o incompletas.	El niño identifica y describe de manera clara y coherente los roles familiares.	El niño describe los roles familiares con detalle, mostrando comprensión y empatía.
Uso adecuado del vocabulario relacionado con actividades familiares	El niño usa vocabulario limitado o incorrecto.	El niño utiliza algunas palabras adecuadas, pero con poca precisión.	El niño utiliza un vocabulario adecuado para describir actividades familiares.	El niño emplea un vocabulario amplio y preciso, enriqueciendo sus descripciones.
Creatividad en la creación de	El niño muestra poca creatividad o no participa en la	El niño contribuye a la creación de historias, pero con poca originalidad.	El niño crea historias originales y coherentes	El niño inventa historias originales y detalladas,

historias familiares	creación de historias.		relacionadas con la vida familiar.	mostrando gran creatividad.
Colaboración y respeto en el juego de roles	El niño no coopera con su grupo o interrumpe frecuentemente.	El niño coopera en parte, pero con algunas dificultades para trabajar en equipo.	El niño colabora activamente con su grupo, respetando los turnos de palabra.	El niño fomenta la colaboración, ayudando y guiando a sus compañeros durante el juego.
Claridad y coherencia al describir roles familiares	El niño tiene dificultades para identificar y describir los roles familiares.	El niño identifica algunos roles, pero con descripciones vagas o incompletas.	El niño identifica y describe de manera clara y coherente los roles familiares.	El niño describe los roles familiares con detalle, mostrando comprensión y empatía.

EVIDENCIA N° 09

Evidencia N° 09

En esta sesión, los niños exploraron la dinámica familiar mediante un juego de roles que simuló la vida cotidiana en el hogar. Se ambientaron espacios representando distintas áreas del hogar (cocina, dormitorio, sala, etc.) y los niños asumieron roles como madre, padre, hijos o abuelos, utilizando objetos y materiales simbólicos. A través de la interacción con sus compañeros, narraron historias familiares, representaron actividades cotidianas (como cocinar, cuidar a un bebé, limpiar o conversar en familia) y emplearon un lenguaje adecuado y afectivo. Se evidenció la capacidad de colaboración, la expresión creativa y la empatía en el desarrollo de los roles, fortaleciendo las habilidades

Taller N° 10. En el Aeropuerto: Somos pilotos, tripulantes y viajeros.			
Área	Comunicación		
Propósito de Aprendizaje	Fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales en los niños de 4 años mediante un juego de roles que simule la dinámica de un aeropuerto. Los estudiantes practicarán el lenguaje oral para describir situaciones, interactuar con sus compañeros y resolver problemas simulados, fortaleciendo la creatividad y el trabajo en equipo.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa ideas y emociones al interactuar en los diferentes roles del aeropuerto. • Utiliza palabras y frases relacionadas con viajes, vuelos y servicios aeroportuarios. • Interactúa de manera respetuosa y organizada con sus compañeros al asumir roles como piloto, tripulante o pasajero. • Crea diálogos e historias relacionadas con la experiencia de viajar en avión. • Identifica y describe los procesos que se realizan en un aeropuerto, como comprar boletos, abordar y planificar un vuelo. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño identifica y explica las responsabilidades de los diferentes roles, como pilotos, tripulantes y pasajeros. • El niño crea y participa en conversaciones relacionadas con actividades en el aeropuerto, usando vocabulario adecuado y mostrando coherencia. • El niño colabora con sus compañeros para representar situaciones relacionadas con el aeropuerto, respetando turnos y reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad y coherencia en la descripción de roles y actividades. • Uso adecuado del vocabulario relacionado con aeropuertos y viajes. • Creatividad y originalidad en la creación de diálogos e historias. • Colaboración activa y respeto durante el juego de roles.
Organización del espacio y materiales	<p>El aula será transformada en un aeropuerto simbólico con áreas específicas para la terminal, mostradores de boletos, zona de abordaje y cabina del avión. Disfraces y accesorios para representar a los miembros de la familia (ropa, delantales, maletines, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disfraces para representar a pilotos, tripulantes y pasajeros. • Tarjetas de embarque, boletos de avión y maletas de juguete. • Micrófonos o altavoces simulados para representar anuncios en el aeropuerto. • Sillas dispuestas como filas de un avión. 		

Momentos	Fases	Tiempo y Recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes o mapas que representen destinos de viaje. <p>Motivación inicial: primero observan un vídeo.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=eiI-LErhdOU</p> <p>El docente inicia una conversación preguntando: “¿Alguna vez han viajado en avión?” o “¿Qué creen que hace un piloto o un tripulante?”. Luego, explica que en esta sesión se transformarán en un aeropuerto y vivirán la experiencia de viajar en avión.</p> <p>Presentación del juego de roles: Se asignan roles a los niños: pilotos, tripulantes, pasajeros, personal de seguridad y trabajadores del mostrador de boletos.</p>	15 min
Desarrollo	<p>Juego de roles: Los niños asumen sus roles y comienzan a interactuar. Los pasajeros deben pasar por el mostrador para recibir sus boletos, pasar por un control de seguridad y abordar el avión. Los pilotos y tripulantes guían el vuelo, mientras los pasajeros interactúan entre sí.</p> <p>Creación de historias: Durante el vuelo, los niños inventan historias relacionadas con su destino o situaciones inesperadas, como turbulencias o retrasos. Los diálogos son guiados por el docente para fomentar el uso del vocabulario y la resolución de problemas.</p> <p>Interacción y colaboración: Los niños colaboran para que el “vuelo” sea exitoso, asegurándose de que todos los pasajeros lleguen a su destino. El docente interviene para reforzar el vocabulario y modelar actitudes de respeto y empatía.</p>	30 min
Cierre	<p>Socialización: Los niños comparten cómo fue la experiencia de su rol y narran qué actividades realizaron. Por ejemplo, un piloto puede describir cómo dirigió el avión, o un pasajero puede relatar su experiencia durante el vuelo.</p> <p>Reflexión grupal: El docente guía una reflexión preguntando: “¿Qué aprendimos sobre los diferentes trabajos en un aeropuerto?” o “¿Qué rol les gustó más y por qué?”.</p>	15 min

	Cierre motivacional: Se felicita a los niños por su creatividad y se refuerza la importancia del trabajo en equipo y el respeto mutuo.	
--	---	--

Anexos Taller 10

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Claridad y coherencia en la descripción de roles aeroportuarios	El niño tiene dificultades para identificar y explicar roles.	El niño identifica algunos roles, pero con descripciones limitadas.	El niño identifica y describe roles con claridad y coherencia.	El niño describe roles con detalle, mostrando comprensión y creatividad.
Uso adecuado del vocabulario relacionado con viajes y aeropuertos	El niño utiliza vocabulario limitado o incorrecto.	El niño usa algunas palabras relacionadas, pero con poca precisión.	El niño utiliza vocabulario adecuado y relevante.	El niño emplea vocabulario amplio y preciso, enriqueciendo su interacción.
Creatividad en la creación de diálogos e historias	El niño muestra poca creatividad o no participa activamente.	El niño contribuye a las historias, pero con poca originalidad.	El niño crea diálogos e historias originales y coherentes.	El niño inventa historias creativas y detalladas, mostrando gran imaginación.
Colaboración y respeto en el juego de roles	El niño no coopera o interrumpe a sus compañeros.	El niño colabora en parte, pero con dificultades para respetar reglas.	El niño colabora activamente, respetando turnos y reglas.	El niño fomenta la colaboración, ayudando y guiando a sus compañeros.
Claridad y coherencia en la descripción de roles aeroportuarios	El niño tiene dificultades para identificar y explicar roles.	El niño identifica algunos roles, pero con descripciones limitadas.	El niño identifica y describe roles con claridad y coherencia.	El niño describe roles con detalle, mostrando comprensión y creatividad.

EVIDENCIA N° 10**Evidencia N° 10**

Durante esta sesión, los niños participaron activamente en un juego de roles que simuló el funcionamiento de un aeropuerto. Asumieron diversos papeles como pilotos, tripulantes, pasajeros y agentes de seguridad, organizando y recreando situaciones propias de un viaje en avión. Utilizaron tarjetas, disfraces, materiales simbólicos y vocabulario relacionado con los viajes y los servicios aeroportuarios, fortaleciendo su comunicación oral. A través del trabajo colaborativo, crearon historias, interactuaron con sus compañeros para abordar y planificar vuelos, y resolvieron de manera lúdica situaciones imprevistas como retrasos o turbulencias. Esta experiencia potenció la creatividad, la

Taller N° 10. La Construcción: Arquitectos e ingenieros construyendo juntos.			
Área	Comunicación		
Propósito de Aprendizaje	Desarrollar las habilidades comunicativas y de interacción social en los niños de 4 años mediante un juego de roles que simule el trabajo colaborativo entre arquitectos, ingenieros y constructores. Los estudiantes practicarán el uso del lenguaje oral para describir, planificar y ejecutar proyectos de construcción, fomentando la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa ideas y emociones relacionadas con el diseño y la construcción de estructuras. • Utiliza vocabulario relacionado con el campo de la construcción, como materiales, herramientas y roles. • Participa activamente en conversaciones colaborativas para planificar y ejecutar proyectos de construcción. • Crea historias e ideas originales relacionadas con el trabajo en equipo en un proyecto de construcción. • Describe y explica las etapas del proceso de construcción de manera clara y coherente. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño reconoce y describe las funciones de arquitectos, ingenieros y constructores en un proyecto. • El niño emplea términos relacionados con materiales de construcción, herramientas y planificación. • El niño colabora con sus compañeros para planificar y construir una estructura utilizando materiales disponibles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad y coherencia en la descripción de roles y procesos constructivos. • Uso adecuado y variado del vocabulario relacionado con la construcción. • Creatividad y originalidad en la planificación y ejecución del proyecto. • Trabajo colaborativo y respeto en las interacciones grupales.
Organización del espacio y materiales	<p>El aula será ambientada como un sitio de construcción, con áreas específicas para el diseño (mesa de planos), almacenamiento de materiales y ejecución del proyecto. Disfraces para representar a pilotos, tripulantes y pasajeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloques de construcción de plástico, madera o cartón. • Cascos y chalecos de juguete para simular a los constructores. • Planos o papeles grandes para diseñar estructuras. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de juguete, como martillos, destornilladores y reglas. • Carteles con nombres de materiales, como ladrillos, cemento, arena y vigas. 	
Momentos	Fases	Tiempo y Recursos
Inicio	<p>Motivación inicial: primero observan un vídeo.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=I50kU3KS_NA</p> <p>El docente inicia preguntando: “¿Han visto cómo se construyen las casas o los edificios?” y muestra imágenes de construcciones en diferentes etapas. Explica que, en esta sesión, los niños se convertirán en arquitectos, ingenieros y constructores para crear sus propias obras.</p> <p>Presentación del juego de roles: Se organizan grupos, asignando roles como arquitectos (diseñan el plano), ingenieros (planifican los recursos) y constructores (ejecutan la construcción).</p>	15 min
Desarrollo	<p>Diseño del proyecto: Los arquitectos dibujan un plano sencillo en papel grande, con ayuda de los ingenieros para definir los materiales necesarios.</p> <p>Planeación colaborativa: Los equipos discuten cómo construir la estructura, eligiendo los materiales y las herramientas necesarias. El docente interviene para guiar las interacciones y reforzar el vocabulario técnico.</p> <p>Construcción: Los niños trabajan juntos para construir su proyecto según el plano, utilizando bloques y herramientas de juguete. Durante el proceso, resuelven problemas simulados, como el cambio en el diseño o la falta de algún material.</p> <p>Narración creativa: Mientras construyen, los niños inventan historias sobre quién vivirá o trabajará en la estructura, fomentando la creatividad y el lenguaje oral.</p>	30 min
Cierre	<p>Presentación de proyectos: Cada grupo presenta su estructura, explicando el proceso de diseño y construcción, los roles que desempeñaron y cómo resolvieron los problemas.</p> <p>Reflexión grupal: El docente guía una reflexión con preguntas como: “¿Qué aprendimos sobre trabajar juntos en un proyecto?” o “¿Cómo se sienten al ver su construcción terminada?”.</p>	15 min

	Cierre motivacional: Se felicita a los niños por su esfuerzo, creatividad y trabajo en equipo, reforzando la importancia de la colaboración y la planificación en cualquier proyecto.	
--	--	--

Anexos Taller 11

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Identificación de roles y funciones en la construcción	El niño tiene dificultades para reconocer o describir los roles.	El niño identifica algunos roles, pero con poca claridad.	El niño identifica y describe los roles con claridad y precisión.	El niño describe roles con detalle, relacionándolos con el proceso constructivo.
Uso adecuado del vocabulario técnico relacionado con la construcción	El niño emplea un vocabulario limitado o incorrecto.	El niño utiliza algunas palabras técnicas, pero con poca precisión.	El niño usa vocabulario técnico adecuado en contextos relevantes.	El niño emplea un vocabulario amplio y técnico con fluidez y precisión.
Colaboración y planificación en el proyecto	El niño tiene dificultades para trabajar en equipo o planificar.	El niño colabora en parte, pero necesita más apoyo para planificar.	El niño colabora activamente y planifica con éxito su construcción.	El niño guía a su equipo y fomenta la planificación creativa y efectiva.
Creatividad en la construcción y resolución de problemas	El niño muestra poca iniciativa o creatividad en el proyecto.	El niño contribuye con ideas, pero con menor originalidad.	El niño propone ideas originales y resuelve problemas de manera efectiva.	El niño demuestra gran creatividad e iniciativa, superando retos con éxito.
Identificación de roles y funciones en la construcción	El niño tiene dificultades para reconocer o describir los roles.	El niño identifica algunos roles, pero con poca claridad.	El niño identifica y describe los roles con claridad y precisión.	El niño describe roles con detalle, relacionándolos con el proceso constructivo.

Evidencia N° 11

En este taller, los niños se transformaron en pequeños constructores y participaron en una experiencia lúdica donde diseñaron y edificaron estructuras utilizando bloques de construcción, materiales reciclados y herramientas simuladas. La actividad fomentó la creatividad, la organización espacial y el trabajo cooperativo. Los estudiantes asumieron diferentes roles como arquitectos, ingenieros y obreros, planificando en grupo y ejecutando sus ideas en equipo. Se promovió el uso de vocabulario técnico básico relacionado con la construcción y el diálogo respetuoso entre pares. Esta vivencia permitió desarrollar habilidades comunicativas, motricidad fina, pensamiento lógico y actitudes de

Taller N° 12. En el Mundo del Arte: Somos artistas y organizamos nuestra galería.			
Área	Comunicación		
Propósito de Aprendizaje	Desarrollar la expresión oral y la creatividad en los niños de 4 años mediante la organización de una galería de arte en la que presenten sus propias creaciones. Los estudiantes usarán el lenguaje para describir sus obras, explicar su significado y participar en conversaciones relacionadas con el arte, fomentando la confianza y la valoración de sus habilidades artísticas.		
Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterio de Evaluación
Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa ideas, emociones y experiencias a través de descripciones relacionadas con sus obras de arte. • Utiliza vocabulario relacionado con técnicas, materiales y elementos del arte visual. • Participa activamente en interacciones comunicativas al explicar su proceso creativo y responder preguntas sobre sus creaciones. • Cuenta historias y conceptos que inspiraron sus obras de arte. • Organiza ideas y palabras para presentar su obra de manera clara y coherente. 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño realiza una obra de arte utilizando diferentes técnicas y materiales. • El niño explica el proceso, los materiales y el significado de su creación. • Emplea términos relacionados con colores, texturas, formas y técnicas artísticas. • Participa en conversaciones con sus compañeros y docentes, mostrando interés en las obras de otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad y coherencia al describir su obra de arte y su proceso creativo. • Uso adecuado del vocabulario artístico durante la explicación. • Originalidad y creatividad en la elaboración de su obra. • Actitud participativa y respetuosa en la interacción con sus compañeros.
Organización del espacio y materiales	<p>El aula será transformada en una galería de arte, con áreas designadas para la exposición de obras, la creación artística y el intercambio de ideas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hojas de papel, lienzos pequeños o cartulinas. • Pinturas, crayones, marcadores y lápices de colores. • Materiales reciclados, como botones, telas, hilos, cartón y plástico. • Caballetes o mesas para exponer las obras. • Carteles para escribir los títulos y descripciones de las obras. • Etiquetas con los nombres de los artistas (los niños). 		

Momentos	Fases	Tiempo y Recursos
Inicio	<p>Motivación inicial: primero observan un vídeo.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=I50kU3KS_NA</p> <p>Motivación inicial: El docente muestra imágenes de famosas galerías de arte o de obras de artistas reconocidos y pregunta: “¿Qué creen que hace a una obra de arte especial?”</p> <p>Introducción al rol: Se explica que cada niño será un artista y que al final de la sesión presentarán su propia obra en una galería.</p> <p>Definición del propósito: Los niños comparten ideas sobre qué quieren expresar a través de su obra.</p>	15 min
Desarrollo	<p>Creación de las obras: Los niños realizan su obra de arte utilizando los materiales disponibles. Durante el proceso, el docente guía con preguntas como: “¿Qué quieres expresar en tu obra?” o “¿Qué técnica estás utilizando?”.</p> <p>Escritura de títulos y descripciones: Cada niño escribe o dicta al docente el título y una breve descripción de su obra, explicando su significado o inspiración.</p> <p>Preparación de la galería: Los niños organizan sus obras en una “galería”, colocando sus títulos y descripciones al lado de cada creación.</p>	30 min
Cierre	<p>Presentación en la galería: Cada niño presenta su obra al grupo, explicando su significado, los materiales que usó y cómo se sintió al crearla.</p> <p>Interacción en la galería: Los compañeros observan las obras y formulan preguntas o comentarios positivos.</p> <p>Reflexión grupal: El docente guía una conversación sobre el valor del arte para expresar ideas y emociones, destacando el esfuerzo y la creatividad de los niños.</p> <p>Cierre motivacional: Se celebra la creatividad de todos los niños, reforzando la importancia de expresar sus ideas y emociones a través del arte.</p>	15 min

Anexos Taller 10

Instrumento

Criterios	Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Creación de la obra artística	El niño muestra dificultades para completar su obra.	El niño crea una obra sencilla con ayuda.	El niño elabora una obra original de manera autónoma.	El niño demuestra gran creatividad y complejidad en su obra.
Descripción del proceso creativo	El niño tiene dificultades para explicar su obra.	El niño explica parcialmente el proceso.	El niño describe su obra y proceso con claridad.	El niño explica con detalle y entusiasmo su inspiración y técnica.
Uso del vocabulario artístico	Emplea pocas palabras relacionadas con el arte.	Utiliza algunos términos técnicos.	Usa términos artísticos adecuados y variados.	Emplea un vocabulario amplio con precisión técnica.
Interacción en la galería	Participa de manera limitada en las actividades.	Interactúa, pero con poca iniciativa.	Interactúa activamente, haciendo preguntas y comentarios respetuosos.	Participa con entusiasmo, fomentando el interés por las obras de otros.

Evidencia N° 12

Durante esta sesión, los niños exploraron libremente su creatividad a través del arte, convirtiéndose en artistas que expresaron emociones e ideas mediante diversas técnicas plásticas. Utilizaron materiales como témperas, pinceles, crayones, cartulina y elementos reciclados para crear composiciones individuales y colectivas. La actividad fue diseñada para fortalecer la comunicación oral, promoviendo que los estudiantes describieran sus obras, explicaran sus procesos y compartieran sus inspiraciones. Se valoró la originalidad, el esfuerzo y la cooperación entre compañeros. Este taller impulsó el desarrollo de habilidades expresivas, la sensibilidad estética y la confianza en sí mismos, generando un

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Primera: Se concluyó que la propuesta basada en el uso de juegos de roles fue un enfoque efectivo para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años. La implementación de estas actividades lúdicas no solo facilitará la expresión verbal, sino que también promoverá la interacción social y el aprendizaje significativo. Se evidenció que el contexto dinámico del juego propiciará un ambiente propicio para la práctica y el refuerzo de habilidades lingüísticas, reflejando mejoras en la comunicación de los infantes.

Segunda: Se determinó que el nivel de lenguaje oral en los niños de 4 años se encontraba predominantemente en una fase inicial y en proceso de desarrollo. Se reveló que una mayoría significativa de los niños presentaba dificultades para expresarse de manera fluida y coherente. Estos datos subrayaron la necesidad urgente de implementar estrategias pedagógicas como el juego de roles que impulsen un desarrollo más factible de las habilidades comunicativas en esta etapa crítica.

Tercera: Se concluyó que el nivel morfosintáctico de los niños de 4 años se ubicó mayoritariamente en etapas iniciales de desarrollo. La mayoría de los infantes mostraron dificultad para construir oraciones con estructuras adecuadas, lo que limitó su capacidad para comunicarse eficazmente. Estos resultados indicaron la relevancia de orientar las intervenciones educativas hacia el fortalecimiento de esta dimensión del lenguaje a través de métodos lúdicos y dinámicas de aprendizaje que favorezcan la práctica.

Cuarta: Se observó que el nivel fonológico en los niños de 4 años reveló ciertas limitaciones en la reproducción de sonidos y en la pronunciación de palabras. La mayoría de los niños se encontraron en niveles de inicio o proceso, evidenciando la necesidad de implementar actividades específicas que fomenten la práctica del

lenguaje oral en un entorno adecuado. Estos resultados confirmaron que, el desarrollo fonológico debería ser un componente central dentro de cualquier propuesta pedagógica destinada a esta población.

Quinta: Se concluyó que el nivel semántico del lenguaje oral en los niños de 4 años mostró signos de debilidad, caracterizándose por un vocabulario limitado y dificultades para expresar significados de manera precisa. Estos hallazgos subrayaron la importancia de enriquecer el entorno lingüístico de los infantes a través de experiencias de aprendizaje que estimulen tanto la comprensión como la producción de contenido. Se evidenció que la estimulación adecuada en esta dimensión podría contribuir significativamente al desarrollo integral del lenguaje.

Sexta: Se determinó que el nivel sintáctico de uso en los niños de 4 años se caracterizó por una construcción de oraciones simple y, en muchos casos, inadecuada. Un análisis de los datos reflejó que la mayoría de los infantes carecían de la habilidad para utilizar correctamente las reglas sintácticas, lo que limitó su capacidad para formar discursos coherentes. Estos resultados evidenciaron la necesidad de un enfoque educativo que priorice la enseñanza de las estructuras sintácticas mediante actividades interactivas y colaborativas que faciliten la asimilación efectiva del lenguaje.

Recomendaciones

Primera: Se recomienda al director de la institución promover la integración de los juegos de roles en la planificación pedagógica anual para garantizar un enfoque efectivo en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4 años.

Segunda: A los docentes se les sugiere implementar estrategias pedagógicas específicas, basadas en juegos de roles, que aborden las dificultades en la expresión verbal de los niños, enfocándose en actividades personalizadas que permitan un avance significativo en sus habilidades comunicativas.

Tercera: A los padres de familia se les aconseja fomentar en casa actividades como la narración de cuentos y juegos interactivos que refuercen la construcción de oraciones y mejoren las habilidades morfosintácticas de los niños.

Cuarta: A los docentes se les insta a incluir actividades específicas que trabajen la fonología, como canciones, rimas y juegos de sonidos, para mejorar la pronunciación y reproducción fonológica de los niños.

Quinta: Se sugiere a los padres de familia enriquecer el entorno lingüístico de sus hijos mediante la lectura frecuente, el uso de juegos de vocabulario y el estímulo constante, favoreciendo la adquisición y uso adecuado de nuevos términos.

Sexta: A los docentes se les propone priorizar la enseñanza de estructuras sintácticas a través de actividades dinámicas como dramatizaciones y juegos colaborativos, permitiendo a los niños mejorar la coherencia y precisión en su lenguaje oral.

Referencias Bibliográficas

- Acuña, M., & Quiñones, Y. (2021). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 1-22. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-12942020000300444&script=sci_arttext
- Alvarez, E. (2020). Educación socioemocional. *ALAS, Asociación Latinoamericana de Sociología*, 11(20), 388-408. <https://www.redalyc.org/journal/5886/588663787023/html/>
- Alvear, F., Neira, M., Peñafiel, A., & Tacle, S. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *Revista Social Fronteriza*, 3(5), 192–206. [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(5\)192-206](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-206)
- Amaya, M. (2020). *Didáctica de la literatura infantil y juvenil en educación infantil y primaria*. Ediciones Paraninfo, S.A. https://www.google.com.pe/books/edition/Did%C3%A1ctica_de_la_literatura_infantil_y_j/4zD7DwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- American Psychological Association. (2020). *20 Principios fundamentales de la psicología para la enseñanza y el aprendizaje desde la educación infantil hasta la enseñanza secundaria*. American Psychological Association. <https://www.apa.org/ed/schools/teaching-learning/20-principios-fundamentales.pdf>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 1-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Asenjo, A. (2021). *Diseño de actividades lúdicas para disminuir el retraso en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de primer grado de educación primaria de un colegio estatal de Chaclacayo en tiempos de virtualidad*.

Universidad San Ignacio de Loyola.

<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/de50d461-0e18-4dcc-8652-0178938f0b06>

Bautista, J. (2022). *Estrategias motivacionales y competencia oral de aprendizaje del inglés de los estudiantes ciclo avanzado Ceba Bartolomé Herrera – Ugel 03 Lima*. Universidad César Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/82618>

Bermejo, M., Ganga, A., González, M., & Rabal, J. (2020). Didáctica a través de los cuentos en educación infantil: ¿por qué es importante el uso del cuento? . *Brazilian Journal of Development*, 6(12), 102285–102307.

<https://doi.org/10.34117/bjdv6n12-649>

Bizelli, e. a. (2024). *Aprendizaje y gestión de la educación en Iberoamérica: perspectivas y experiencias*. Editorial Dykinson, S.L.

<https://doi.org/9788410702684>

Caamaño, R., & Luzuriaga, T. (2023). Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela “Juan Montalvo”. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 1119-1137.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9252589>

Campos, O. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de educación primaria de José Leonardo Ortiz*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3458>

Cango, G., & Padilla, C. (2022). La Literatura Infantil para el desarrollo del Lenguaje Oral en los niños de Educación Inicial en tiempos de pandemia. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1-22. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3642>

Cantero, F., & Giralt, M. (2020). *Pronunciación y enfoque oral en lenguas extranjeras*. Ediciones Octaedro.

https://www.google.com.pe/books/edition/Pronunciaci%C3%B3n_y_enfoque_oral_en_lenguas/A9jyDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Cárdenas, N., & Carrera, R. (2021). Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 260-276.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8217188>

Carrera, R., & Cárdenas, N. (2024). Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 1-25.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8217188>

Carvajal, P., Hernández, Y., Mantilla, J., & Sánchez, I. (2023). El juego de roles: estrategia didáctica en el desarrollo de valores en el nivel inicial. *Revista Multidisciplinaria: Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial y Humanista (DATEH)*, 5(3), 1–6.

<https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/719>

Castro, G., & Castro, A. (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 27-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7441381>

Cobo, V. (2022). *El juego de roles y el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas del nivel inicial*. Universidad Técnica de Ambato.

<https://repositorio.uta.edu.ec/items/2d5298f0-f926-4fac-a6b4-476e1a4a2862>

Cotrad, B. (2022). Idoneidad Didáctica de Materiales Curriculares Oficiales Peruanos de Educación Secundaria en Probabilidad. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, 36(73), 1-22.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1590/1980-4415v36n73a13>

Cruz, D. (2021). La dramatización para desarrollar la expresión oral del inglés en estudiantes de cuarto grado de secundaria. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(12), 1256-1277.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9373840>

- Cruz, M., & Gamboa, E. (2021). El juego de roles para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(12), 1029-1048.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8219320>
- De la Cruz, M. (2023). *Niveles de desarrollo de los juegos de roles en preescolares de 5 años de la Institución Educativa 167, Barrio La Villa, Huancabamba, Piura, 2021*. Piura: Universidad Nacional de Piura.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/825637>
- De la Macorra, A., & Ugarte, P. (2020). *Las emociones y los cuentos ilustrados*. Colorines Educación.
https://www.google.com.pe/books/edition/Las_emociones_y_los_cuentos_ilustrados/M1TbDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Dextre, V. (2020). *Influencia de la estrategia de juego de roles en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa “Sagrado Corazón de Jesús” N° 86220 - Pachapaqui -Bolognesi – Ancash 2019*. Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3355219>
- DRAE. (2024). *Diccionario de la lengua española (DLE), Actualización 2024*. La Real Academia Española (RAE) .
<https://dle.rae.es/contenido/actualizaci%C3%B3n-2024>
- Estacio, J. (2022). *Juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del Centro de Educación Básica Especial Niño Jesús de Praga, Huánuco-2019*. Huánuco: Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/885225>
- Falcon Garcia, H. H. (2023). *Role play y su incidencia en la expresión oral del inglés en estudiantes de una institución educativa de Huaraz, 2023*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/124863>

- Farro Mego, J. N. (2021). *Role play para la expresión oral en idioma inglés en la Institución Educativa San Martín de Tours, Pomahuaca - Jaén*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69254>
- Fernández, L. (2021). *Uso de la estrategia del role-play para mejorar la Expresión Oral en Inglés en los Estudiantes de una Institución Pública, Pucallpa-2021*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78548>
- Fuenmayor, N. (2021). *La doctrina pragmatista-humanista de la verdad en William James*. Tesis Doctoral, Universidad de Santiago de Compostela, Departamento de Lógica y Filosofía Moral, Santiago de Compostela. https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/6122/rep_260.pdf?sequence=1
- Garma, C. (2021). El juego de roles como técnica para desarrollar la expresión oral. *REVISTA ARBITRADA DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS GERENCIALES*, 1(1), 48-59. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/08/Ed.5148-59-Garma-Carmen.pdf>
- Gómez, E., & Huertas, C. (2020). El empleo de materiales auténticos audiovisuales para el desarrollo la expresión oral en inglés: estudio de caso en Ecuador. *Edmetic, Revista de Educación Mediática y TIC*, 8(1), 1-22. <https://journals.uco.es/edmetic/issue/view/938/46>
- González, C. (2021). Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de la personalidad en la edad preescolar. *Revista De Didáctica E Psicología Pedagógica*, 5(1), 18-42. <https://doi.org/10.14393/OBv5n1.a2021-60584>
- González, X., & Chao, C. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista latinoamericana de estudios educativos*, 51(2), 1-19. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2448-878X2021000200233&script=sci_arttext

- Ha, S., & Lee, Y. (2023). Parental verbal responsiveness to infant vocalizations from 9 to 14 months of age. *Infant Behavior and Development*, 73(1), 1-22.
<https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2023.101886>
- Hernández, S., & Miralles, D. (2023). *El arte de la Educación Infantil, Guía práctica con niños de 0 a 6 años*. Narcea Ediciones.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_arte_de_la_Educaci%C3%B3n_Infantil/ucjAEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Iglesias, M. E. (2021). *Metodología de la investigación científica*. Noveduc.
https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_cient/z39EEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Incarbone, O. (2022). *Juguemos en el Jardín: El juego y la actividad física en la educación inicial*. Amazon Digital Services LLC - Kdp, 2022.
https://books.google.com.pe/books?id=A4SA8pQwBVUC&newbks=0&hl=es-419&source=newbks_fb&redir_esc=y
- Jakobson, R., & Halle, M. (1973). *Fundamentos del lenguaje*. New York: Ayuso.
https://www.google.com.pe/books/edition/Fundamentos_del_lenguaje/n4jJAAACAAJ?hl=es-419
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168-184.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- Lui, M., & Paredes, E. (2023). *Juego de roles para mejorar la expresión oral de los estudiantes de III ciclo de una institución educativa - Comas - 2022*. Lima: Universidad César Vallejo. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/179246>
- Martínez, M. (2022). Desarrollo de competencias sociales y destrezas orales a través de juegos de roles en la clase de inglés como lengua extranjera en la educación superior. *Estudios Sociales*, 54(166), 120-141.
<https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/131800>
- Medina, W., Mejía, E., Naupas, H., Novoa, E., Romero, H., & Trujillo, I. (2023). *Metodología de la investigación total Cuantitativa – Cualitativa y redacción*

de tesis 6a Edición. Ediciones de la U.

https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_total/0djDEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Mendieta, K. (2021). *Innovación del juego de roles en la producción oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada, Ate 2021*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/82224>

MINEDU. (2020). *Programa curricular de Educación*. Lima: Ministerio de Educación del Perú. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

MINEDU. (2021). *¿Cuáles son las principales tendencias, enfoques y desafíos que debe atender la Formación Inicial Docente en el siglo XXI del Programa de estudios de Educación en Idiomas especialidad Inglés desde la perspectiva de la EBR?* Ministerio de Educación. <https://drive.google.com/file/d/1Yfx8DTfhCKspxTSD1zJHhH0aE63il3p-/preview>

Molina, E. (2024). Control de las emociones con el lenguaje artístico en el nivel inicial. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(35), 2373–2389. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.875>

Moreira Pérez, R. W., Palma Cedeño, M. A., Cedeño Menéndez, R. S., & Ponce Anchundia, L. S. (2024). Estrategias efectivas para fortalecer las competencias lingüísticas en inglés: lectura, escritura, audición y expresión oral. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(3), 12–22. <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/123>

Oléron, P. (1985). El niño y la adquisición del lenguaje. En P. Oléron, *El niño y la adquisición del lenguaje* (pág. 232). New York: Morata. https://www.google.com.pe/books/edition/El_ni%C3%B1o_y_la_adquisici%C3%B3n_del_lenguaje/N8upmA_srPkC?hl=es-419&gbpv=0

- Otoya, C. (2020). *Roleplaying en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada, Lima-2018*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34882>
- Pacheco, L. (2021). Entornos virtuales en el aprendizaje cooperativo: una estrategia innovadora contemporánea. *Revista Innova Educación*, 4(1), 65-77 .
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.005>
- Peláez, I. (2020). *M-learning y su impacto en la competencia lingüística, aspecto de las competencias comunicativas de la lengua: caso del idioma inglés en estudiantes de educación superior*. Tecnológico de Monterrey.
<https://repositorio.tec.mx/handle/11285/636898>
- Pino, J., & Restrepo, Y. (2020). El Maestro como formador en resiliencia para la primera infancia un aporte desde la escuela en la construcción de habilidades sociales. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(1), 55-70. <https://doi.org/2145-9258>.
- Pino, P. (2022). Psicología positiva organizacional en los docentes de Innova Schools - Región 5. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(22), 1-19. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642022000100297&script=sci_arttext
- Pizarro, M., & Oseda, D. (2021). Influencia de la comunicación no verbal en las relaciones interpersonales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 3881-3894.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/591>
- Pulido, B. (2022). INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN. *EXPERIENCIA FORMATIVA*, 1(2), 1-16.
<http://historico.upel.edu.ve:81/revistas/index.php/EDUCA/article/view/9553>
- Quinteros, C., & Cárdenas, N. (2021). Aula invertida y juego de roles. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 1-22.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019915>

- Rios, J., & Valles, M. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, 22(80), 1-22.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912022000300080&script=sci_arttext
- Rivera, C. (2022). *Role play y expresión oral del inglés de los estudiantes del primer ciclo de educación de una universidad pública, 2021*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/82727>
- Romero, G. (2023). *El juego educativo como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática en quinto año de educación básica. Estudio de caso*. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26668>
- Rosillo, R. (2021). *Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la Institución educativa inicial N° 739 del distrito de Raimondi, 2020*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/58259>
- Sánchez, J., & Castillo, S. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-16.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00331.pdf>
- Santos, J. (2024). Las innovaciones educativas y su impacto en la mejora de las prácticas docentes. *Revista Guatemalteca De Educación Superior*, 7(2), 75–91. <https://doi.org/10.46954/revistages.v7i2.137>
- Sullon, M. (2021). *Juego de roles como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en niños de 5 años en la institución educativa 785 del caserío San Martín del distrito de Castilla, 2019*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/46477>
- Torrico, J. (2020). *Metodología de la investigación científica, Cuantitativa y cualitativa*. epubli.
https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_cient/8kyLzQEACAAJ?hl=es-419

- Toursinov, A. A. (2023). *Principios de la metodología de la investigación y redacción de tesis en las ciencias sociales*. Editorial Episteme.
https://www.google.com.pe/books/edition/Principios_de_la_metodolog%C3%A9a_de_la_inve/A333EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Ullúa, J. (2020). *Volver a Jugar en el Jardín, Una Visión de Educación Infantil Natural Personalizada*. Amazon Digital Services LLC - KDP Print US.
https://www.google.com.pe/books/edition/Volver_a_Jugar_en_el_Jard%C3%ADn/09oUzgEACAAJ?hl=es-419
- UNESCO. (2021). *Cien millones más de niños sin las competencias mínimas de lectura debido a la COVID-19 – La UNESCO reúne a los ministros de educación*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://www.unesco.org/es/articulos/cien-millones-mas-de-ninos-sin-las-competencias-minimas-de-lectura-debido-la-covid-19-la-unesco>
- UNESCO. (2023). *Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388352>
- UNICEF. (2025). *Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple*. UNICEF.
<https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple>
- Vásquez, C. (2022). *Juego de roles: una estrategia didáctica para las habilidades interpersonales en niños de educación inicial con edades de 4 a 5 años*. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
<https://repositorio.upse.edu.ec/items/d1563eac-58bd-4930-b32c-7e6d06727b23>

- Vega, S. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la IEI N° 328 – Sullana, 2020*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/100584>
- Venegas, G., & Proaño, C. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 502 - 514. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200502&script=sci_arttext
- Ventura, L. (2023). *Actividades lúdicas para la expresión oral en niños de cuatro años de una institución educativa de Piura*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/121701>
- Zulay, N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Revista Mérito*, 2(6), 33-43. <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261>

Anexos

Anexo 1: Matriz de Consistencia

	Problema	Objetivos	Variables	Metodología
General	¿Cuál es el efecto de los juegos de roles en el desarrollo del lenguaje verbal en niños de educación inicial 2024?	Determinar el efecto de los juegos de roles en el desarrollo del lenguaje verbal en niños de educación inicial 2024.	Variable Problema: Lenguaje verbal Variable Propuesta: Juego de roles	Tipo: Propositivo Enfoque: cuantitativo Nivel: descriptivo Diseño: No experimental Corte: Transversal Método: hipotético deductivo Población: 25 niños de 4 años Muestra: 25 niños de 4 años Muestreo: no probabilístico Técnica: observación Instrumento: lista de cotejo Estadística: descriptiva
Específica 1	¿Cómo aplicar el uso de juego de roles en el desarrollo del lenguaje verbal en los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024?	Aplicar una propuesta con el uso de juego de roles que pretenda mejorar el desarrollo del lenguaje verbal en los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024.		
Específica 2	¿Cómo evaluar el nivel de lenguaje verbal en los niños de 4 años de la I.E. N° 018 “Domingo Savio” de Piura 2024?	Describir el nivel de lenguaje verbal en los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024.		
Específica 3	¿Cómo evaluar el nivel morfosintáctico (forma) en los niños de 4 años de la I.E. N° 018 “Domingo Savio” de Piura 2024?	Evaluar el nivel morfosintáctico (forma) en los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024.		
Específica 4	¿Cómo evaluar el nivel fonológico (reproducción) en los niños de 4	Evaluar el nivel fonológico (reproducción) en los niños de 4		

	años de la I.E. N° 018 “Domingo Savio” de Piura 2024?	años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024.		
Específica 5	¿Cómo evaluar el nivel semántico (contenido) en los niños de 4 años de la I.E. N° 018 “Domingo Savio” de Piura 2024?	Evaluar el nivel semántico (contenido) en los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024.		
Específica 6	¿Cómo evaluar el nivel sintáctico (uso) en los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024?	Evaluar el nivel sintáctico (uso) en los niños de 4 años de la I.E. N°018 “Domingo Savio” de Piura 2024.		

Anexo 2: Operacionalización de Variables

Matriz de Operacionalización

TÍTULO: “El lenguaje verbal y los juegos de roles”

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
El lenguaje verbal	Se define conceptualmente como la capacidad de los individuos para comunicarse verbalmente a través de la producción y comprensión de sonidos organizados en estructuras gramaticales, permitiendo la expresión de	El lenguaje oral se midió mediante una lista de cotejo que incluye 26 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: nivel morfosintáctico, nivel fonológico, nivel semántico y nivel sintáctico. Cada ítem se calificó en una escala ordinal de tipo Likert, con puntuaciones que oscilan entre 1 y 4, donde	Nivel morfosintáctico	Uso de plurales	1) Usa correctamente el plural en sustantivos
					2) Identifica el plural en palabras al escucharlas
				Estructura oracional	3) Construye oraciones
					4) Organiza los elementos de la oración
			Formación de oraciones simples	5) Forma oraciones con sus respectivos elementos	
				6) Responde preguntas con oraciones simples	
			Nivel fonológico	Claridad verbal	7) Se expresa verbalmente de forma entendible

<p>pensamientos, emociones y necesidades en diversos contextos. Este proceso implica varias dimensiones, incluyendo la articulación, la fonología, la semántica y la sintaxis, todas esenciales para facilitar la interacción social y el desarrollo cognitivo. El lenguaje oral no solo actúa como un medio de comunicación, sino que también es fundamental para la formación de relaciones</p>	<p>1 corresponde al nivel de "Inicio" y 4 al nivel de "Logro Destacado". La evaluación se centra en aspectos como la construcción de oraciones, claridad en la expresión verbal, el uso adecuado del vocabulario y la coherencia en las ideas expresadas. De esta forma, el lenguaje oral se convierte en un indicador del desarrollo comunicativo y cognitivo de los niños de 4 años</p>				8) Habla con un ritmo claro y constante
				Diferenciación de sonidos	9) Reconoce sonidos similares al repetir palabras dictadas
					10) Distingue sonidos parecidos al escuchar una narración
				Articulación	11) Articula las consonantes en palabras comunes
					12) Se asegura de que todas las sílabas sean audibles
				Pronunciación	13) Pronuncia las palabras presentadas
14) Evita omitir sonidos al hablar					
Nivel semántico	Vocabulario	15) Usa palabras adecuadas al contexto en una conversación			

interpersonales y el aprendizaje, ya que a través de él los niños pueden integrar conocimientos, construir significados y adaptarse a su entorno social, convirtiéndose en una herramienta crítica en su desarrollo integral (Garma, 2021).					16) Identifica palabras nuevas
				Comprensión	17) Responde preguntas mostrando comprensión del significado
					18) Relaciona palabras con imágenes de manera correcta
				Relación entre palabras	19) Agrupa palabras relacionadas por categorías (animales, colores)
					20) Encuentra similitudes entre palabras
				Nivel sintáctico	Secuencia lógica de ideas
22) Ordena frases desorganizadas para formar una historia					

				Estructura de frases simples	23) Construye frases simples respetando el orden lógico
					24) Completas frases incompletas
				Oraciones completas	25) Responde preguntas con oraciones completas
					26) Forma oraciones completas al describir objetos o acciones
Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Diseño		
Juegos de roles	Se define conceptualmente como una actividad lúdica en la que los niños asumen diferentes personajes y simulan situaciones de la vida real o ficticias, lo que les permite	Incluye un total de 12 talleres diseñados con el objetivo de fomentar el desarrollo del lenguaje oral a través del juego de roles. La escala de medición utilizada para evaluar el impacto de	La propuesta se estructuró en 12 talleres basados en el uso del juego de roles, como se detalla en la investigación. El juego de roles se considera una estrategia pedagógica clave para fomentar el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años. Los elementos esenciales que deben integrarse en cada taller para maximizar su efectividad incluyen:		

	<p>explorar y representar comportamientos, actitudes y normas sociales asociadas a esos roles. Este tipo de juego fomenta el desarrollo cognitivo, emocional y social de los infantes, facilitando la práctica de habilidades comunicativas, el entendimiento de diferentes perspectivas y la integración de valores como la empatía y la cooperación. De este modo, el juego de roles</p>	<p>estos talleres es una escala ordinal de tipo Likert, que clasifica el desempeño en niveles que van desde "Inicio" hasta "Logro Destacado". Además, fue mejorar el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años mediante la implementación de talleres de juegos de roles. Este enfoque buscó abordar las deficiencias en la expresión verbal de los niños, promoviendo un aprendizaje significativo a través de actividades lúdicas que</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación del ambiente: Creación de un espacio adecuado que favorezca la interacción. • Explicación clara del juego: Orientaciones precisas sobre el desarrollo de la actividad y los roles a asumir. • Asignación de roles: Selección guiada o libre de los personajes que los niños representarán. • Desarrollo del juego: Interacción activa donde se ponen en práctica los roles asignados, fomentando la empatía y la creatividad. • Reflexión y cierre: Espacio para que los niños compartan sus experiencias y aprendizajes.
--	--	---	---

	<p>se convierte en una herramienta fundamental para el aprendizaje y la socialización en la etapa preescolar, al proporcionar un espacio seguro para la experimentación y el crecimiento personal (Amaya, 2020).</p>	<p>facilitaran la comunicación, interacción social y el desarrollo de habilidades cognitivas. La propuesta se sustentó en la necesidad de incorporar metodologías innovadoras en el aula, alineadas con el currículo nacional, con el objetivo de potenciar el desempeño lingüístico de los infantes y enriquecer sus experiencias educativas</p>	
--	--	---	--

Anexo 3: Instrumento de Medida

Lee atentamente cada ítem, valore y marque la alternativa correcta que describa el nivel donde se encuentra el niño.

Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado
1	2	3	4

N°	Indicador	ÍTEMS	Categorías
		Dimensión: Nivel morfosintáctico	
1	Uso de plurales	Usa correctamente el plural	
2		Identifica el plural en palabras al escucharlas	
3	Estructura oracional	Construye oraciones	
4		Organiza los elementos de la oración	
5	Formación de oraciones simples	Forma oraciones con sus respectivos elementos	
6		Responde preguntas con oraciones simples	
		Dimensión: Nivel fonológico	
7	Claridad verbal	Se expresa verbalmente de forma entendible	
8		Habla con un ritmo claro y constante	
9	Diferenciación de sonidos	Reconoce sonidos similares al repetir palabras dictadas	
10		Distingue sonidos parecidos al escuchar una narración	
11	Articulación	Articula las consonantes en palabras comunes	
12		Se asegura de que todas las sílabas sean audibles	
13	Pronunciación	Pronuncia las palabras presentadas	
14		Evita omitir sonidos al hablar	
		Dimensión: Nivel semántico	
15	Vocabulario	Usa palabras adecuadas al contexto en una conversación	
16		Identifica palabras nuevas	
17	Comprensión	Usa palabras adecuadas al contexto en una conversación	
18		Identifica palabras nuevas	
19	Relación entre palabras	Responde preguntas mostrando comprensión del significado	

20		Relaciona palabras con imágenes de manera correcta	
		Dimensión: Nivel sintáctico	
21	Secuencia lógica de ideas	Agrupar palabras relacionadas por categorías (animales, colores)	
22		Encuentra similitudes entre palabras	
23	Estructura de frases simples	Relata experiencias con una secuencia lógica	
24		Ordena frases desorganizadas para formar una historia	
25	Oraciones completas	Construye frases simples respetando el orden lógico	
26		Completas frases incompletas	

Anexo 4: Ficha Técnica del Instrumento

1. Nombre: Lista de cotejo

2. Lugar de aplicación: I.E “Domingo Savio”

3. Fecha de aplicación: 24/06/2024

4. Objetivo:

5. Administración: Individual

6. Duración de aplicación: 1 hora aproximadamente por estudiante

7. Tipo De Ítems: Enunciados

8. N° De Ítems: 26

9. Distribución: Expresión oral

Nivel morfosintáctico (6 ítems): 1,2,3,4,5,6

Nivel fonológico (8 ítems): 7,8,9,10,11,12,13,14

Nivel semántico (6 ítems): 15,16,17,18,19,20

Nivel sintáctico (6 ítems): 21,22,23,24,25,26

10. EVALUACIÓN:

Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado
1	2	3	4

Criterios	Inicio (1)	Proceso (2)	Logro Esperado (3)	Logro Destacado (4)
Claridad en la expresión oral	El niño no logra expresar claramente sus ideas.	El niño expresa sus ideas, pero de manera algo confusa.	El niño expresa sus ideas de manera clara, aunque con algunos errores de coherencia.	El niño comunica sus ideas de manera muy clara y coherente, utilizando frases completas y comprensibles.

Participación en la conversación	El niño no participa o lo hace de manera mínima.	El niño participa, pero lo hace con poca confianza o por momentos.	El niño participa activamente, aunque a veces se muestra tímido.	El niño participa de manera activa y entusiasta en la conversación, respetando las intervenciones de los demás.
Uso adecuado del vocabulario	El niño usa un vocabulario inapropiado o confuso.	El niño usa un vocabulario adecuado, pero con limitaciones.	El niño usa un vocabulario adecuado para describir lo que quiere ser de grande.	El niño utiliza un vocabulario adecuado y variado, utilizando términos de profesiones con precisión.
Interacción social y cooperación	El niño no muestra interés por las ideas de los demás.	El niño coopera en su grupo, pero con poca interacción.	El niño interactúa y coopera con sus compañeros, mostrando respeto.	El niño interactúa de manera fluida, cooperando y mostrando interés por las ideas de los demás.
Interés en el tema	El niño muestra poco interés o entusiasmo en el tema.	El niño muestra algo de interés, pero con poca participación.	El niño muestra un interés moderado en explorar las profesiones.	El niño demuestra un gran entusiasmo por el tema, participando activamente en todo momento.

Baremación de la evaluación en niveles por dimensión y variable

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
Niveles	Nivel morfosintáctico	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	6	8
Proceso	9	11
Logro esperado	12	14
Logro destacado	15	24

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
Niveles	Nivel fonológico	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	6	12
Proceso	12	19

Logro esperado	19	25
Logro destacado	26	32

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
Niveles	Nivel semántico	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	5	10
Proceso	11	14
Logro esperado	15	19
Logro destacado	20	24

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
Niveles	Nivel sintáctico	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	5	9
Proceso	10	13
Logro esperado	14	17
Logro destacado	18	20

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
Niveles	Expresión oral	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio	25	43
Proceso	44	63
Logro esperado	64	81
Logro destacado	82	100



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Militza Nova Seminario con Documento Nacional de Identidad N° 41301212 de profesión Docente; grado académico de Doctor, con código de colegiatura N° 2141301212 labor que ejerzo actualmente como Docente.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Escala Numérica Individual del Lenguaje Oral** cuyo propósito es medir la variable lenguaje oral a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		✓			
Amplitud del contenido a evaluar.		✓			
Congruencia con los indicadores.		✓			
Coherencia con las dimensiones.		✓			

Apreciación total:


Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los 20 días del mes de mayo de 2022

Apellidos y nombres: Nova Seminario Militza

DNI: 41301212

Firma:


Dra. Militza Nova Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Flor María Gallego Lozano con Documento Nacional de Identidad N° 01830887 de profesión Docente; grado académico de _____, con código de colegiatura N° _____ labor que ejerzo actualmente como Docente contratada

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Escala Numérica Individual del Lenguaje Oral** cuyo propósito es medir la variable lenguaje oral a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		X			
Amplitud del contenido a evaluar.		Y			
Congruencia con los indicadores.		Y			
Coherencia con las dimensiones.		+			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los 20 días del mes de mayo de 2022

Apellidos y nombres:

Gallego Lozano Flor María

DNI:

01830887

Firma:

[Firma manuscrita]



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Angela Martina Bruno Seminario con Documento Nacional de Identidad N° 102690664 de profesión Docente; grado académico de Maestría en Investigación y Docencia, con código de colegiatura N° 316857 labor que ejerzo actualmente como Responsable de la Jefatura de Investigación e Innovación.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Escala Numérica Individual del Lenguaje Oral** cuyo propósito es medir la variable lenguaje oral a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		✓			
Amplitud del contenido a evaluar.		✓			
Congruencia con los indicadores.		✓			
Coherencia con las dimensiones.		✓			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los 20 días del mes de mayo de 2022

Apellidos y nombres:

Angela Martina Bruno Seminario

DNI: 02690664

Firma:



Angela Martina Bruno Seminario
M. Sc. Angela Martina Bruno Seminario
ORCID ID: 0000-0002-3308-4509
Jefatura de Unidad de Investigación

**"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA
PERUANA"**

Veintiséis de octubre, 06 de octubre de 2025

Señor: Homero Abad Quinde
Director del "Centro Educativo Inicial Selmirá de Varona"

Asunto: Autorización para aplicar instrumentos de investigación del proyecto de tesis

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarlo, y a la vez manifestarle que, dentro de mi formación académica en el curso de investigación, realizo una investigación con fines académicos para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial."

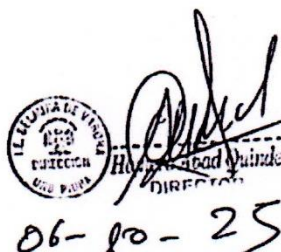
En tal sentido, considerando la relevancia de su organización, solicito su colaboración para que pueda realizar mi investigación en su representada y obtener la información necesaria para poder desarrollar la investigación titulada "Efecto de los Juegos de Roles en el Desarrollo del Lenguaje Verbal en Niños de Educación Inicial". En dicha investigación me comprometo a mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa, salvo que se crea a bien su socialización.

Adjunto la carta de autorización de uso de información, para ser llenada por el representante de la institución en caso de aceptación de la solicitud. "Agradeciéndole anticipadamente por vuestro apoyo en favor de mi formación profesional, hago propicia la oportunidad para expresar las muestras de mi especial consideración. Atentamente,



Yuleisy Estefanía Jaramillo Ambulay

DNI N. °46437031



06-10-25

Autorización de uso de información de una institución

Yo, HOMERO ABAD QUINDE identificado con DNI 02772725 en mi calidad de DIRECTOR, de la Institución Educativa: SELMIRA DE VARONA con R.U.C. ubicada en la ciudad de PIURA

OTORGO LA AUTORIZACIÓN, A la señorita Yuleisy Estefani Jaramillo Ambulay, identificados con DNI 46437031 de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura", para que tengan acceso y empleen los siguientes datos de la institución realizar una unidad didáctica conformada por juego de roles, con la finalidad de que pueda desarrollar su investigación titulada "Efecto de los Juegos de Roles en el Desarrollo del Lenguaje Verbal en Niños de Educación Inicial".

Indicar si el representante que autoriza la información de la institución solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada

Mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o) Mencionar el nombre de la empresa.

Nombres y apellidos del representante legal

DNI N.º.....

El estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

Yuleisy Estefani Jaramillo Ambulay

DNI N.º 46437031



Anexo 6: Base de datos

Fuente: base de datos Excel de la variable lenguaje oral

EL LENGUEJ ORAL																														
N°	Nivel morfosintáctico							Nivel fonológico							Nivel semántico							Nivel sintáctico				LENGUAJE ORAL				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	D1	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	D2	P15	P16	P17	P18	P19	P20	D3	P21	P22		P23	P24	P25	D4
1	1	2	3	3	2	4	15	1	1	1	2	2	2	2	3	14	1	2	2	2	1	2	10	2	4	2	2	3	13	52
2	2	2	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	3	4	19	3	3	2	4	1	2	15	2	1	3	2	4	12	54
3	1	1	1	2	3	4	12	1	2	2	1	1	2	1	1	11	4	3	1	1	1	1	11	3	2	3	1	2	11	45
4	2	3	2	2	2	2	13	1	1	1	1	3	1	1	1	10	1	3	1	1	1	1	8	1	1	2	2	2	8	39
5	4	1	2	1	1	2	11	1	2	4	1	1	1	2	1	13	1	1	3	1	1	1	8	2	1	2	1	2	8	40
6	3	2	3	2	2	1	13	3	3	1	1	3	1	1	1	14	1	1	4	3	1	1	11	1	2	1	3	1	8	46
7	1	1	2	1	2	4	11	1	1	1	3	1	3	2	1	13	1	1	1	3	1	1	8	2	1	2	1	2	8	40
8	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10	50
9	1	2	1	2	1	2	9	3	1	3	1	1	2	1	1	13	1	1	1	1	2	1	7	2	1	1	1	1	6	35
10	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	20	100
11	2	2	2	2	2	3	11	1	1	1	1	2	1	1	1	9	2	3	1	1	1	1	9	2	1	1	1	1	6	35
12	3	3	3	3	3	2	17	2	1	1	1	1	1	1	1	11	2	2	3	1	1	2	11	1	1	1	4	2	9	48
13	1	1	2	3	2	1	10	1	1	1	2	2	1	1	1	10	1	1	2	1	2	1	8	1	2	3	1	1	8	36
14	1	2	1	2	3	1	10	1	1	3	1	1	1	3	3	14	2	1	1	3	1	1	9	2	1	2	1	1	7	40
15	4	3	4	2	1	1	15	3	1	1	2	1	2	1	1	12	2	1	1	1	2	1	8	2	1	2	1	2	8	43
16	1	2	1	1	1	1	7	1	2	2	1	1	2	1	3	13	1	3	1	2	4	2	13	1	3	1	2	3	10	43
17	1	2	1	2	3	4	13	3	1	1	4	1	1	3	1	15	1	1	1	3	1	2	9	2	1	1	1	1	6	43
18	1	2	2	3	2	1	11	1	2	1	1	1	1	1	3	11	1	2	1	3	2	1	10	1	1	3	2	1	8	40
19	2	3	2	3	2	1	13	3	1	2	1	1	1	1	3	11	1	1	2	2	4	1	11	2	1	1	2	1	7	44
20	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	15	75
21	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	2	1	1	1	9	1	2	1	2	2	1	9	1	1	1	2	1	6	31
22	1	2	1	2	3	2	11	1	2	1	4	1	2	1	1	13	1	1	3	1	1	1	8	2	1	4	1	1	9	41
23	1	2	2	2	3	3	13	1	1	3	1	1	1	2	1	11	4	1	1	3	1	2	12	2	3	1	2	1	9	45
24	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	25
25	2	1	2	1	1	1	8	1	2	2	1	2	1	2	4	15	2	1	2	1	1	2	9	2	3	1	2	4	12	44

*JULY JARAMILLO - PIURA.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

27 : P11 Visible: 35 de 35 variables

	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	D1	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	D2	P15	P16	P17	P18	P19	P20	D3	P21	P22	P23	P24
1	Inicio	Pro...	Lo...	Lo...	Pro...	Lo...	15	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	Logro ...	14	Inicio	Proceso	Proceso	Proceso	Inicio	Proceso	10	Proceso	Logro d...	Proceso	Proceso
2	Pro...	Pro...	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	8	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	Logro ...	Logro ...	19	Logro ...	Logro ...	Proceso	Logro ...	Inicio	Proceso	15	Proceso	Inicio	Logro e...	Proceso
3	Inicio	Inicio	Inicio	Pro...	Lo...	Lo...	12	Inicio	Proceso	Proceso	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio	Inicio	11	Logro ...	Logro ...	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	11	Logro e...	Proceso	Logro e...	Inicio
4	Pro...	Lo...	Pro...	Pro...	Pro...	Pro...	13	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Inicio	Inicio	10	Inicio	Logro ...	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	8	Inicio	Inicio	Proceso	Proceso
5	Lo...	Inicio	Pro...	Inicio	Inicio	Pro...	11	Inicio	Proceso	Logro ...	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio	Inicio	13	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Inicio	Inicio	8	Proceso	Inicio	Proceso	Inicio
6	Lo...	Pro...	Lo...	Pro...	Pro...	Inicio	13	Logro ...	Logro ...	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Inicio	Inicio	14	Inicio	Inicio	Logro ...	Logro ...	Inicio	Inicio	11	Inicio	Proceso	Inicio	Logro e...
7	Inicio	Inicio	Pro...	Inicio	Pro...	Lo...	11	Inicio	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Logro ...	Proceso	Inicio	13	Inicio	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Inicio	8	Proceso	Inicio	Proceso	Inicio
8	Pro...	Pro...	Pro...	Pro...	Pro...	Pro...	12	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	16	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso	12	Proceso	Proceso	Proceso	Proceso
9	Inicio	Pro...	Inicio	Pro...	Inicio	Pro...	9	Logro ...	Inicio	Logro ...	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio	Inicio	13	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio	7	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio
10	Lo...	Lo...	Lo...	Lo...	Lo...	Lo...	24	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	32	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	24	Logro d...	Logro d...	Logro d...	Logro d...
11	Pro...	Pro...	Pro...	Pro...	Pro...	Lo...	11	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	9	Proceso	Logro ...	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	9	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio
12	Lo...	Lo...	Lo...	Lo...	Lo...	Pro...	17	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Logro ...	11	Proceso	Proceso	Logro ...	Inicio	Inicio	Proceso	11	Inicio	Inicio	Inicio	Logro d...
13	Inicio	Inicio	Pro...	Lo...	Pro...	Inicio	10	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	10	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio	Proceso	Inicio	8	Inicio	Proceso	Logro e...	Inicio
14	Inicio	Pro...	Inicio	Pro...	Lo...	Inicio	10	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Inicio	Inicio	Logro ...	Logro ...	14	Proceso	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Inicio	9	Proceso	Inicio	Proceso	Inicio
15	Lo...	Lo...	Lo...	Pro...	Inicio	Inicio	15	Logro ...	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio	Proceso	Inicio	Inicio	12	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio	8	Proceso	Inicio	Proceso	Inicio
16	Inicio	Pro...	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	7	Inicio	Proceso	Proceso	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio	Logro ...	13	Inicio	Logro ...	Inicio	Proceso	Logro ...	Proceso	13	Inicio	Logro e...	Inicio	Proceso
17	Inicio	Pro...	Inicio	Pro...	Lo...	Lo...	13	Logro ...	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	15	Inicio	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Proceso	9	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio
18	Inicio	Pro...	Pro...	Lo...	Pro...	Inicio	11	Inicio	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Logro ...	11	Inicio	Proceso	Inicio	Logro ...	Proceso	Inicio	10	Inicio	Inicio	Logro e...	Proceso
19	Pro...	Lo...	Pro...	Lo...	Pro...	Inicio	13	Logro ...	Inicio	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	13	Inicio	Inicio	Proceso	Proceso	Logro ...	Inicio	11	Proceso	Inicio	Inicio	Proceso
20	Lo...	Lo...	Lo...	Lo...	Lo...	Lo...	18	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	24	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	Logro ...	18	Logro e...	Logro e...	Logro e...	Logro e...
21	Inicio	Inicio	Pro...	Inicio	Inicio	Inicio	7	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio	Inicio	Inicio	9	Inicio	Proceso	Inicio	Proceso	Proceso	Inicio	9	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso
22	Inicio	Pro...	Inicio	Pro...	Lo...	Pro...	11	Inicio	Proceso	Inicio	Logro ...	Inicio	Proceso	Inicio	Inicio	13	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Inicio	Inicio	8	Proceso	Inicio	Logro d...	Inicio
23	Inicio	Pro...	Pro...	Pro...	Lo...	Lo...	13	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Inicio	Inicio	Proceso	Inicio	11	Logro ...	Inicio	Inicio	Logro ...	Inicio	Proceso	12	Proceso	Logro e...	Inicio	Proceso
24	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	6	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	8	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	6	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio
25	Pro...	Inicio	Pro...	Inicio	Inicio	Inicio	8	Inicio	Proceso	Proceso	Inicio	Proceso	Inicio	Proceso	Logro ...	15	Proceso	Inicio	Proceso	Inicio	Inicio	Proceso	9	Proceso	Logro e...	Inicio	Proceso
26																											
27																											
28																											
29																											
30																											
31																											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Fuente: base de datos SPSS versión 27, de la variable lenguaje oral

Anexo 7: Propuesta de intervención

7.1. Organizador Visual o Esquema de Propuesta

Propuesta de juego de roles para mejorar el desarrollo del lenguaje verbal en los niños de 4 años	
I. Datos informativos	
Autora:	Jaramillo Ambulay, Yuleisy
Beneficiarios:	Niños de 4 años
Duración:	6 semanas
II. Descripción	
III. Objetivos	
IV. Fundamentación Teórica	
V. Recursos	
VI. Cronograma de actividades	
VII. Evaluación de la propuesta	
VIII. Talleres	<ul style="list-style-type: none"> • Explorando Profesiones: ¿Qué quiero ser cuando sea grande? • En la Tienda: Jugamos a ser vendedores y compradores. • En el Consultorio Médico: Cuidando a nuestros pacientes. • La Granja Divertida: Jugamos a ser granjeros y animales. • En el Restaurante: Chef y meseros en acción. • En la Escuela: Hoy jugamos a ser maestros y estudiantes. • Aventuras en el Espacio: Somos astronautas explorando el universo. • En la Estación de Bomberos: Salvamos el día como héroes.

	<ul style="list-style-type: none">• Jugando a ser Familias: Creamos nuestro hogar y nuestras historias.• En el Aeropuerto: Somos pilotos, tripulantes y viajeros.• La Construcción: Arquitectos e ingenieros construyendo juntos.• En el Mundo del Arte: Somos artistas y organizamos nuestra galería.
--	---

7.1.1. Esquema de la Propuesta de Cambio

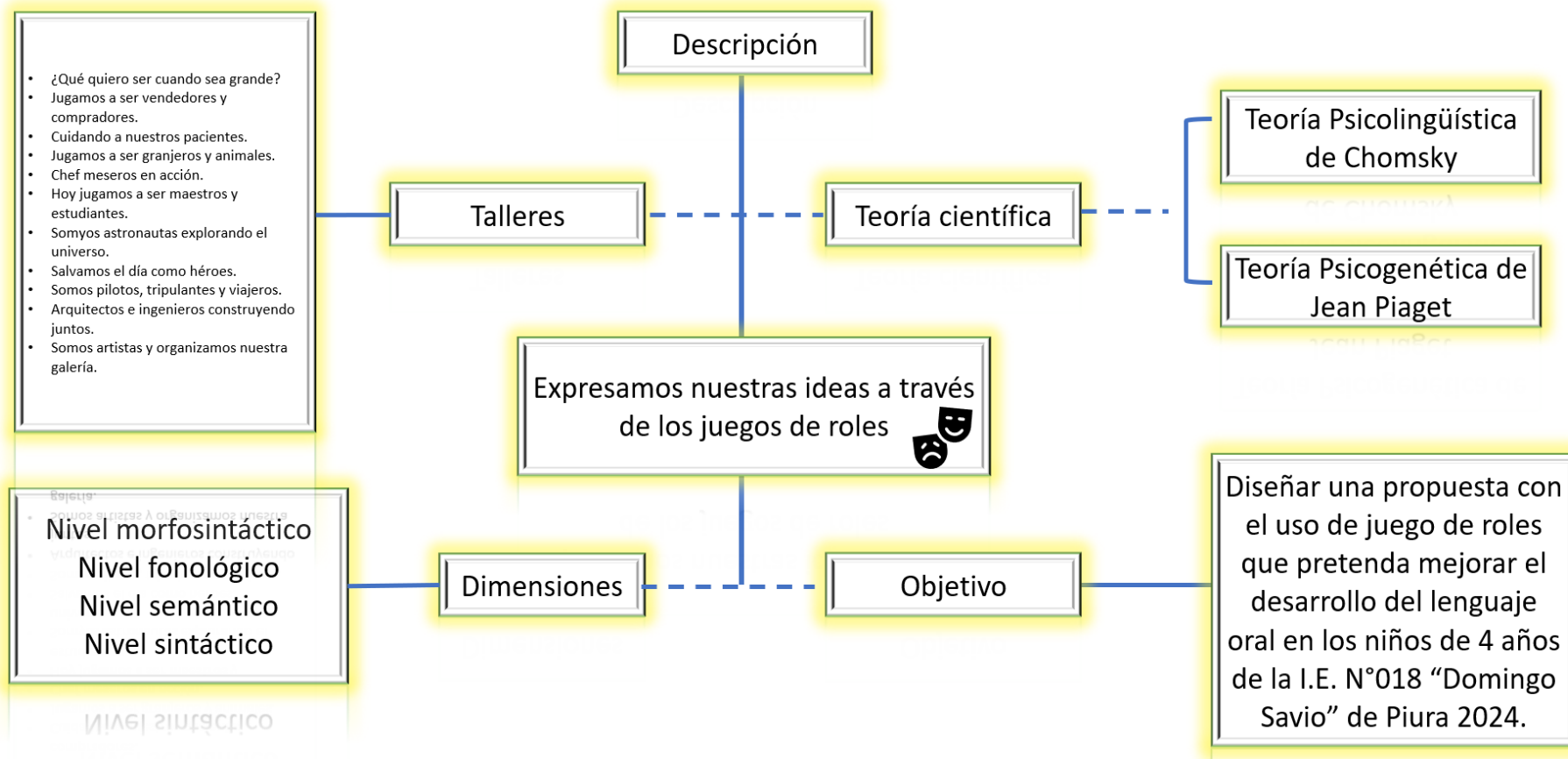


Ilustración 1 Bosquejo de la Propuesta de Cambio



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIADA según R.M. N° 253-2025-MINEDU: 12/6/2025



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0149-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 14 de agosto de 2025

Visto el **Informe N° 064-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 21/07/2025**, presentado por la Unidad de Investigación, referido al Plan de desarrollo del Trabajo de investigación para obtención del Título de Licenciatura en el Programa de Estudios de **Educación Inicial**.

CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 55°, literal a) que a la letra dice: *"Al inicio del VIII ciclo, a propuesta del investigador o equipo investigador, la JUI designa al docente para el acompañante a la elaboración del proyecto de investigación y de la tesis. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General"*;

Que, por las disposiciones del artículo 74° - inciso g) que a la letra dice: *Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado*. La Unidad de Investigación presenta el **Informe N° 064-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 21/07/2025**, para la aprobación respectiva;



Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 74° - h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: *La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses*;

Que, teniendo en cuenta lo expresado en los artículos mencionados que conllevan a garantizar la culminación del trabajo de investigación, se ha sistematizado la información agrupándola en lo que se denomina Planes de tesis de los trabajos de investigación;

Que, según **Informe N° 064-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 21/07/2025**, la Jefa de Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado su plan para desarrollo del trabajo de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 53° inciso b), artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación designa al docente asesor, miembros de jurado y la aprobación de la denominación del trabajo de investigación, según como se detalla en el anexo adjunto;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU, Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 000016-2025 y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIADA según R.M. N° 253-2025-MINEDU: 12/6/2025



Resolución Directoral N° 0149-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 14 de agosto de 2025

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR EL PLAN PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA en el Programa de Estudios de *Educación Inicial*, consignado en el Informe N° 064-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 21/07/2025.

Artículo Segundo.- NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan de tesis según como se indica en el **Anexo adjunto**.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL

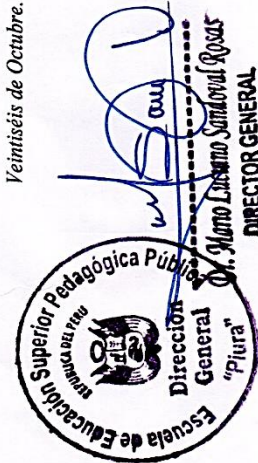
Dr.MLSR/DG.EESPPP.
fsa.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED-09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
 LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

ANEXO PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA - APROBADO CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0149-2025-DG-EESPP "PIURA" (14/08/2025)						
NUMERA L	N° EXPEDIENT E	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
1	1624 4/06/2025	GUERRERO ARECHAGA Leyla Pierina	EDUCACIÓN INICIAL FID	JUEGOS DE REASEGURACIÓN PROFUNDA Y SU EFECTO EN LAS EMOCIONES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, PIURA 2025. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Tipo aplicada Enfoque Cuantitativo	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedreira Mg. Angela Martina Bruno Seminario ASESOR
2	1616 2/06/2025	JARAMILLO AMBULAY Yuleisy Estefani	EDUCACIÓN INICIAL FID	EFECTO DE LOS JUEGOS DE ROLES EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2025. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Tipo aplicada Enfoque Cuantitativo	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. David Peña Arica Mg. Angela Martina Bruno Seminario ASESOR
3	1064 4/04/2025	CARRASCO GONZALES Alexandra Anais MONDRAGON MARCELO Estefanía Leticia	EDUCACIÓN INICIAL FID	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL, PIURA 2025. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Tipo aplicada Enfoque Cuantitativo	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Angela Martina Bruno Seminario ASESOR

Veintiséis de Octubre, 14 de agosto de 2025



Dr. MLRS/DG.EESPPP
 fsa.

Tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

ÍNDICE DE SIMILITUD

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Internet	927 palabras — 3%
2	hdl.handle.net Internet	544 palabras — 1%
3	repositorio.ucv.edu.pe Internet	307 palabras — 1%
4	repositorio.uncp.edu.pe Internet	276 palabras — 1%
5	www.coursehero.com Internet	206 palabras — 1%
6	repositorio.unap.edu.pe Internet	163 palabras — < 1%
7	repositorio.unica.edu.pe Internet	126 palabras — < 1%
8	www.slideshare.net Internet	125 palabras — < 1%
9	repositorio.unprg.edu.pe Internet	122 palabras — < 1%
10	dspace.ucacue.edu.ec Internet	

		94 palabras — < 1%
11	repositorio.unbosque.edu.co Internet	73 palabras — < 1%
12	repositorio.upse.edu.ec Internet	69 palabras — < 1%
13	repositorio.uct.edu.pe Internet	61 palabras — < 1%
14	renati.sunedu.gob.pe Internet	58 palabras — < 1%
15	repositorio.eespppiura.edu.pe Internet	54 palabras — < 1%
16	repositorio.ug.edu.ec Internet	53 palabras — < 1%
17	repositorio.upla.edu.pe Internet	52 palabras — < 1%
18	repositorio.monterrico.edu.pe Internet	49 palabras — < 1%
19	repositorio.unh.edu.pe Internet	49 palabras — < 1%
20	repositorio.untumbes.edu.pe Internet	43 palabras — < 1%
21	www.takey.com Internet	43 palabras — < 1%
22	dspace.utb.edu.ec	

	Internet	42 palabras — < 1%
23	repositorio.uwiener.edu.pe Internet	42 palabras — < 1%
24	repositorio.ulead.edu.ec Internet	40 palabras — < 1%
25	alicia.concytec.gob.pe Internet	39 palabras — < 1%
26	3proyectodegrado3.blogspot.com Internet	37 palabras — < 1%
27	repositorio.udh.edu.pe Internet	37 palabras — < 1%
28	repositorio.uss.edu.pe Internet	37 palabras — < 1%
29	repositorio.uti.edu.ec Internet	35 palabras — < 1%
30	repositorio.unc.edu.pe Internet	31 palabras — < 1%
31	1library.co Internet	30 palabras — < 1%
32	repositorio.utc.edu.ec Internet	29 palabras — < 1%
33	Brenda Patricia Simón Chahuillco, Ofelia Carmen Santos Jiménez. "La dramatización como herramienta didáctica para la mejora de la calidad del aprendizaje en la expresión oral del idioma inglés, nivel inicial	27 palabras — < 1%

Institución Educativa Privada Canonesas de la Cruz – Pueblo Libre, Lima 2018", Journal of the Academy, 2020

Crossref

34	repositorio.uta.edu.ec Internet	27 palabras — < 1%
35	apirepositorio.unh.edu.pe Internet	26 palabras — < 1%
36	repositorio.unae.edu.ec Internet	26 palabras — < 1%
37	repositorio.upt.edu.pe Internet	26 palabras — < 1%
38	www.ulvr.edu.ec Internet	26 palabras — < 1%
39	revistacodigocientifico.itslosandes.net Internet	25 palabras — < 1%
40	www.grafiati.com Internet	25 palabras — < 1%
41	riujap.ujap.edu.ve Internet	24 palabras — < 1%
42	repositorio.uigv.edu.pe Internet	22 palabras — < 1%
43	repositorio.unapiquitos.edu.pe Internet	20 palabras — < 1%
44	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet	20 palabras — < 1%

45	dspace.unach.edu.ec Internet	19 palabras — < 1%
46	repositorio.unu.edu.pe Internet	19 palabras — < 1%
47	repositorio.ujcm.edu.pe Internet	17 palabras — < 1%
48	repositorio.unsaac.edu.pe Internet	17 palabras — < 1%
49	www11.urbe.edu Internet	17 palabras — < 1%
50	repositorio.una.ac.cr Internet	16 palabras — < 1%
51	www.dspace.espol.edu.ec Internet	16 palabras — < 1%
52	www.researchgate.net Internet	16 palabras — < 1%
53	www.revistasocialfronteriza.com Internet	16 palabras — < 1%
54	repositorio.continental.edu.pe Internet	14 palabras — < 1%
55	repositorio.undac.edu.pe Internet	13 palabras — < 1%
56	repositorio.upeu.edu.pe Internet	13 palabras — < 1%

apirepositorio.unu.edu.pe

57	Internet	12 palabras — < 1%
58	editorial.fiecyt.org Internet	12 palabras — < 1%
59	lenguaje.xyz Internet	12 palabras — < 1%
60	repositorio.uandina.edu.pe Internet	12 palabras — < 1%
61	José Manuel Saldarreaga Solís. "Efectividad de un programa de Karate Do para servidores policiales en protección a personas con riesgo elevado", Revista Interdisciplinaria de Educación, Salud, Actividad Física y Deporte, 2024 Crossref	11 palabras — < 1%
62	ateismoespanarab.blogspot.com Internet	11 palabras — < 1%
63	en.babysits.es Internet	11 palabras — < 1%
64	informaticaeducativa.com Internet	11 palabras — < 1%
65	mail.espacio.digital.upel.edu.ve Internet	11 palabras — < 1%
66	repositorio.ulvr.edu.ec Internet	11 palabras — < 1%
67	travelife.info Internet	11 palabras — < 1%

68	venezuela.unfpa.org Internet	11 palabras — < 1%
69	www.colombiaaprende.edu.co Internet	11 palabras — < 1%
70	www.timetoast.com Internet	11 palabras — < 1%
71	Manuel Antonio De la Cruz Fernández, Gladys Ruiz, Olga Rosa Cabrera Elejalde. "Education in Values, Cultural Identity, and Family-School-Community Integration", Pedagogical Constellations, 2024 Crossref	10 palabras — < 1%
72	blogjosealexandergomez.blogspot.com Internet	10 palabras — < 1%
73	investigaciones.uniatlantico.edu.co Internet	10 palabras — < 1%
74	madreshoy.com Internet	10 palabras — < 1%
75	maestroysociedad.uo.edu.cu Internet	10 palabras — < 1%
76	publicacionescd.ulead.edu.ec Internet	10 palabras — < 1%
77	www.consortio.org Internet	10 palabras — < 1%
78	www.isletasnoticias.com.ar Internet	10 palabras — < 1%

- 79 Erismon Erismon, Yeni Karneli. "Efektivitas pendekatan Rational Emotive Behavior Therapy untuk mengatasi perilaku bullying siswa", Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2021
Crossref 9 palabras — < 1%
- 80 Luisa Socorro Martino-Ortiz, Ivane Del Socorro Gutierrez-Ruiz, Jesús David Morales-Yepes, Katia Yesenia Álvarez-Castro et al. "PSICOMOTRICIDAD VIVENCIAL: ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 05 AÑOS", Prohominum, 2021
Crossref 9 palabras — < 1%
- 81 Zorana Medarić, Mateja Sedmak, Lucija Dežan, Barbara Gornik. " Integration of migrant children in Slovenian schools () ", Culture and Education, 2021
Crossref 9 palabras — < 1%
- 82 ade.edugem.gob.mx
Internet 9 palabras — < 1%
- 83 dergipark.org.tr
Internet 9 palabras — < 1%
- 84 es.coursera.org
Internet 9 palabras — < 1%
- 85 espacio.digital.upel.edu.ve
Internet 9 palabras — < 1%
- 86 jurnal.unimus.ac.id
Internet 9 palabras — < 1%
- 87 repositorio.unjfsc.edu.pe
Internet 9 palabras — < 1%
- 88 repositorio.utea.edu.pe

Internet

9 palabras — < 1%

89 revistas.utm.edu.ec

Internet

9 palabras — < 1%

90 upc.aws.openrepository.com

Internet

9 palabras — < 1%

91 www.alfapublicaciones.com

Internet

9 palabras — < 1%

92 www.clubensayos.com

Internet

9 palabras — < 1%

93 www.ilo.int

Internet

9 palabras — < 1%

94 www.librosaguila.com.py

Internet

9 palabras — < 1%

95 www.serpadres.es

Internet

9 palabras — < 1%

96 www.yumpu.com

Internet

9 palabras — < 1%

97 Dulce Romero-Ayuso, María Ruiz-Salcedo, Sabina Barrios-Fernández, José Matías Triviño-Juárez et al. "Play in Children with Neurodevelopmental Disorders: Psychometric Properties of a Parent Report Measure 'My Child's Play'", Children, 2021

Crossref

8 palabras — < 1%

98 archive.org

Internet

8 palabras — < 1%

99	crea.ujaen.es Internet	8 palabras — < 1%
100	espanol.cdc.gov Internet	8 palabras — < 1%
101	files.core.ac.uk Internet	8 palabras — < 1%
102	indico.upeu.edu.pe Internet	8 palabras — < 1%
103	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Internet	8 palabras — < 1%
104	repositorio.ipnm.edu.pe Internet	8 palabras — < 1%
105	repositorio.uniscjsa.edu.pe Internet	8 palabras — < 1%
106	repositorio.utn.edu.ec Internet	8 palabras — < 1%
107	repository.unad.edu.co Internet	8 palabras — < 1%
108	revistas.uandina.edu.pe Internet	8 palabras — < 1%
109	revistas.unimagdalena.edu.co Internet	8 palabras — < 1%
110	revistasdigitales.utelvt.edu.ec Internet	8 palabras — < 1%

sagarthareja.com

111	Internet	8 palabras — < 1%
112	tanatologia.org Internet	8 palabras — < 1%
113	www.adesasoc.org Internet	8 palabras — < 1%
114	www.amzn.com Internet	8 palabras — < 1%
115	www.anamad.com Internet	8 palabras — < 1%
116	www.dykinson.com Internet	8 palabras — < 1%
117	www.patagoniavalley.com Internet	8 palabras — < 1%
118	educaredidacti.wordpress.com Internet	7 palabras — < 1%

EXCLUIR CITAS

DESACTIVADO

EXCLUIR FUENTES

DESACTIVADO

EXCLUIR BIBLIOGRAFÍA

ACTIVADO

EXCLUIR COINCIDENCIAS

DESACTIVADO