



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Taller juego de roles para desarrollar el lenguaje oral en niños de
3 años de una institución educativa privada de Lima, 2022.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Ore Gonzales, Ginger Katuska (orcid.org/0000-0002-3092-2845)

ASESOR:

Mtra. Mendoza Núñez, Rossicelo (orcid.org/0000-0001-5691-538X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ

2022

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mi familia, especialmente a mi madre por creer siempre en mí y a mis alumnos por motivarme a ser una maestra con vocación y de corazón.

Ginger Katuska Oré Gonzales

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme gozar de buena de salud, y también agradezco el apoyo incondicional de mi familia, en especial de mis padres Nichey y Oscar, mis hermanos y mi compañero de vida, que durante estos años de estudios siempre estuvieron presentes. Gracias por cada palabra de aliento, son muy importantes para mí.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	v
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y Operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	31
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	1
ANEXOS	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio.....	15
Tabla 2 Instrumentos de medición	16
Tabla 3 Baremos por niveles para la variable dependiente	17
Tabla 4 Validación de expertos.....	17
Tabla 5 Alfa de cronbach	18
Tabla 6 Nivel de desarrollo del lenguaje oral del grupo experimental en el pre test	19
Tabla 7 Nivel de desarrollo de la dimensión forma para el desarrollo del lenguaje oral del grupo experimental en el pre test	20
Tabla 8 Nivel de desarrollo de la dimensión semántica para desarrollar el lenguaje oral del grupo experimental en el pre test	21
Tabla 9 Nivel de desarrollo de la dimensión pragmática para desarrollar el lenguaje oral del grupo experimental en el pre test	22
Tabla 10 Nivel de desarrollo del Lenguaje oral del grupo experimental en el post test.....	23
Tabla 11 Nivel de desarrollo de la dimensión Forma del grupo experimental en el post test	24
Tabla 12 Nivel de desarrollo de la dimensión Semántica del grupo experimental en el post test	25
Tabla 13 Nivel de desarrollo de la dimensión Pragmática (uso) del grupo experimental en el post test	26
Tabla 14 Prueba de normalidad.....	27
Tabla 15 Comparación de la variable lenguaje oral en el pre test y post test	27

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema del diseño pre experimental.....	13
Figura 2 Nivel de desarrollo del lenguaje oral del grupo experimental en el pre test	19
Figura 3 Nivel de desarrollo de la dimensión forma del grupo experimental en el pre test.....	20
Figura 4 Nivel de desarrollo de la dimensión semántica del grupo experimental en el pre test.....	21
Figura 5 Nivel de desarrollo de la dimensión pragmática del grupo experimental en el pre test.....	22
Figura 6 Nivel de desarrollo del lenguaje oral del grupo experimental en el post test.....	23
Figura 7 Nivel de desarrollo de la dimensión Forma del grupo experimental en el post test.....	24
Figura 8 Nivel de desarrollo de la dimensión Semántica del grupo experimental en el post test.....	25
Figura 9 Nivel de desarrollo de la dimensión Pragmática (uso) del grupo experimental en el post test.....	26

RESUMEN

En los últimos dos años niños y niñas aproximadamente y en edad preescolar fueron afectados por la pandemia que trajo como consecuencia el cierre de sus centros educativos, afectando el desarrollo del lenguaje oral. Frente a lo expuesto, la investigación tiene como objetivo general determinar la influencia del taller de juego de roles en el desarrollo del lenguaje oral. El estudio fue de enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental. Se trabajó con una muestra de 15 niños de 3 años de edad. Los resultados principales indican que, en el post test, el 86,7% se encuentran en un nivel “normal” de desarrollo del lenguaje oral. Se concluye que al realizar las sesiones del taller juego de roles influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 años del grupo experimental ($p=0.000$).

Palabras clave: juego de roles, lenguaje oral, niños de tres años.

ABSTRACT

In the last two years children of preschool age were affected by the pandemic that resulted in the closure of their educational centers, affecting the development of oral language. In view of the above, the general objective of the research was to determine the influence of the role-playing workshop on oral language development. The study had a quantitative approach with a pre-experimental design. The sample consisted of 15 3-year-old children. The main results of posttest indicate that 86.7% are at a "normal" level of oral language development. It is concluded that the role-play workshop sessions have a significant influence on the development of language in the 3-year-old children of the experimental group ($p=0.000$).

Keywords: role play, oral language, three-year-old children.

I. INTRODUCCIÓN

El lenguaje oral es la facultad del ser humano que nos diferencia y nos humaniza. Desde ese punto de vista, el lenguaje oral es muy importante en el desarrollo de todos los niños y las niñas. Está presente en la comunicación en la socialización, nos humaniza, nos autorregula, y también está presente en el autocontrol de la conducta. Si bien cierto el desarrollo del lenguaje oral se da durante las etapas en los primeros años de vida, también se requiere de ciertos factores como su entorno y de actividades como el juego. Sin embargo, en los últimos años los niños y niñas no han tenido la oportunidad de interactuar con sus pares y así potenciar su desarrollo como consecuencia del limitado acceso a los servicios de atención y educación inicial (UNESCO, 2020).

A nivel internacional, la UNESCO (2020) validó que 20 millones de niños y niñas aproximadamente y en edad preescolar fueron afectados por la pandemia que trajo como consecuencia el cierre de sus centros educativos en América Latina y el Caribe. Y, por ende, el desarrollo del lenguaje oral de los niños no fue al mismo que en años anteriores.

A nivel nacional, ESCALE (2020) solo 81.2% de niñas y niños entre 3 a 5 años logró acceder a servicios de educación inicial. Si bien es cierto, la comunidad educativa está comprometida en trabajar de manera articulada en el desarrollo de los niños y niñas, aún es una realidad que afecta el desarrollo, y uno de esos aspectos es el lenguaje oral.

Se observó en el aula de 3 años de una institución educativa privada de Lima que algunos niños tienen dificultades al expresarse oralmente, no hay conformidad entre la palabra o frase empleada y el sentido que se quiere expresar, hay niños con dificultades fonológicas, semánticas y pragmáticas y que en muchos casos pasa desapercibido por los propios padres, por eso es importante considerar los talleres de juegos de roles como parte fundamental para desarrollar el lenguaje oral porque favorecen el lenguaje oral, se le brinda al niño la oportunidad de poder expresarse mediante el juego.

UNICEF (2018) define al juego como una de las formas más importantes en la que todos los niños y las niñas logran obtener conocimientos y competencias esenciales.

En el juego de roles el niño asume un rol de un determinado personaje, con

el fin de poder expresar con sus propias palabras sus ideas. Es por ello que teniendo en cuenta la realidad problemática se planteó la siguiente pregunta ¿Cómo el taller de juego de roles influye en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años de una institución educativa privada de Lima? Considerando la problemática mencionada, el estudio es importante en el ámbito educativo porque ayudará a conocer quienes presentan dificultades en el desarrollo del lenguaje oral y como los talleres de juego de roles pueden beneficiar el desarrollo del mismo. Además, el estudio se justifica teóricamente porque permite conocer como los juegos de roles son una herramienta pedagógica importante para el desarrollo de la competencia oral en el área de comunicación, competencia indispensable en el desarrollo integral de todos los niños y niñas y que forma parte del currículo nacional.

También, sustenta su justificación práctica porque plantea lograr propuestas que permitan establecer conclusiones y gestar recomendaciones que ayuden en el desarrollo del lenguaje oral. Asimismo, la investigación tiene una justificación metodológica porque compromete el desarrollo de sesiones y actividades pedagógicas tomando en cuenta la metodología del estudio. Además, involucra la validación de los instrumentos para la recolección de datos mediante el juicio de expertos, y el hallazgo de la fiabilidad estadística que medirá la variable dependiente. Finalmente, la presente investigación tiene como fundamento legal el Currículo Nacional de Educación Básica Regular, ordenado por el Ministerio de Educación del Perú, órgano rector y responsable de gestionar las políticas educativas a nivel nacional. Como respuesta a la pregunta de investigación se planteó el siguiente objetivo general: determinar la influencia del taller de juego de roles en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años de una Institución Educativa privada de Lima, 2022.

Asimismo, se plantearon objetivos específicos; a) Medir el lenguaje oral en los niños de 3 años antes de la aplicar el taller de juego de roles; b) Desarrollar y ejecutar el taller de juego de roles en los niños de 3 años del grupo experimental; c) Medir el lenguaje oral en los niños de 3 años después del taller de juego de roles.

El presente trabajo de investigación tiene como hipótesis general: El taller de juego de roles influye significativamente en el desarrollo lenguaje oral en niños de 3 años de una Institución Educativa privada de Lima, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, Zamora et al. (2020) realizó una investigación en Nicaragua cuyo objetivo fue crear una propuesta pedagógica vanguardista que permita utilizar los juegos de roles para reforzar el desarrollo del lenguaje oral en niños de II nivel del centro de educación del año 2019. Con una investigación de tipo cuantitativa, por medio de la técnica de la observación y entrevista concluyeron que el trabajo realizado con estrategias en los juegos de roles le aportan los niños y niñas imaginación, creatividad y principalmente estimulan el desarrollo del lenguaje oral.

Así mismo, Álvarez (2018) realizó una tesis en Colombia cuyo objetivo fue establecer la importancia de los juegos de roles en la educación inicial. Con una investigación descriptiva de nivel cuantitativo, y por medio de la técnica de la observación con una muestra de 63 niños concluyó que es importante que los niños realicen actividades significativas como el juego de roles porque son necesarias para el aprendizaje y niños potencian sus habilidades comunicativas y de interacción.

También, Ñamiña et. al (2017) realizó una tesis en Ecuador donde tuvo como objetivo determinar la incidencia de la dramatización en el desarrollo de la expresión oral en los niños de nivel inicial. Con una investigación descriptiva, y por medio de la técnica de la observación con una muestra de 25 niños. Concluyó que las actividades de dramatización ayudan en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas.

A nivel nacional, Correa (2021) realizó una tesis donde el objetivo fue establecer si los juegos de roles trabajados como estrategia didáctica mejoran la expresión oral de los niños de 5 años. Con una investigación cuantitativa, con un diseño pre experimental y con una muestra conformada por 15 niños. Concluyó que los juegos de roles mejoran la expresión oral trabajados como estrategia didáctica.

Bustamante (2021) realizó una tesis cuyo objetivo fue establecer la influencia que tiene la ejecución de los juegos comunicativos para mejorar la expresión oral. Con una investigación de tipo cuantitativa, con una muestra de 40 niños y mediante la técnica de la observación concluyó, que la aplicación de los juegos de roles, los cuales se encuentran dentro de la variable juegos comunicativos, tiene una influencia significativamente en la expresión oral de los participantes del estudio.

Acuña (2019) realizó una tesis cuyo objetivo fue establecer el vínculo que hay entre los juegos de roles y la expresión oral con respecto al área de comunicación en la edad de 5 años. Por medio de la técnica de la observación con una muestra de 88 niños y con un diseño no experimental. Concluyó que los juegos de roles tienen un vínculo con la expresión oral con respecto al área de comunicación.

Igualmente, Tenazoa (2019), realizó una investigación donde el objetivo fue establecer si los juegos de roles desarrollados con estrategia benefician el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 5 años. Con un diseño de tipo cuantitativo y con una muestra conformada por 20 niños, llegó a la conclusión que aplicar los juegos de roles con estrategia beneficia el desarrollo del lenguaje oral.

Asimismo, Ortega (2018) realizó una investigación donde el objetivo fue establecer los niveles de desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 5 años de un centro educativo del Callao, con una muestra de 100 niños y un diseño no experimental. Se determinó que los estudiantes se encuentran en el nivel “necesita mejorar” del desarrollo del lenguaje oral.

Del mismo modo, Campos et. Al (2018) realizó una investigación donde el objetivo fue establecer la influencia que tienen los juegos de roles como un recurso para poder estimular y así mejorar la expresión oral, la muestra la conformaron 22 estudiantes. Con una investigación de tipo cuantitativa y con un diseño pre experimental. Concluyó que todos los estudiantes que participaron de la investigación mejoraron de una manera significativa su expresión oral con ayuda de los juegos de roles.

Finalmente, Bonilla-Solorzano (2016) realizó una investigación donde el objetivo fue identificar el nivel de desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de 4 años, la muestra estuvo conformada por 11 niños. Con una investigación descriptiva y con un diseño no experimental. Concluyó que los estudiantes de 4 años que lograron una puntuación igual o mayor a la media están en el nivel normal del lenguaje oral.

Es importante destacar lo que algunos autores manifiestan con respecto a la definición de juego. Smirnova y Ryabkova (2010) consideran que el juego es la actividad fundamental en la etapa preescolar. Para Vigotsky (1995,1996,1997) el

juego es la fuente de desarrollo del niño, y por medio de esta actividad se crea la zona de desarrollo próximo. Que es la interacción comunicativa donde el adulto tiene como función apoyar la iniciativa del niño o niña, y así se transforme su comprensión de la experiencia (Zuckerman, 2007). Las actividades de juego les brindan a los niños la oportunidad; de practicar, de elegir, de poder imitar, de imaginar, y así, poder adquirir nuevos conocimientos, porque mediante la acción del juego los niños están en constante movimiento, explorando, observando todo a su alrededor, e interactuando con los demás, están conociéndose, sintiendo y pensando (Mengala-Lorenzo ,2016).

En relación a la definición de la variable independiente, juego de roles; Martin (1992) indica que los juegos de roles pueden funcionar como una estrategia que les permite a los participantes asumir y representar roles que pueden ser reales o realistas en un determinado contexto en la vida académica o profesional.

El juego de roles es propio del estadio pre operacional, considerado el más típico y representativo en la infancia. Se va manifestando a la edad de dos años, mediante los juegos de roles el niño puede recrear el entorno en el que se desenvuelve interpretando diferentes roles que realizan los adultos en su día a día. Por ejemplo, los niños juegan ser papá, doctor, policía, bombero, personajes que son de su interés y gusto.

Aliakbari y Jamalvandi (2010) estudian la actividad de juego de roles con el propósito de establecer el efecto que puede causar para mejorar la expresión oral. Harmer (1991) manifiesta que los juegos de roles son amenos y motivadores. considerados una corta representación teatral apoyada en una situación real o ficticia. Los juegos de roles simulan una situación comunicativa en la que los participantes, en este caso, los interlocutores se encuentran frente a frente.

Pimbo (2015), considera que los juegos de roles tienen por característica la presencia de un tema o argumento por el cual se crean situaciones o momentos imaginarios, donde se pueden usar objetos reales o irreales. Los juegos de roles son considerados una estrategia que beneficia el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas, porque le brindan la oportunidad de poder expresar sus ideas, sentimientos e intenciones de manera espontánea creando historias o cuentos.

La teoría de Piaget en el año 1956, considera al juego como parte de la inteligencia de los niños y niñas, representando la asimilación funcional o

reproductiva de la realidad de los infantes, y los aspectos esenciales para su desarrollo son; la capacidad sensoriomotora, la capacidad simbólica y la capacidad de razonamiento. Considerando tres estructuras básicas del juego en la evolución del pensamiento humano, como; el juego simple, el juego simbólico, el juego reglado.

La teoría de Vigotsky en el año 1924, considera que el juego nace como una necesidad de estar en contacto con los demás, definiéndolo como una actividad social donde los niños y niñas logran obtener roles que son complementarios al mismo. Vigotsky considera que el juego nace como necesidad de interactuar con el entorno y lo considera valioso para el desarrollo de los niños. Desde el área psicológica, el juego de roles consiste en la actividad en conjunto que se desarrolla entre grupos de niños y uno o más adultos (González-Moreno, 2016). También, se considera el juego de rol como herramienta didáctica de enseñanza aprendizaje, Vigotsky en el año 1995, menciona que el juego de roles es una actividad cultural que les proporciona a los niños avanzar hacia la adquisición de la experiencia cultural, donde se usan medios culturales, entre ellos el lenguaje. Todos participan de manera activa durante el juego y mediante la interacción los participantes pueden interpretar situaciones reales o imaginarias (Elkonin, 1999, 2005).

Elkonin en el año 1980 propone etapas de juegos de roles; con el uso de objetos, sin el uso de objetos, con el uso y sin el uso de objetos, con juegos nuevos y con roles sociales de tipo narrativo (González-Moreno, 2021).

Con el uso de objetos; el niño representa las situaciones con la ayuda únicamente de objetos que correspondan al rol que están representando, por ejemplo, cuando el niño juega a la veterinaria, el niño puede usar los objetos que se encuentran en las veterinarias y que usa el veterinario.

Usando sustitutos de objetos; en esta etapa, los niños y niñas van a necesitar sustitutos de objetos para poder representar el rol, por ejemplo; cuando el niño juega al doctor y usa lapiceros como si fueran inyecciones. En esta actividad el niño juega con los objetos sin tener en cuenta que estos tengan una relación directa, Vigotsky en el año 1995 considera la predominancia del significado sobre el objeto y surge el principio del pensamiento abstracto en el niño.

Usando objetos y sustitutos de objetos en varios tipos de situaciones; en esta etapa, los niños y niñas representan su rol con objetos y con sustitutos de objetos.

Teniendo iniciativa y proponiendo juegos nuevos; los niños proponen acciones lúdicas nuevas, y de manera espontánea surge la iniciativa por parte de los niños para representar actos novedosos.

El juego de roles sociales narrativo; en esta etapa de juego de rol los participantes pueden desarrollar su imaginación, su creatividad y están presentes las emociones creando situaciones donde se hablen de valores humanos, música, etc (Hakkarainen, 2008). Existen tipos de juegos de roles considerados por pedagogos con un enfoque histórico-cultural como Sojin en el año 1987 y Boronat en el año (2001). Los juegos de roles con argumento, que son creados por los mismos niños, y donde se muestra un reflejo de la realidad. Los juegos dramatizados, son juegos condicionados a un argumento de una obra literaria específica. Los juegos de roles de construcción, es un reflejo de la vida (Mengala-Lorenzo ,2016).

En el juego de rol el adulto tiene que estar atento a las necesidades de los niños y niñas, tiene que escucharlos porque de esa manera los va a ir conociendo y sabrá cómo abordar los temas de interés a nivel grupal e individual. Mediante la observación el adulto puede identificar en qué etapa del juego de rol se encuentran los niños, si los niños juegan con los objetos o sustitutos de objetos, o la manera en que se van comunicando con los otros niños, expresando sus emociones, intereses, deseos. Lo mencionado favorecerá la autorregulación emocional del comportamiento de todos los niños. Los juegos temáticos de roles favorecen el desarrollo del lenguaje en la función reguladora (Solovieva y Quintanar, 2012). En un inicio el adulto ayuda al niño realizando acciones específicas con su lenguaje verbal, de manera que el niño puede empezar la interpretación de su rol, después de la intervención del adulto, el niño ejecutará su rol por sí solo.

La actividad de juego de roles beneficia el desarrollo del lenguaje oral. Para González-Moreno (2014) los juegos de roles sociales favorecen la actividad comunicativa, porque se les da a los niños y niñas la posibilidad de poder expresarse y buscar soluciones a posibles problemas en diversas situaciones imaginarias. Esta actividad favorece el vocabulario de los niños, pueden realizar preguntas, pueden iniciar y mantener una conversación con sus pares y los adultos, pueden contar historias, explicar situaciones, y resolver conflictos.

Vigotsky en el año 1995 resalta que existe un intercambio comunicativo entre

los participantes del juego de rol, porque permite comprender la perspectiva de los participantes de la actividad considerándolo al principio como un medio de comunicación. Los indicadores que se destacan son; que los niños buscan soluciones por sí solos para los problemas, los niños tienen una estrategia al jugar e intentan interactuar con grupos diferentes, los niños regulan sus acciones en el juego considerando las todas las necesidades del grupo, y el último indicador es que los niños buscan poder resolver los problemas teniendo en cuenta a los otros niños que participan de la actividad (Hakkarainen y Bredikyte, 2015).

González-Moreno (2021) manifiesta que los juegos de roles sociales son importantes en el desarrollo del niño, mediante estos juegos el niño tiene la posibilidad de crear vínculos con sus pares, también existe una interacción donde el niño se comunica con los otros niños construyendo las bases para su desarrollo psicoemocional. El juego temático de roles tiene una estructura y contenido, para realizar estas actividades se tiene que tener en cuenta los intereses de los niños, y así poder tener una temática que vaya acorde con el gusto y agrado de los participantes. Teniendo en cuenta lo mencionado, el juego de rol cumpliría con el desarrollo de la autorregulación de las emociones en el comportamiento, también, sobre la actividad comunicativa desplegada y reflexiva, y por último, con la función simbólica, considerando siempre las características de los niños.

Considerando la importancia de los juegos de roles, y la influencia significativa que tiene sobre el lenguaje oral en los niños, se plantea la propuesta de realizar actividades en un taller. Según el MINEDU (2019), los talleres son una manera en los que los niños desarrollan aprendizajes de manera integral, partiendo siempre de las necesidades y de los propios intereses de los niños. Los docentes se encargan de organizar el espacio y los materiales que se van a necesitar para los talleres de manera que puedan promover las competencias.

Taller de juego de roles; Todos los niños aprenden y se desarrollan mejor por medio del juego, el juego es una herramienta divertida donde se puede interactuar de una manera espontánea. El taller de juego de roles tiene como fin el desarrollar el lenguaje oral, ya que el niño puede expresarse de manera libre utilizando las características de un determinado personaje.

Teniendo en cuenta el proceso de planificación propuesto por el MINEDU (2019), las dimensiones que sustentan la variable independiente son; planificación,

que considera la propuesta del taller de juego roles y los temas de las sesiones considerando los intereses y necesidades de los niños, como segunda dimensión está la organización, conociendo los interés y necesidades ya se establece el propósito del taller, que es la estructura del taller, donde se van a establecer las sesiones del taller, los materiales concretos con los que se van a trabajar, y como última dimensión está la ejecución del taller, que son las sesiones realizadas en la institución educativa (secuencia metodológica).

Es importante destacar lo que algunos autores mencionan sobre la definición de lenguaje. Vigotsky, manifiesta que la principal fuente de unidad es el lenguaje, con respecto a las funciones de la comunicación y del entorno. Estas funciones afloran con la comunicación prelingüística, y no solo depende del desarrollo cognitivo, sino también, de la interacción que tenga el individuo con su entorno. Considera que el niño crea signos de comunicación verbal porque posee estructuras biológicas que le permiten adaptarse. Asimismo, sostiene que si los niños participan en actividades culturales de su entorno e interactúa con personas como sus padres, madres, maestros, el niño recibe esta información que le ayudará a pensar y resolver conflictos (Congo,2018).

En relación a la definición a la variable dependiente; Lenguaje oral, Gómez (2018) considera al lenguaje oral como un medio que usan las personas para poder expresarse, donde se requieren habilidades que se van desarrollando desde una etapa infantil.

A continuación, se mencionarán las teorías sobre la adquisición del lenguaje. Teoría innatista, Chomsky en 1989 el lenguaje es innato, y mencione que todos los seres humanos venimos ya equipados, lo que va a influir en el aprendizaje del lenguaje. Considera el aspecto genético como determinando como base del aprendizaje, explicando que no aprendemos el lenguaje oral mediante la imitación, refuerzos o castigos. Teoría cognitiva, Piaget en 1983 es importante considerar los procesos internos para el aprendizaje del lenguaje. El desarrollo cognitivo es indispensable para un buen desarrollo del lenguaje y del aprendizaje (Jiménez, 2010)

Teorías de integración social cognitiva; Bruner en el año 1984 considera que el lenguaje aporta en la cultura porque nos ayuda a poder interpretar y hace referencia

que para la adquisición del lenguaje y la comunicación es importante la interacción que se da desde el nacimiento.

Para Vigotsky, en su teoría constructivista de enfoque socio-histórico. El lenguaje se da como resultado de un proceso que tiene como protagonista al individuo con su entorno social y cultural. (Gómez, 2018). Asimismo, Vigotsky menciona que el desarrollo cognitivo se da a través de la interacción que tiene el niño con sus pares y adultos que están en su entorno, porque al estar en contacto con ellos pueden interactuar conversando, y estas acciones les sirven a los niños de guía para su aprendizaje, para el desarrollo de habilidades que incluyen al lenguaje (Jiménez, 2010).

Existen medios utilizados por el niño para la adquirir el lenguaje; imitación; los niños aprenden viendo a los adultos de su entorno y así van asimilando, desde las primeras palabras que comienzan con la imitación de sonidos por la interacción que se da con los adultos y a medida que van desarrollándose lograrán construir estructuras lingüísticas, observación; por medio de la observación se da el inicio a la comunicación y posteriormente la asimilación del lenguaje, acción: el niño es protagonista de su propio aprendizaje, el aprenderá, se comunicará y usará el lenguaje de forma concreta y de manera intuitiva y así llegará al uso de la palabra y frases, juego; uno de los principales métodos en el aprendizaje de los niños es el juego (Loría, 2015).

El desarrollo del lenguaje oral está influenciado por factores que son determinantes para su proceso y funcionamiento. Existen factores externos e internos, factores afectivos y emocionales. Por ejemplo, la sobreprotección, el rechazo y abandono. Se destacan dos factores que tienen relevancia en el desarrollo del lenguaje oral: factores del entorno; entorno familiar, social cultural y entorno no familiar y factores orgánicos, como déficits orgánicos, accidentes y traumatismos.

El lenguaje y su evolución están directamente relacionados con el desarrollo cognitivo y socioafectivo del niño. En un inicio se presenta con gestos y mímicas, que posteriormente desaparecen con el desarrollo y se presentan en dos fases. La fase prelingüística, que se da durante el primer año de vida y tiene como característica la presencia de algunas vocalizaciones y balbuceos (Calderón, 2016). Y a partir de los diez meses aparecen sus primeras palabras y la fase

lingüística se caracteriza porque el niño o niña ya utiliza el lenguaje, y esta fase se da en los tres niveles; fonológico donde emite de los sonidos y perfeccionan los mismos, semántico, se adquiere el vocabulario y morfosintáctico; construyen frases (Bruzzo, 2010).

Condemarín (2003) manifiesta que el desarrollo básico del lenguaje se presenta en etapas, iniciando a los dos años de vida, en esta etapa el niño tiene un vocabulario que puede variar palabras dependiendo del entorno en el que viva, y se destacan trescientas a mil palabras. Se expresa realizando algunas combinaciones de palabras cortas, produce pocas oraciones compuestas, puede expresar experiencias sencillas, y nombra tres o cuatro imágenes en una lámina. A los dos años y medio el niño ya puede decir su nombre, puede nombrar imágenes que ve en una lámina, también realiza preguntas porque desea entender el entorno en el que interactúa. A los tres años el niño presenta un vocabulario de novecientas y mil doscientas palabras, da respuestas a las preguntas que se le hace, expresa sus ideas contando historias que pueden ser reales o no, puede explicar situaciones que observa y cuestionarlas. A los tres años y medio el niño puede realizar actividades siguiendo indicaciones, también, puede identificar y reconocer las figuras que observa en una lámina. A los cuatro años el niño ya realiza oraciones extensas y a los cinco años el niño tiene un vocabulario que van entre dos mil y dos mil quinientas palabras empleadas.

Para entender las áreas del lenguaje o componentes lingüísticos Bloom y Lahey (1978) manifiestan que el lenguaje se construye a través de la interacción de su forma, su contenido y su uso. Según su forma está la sintaxis, la morfología y la fonología, en el contenido está la semántica, que es el significado y en el uso está la pragmática, que son las reglas propias del lenguaje, todos estos componentes mencionados forman parte de la estructura del lenguaje. Como menciona los autores la fonología se encarga de estudiar los sonidos del habla y de cómo se configuran las sílabas. Estas reglas presentes nos indican sobre las secuencias y sobre las combinaciones de sonidos, de esta manera, el poder reconocer la emisión de los sonidos define los fonemas y ayuda a poder identificar las posibles dificultades en la producción oral de los niños y niñas.

En relación a las dimensiones que sustentan la variable dependiente se destacan; semántica, que se encarga de estudiar el significado de las palabras que

usamos, incluyendo las expresiones y las oraciones que producimos, la morfosintaxis Compuesta por dos términos; morfología y sintaxis, y pragmática que se encarga estudiar los usos propios del lenguaje y de la comunicación lingüística. (Jiménez, 2010)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El trabajo de investigación fue de tipo aplicada con un enfoque cuantitativo, según Hernández Sampieri (2014), en este tipo de investigación se utilizarán la recolección de datos para poder probar la hipótesis.

El diseño fue pre experimental de nivel explicativo. Se trabajó con un grupo experimental con quienes se ejecutó un taller a nivel de la variable independiente, de esta manera se pudo obtener un resultado en la variable lenguaje oral (variable dependiente). Posterior a lo mencionado se compararon los resultados del pre test y post test.

Figura 1

Esquema del diseño pre experimental

GE: O1 X O2

Dónde:

GE: Grupo experimental

O1: Pre test medición Lenguaje oral

O2: Post test medición Lenguaje oral

X= Juego de roles

3.2. Variables y operacionalización

Variable independiente: Juego de roles

Definición conceptual: Son una estrategia que les permite a los estudiantes asumir roles que pueden ser reales o realistas en un determinado contexto (Martin, 1992).

Definición operacional: La variable se evaluará mediando una ficha de observación aplicadas en 20 sesiones de aprendizaje.

Dimensiones e indicadores:

Dimensión 1: Planificación

- Indicador 1: Temática del juego de roles

- Indicador 2: Describe las características de su personaje
- Indicador 3: Menciona las acciones que realiza su personaje

Dimensión 2: Organización

- Indicador 1: estructura del taller de juego de roles
- Indicador 2: Describe los colores que tiene su personaje

Dimensión 3: Ejecución

- Indicador 1: taller de juego de roles
- Indicador 2: Menciona los elementos que conforman el cuento
- Indicador 3: Identifica los personajes del cuento

Escala de medición: La escala adoptada es la de Likert, calificada de 0 a 1, donde 0 es “no logrado”; 1 es “logrado”.

Variable dependiente: Lenguaje oral

Definición conceptual: Medio que usan las personas para poder expresarse. (Gómez, 2018)

Definición operacional: La variable cuenta con las dimensiones: forma, semántica y pragmática, que será medida a través del instrumento prueba de lenguaje oral Navarra revisada (PLON-R) Aguinaga, Armentía, Fraile, Olangua y Uríz (2005), donde la puntuación máxima es de 1 ó 2 puntos por cada ítem y la mínima es 0. El puntaje logrado al final de la prueba permitirá conocer el nivel de desarrollo con respecto al lenguaje oral de los participantes del estudio.

Dimensiones e indicadores:

Dimensión 1: Forma

- Indicador 1: Articula fonemas correspondientes a su edad.
- Indicador 2: Repite frases que le dicen.
- Indicador 3: Crea frases a partir de una imagen que ve.

Dimensión 2: Semántica

- Indicador 1: Señala elementos que ve en una lámina.
- Indicador 2: Menciona elementos que se indican.
- Indicador 3: Reconoce colores, nociones espaciales y partes del cuerpo
- Indicador 4: Menciona acciones básicas simples.

Dimensión 3: Pragmática (uso)

- Indicador 1: Describe lo que observa en una lámina.

Dimensiones e indicadores:

Escala de medición: Escala de Likert, donde la calificación es de 1 a 3, siendo 1=retraso; 2=necesita mejorar; 3=normal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: Tamayo (1997) hace referencia que la población de la investigación es el total del fenómeno a estudiar.

La población está conformada con 15 alumnos de 3 años de una institución educativa privada de San Juan de Lurigancho.

Tabla 1

Población de estudio

Estudiantes de inicial	Total
3 años	15
4 años	16
5 años	20
Total	51

Muestra: Arias (2012) manifiesta que la muestra del estudio es un subconjunto representativo que se toma de toda la población. La muestra es no probabilística por conveniencia y está conformada por 15 niños de 3 años de edad.

Criterios de inclusión: Que los estudiantes tengan cumplidos 3 años de edad, que se encuentren matriculados en la institución donde se realiza el trabajo de

investigación y que padres de familia den su autorización para que sus hijos participen del estudio.

Criterios de exclusión: Que los estudiantes tengan menos de 3 años de edad, que no pertenezcan a la institución donde se realiza el trabajo de investigación, y que no se tenga la autorización de los padres para que los estudiantes participen del estudio. Considerando todos los criterios mencionados, la muestra está conformada por 15 niños de 3 años.

Muestreo: Hernández, Fernández y Baptista (2006), manifiestan que el muestreo es un subgrupo dentro de la población. El muestreo del estudio es no probabilístico por conveniencia.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: Observación; son procedimientos utilizados por el investigador para poder presenciar el fenómeno a estudiar. (Zapata, 2006)

Instrumento: Se considera un recurso utilizado por el investigador con el propósito de acercarse a los fenómenos, y así poder extraer información. (Sabino, 1992)

Prueba de lenguaje oral Navarra revisada (PLON-R); es una prueba que ayuda a identificar el nivel de desarrollo del lenguaje en niños, considerando aspectos de fonología, morfología-sintaxis, contenido y uso del lenguaje.

Tabla 2

Instrumentos de medición

Variable	Nombre del instrumento	Autor/es
Juego de roles	Ficha de observación	Autoría propia
Lenguaje oral	Prueba de lenguaje oral Navarra Revisada (PLON-R)	Aguinaga, Armentía, Fraile, Olangua y Uríz (2005)

Para calificar la variable lenguaje oral, se realizó el siguiente baremo (tabla 3).

Tabla 3*Baremos por niveles para la variable dependiente*

Nivel	Mínimo	Máximo
Retraso	11	18
Necesita mejorar	19	26
Normal	27	33

Validez: Para la validez del contenido, los instrumentos para la recolección de datos se sometieron a un juicio de expertos (Hernández y Mendoza, 2018). Se consideraron las opiniones de los expertos sobre la aplicabilidad del instrumento, concluyendo unánimemente que el instrumento es “aplicable” y puede ser ejecutado sin ningún inconveniente. (Ver anexo 3).

Tabla 4*Validación de expertos*

Nº	Apellidos y nombres	Opinión de la aplicabilidad
01	Mtra. Ellide Regina Vargas Saldaña	Aplicable
02	Mtra. Nadia Luz Yépez Suárez	Aplicable
03	Mtra. Zarita Isabel Mijahuanga Chumbe	Aplicable

Confiabilidad: Para obtener la confiabilidad se usó el estadístico alfa de Cronbach que evidenció dos aspectos; el primero de consistencia interna y el segundo de estabilidad en los ítems del instrumento, con la finalidad de que en el estudio se eviten sesgos. (Hernández y Mendoza, 2018). Se realizó una prueba piloto conformado por 15 estudiantes, de manera que se pueda calcular la consistencia del instrumento que medirá la variable lenguaje oral (variable dependiente).

El análisis total de todos los ítems tuvo como resultado final 0.778 (ver tabla 6) después de haber usado el coeficiente de alfa. Llegando a la conclusión que el instrumento analizado es fiable y apto para poder medir la variable dependiente en la muestra de estudio, existen estudios que calculan que el valor del coeficiente de alfa debe ser mayor a 0.6 para poder ser considerado un instrumento “aceptable” (Gliem, J. y Gliem. R., 2003).

Tabla 5*Alfa de cronbach*

Instrumento	N° de ítems	N° de casos	Alfa de cronbach
Prueba de lenguaje oral (Plon-R)	11	15	0.778

3.4. Procedimientos

Para realizar la presente investigación se buscó información sobre antecedentes y libros de las dos variables y así poder tener la base que sustente la tesis. Así mismo, se eligió el instrumento para poder recolectar los datos. Después se coordinó con la institución educativa para obtener el permiso correspondiente para realizar el taller, finalmente se eligió a la población para poder ejecutar las sesiones sobre los talleres de roles.

Para poder comparar los resultados, primero se les tomará el test antes de ejecutar los talleres de juego de roles y uno al finalizar.

3.5. Método de análisis de datos

Primero se analizaron las variables y sus dimensiones. Posterior a eso se validó la hipótesis. Con respecto a la parte inferencial se utilizó la T de student en el estudio porque que los datos cumplieron con el criterio de normalidad.

3.6. Aspectos éticos

Para la investigación, se solicitó el consentimiento de manera libre a todos los participantes. A su vez se subrayó que desde el principio de la confiabilidad y respeto a la privacidad todos los datos obtenidos no fueron divulgados ni utilizados con fines comerciales. Finalmente, en esta investigación no atentó con la integridad física ni psicológica de ninguno de los participantes.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos pre test

Los resultados del pre test sobre la variable Lenguaje oral en 15 estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Privada de San Juan de Lurigancho en la ciudad de Lima, son los siguientes.

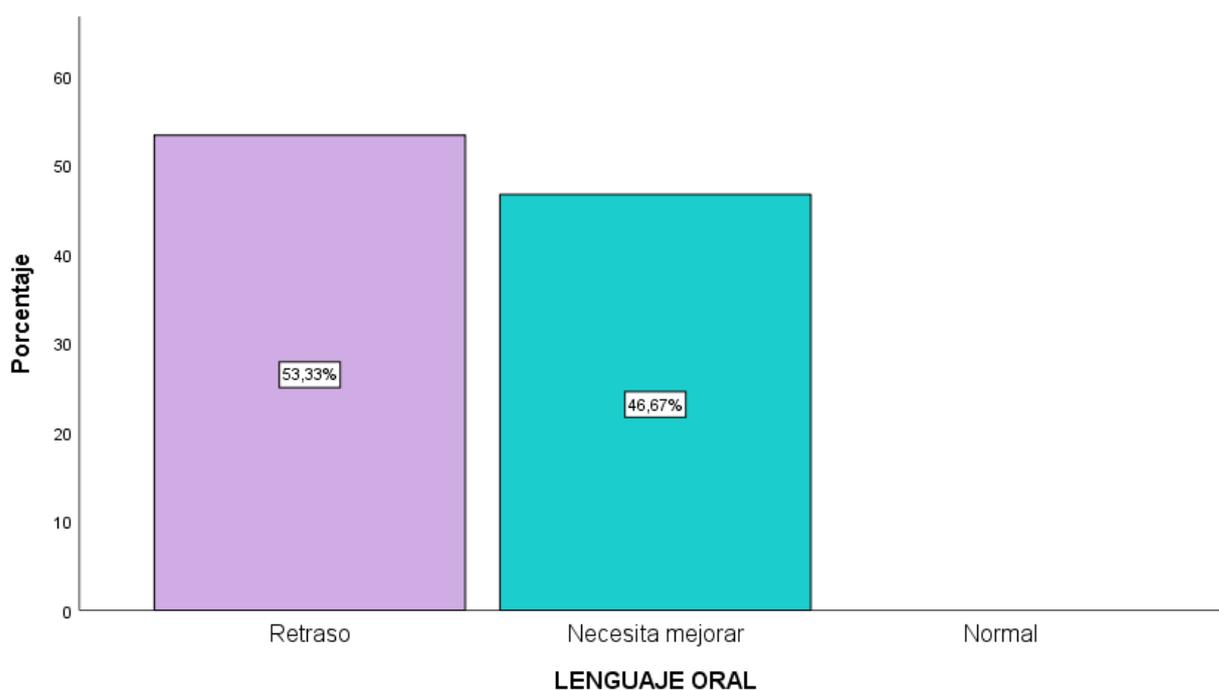
Tabla 6

Nivel de desarrollo del lenguaje oral del grupo experimental en el pre test

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Retraso	8	53,3%
Necesita mejorar	7	46,7%
Normal	0	0,0%
Total	15	100,0%

Figura 2

Nivel de desarrollo del lenguaje oral del grupo experimental en el pre test



En la tabla 6 y figura 2, se observan que los niveles más altos de la variable lenguaje oral durante el pre test es el de “retraso” y “necesita mejorar” (53,33% y 46,67%), mientras que, el nivel “normal” (0,0%)

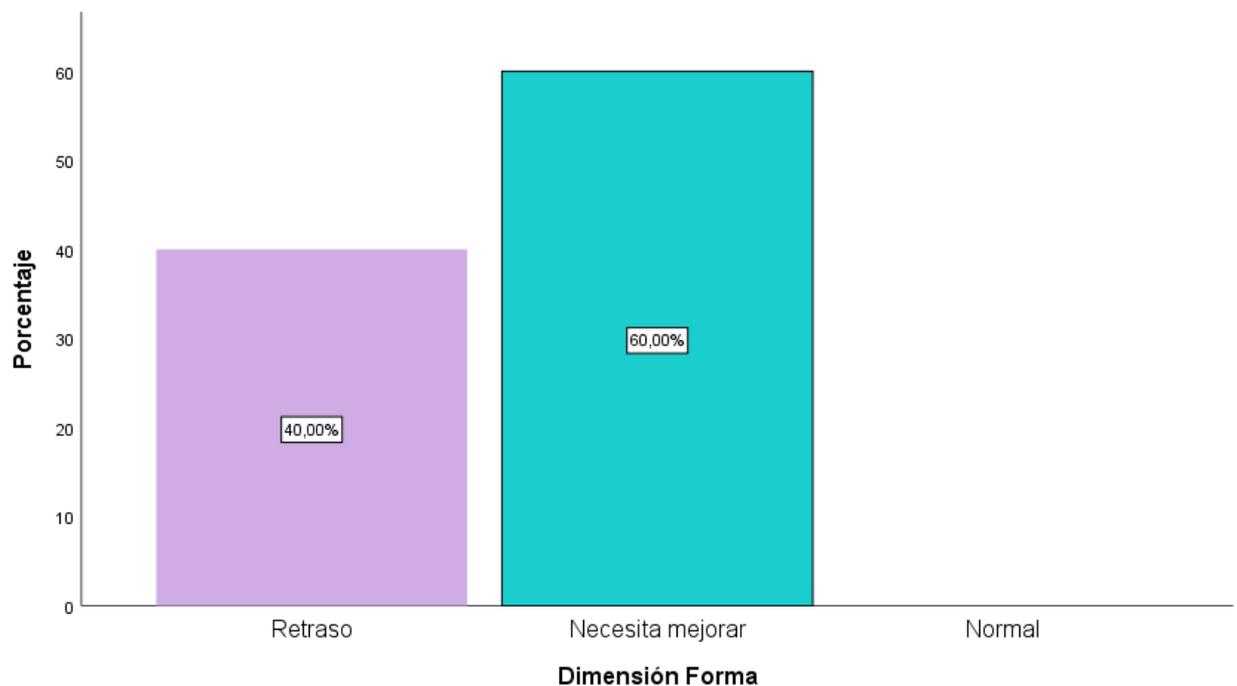
Tabla 7

Nivel de desarrollo de la dimensión forma del grupo experimental en el pre test

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Retraso	6	40,0%
Necesita mejorar	9	60,0%
Normal	0	0,0%
Total	15	100,0%

Figura 3

Nivel de desarrollo de la dimensión forma del grupo experimental en el pre test



En la tabla 7 y figura 3, se puede observar que el nivel más alto en la dimensión forma durante el pre test es “necesita mejorar” (60%) y “retraso” (40%), mientras que el nivel “normal” (0,0%)

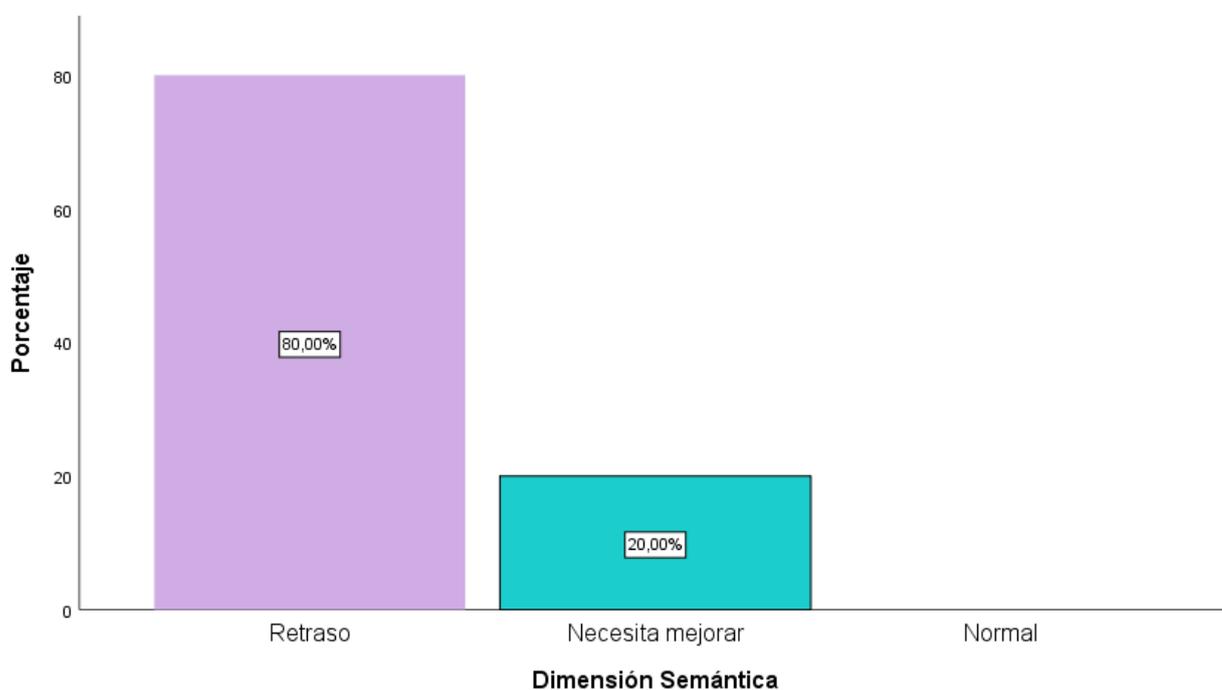
Tabla 8

Nivel de desarrollo de la dimensión semántica del grupo experimental en el pre test

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Retraso	12	80,0%
Necesita mejorar	3	20,0%
Normal	0	0,0%
Total	15	100,0%

Figura 4

Nivel de desarrollo de la dimensión semántica del grupo experimental en el pre test



En la tabla 8 y figura 4, se puede observar que el nivel sobresaliente de la dimensión semántica durante el pre test es el de “retraso” (80%) y “necesita mejorar” (20%), mientras que el nivel “normal” (0,0%)

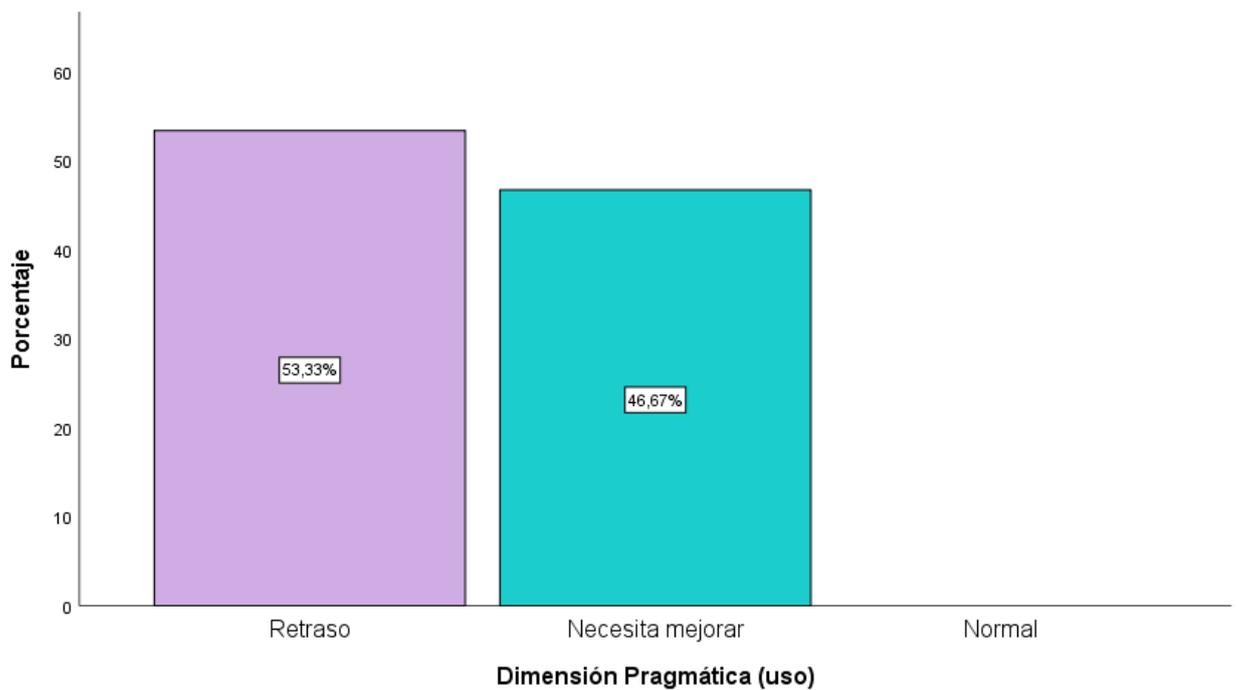
Tabla 9

Nivel de desarrollo de la dimensión pragmática del grupo experimental en el pre test

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
bajo	8	53,3%
medio	7	46,7%
Alto	0	0,0%
Total	15	100,0%

Figura 5

Nivel de desarrollo de la dimensión pragmática del grupo experimental en el pre test



En la tabla 9 y figura 5, se puede observar que el nivel predominante de la dimensión pragmática durante el pre test es el de “retraso” (53,33%), y “necesita mejorar” (46,67%), sin embargo, en el nivel “normal” el resultado fue de (0,0%)

4.2. Resultados descriptivos post test

Los resultados del post test sobre la variable dependiente lenguaje oral en 15 estudiantes de 3 años de una Institución Educativa Privada de Lima, son los siguientes.

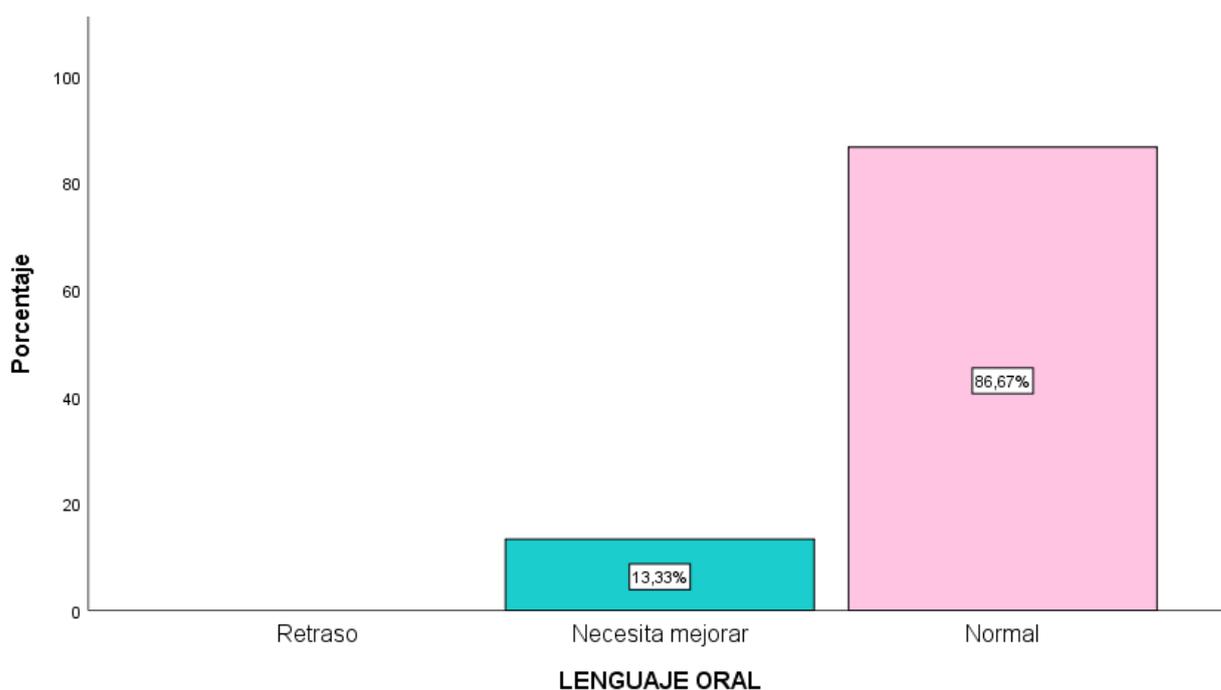
Tabla 10

Nivel de desarrollo del Lenguaje oral del grupo experimental en el post test

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Retraso	0	0,0%
Necesita mejorar	2	13,2%
Normal	13	86,7%
Total	15	100,0%

Figura 6

Nivel de desarrollo del lenguaje oral del grupo experimental en el post test



En la tabla 10 y figura 6, se puede observar que el nivel 86,67% de los niños y niñas participantes del estudio obtuvieron el nivel “normal” en la variable lenguaje oral, mientras que en el nivel “necesita mejorar” el resultado fue (13,33%) después de aplicar las sesiones en el taller de juego de roles (post test).

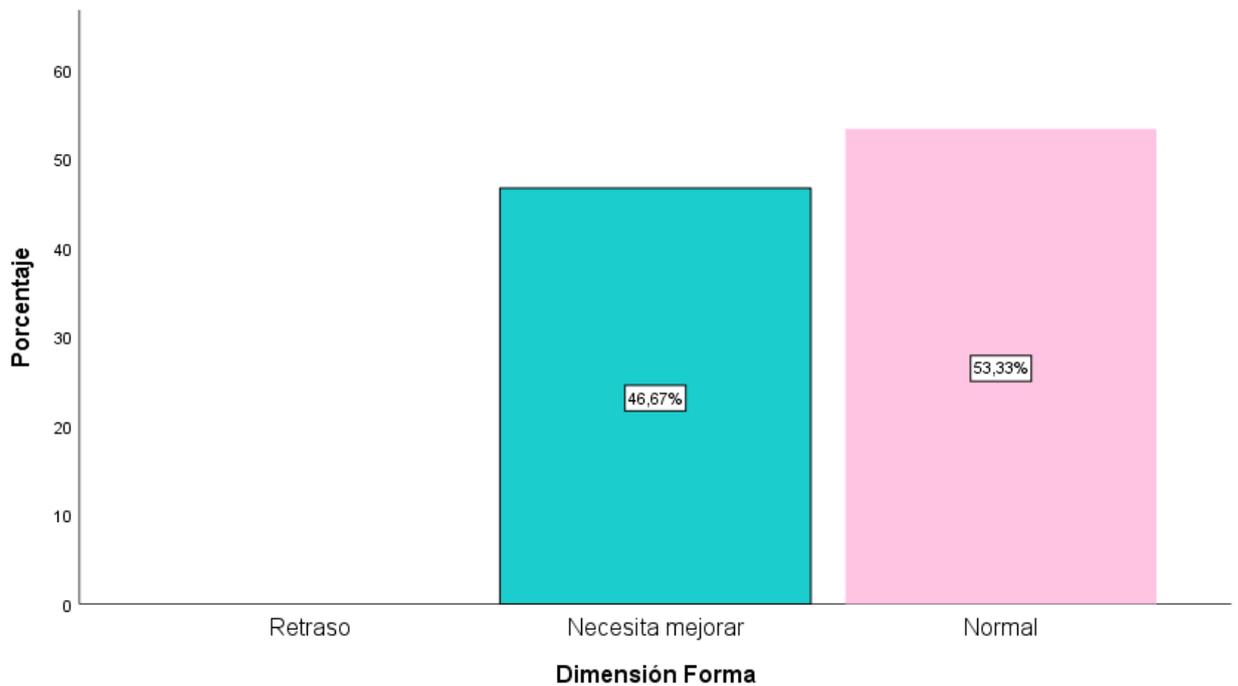
Tabla 11

Nivel de desarrollo de la dimensión Forma del grupo experimental en el post test

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Retraso	0	0,0%
Necesita mejorar	7	46,67%
Normal	8	53,33%
Total	15	100,0%

Figura 7

Nivel de desarrollo de la dimensión Forma del grupo experimental en el post test



En la tabla 11 y figura 7, se puede observar que el 53,33% de los niños y niñas participantes del estudio destacaron en el nivel “normal” en la dimensión semántica, mientras que el 46,67% se encuentran en el nivel “necesita mejorar” después de aplicar las sesiones en el taller de juego de roles (post test).

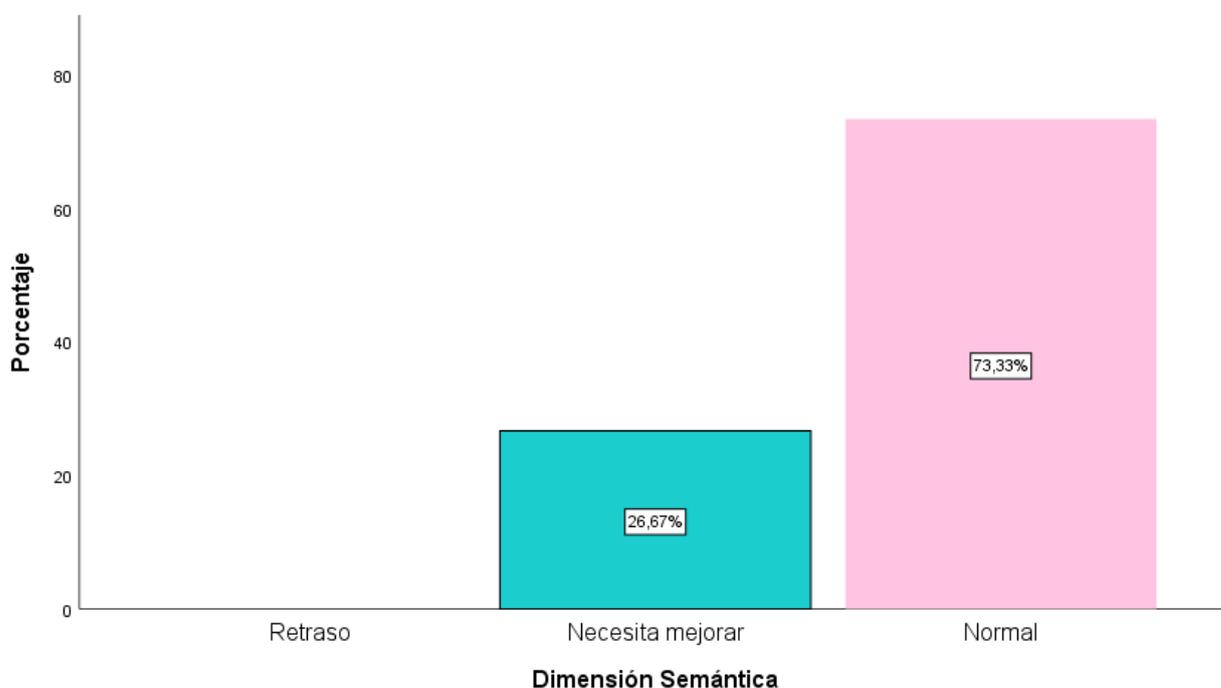
Tabla 12

Nivel de desarrollo de la dimensión Semántica del grupo experimental en el post test

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Retraso	0	0,0%
Necesita mejorar	4	26,67%
Normal	11	73,33%
Total	15	100,0%

Figura 8

Nivel de desarrollo de la dimensión Semántica del grupo experimental en el post test



En la tabla 12 y figura 8, se puede observar que el 73,33% de los niños y niñas participantes del estudio destacaron en el nivel “normal” en la dimensión semántica, mientras que el 26,67% se encuentra en el nivel “necesita mejorar” después de aplicar las sesiones en el taller de juego de roles (post test).

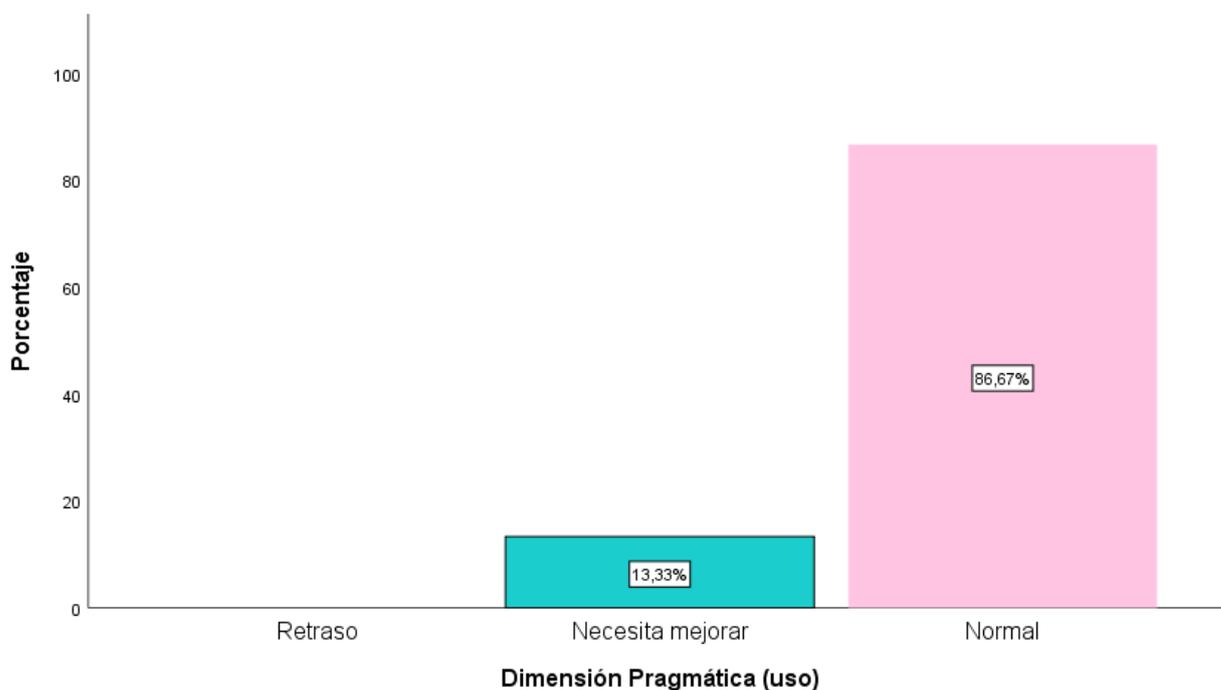
Tabla 13

Nivel de desarrollo de la dimensión Pragmática (uso) del grupo experimental en el post test

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Retraso	0	0,0%
Necesita mejorar	2	13,3%
Normal	13	86,7%
Total	15	100,0%

Figura 9

Nivel de desarrollo de la dimensión Pragmática (uso) del grupo experimental en el post test



En la tabla 13 y figura 9, se puede observar que el 86,67% de los niños y niñas participantes del estudio destacaron en el nivel “normal” en la dimensión pragmática, a diferencia del 13,33% que está en el nivel “necesita mejorar” después de aplicar las sesiones en el taller juego de roles (post test).

4.3. Resultados prueba de hipótesis

Análisis de la prueba de normalidad

Para obtener los resultados y saber si los datos cumplen o no con una distribución normal, se tiene que calcular la diferencia entre las medias del pre y post test. Teniendo ese resultado se ejecuta la prueba de normalidad.

Tabla 14

Prueba de normalidad

Variable	Shapiro-Wilk Estadístico	gl	p
Diferencia entre medias pre y post test variable dependiente	0,937	15	0,349

Se trabajó con la prueba de normalidad Shapiro-Wilk porque la muestra la conformaron menos de 50 niños. Los datos fueron analizados y se pudo observar que el valor de p es mayor al valor de la significancia (0.05), por lo tanto, los datos cumplen con una distribución normal, y el estadístico para la investigación fue T de student. Estos son los resultados de la comparación de medias del grupo experimental del pre test y post test.

Tabla 15

Comparación de la variable lenguaje oral en el pre test y post test

	Pre test (M1)	Post test (M2)	p
Media	17,9333	28,8667	0.000

En la tabla 15 se pueden observar las diferencias significativas de la variable lenguaje oral, antes y después de aplicarse las sesiones en el taller de juego de roles con los niños de 3 años. Comparando las medias, se acepta que, el desarrollo del lenguaje oral durante el pre test fue menor a comparación del post test (M1= 17,9333 vs. M2= 28,8667), de igual manera, se obtuvo el valor de significancia de 0.000 al realizar la prueba de T de student, teniendo en cuenta que el resultado fue menor de 0.05, se rechaza la hipótesis nula, teniendo como hipótesis final: El taller de juego de roles influye significativamente en el desarrollo lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años de una Institución Educativa Privada de Lima, 2022.

V. DISCUSIÓN

La presente discusión tuvo como objetivo principal determinar la influencia del taller de juego de roles en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 años de una institución educativa privada de Lima, 2022.

Se determinó que ejecutar sesiones del taller de juego de roles influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 años del grupo experimental ($p=0.000$). Estos resultados coinciden con lo encontrado por Álvarez (2018), Zamora et. al (2020), Acuña (2019) y Campos (2018), quienes, al implementar actividades de juegos de roles, lograron desarrollar el lenguaje y la expresión oral en los participantes de sus estudios, siendo una de las áreas importantes dentro del currículo nacional, que compromete competencias para el desarrollo integral del niño. Asimismo, los resultados obtenidos coinciden con otros estudios, por ejemplo, Tenazoa (2019) quien evidenció que los juegos de roles como estrategia desarrollan la expresión oral de los niños, estos resultados fueron favorables después de aplicar sesiones de aprendizaje, donde el 70% de los niños se desatacó en el nivel de “logrado”.

Por otro lado, Ñamiña et. al (2017) evidenció que las actividades de dramatización son importantes en el desarrollo de la expresión oral de los niños, y también favorecen el desarrollo de habilidades sociales, porque los niños pueden expresar mejor sus emociones y sus sentimientos. Es importante que desde muy pequeños todos los niños y niñas puedan expresarse, dar sus opiniones, comunicar sus inquietudes, etc. Por eso como lo manifiestan los autores, es prescindible las actividades de juego roles porque influyen en el desarrollo del lenguaje oral, que a su vez beneficia la socialización.

Asimismo, es relevante destacar lo que menciona Vigotsky (1995) el juego de roles es una actividad cultural que les proporciona a los niños avanzar hacia la adquisición de la experiencia cultural, es importante el entorno donde el niño se desarrolla y la interacción que se tenga porque de eso depende el desarrollo de sus capacidades. De igual manera, González-Moreno (2021) manifiesta que los juegos de roles sociales son importantes en el desarrollo del niño, porque mediante estos juegos el niño tiene la posibilidad de crear vínculos con sus pares, y así desarrollar la competencia oral.

Con respecto a la identificación del nivel del lenguaje oral en los niños de

inicial de 3 años del grupo experimental, a través del pre test, se evidencia que los niveles predominantes de la variable lenguaje oral durante el pre test son de “retraso” y de “necesita mejorar”, sin embargo, en el nivel “normal” no se destaca ningún estudiante. Estos resultados coinciden con Campos et. Al (2019) que después de aplicar el pre test pudo evidenciar que un gran porcentaje de niños (81,82%) se encuentra en el nivel “inicio” en el desarrollo del lenguaje oral, este autor considera la importancia de trabajar estrategias en los juegos de roles en el nivel inicial porque de esa manera los niños se sienten motivados y de incentiva el desarrollo de la expresión oral. Además, Pimbo (2015), considera a los juegos de roles como una estrategia que beneficia el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas, porque les brinda la oportunidad de poder expresar sus ideas, sentimientos e intenciones de manera espontánea creando historias o cuentos. Teniendo en cuenta la importancia de esta variable independiente, es necesario que su aplicación esté presente en el trabajo pedagógico para así, poder evitar resultados no esperados con respecto al desarrollo de la variable lenguaje oral.

Respecto al diseño e implementación de actividades de taller de juego de roles en el grupo experimental, se desarrolló 20 actividades sustentadas en la teoría del juego de Vigotsky y teniendo en cuenta el proceso de planificación propuesto por el MINEDU (2019) se ejecutaron sesiones basadas en el ejercicio de las dimensiones planificación, organización y ejecución para mejorar la variable lenguaje oral (variable dependiente), en conjunto con sus dimensiones forma, semántica y pragmática para desarrollar el lenguaje oral en niños de 3 años. Además, la variable dependiente es el resultado de un proceso que tiene como protagonista al individuo con su entorno social y cultural (Gómez, 2018). Donde también consideran al juego como un medio para adquirir el lenguaje y aprendizaje de los niños. Teniendo en cuenta esta investigación, se llevó a cabo en un contexto familiar con apoyo y permiso de los padres y personal de la institución, de esa manera, fue posible desarrollar la propuesta teniendo en cuenta la teoría. Se dio seguimiento a las 20 sesiones ejecutadas por medio de instrumentos de monitoreo.

Respecto a la identificación del nivel del lenguaje oral de los niños de 3 años de grupo experimental a través del post test, se precisa que el nivel sobresaliente de la variable lenguaje oral en el post test es de “normal”. Estos resultados coinciden con Acuña (2019), que después de ejecutar las sesiones de juego de

roles pudo evidenciar que hay relación en los juegos de roles y la expresión oral. También coinciden con los resultados obtenidos por Álvarez (2018), que pudo evidenciar que los juegos de roles son actividades significativas para la comunicación de los niños, considerándolas necesarias para el aprendizaje porque, potencian sus habilidades comunicativas y de interacción. Destaca que los juegos de roles propician una buena interacción entre las maestras y los niños.

Considerando los resultados presentados para el desarrollo de este objetivo también se sustentan en lo manifestado por González (2014) que manifiesta que los juegos de roles sociales favorecen la actividad comunicativa, porque se les da a los niños y niñas la posibilidad de poder expresarse y buscar soluciones a posibles problemas en diversas situaciones imaginarias. Esta actividad favorece el vocabulario de los niños, porque pueden realizar preguntas, pueden iniciar y mantener una conversación con sus pares y los adultos, pueden contar historias, explicar situaciones y resolver conflictos. De igual manera, Gómez (2018), hace referencia a lo manifestado por Vigostky, que indica que el lenguaje se da como resultado de un proceso que tiene como protagonista al individuo con su entorno social y cultural, considerando también que el desarrollo cognitivo se da a través de la interacción que tiene el niño con sus pares y adultos que están en su entorno, porque al estar en contacto con ellos pueden interactuar conversando, y estas acciones les sirven a los niños de guía para su aprendizaje, para el desarrollo de habilidades que incluyen al lenguaje. Por eso se consideró que los talleres de juegos de roles son necesarios para desarrollar la competencia oral en las aulas de clase, si bien es cierto, en el nivel inicial se consideran actividades para desarrollar el área de comunicación es importante ejecutar talleres constantemente, de manera que los niños y niñas cuenten con este recurso, que lo conozcan, que les interese y que lo trabajen de manera espontánea. Es importante apoyar su desarrollo brindándoles todas las herramientas, estrategias y recursos para que puedan potenciar todas sus capacidades. Los docentes tienen la responsabilidad de conocer a sus estudiantes, saber cuáles son sus necesidades e intereses, y así poder proponer talleres que beneficien su desarrollo, y que mejor forma de hacerlo mediando el juego, como la manifiesta Vigotsky, que lo considera valioso para el desarrollo de los niños y niñas.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA:

Se determinó que al ejecutar las sesiones del taller juego de roles influye significativamente en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 años del grupo experimental ($p=0.000$), vale decir que, proponer actividades como los juegos de roles benefician el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas.

SEGUNDA:

Se precisa que los niveles predominantes de la variable lenguaje oral durante el pre test son de “retraso” y de “necesita mejorar”, lo que demuestra que antes de aplicar las sesiones del taller de juego de roles había niños y niñas con un desarrollo de lenguaje oral no apropiado para la edad de tres años.

TERCERA:

Se precisa que el desarrollo de las actividades vinculadas a los juegos de roles se sustentó en teoría del juego de Vigotsky, porque considera que el juego nace como una necesidad de estar en contacto con los demás y es una fuente de desarrollo de todos los niños, mediante las actividades de juego de roles los niños logran la competencia oral que beneficia el desarrollo del lenguaje. La comunidad educativa conformada por, los padres de familia y los maestros de la institución brindaron el permiso para realizar las sesiones del taller, y se realizó seguimiento de las actividades por medio de los instrumentos de monitoreo. Las 20 sesiones se ejecutaron con éxito, considerando el modelo de la teoría.

CUARTA:

Se precisa que el nivel destacado de la variable lenguaje oral en el post test es “normal”, lo que demuestra que después de aplicar las sesiones del taller de juego de roles, los niños y niñas lograron mejorar el lenguaje oral acorde a lo esperado.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA:

Se recomienda a las autoridades de la institución educativa considerar desarrollar las actividades propuestas en la investigación, puesto que, considerando los resultados, se comprueba que su ejecución puede ayudar en mejorar la competencia oral en el área de comunicación, porque los juegos de roles son una actividad lúdica que le brindan a los niños y niñas la oportunidad de poder expresarse de manera espontánea y así beneficiar el desarrollo del lenguaje oral.

SEGUNDA:

Se recomienda a las autoridades pertinentes considerar en las reuniones con los docentes el poder realizar diagnósticos de este tipo en las aulas, y así poder tener una base científica que funcione para llevar a cabo nuevos programas con visión a futuro centrados en lograr las competencias que beneficien el desarrollo de los niños y niñas.

TERCERA:

Se recomienda a los docentes considerar estrategias para realizar las actividades de juegos de roles teniendo en cuenta las opiniones y sugerencias de los niños, de esa manera ellos serán protagonistas y participes activamente de la sesión logrando desarrollar las competencias en mención.

CUARTA:

Se recomienda a los docentes ejecutar reuniones con el propósito de poder incluir nuevos proyectos para desarrollar el área de comunicación, considerando actividades donde los niños puedan interactuar con sus pares de manera lúdica, puesto que, en los últimos dos años como consecuencia de la pandemia los niños no tuvieron acceso a clases presenciales.

REFERENCIAS

- Aliakbari, M., Jamalvandi, B. (2010). *The impact of 'Role Play' on Fostering EFL Learner's Speaking Ability: A Task-Based Approach*. Pan-Pacific Association of Applied Linguistics.
- Acuña M. (2019) *Juegos de roles para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Flor De María Drago Persivale* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2865>
- Aguinaga, G., Armentía, M., Fraile, A., Olangua, P. & Uríz, N. (2005). *Prueba de lenguaje oral Navarra revisada*. Madrid: Tea Madrid.
- Álvarez E. (2018) *Percepción sobre la oralidad y el juego de roles como estrategia lúdica que favorece la interacción entre el estudiante y el maestro del grado preescolar* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Colombia].
<https://bit.ly/3diN8UW>
- Arias F. (2012) El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. Sexta edición. <https://bit.ly/3SSbzJj>
- Bloom, L. y Lahey, M. (1978). *Language development and language disorders*. Nueva York: Wiley
- Bonilla R. (2016) *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen* [Tesis de pregrado, Universidad de Piura]
<https://hdl.handle.net/11042/2567>
- Bonilla-Sánchez M., Solovieva Y., Méndez-Balbuena I. y Díaz-Ramírez I. (2019) Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista de la facultad de medicina*, 67(2), 299-305. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>
- Bustamante G. (2021) *Aplicación de Juegos Comunicativos para Mejorar la Expresión Oral de los Niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 213 Yvonne Stauffer de Moya - Ate, 2019*. [Tesis de pre grado, Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle]
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/5756>
- Campos R. (2019) *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa*

- inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno 2019* [Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial].
<https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>
- Cervera J. Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial. *Biblioteca virtual Miguel Cervantes*. <https://bit.ly/3pntOJa>
- Cobo G., Valdivia S. (2017) Juego de roles. *Publicación del Instituto de Docencia Universitaria Pucp*, 1(4), 5-11.
<https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-de-Roles.pdf>
- Condemarín, M. (Ed.). (2003). *Madurez Escolar de Evaluación y Desarrollo de las Funciones Básicas para el Aprendizaje Escolar*. <https://bit.ly/3SM28et>
- Congo, R., Bastidas G., Santiesteban I. (2018) Algunas consideraciones sobre la relación pensamiento – lenguaje. <https://bit.ly/3pwRA5l>
- Correa, Z. (2021) *El Juego de roles como estrategia didáctica mejora la expresión oral en los niños y niñas de 05 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 1688 “Mi Pequeño Mundo”, Buena Vista, Virú, Año 2019*. [Tesis de pre grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://bit.ly/3c5zEM8>
- Del Mar, M. (2009) El lenguaje oral en el desarrollo infantil. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*. 14(6). <https://bit.ly/3dAkpeE>
- Elkonin, D. B. (1995). Desarrollo psicológico en las edades infantiles. Moscú: Academia de Ciencias Pedagógicas y Sociales. <https://bit.ly/3qbdeMY>
- Estadística de la educación de la calidad educativa [ESCALE]. Tasa neta de asistencia, educación inicial (% de población con edades 3-5).
<http://escale.minedu.gob.pe/inicio>
- Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2010). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. 1-6.
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>
- Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2018) *Aprendizaje a través del juego*. <https://uni.cf/3QvbwS2>
- Gliem, J. y Gliem, R. (2003). *Calculating, Interpreting, and Reporting Cronbach's Alpha Reliability Coefficient for Likert-Type Scales*. <https://scholarworks.iupui.edu/bitstream/handle/1805/344/Gliem%20%26%20Gliem.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Gómez, A. (2018) *Expresión y comunicación. MF1031_3, IC Editorial.*
<https://bit.ly/3CfYwLK>
- González-Moreno C. (2016) El juego de roles sociales por etapas para promover la formación de la función simbólica por niveles de desarrollo en niños preescolares. *Típica, Boletín Electrónico de Salud Escolar*, 12(2), 79-91.
<https://bit.ly/3bUj95q>
- González-Moreno C. (2021) La importancia del juego temático de roles en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos.*
<https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>
- Hakkarainen, P. (2008). The challenges and possibilities of a narrative learning approach in the Finnish early childhood education system. *International Journal of Educational Research*, 47, 292-300.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ829728>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptitsta, M. (2014) Metodología de la investigación. Sexta edición. <https://bit.ly/3QQDBmN>
- Jiménez, J. (2010) Adquisición y desarrollo del lenguaje. 101-118.
<https://bit.ly/3we7Yvp>
- La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2021, 1 de agosto) *Primera infancia: la vida de los niños y niñas antes, durante y después de la pandemia.* <https://bit.ly/3QKaOQG>
- Loría, M. (2015). El lenguaje: manifestación del espíritu humano. Adquisición y patologías. <https://bit.ly/3Qo57HG>
- Mengana L., Matos Z. (2016) La orientación profesional en la infancia preescolar. Actualidad y perspectiva desde el juego de roles. *EduSol*, ISSN:1729-8091, Vol.16, No.56, jul.-sept., 2016, pp.98-106. Universidad de Guantánamo, Cuba. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5678385>
- Ministerio de Educación del Perú (2019), La Planificación en la Educación Inicial. Guía de Orientaciones.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6518>
- Ñamiña L., Romero A. (2017) *La dramatización en el desarrollo de la expresión oral en Los niños de educación inicial de la unidad Educati "Huanca Pallaguchi" de la Parroquia Achupallas, Cantón Alausí, Provincia De Chimborazo, Año Lectivo 2015-2016.* [Tesis de pregrado. Universidad Nacional de Chimborazo].

- <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6518>
- Ortega R. (2018) *Niveles De Desarrollo Del Lenguaje Oral En Niños De 5 Años De La Red N°1 De Ventanilla - Callao* [Tesis de postgrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/3351>
- Piaget, J., y Inhelder, B. (1956). *The Child's Conception of Space*. London: Routledge & Kegan Paul. <https://bit.ly/3RikB14>
- Pimbo J., Chimbo M. (2015) *El juego de roles y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral del idioma inglés en el cuarto año de educación básica en el Instituto José Ignacio Ordoñez del cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua*. [Tesis pre grado. Universidad Técnica de Ambato].
- Sabino, C. (1992) El proceso de investigación. *Ed. Panapo*. <https://bit.ly/3RyzETR>
- Solovieva, Y., y Quintanar, L. (2012). *La actividad de juego en la edad preescolar*. México: Trillas. <https://bit.ly/3CSTwNy>
- Tamayo, M. El Proceso de la Investigación científica. *Editorial Limusa S.A. México. 1997*. <https://bit.ly/3QfkbHi>
- Tenazoa, A. (2019) *Los juegos de roles como estrategia para desarrollar el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de educación inicial n° 1145 Gervacio del distrito de Juanjuí, provincia Mariscal Cáceres departamento de San Martín - 2019*. [Tesis de pre grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/13218>
- Vázquez, P.; García, J. (2008) *La atención educativa a personas con alteraciones del lenguaje: una perspectiva psicopedagógica*, Wanceulen Editorial. <https://bit.ly/3JU919z>
- Zamora K, Machado F. y Calderón F. (2020) *El juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de II nivel del centro de educación inicial Azul y Blanco en el municipio de San Nicolás en el II semestre del año 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional autónoma de Nicaragua, Managua].
<https://repositoriosiidca.csuca.org/Record/RepoUNANM13156>
- Zapata (2006). Capítulo III Marco Metodológico.
<https://docplayer.es/12291116-Capitulo-iiimarco-metodologico.html>
- Zuckerman, G. (2007). Child-adult interaction that creates a zone of proximal

development. *Journal of Russian and East European Psychology*, 45(3), 31-58. <https://bit.ly/3Rh0Abb>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Juego de roles	Son una estrategia que les permite a los estudiantes asumir roles que pueden ser reales o realistas en un determinado contexto. (Martin, 1992)	La variable se evaluará mediante una ficha de observación aplicadas en 20 sesiones de aprendizaje.	Planificación	Temática de juego de roles	1,2	Escala de Likert	0= no logrado 1= logrado
				Describe las características de su personaje			
				Menciona las acciones que realiza su personaje			
			Organización	Estructura de juegos de roles	3,4		
				Describe los colores que tiene su personaje			
				Menciona los elementos que conforman el cuento			
			Ejecución	Taller de juego de roles	5,6,7,8,9,10		
				Menciona los elementos que conforman el cuento			
				Identifica los personajes del cuento			

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Lenguaje oral	Lenguaje oral, Gómez (2018) considera al lenguaje oral como un medio que usan las personas para poder expresarse, donde se requieren habilidades que se van desarrollando desde una etapa infantil.	La variable cuenta con las dimensiones: forma, semántica y pragmática, que será medida a través del instrumento prueba de lenguaje oral Navarra revisada (PLON-R) Aguinaga, Armentía, Fraile, Olangua y Uríz (2005), donde la puntuación máxima es de 1 ó 2 puntos por cada ítem y la mínima es 0. El puntaje obtenido en cada ítem permitirá identificar el nivel de desarrollo con respecto al lenguaje oral de los estudiantes.	Forma	Articula fonemas que corresponden a su edad	1,2,3	ordinal	1.Retraso 2.Necesita mejorar 3.normal
				Repite frases que le dicen			
				Crea frases a partir de una imagen que ve.			
			semántica	Señala elementos que ve en una lámina.	4,5,6,7,8,9		
				Menciona elementos que se le indican.			
				Reconoce los colores, nociones espaciales.			
				Reconoce partes del cuerpo			
			Menciona acciones básicas simples.				
			Pragmática (uso)	Describe lo que observa en una lámina.	10,11		

Anexo 2: Constancia de finalización de investigación



I.E.P.
“Santa Rita de Casia”
“Nos preparamos para los desafíos del mundo”



CONSTANCIA DE FINALIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN

ASUNTO: FINALIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA BAJO MI CARGO

SEÑORES DE LA UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO.

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

De mi más sincera consideración:

Me es grato poder dirigirme a usted en mi calidad de directora y hacerle llegar un cordial saludo y a su vez informales que la señorita Ginger Katuska Oré Gonzales, identificada con DNI 70436069, estudiante del Programa de Titulación de la Escuela de Educación Inicial, ha **FINALIZADO EXITOSAMENTE** su investigación- tesis en la **Institución Educativa “Santa Rita de Casia”** bajo mi cargo, con **código modular “1072628”**, donde aplicaron instrumentos y sesiones de aprendizaje a los niños de educación inicial participantes de su estudio.

Sin otro particular, me despido de usted.

Lima, 10 de agosto del 2022

Atentamente.

Rosa Luz Zamalloa Samanez

DNI 09563252

Anexo 3: Instrumento variable dependiente

PRUEBA DE LENGUAJE ORAL PLON R NAVARRA REVISADA

3 AÑOS

Apellidos: _____

Nombres: _____

Sexo: _____

Fecha de nacimiento: _____

edad: _____

Centro: _____

Fecha de aplicación: _____

Examinador: _____

FORMA

1. Fonología

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

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	Bota Cubo	
c	Chino coche	
k	Casa Pico	
m	Mano Cama	
n	Nube Cuna Tacón	
p	Pato Copa	
t	Tubo pata	
ie	Pie	
Ue	huevo	
Ua	Agua	
St	Cesta	
Sp	Espada	
sk	mosca	

Puntuación: _____

1 punto: ningún error en los fonemas de su edad.

0 puntos: cualquier error en los fonemas de su edad.

FORMA

II. Morfología – sintaxis

1. Repetición de frases

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

EJEMPLO: Quiero jugar

FRASES:

A. Tengo dedos en los pies.

Producción verbal:

Número de elementos repetidos: _____

B. El niño está en la cama.

Producción verbal:

Número de elementos repetidos: _____

Puntuación: _____

2 puntos: 5 o más elementos repetidos de cada frase.

1 punto: 5 o más elementos repetidos solo de una frase.

0 puntos: 4 o menos elementos repetidos de cada frase.

2. Expresión verbal espontánea

Instrucciones: Ahora te voy a enseñar un dibujo (Mostrar LÁMINA 1).

Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí

Producción verbal: _____

Número de frases producidas: _____

Puntuación: _____
 2 puntos: 2 o más frases producidas
 1 punto: 1 frases producidas
 0 puntos: 0 ninguna frase producida

CONTENIDO

I. Léxico

1. Nivel comprensivo

INSTRUCCIONES: Vamos a jugar con esta lamina (Mostrar LAMINA 2). Pon el dedo en el / la ...

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

Puntuación: _____
 1 punto: todos elementos nombrados correctamente
 0 puntos: 5 o menos elementos nombrados correctamente

2. Nivel expresivo

INSTRUCCIONES: Ahora fíjate bien en esta lamina (Mostrar LÁMINA 3). ¿Dime, que es esto? (Señalar cada dibujo)

avión	+	-
caballo	+	-
teléfono	+	-
lentes	+	-
pantalón	+	-
pera	+	-

Puntuación: _____
 1 punto: todos los elementos están nombrados correctamente
 0 puntos: 5 o menos elementos nombrados correctamente

II. Identificación de colores

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

Rojo	+	-
Verde	+	-
Amarillo	+	-
Azul	+	-

Puntuación: _____

1 punto: coge correctamente las 4 fichas

0 puntos: coge 3 o menos fichas correctamente

III. Relaciones espaciales

INSTRUCCIONES: Ahora vamos a jugar. Pon la ficha ...

arriba	+	-
abajo	+	-
Dentro del bote	+	-
Fuera del bote	+	-

Puntuación: _____

1 punto: todas las respuestas correctas

0 puntos: menos de 3 respuestas correctas

CONTENIDO

IV. Partes del cuerpo

INSTRUCCIONES: Señala tu...

EJEMPLO: boca

Cabeza	+	-
ojos	+	-
manos	+	-
nariz	+	-
pies	+	-
oreja	+	-
cabello	+	-

Puntuación: _____

1 punto: todas las respuestas correctas

0 puntos: menos de 4 respuestas correctas

V. Identificar acciones básicas

INSTRUCCIONES: ¿Qué hace el niño? (MOSTRAR LÁMINAS)

Lámina 4: comer

Lámina 5: pintar

Lámina 6: jugar

Lámina 7: llorar

Lámina 8: dormir

Lámina 9: miccionar

Puntuación: _____

1 punto: todas respuestas correctas

0 puntos: 5 o menos respuestas correctas

USO

I. Expresión espontánea ante una lámina

denomina	+	-
describe	+	-
narra	+	-

Puntuación: _____

2 puntos: describe o narra

1 punto: denomina

0 puntos: no denomina

II. Interacción espontánea durante la prueba

INSTRUCCIONES: Ahora vamos a hacer este rompecabezas. A ver si nos sale (Se sacan todas las piezas menos una, que se deja parcialmente a la vista).

TIEMPO: de uno a tres minutos

Solicita información	+	-
Pide atención	+	-
Autoregula su acción	+	-

Puntuación: _____

1 punto: 1 o más respuestas observadas

0 puntos: ninguna respuesta observada

OBSERVACIONES GENERALES

I. Articulación espontánea

II. Uso espontáneo del lenguaje durante la prueba

III. Conducta global ante la prueba

Anexo 4: Fichas de evaluación de expertos

Nombre del experto: Ellide Regina Vargas Saldaña

Grado: Mtra en Administración de la Educación

Título: Taller juego de roles para desarrollar el lenguaje oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Privada de Lima, 2022.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Variable dependiente: Lenguaje oral							
	DIMENSIÓN 1: Forma							
1	Articula fonemas: b, ch, k, m, n, p, t, ie, ue, ua, st,sp, sk. Logro esperado: El niño tendrá que nombrar las imágenes de cada fonema que se le van a mostrar. Ejemplo: Fonema b Se le mostrará la imagen de una bota y el niño tendrá que responder que es una bota.	X		X		X		
2	Repite frases que le dicen: Frase 1: "Tengo dedos en los pies" Frase 2: "El niño está en la cama" Logro esperado: El niño tendrá que repetir las frases.	X		X		X		

3	Crea frases a partir de una imagen que observa Logro esperado: El niño tendrá que decir todo lo que ve en la imagen que le están mostrando.	X		X		X		
----------	--	---	--	---	--	---	--	--

	DIMENSIÓN 2: Semántica	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Señala los siguientes elementos que se le indican en una lámina: árbol, pájaro, cuchara, silla, vaso, manzana.	X		X		X		
5	Menciona los siguientes elementos que se le señalan en una lámina: avión, caballo, teléfono, gafas, pantalón, pera.	X		X		X		
6	Reconoce los siguientes colores que se muestran: rojo, verde, amarillo y azul.	X		X		X		
7	Reconoce las nociones espaciales: arriba, abajo, dentro, fuera. Al niño se le dará dos objetos y una canasta, después se les pedirá que lo pongan arriba de, debajo de, dentro de, fuera de.	X		X		X		
8	Reconoce partes del cuerpo: cabeza, ojos, manos, nariz, oreja, cabello. Al niño se le pedirá que señale su cabeza, ojos, manos, nariz, oreja y cabello.	X		X		X		
9	Identifica acciones básicas: correr, jugar, pintar, llorar, dormir, miccionar. Logro esperado: El niño tendrá que mencionar las acciones básicas que se le muestran en una lámina.	X		X		X		

	DIMENSIÓN 3: Pragmática (uso)	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Describe lo que observa en una lámina. Se evaluará la expresión espontánea.	X		X		X		
11	Interacción espontánea durante la prueba Se evaluará la interacción del niño durante toda la evaluación.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay insuficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Ellide Regina Vargas Saldaña

DNI: 06031947

Grado/Especialidad del validador: Maestra en Administración de la Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



25 de junio del 2022

Firma

Nombre del experto: Nadia Luz Yopez Suárez
Grado: Magister en Gestión de la Educación

Título: Taller juego de roles para desarrollar el lenguaje oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Privada de Lima, 2022

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Variable dependiente: Lenguaje oral							
	DIMENSIÓN 1: Forma							
1	Articula fonemas: b, ch, k, m, n, p, t, ie, ue, ua, st,sp, sk. Logro esperado: El niño tendrá que nombrar las imágenes de cada fonema que se le van a mostrar. Ejemplo: Fonema b Se le mostrará la imagen de una bota y el niño tendrá que responder que es una bota.	X		X		X		
2	Repite frases que le dicen: Frase 1: "Tengo dedos en los pies" Frase 2: "El niño está en la cama" Logro esperado: El niño tendrá que repetir las frases.	X		X		X		
3	Crea frases a partir de una imagen que observa Logro esperado: El niño tendrá que decir todo lo que ve en la imagen que le están mostrando.	X		X		X		

	DIMENSIÓN 2: Semántica	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Señala los siguientes elementos que se le indican en una lámina: árbol, pájaro, cuchara, silla, vaso, manzana.	X		X		X		
5	Menciona los siguientes elementos que se le señalan en una lámina: avión, caballo, teléfono, gafas, pantalón, pera.	X		X		X		
6	Reconoce los siguientes colores que se muestran: rojo, verde, amarillo y azul.	X		X		X		
7	Reconoce las nociones espaciales: arriba, abajo, dentro, fuera. Al niño se le dará dos objetos y una canasta, después se les pedirá que lo pongan arriba de, debajo de, dentro de, fuera de.	X		X		X		
8	Reconoce partes del cuerpo: cabeza, ojos, manos, nariz, oreja, cabello. Al niño se le pedirá que señale su cabeza, ojos, manos, nariz, oreja y cabello.	X		X		X		
9	Identifica acciones básicas: correr, jugar, pintar, llorar, dormir, miccionar. Logro esperado: El niño tendrá que mencionar las acciones básicas que se le muestran en una lámina.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Pragmática (uso)	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Describe lo que observa en una lámina. Se evaluará la expresión espontánea.	X		X		X		

11	Interacción espontanea durante la prueba Se evaluará la interacción del niño durante toda la evaluación.	X		X		X		
----	---	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones (precisar si hay insuficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Nadia Luz Yopez Suárez
DNI: 09279480

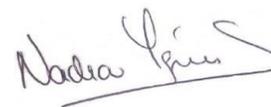
Grado/Especialidad del validador: Magister en Gestión de la
Educación – Licenciada en Educación Inicial

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

25 de junio del 2022



Firma

Nombre del experto: Zarita Isabel Mijahuanga Chumbe

Grado: M.Sc En gestión educativa

Título: Taller juego de roles para desarrollar el lenguaje oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Privada de Lima, 2022.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Variable dependiente: Lenguaje oral							
	DIMENSIÓN 1: Forma							
1	Articula fonemas: b, ch, k, m, n, p, t, ie, ue, ua, st,sp, sk. Logro esperado: El niño tendrá que nombrar las imágenes de cada fonema que se le van a mostrar. Ejemplo: Fonema b Se le mostrará la imagen de una bota y el niño tendrá que responder que es una bota.	X		X		X		
2	Repita frases que le dicen: Frase 1: "Tengo dedos en los pies" Frase 2: "El niño está en la cama" Logro esperado: El niño tendrá que repetir las frases.	X		X		X		
3	Crea frases a partir de una imagen que observa Logro esperado: El niño tendrá que decir todo lo que ve en la imagen que le están mostrando.	X		X		X		

	DIMENSIÓN 2: Semántica	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Señala los siguientes elementos que se le indican en una lámina: árbol, pájaro, cuchara, silla, vaso, manzana.	X		X		X		
5	Menciona los siguientes elementos que se le señalan en una lámina: avión, caballo, teléfono, gafas, pantalón, pera.	X		X		X		
6	Reconoce los siguientes colores que se muestran: rojo, verde, amarillo y azul.	X		X		X		
7	Reconoce las nociones espaciales: arriba, abajo, dentro, fuera. Al niño se le dará dos objetos y una canasta, después se les pedirá que lo pongan arriba de, debajo de, dentro de, fuera de.	X		X		X		
8	Reconoce partes del cuerpo: cabeza, ojos, manos, nariz, oreja, cabello. Al niño se le pedirá que señale su cabeza, ojos, manos, nariz, oreja y cabello.	X		X		X		
9	Identifica acciones básicas: correr, jugar, pintar, llorar, dormir, miccionar. Logro esperado: El niño tendrá que mencionar las acciones básicas que se le muestran en una lámina.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Pragmática (uso)	Si	No	Si	No	Si	No	

10	Describe lo que observa en una lámina. Se evaluará la expresión espontánea.	X		X		X	
11.	Interacción espontánea durante la prueba. Se evaluará la interacción del niño durante toda la evaluación.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay insuficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mijahuanga Chumbe Zarita Isabel

DNI: 46429182

Grado/Especialidad del validador: M.Sc En gestión educativa

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

12 de julio del 2022



Lic. M.Sc. Zarita Isabel Mijahuanga Chumbe

Anexo 5: Alfa de Cronbach instrumento variable dependiente

Escala: lenguaje oral

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,778	11

Anexo 6: Actividades variable independiente

ACTIVIDAD N°	FECHA	DENOMINACIÓN	INDICADOR
1	20/06/2022	Jugamos a los cuentos	Describe las características de su personaje.
2	21/06/2022		
3	23/06/2022	Conociendo a los servidores de la comunidad	Describe al servidor de la comunidad
4	24/06/2022		Menciona las acciones que realiza el servidor de la comunidad.
5	27/06/2022	Soy un superhéroe	Describe las características mencionando los colores de su personaje.
6	29/06/2022		
7	30/06/2022	Creando cuentos	Crea frases viendo imágenes
8	01/07/2022		Señala los elementos que conforman el cuento.
9	04/07/2022	Jugando con las rimas	Repite la rima.
10	06/07/2022		Menciona los elementos que conforman la rima.
11	07/07/2022	Jugando con las adivinanzas	Repite la adivinanza. Describe los elementos que la conforman.
12	08/07/2022		
13	11/07/2022	Descubre el cuento	Describe las características de los personajes del cuento. Identifica a qué cuento pertenecen los personajes.
14	13/07/2022		
15	14/07/2022	Adivina el cuento	Describe las características de los personajes del cuento. Identifica a qué cuento pertenecen los personajes.
16	15/07/2022		
17	18/07/2022	¿Qué miembro de la familia soy?	Describe a su familia.
18	20/07/2022		
19	21/07/2022	Me presento / Dibujo favorito	Reconoce partes de su cuerpo. Se describe mencionado sus características, gustos y preferencias.
20	22/07/2022		

DESARROLLO DE LAS SESIONES

1. DIMENSIÓN: Planificación

INDICADORES: Describe las características de su personaje.

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Juguemos a los cuentos

FECHA: 20/06/2022 al 21/06/2022

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Se recibe a los niños invitándolos a participar en el juego libre. Después todos los niños pasan a sentarse en media luna para cantar la canción de bienvenida y para conversar sobre la actividad del día, donde se les mencionará el nombre y se recordará las normas de convivencia.	Ficha de observación	Juegos didácticos, pandereta
DESARROLLO	La maestra les enseña una caja donde hay unos personajes en miniatura, ella empezará contándoles la historia y después les dirá, ¿se imaginan si los personajes fuéramos nosotros? Ante esta pregunta los niños tendrán curiosidad de como serían los personajes, y la profesora los invitará al sector de lectura donde uno por uno escogerá un cuento de su interés y representarán su personaje favorito.		Cuentos.
CIERRE	Finalmente, les preguntará que les pareció la actividad, y les expresará sus felicitaciones por la participación. La sesión se terminará realizando dátilo pintura sobre la imagen de un cuento.		Témperas cartulina

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a los cuentos

FECHA: 21/06/2022

VALORES: LOGRADO=1 / NO LOGRADO=0

Nombre del estudiante	Cumplió con los objetivos del taller de juego de roles:			Represento el rol usando las estrategias propuestas por la docente:		
	1.Respetó su turno	2.Siguió las indicaciones	3.Participó de manera voluntaria	4. caracteriza al personaje	5.Describe a su personaje	6.Se expresa con claridad
1. Estudiante	1	1	1	1	1	1
2. Estudiante	1	0	1	1	1	1
3. Estudiante	1	1	1	1	1	1
4. Estudiante	1	1	1	1	1	1
5. Estudiante	1	1	1	0	1	1
6. Estudiante	1	1	1	0	0	0
7. Estudiante	1	0	1	1	1	1
8. Estudiante	1	1	1	1	1	1
9. Estudiante	1	1	1	1	1	0
10. Estudiante	1	0	1	1	1	1
11. Estudiante	1	1	1	1	1	1
12. Estudiante	1	1	1	1	1	1
13. Estudiante	1	1	1	1	1	1
14. Estudiante	1	1	1	1	1	1
15. Estudiante	1	1	1	1	1	1

1. DIMENSIÓN: Planificación

INDICADORES: Describe al servidor de la comunidad

Menciona las acciones que realiza el servidor de la comunidad.

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Conociendo a los servidores de la comunidad

FECHA: 23/06/2022 al 24/06/2022

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Se recibe a los niños invitándolos a participar en el juego libre.</p> <p>Después todos los niños pasan a sentarse en media luna para cantar la canción de bienvenida y para conversar sobre la actividad del día, donde se les mencionará el nombre y se recordará las normas de convivencia.</p>	Ficha de observación	Juegos didácticos, pandereta
DESARROLLO	<p>A continuación, la maestra les mostrará un video de los servidores de la comunidad, y les preguntará a los niños si conocen algunos. Cada niño contará su experiencia, y mencionará a un servidor de la comunidad que él conozca.</p> <p>Después, la maestra les enseñará la caja de sorpresa donde habrá diferentes disfraces de los servidores de la comunidad, cada niño deberá elegir uno y lo presentará.</p>		Caja sorpresa, disfraces de los servidores de la comunidad.
CIERRE	<p>Finalmente, les preguntará que les pareció la actividad, y les expresará sus felicitaciones por la participación.</p> <p>La sesión terminará cantando la canción de los servidores de la comunidad.</p>		Radio.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Conociendo a los servidores de la comunidad

FECHA: 24/06/2022

VALORES: LOGRADO=1 / NO LOGRADO=0

Nombre del estudiante	Cumplió con los objetivos del taller de juego de roles:			Represento el rol usando las estrategias propuestas por la docente:		
	1.Respetó su turno	2.Siguió las indicaciones	3.Participó de manera voluntaria	4. caracteriza al personaje	5.Describe a su personaje	6.Se expresa con claridad
1. Estudiante	1	1	1	1	1	1
2. Estudiante	1	0	1	1	1	1
3. Estudiante	1	1	1	1	1	1
4. Estudiante	1	1	1	1	1	1
5. Estudiante	1	1	1	0	1	1
6. Estudiante	1	1	1	0	0	0
7. Estudiante	1	0	1	1	1	1
8. Estudiante	1	1	1	1	1	1
9. Estudiante	1	1	1	1	1	0
10. Estudiante	1	0	1	1	1	1
11. Estudiante	1	1	1	1	1	1
12. Estudiante	1	1	1	1	1	1
13. Estudiante	1	1	1	1	1	1
14. Estudiante	1	1	1	1	1	1
15. Estudiante	1	1	1	1	1	1

1. DIMENSIÓN: Organización

INDICADORES: Describe las características mencionando los colores de su personaje.

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Soy un super héroe

FECHA: 27/06/2022 - 29/06/2022

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Se recibe a los niños invitándolos a participar en el juego libre. Después todos los niños pasan a sentarse en media luna para cantar la canción de bienvenida y para conversar sobre la actividad del día, donde se les mencionará el nombre y se recordará las normas de convivencia.	Ficha de observación	Juegos didácticos, pandereta
DESARROLLO	A continuación, la maestra les contará un cuento llamado “Soy un super héroe” Después les realizará preguntas sobre el cuento a cada niño. Posterior a eso, la maestra les enseñará los materiales de la actividad (telas de diferentes texturas, antifaces, sombreros, stickers) donde los niños tendrán que crear su super héroe y lo presentarán mencionando sus características.		Telas, sombreros, antifaces, stickers.
CIERRE	Finalmente, les preguntará que les pareció la actividad, y les expresará sus felicitaciones por la participación. La sesión terminará realizando la técnica grafico plástico de embolillado.		Papel crepé de colores, goma.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Soy un superhéroe

FECHA: 29/06/2022

VALORES: LOGRADO=1 / NO LOGRADO=0

Nombre del estudiante	Cumplió con los objetivos del taller de juego de roles:			Represento el rol usando las estrategias propuestas por la docente:		
	1.Respetó su turno	2.Siguió las indicaciones	3.Participó de manera voluntaria	4. caracteriza al personaje	5.Describe a su personaje	6.Se expresa con claridad
1. Estudiante	1	1	1	1	1	1
2. Estudiante	1	0	1	1	1	1
3. Estudiante	1	1	1	1	1	1
4. Estudiante	1	1	1	1	1	1
5. Estudiante	1	1	1	0	1	1
6. Estudiante	1	1	1	0	0	0
7. Estudiante	1	0	1	1	1	1
8. Estudiante	1	1	1	1	1	1
9. Estudiante	1	1	1	1	1	0
10. Estudiante	1	0	1	1	1	1
11. Estudiante	1	1	1	1	1	1
12. Estudiante	1	1	1	1	1	1
13. Estudiante	1	1	1	1	1	1
14. Estudiante	1	1	1	1	1	1
15. Estudiante	1	1	1	1	1	1

1. DIMENSIÓN: Organización

INDICADORES: Crea frases viendo imágenes
Señala los elementos que conforman el cuento.

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Creando cuentos

FECHA: 30/06/2022 - 01/07/2022

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Se recibe a los niños invitándolos a participar en el juego libre. Después todos los niños pasan a sentarse en media luna para cantar la canción de bienvenida y para conversar sobre la actividad del día, donde se les mencionará el nombre y se recordará las normas de convivencia.	Ficha de observación	Juegos didácticos, pandereta
DESARROLLO	La maestra iniciará la actividad mostrándoles a los niños varias imágenes, y cada niño responderá que figura está señalando la maestra, para después iniciar el cuento. La maestra empezará creando el cuento y lo continuarán los niños donde podrán crear el cuento juntos. Cada niño usará su imaginación, y así tener un cuento único y original.		Flash cards, limpia tipo.
CIERRE	Finalmente, les preguntará que les pareció la actividad, y les expresará sus felicitaciones por la participación. La sesión terminará pintando las figuras del cuento.		Crayolas.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Creando cuentos

FECHA: 01/07/2022

VALORES: LOGRADO=1 / NO LOGRADO=0

Nombre del estudiante	Cumplió con los objetivos del taller de juego de roles:			Represento el rol usando las estrategias propuestas por la docente:		
	1.Respetó su turno	2.Siguió las indicaciones	3.Participó de manera voluntaria	4. caracteriza al personaje	5.Describe a su personaje	6.Se expresa con claridad
1. Estudiante	1	1	1	1	1	1
2. Estudiante	1	0	1	1	1	1
3. Estudiante	1	1	1	1	1	1
4. Estudiante	1	1	1	1	1	1
5. Estudiante	1	1	1	0	1	1
6. Estudiante	1	1	1	0	0	0
7. Estudiante	1	0	1	1	1	1
8. Estudiante	1	1	1	1	1	1
9. Estudiante	1	1	1	1	1	0
10. Estudiante	1	0	1	1	1	1
11. Estudiante	1	1	1	1	1	1
12. Estudiante	1	1	1	1	1	1
13. Estudiante	1	1	1	1	1	1
14. Estudiante	1	1	1	1	1	1
15. Estudiante	1	1	1	1	1	1

1. DIMENSIÓN: Ejecución

INDICADORES: Repite la rima.

Menciona los elementos que conforman la rima.

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Jugando con las rimas

FECHA: 04/07/2022 -06/07/2022

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Se recibe a los niños invitándolos a participar en el juego libre. Después todos los niños pasan a sentarse en media luna para cantar la canción de bienvenida y para conversar sobre la actividad del día, donde se les mencionará el nombre y se recordará las normas de convivencia.	Ficha de observación	Juegos didácticos, pandereta
DESARROLLO	A continuación, la maestra dirá que hay unas figuras de animales escondidos (ballenas y gallinas) en el aula y que los niños tendrán que encontrarlos. Después, los niños enseñarán el animal que encontraron y la maestra les preguntará: ¿Cómo son? ¿Dónde viven? ¿de qué color son? ¿Qué comen? Cada niño responderá libremente todo lo que sabe del animal que encontró. Posterior a eso, la maestra le enseñará la rima de la ballena y de la gallina.		Imágenes de pollitos y ballenas.
CIERRE	Finalmente, les preguntará que les pareció la actividad, y les expresará sus felicitaciones por la participación. La sesión terminará con los niños decorando a la ballena y a la gallina.		Papel lustre de colores, goma, escarcha.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugando con las rimas

FECHA: 06/07/2022

VALORES: LOGRADO=1 / NO LOGRADO=0

Nombre del estudiante	Cumplió con los objetivos del taller de juego de roles:			Represento el rol usando las estrategias propuestas por la docente:		
	1.Respetó su turno	2.Siguió las indicaciones	3.Participó de manera voluntaria	4. caracteriza al personaje	5.Describe a su personaje	6.Se expresa con claridad
1. Estudiante	1	1	1	1	1	1
2. Estudiante	1	0	1	1	1	1
3. Estudiante	1	1	1	1	1	1
4. Estudiante	1	1	1	1	1	1
5. Estudiante	1	1	1	0	1	1
6. Estudiante	1	1	1	0	0	0
7. Estudiante	1	0	1	1	1	1
8. Estudiante	1	1	1	1	1	1
9. Estudiante	1	1	1	1	1	0
10. Estudiante	1	0	1	1	1	1
11. Estudiante	1	1	1	1	1	1
12. Estudiante	1	1	1	1	1	1
13. Estudiante	1	1	1	1	1	1
14. Estudiante	1	1	1	1	1	1
15. Estudiante	1	1	1	1	1	1

1. DIMENSIÓN: Ejecución

INDICADORES: Repite la adivinanza.

Describe los elementos que la conforman.

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Jugando a las adivinanzas

FECHA: 07/07/2022- 08/07/2022

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Se recibe a los niños invitándolos a participar en el juego libre. Después todos los niños pasan a sentarse en media luna para cantar la canción de bienvenida y para conversar sobre la actividad del día, donde se les mencionará el nombre y se recordará las normas de convivencia.	Ficha de observación	Juegos didácticos, pandereta
DESARROLLO	A continuación, la maestra les pondrá la canción "Veo veo, ¿que ves?" donde la les irá describiendo las características de distintos elementos animales y los niños tendrán que pensar e identificar que elemento puede ser. Después, la maestra les pedirá que elijan un animal y le pedirá a cada niño que caracterice a un animal para que los demás adivinen, posterior a eso, la maestra le pedirá al resto que traten de adivinar de que animal podría ser. La maestra les contará una adivinanza y los niños tendrán que adivinarla.		Imágenes de fresa, plátano, sol.
CIERRE	Finalmente, les preguntará que les pareció la actividad, y les expresará sus felicitaciones por la participación. La sesión terminará con los niños pintando una mariposa		Papelote blanco, esponjas y témpera amarilla.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugando con las adivinanzas

FECHA: 08/07/2022

VALORES: LOGRADO=1 / NO LOGRADO=0

Nombre del estudiante	Cumplió con los objetivos del taller de juego de roles:			Represento el rol usando las estrategias propuestas por la docente:		
	1.Respetó su turno	2.Siguió las indicaciones	3.Participó de manera voluntaria	4. caracteriza al personaje	5.Describe a su personaje	6.Se expresa con claridad
1. Estudiante	1	1	1	1	1	1
2. Estudiante	1	0	1	1	1	1
3. Estudiante	1	1	1	1	1	1
4. Estudiante	1	1	1	1	1	1
5. Estudiante	1	1	1	0	1	1
6. Estudiante	1	1	1	0	0	0
7. Estudiante	1	0	1	1	1	1
8. Estudiante	1	1	1	1	1	1
9. Estudiante	1	1	1	1	1	0
10. Estudiante	1	0	1	1	1	1
11. Estudiante	1	1	1	1	1	1
12. Estudiante	1	1	1	1	1	1
13. Estudiante	1	1	1	1	1	1
14. Estudiante	1	1	1	1	1	1
15. Estudiante	1	1	1	1	1	1

1. DIMENSIÓN: Ejecución

INDICADORES: Describe las características de los personajes del cuento.
Identifica a qué cuento pertenecen los personajes.

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Descubre el cuento

FECHA: 11/07/2022 - 13/07/2022

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Se recibe a los niños invitándolos a participar en el juego libre. Después todos los niños pasan a sentarse en media luna para cantar la canción de bienvenida y para conversar sobre la actividad del día, donde se les mencionará el nombre y se recordará las normas de convivencia.</p>	Ficha de observación	Juegos didácticos, pandereta
DESARROLLO	<p>La actividad iniciará cantando la canción "hola ¿qué tal?" donde los niños seguirán las indicaciones que dice la canción: puedes aplaudir, te puedes estirar, te puedes agachar, te puedes dar la vuelta, puedes saludar. Después la maestra les enseñara la caja de sorpresas donde los niños encontrarán varios títeres, (3 chanchitos, lobo, liebre, tortuga) cada niño elegirá un personaje y mencionará sus características. Posterior a eso, la maestra les hará la siguiente pregunta: ¿de qué cuento son esos personajes? Los niños tendrán que identificar el cuento correcto.</p>		Títeres de los 3 chanchitos y de la liebre y la tortuga.
CIERRE	<p>Finalmente, les preguntará que les pareció la actividad, y les expresará sus felicitaciones por la participación. La sesión terminará con los niños pintando el cuento que más les gustó.</p>		Crayolas.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Descubre el cuento

FECHA: 13/07/2022

VALORES: LOGRADO=1 / NO LOGRADO=0

Nombre del estudiante	Cumplió con los objetivos del taller de juego de roles:			Represento el rol usando las estrategias propuestas por la docente:		
	1.Respetó su turno	2.Siguió las indicaciones	3.Participó de manera voluntaria	4. caracteriza al personaje	5.Describe a su personaje	6.Se expresa con claridad
1. Estudiante	1	1	1	1	1	1
2. Estudiante	1	1	1	1	1	1
3. Estudiante	1	1	1	1	1	1
4. Estudiante	1	1	1	1	1	1
5. Estudiante	1	1	1	1	1	1
6. Estudiante	1	1	1	0	0	0
7. Estudiante	1	1	1	1	1	1
8. Estudiante	1	1	1	1	1	1
9. Estudiante	1	1	1	1	1	0
10. Estudiante	1	1	1	1	1	1
11. Estudiante	1	1	1	1	1	1
12. Estudiante	1	1	1	1	1	1
13. Estudiante	1	1	1	1	1	1
14. Estudiante	1	1	1	1	1	1
15. Estudiante	1	1	1	1	1	1

1. DIMENSIÓN: Ejecución

INDICADORES: Describe las características de los personajes del cuento.
Identifica a qué cuento pertenecen los personajes.

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Adivina el personaje

FECHA: 14/07/2022 - 15/07/2022

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Se recibe a los niños invitándolos a participar en el juego libre. Después todos los niños pasan a sentarse en media luna para cantar la canción de bienvenida y para conversar sobre la actividad del día, donde se les mencionará el nombre y se recordará las normas de convivencia.	Ficha de observación	Juegos didácticos, pandereta
DESARROLLO	La actividad iniciará cantando la canción "hola ¿qué tal?" donde los niños seguirán las indicaciones que dice la canción: puedes aplaudir, te puedes estirar, te puedes agachar, te puedes dar la vuelta, puedes saludar. Después la maestra les enseñara la caja de sorpresas donde los niños encontrarán tarjetas de los personajes de cuentos. Cada niño elegirá un personaje y mencionará sus características. Posterior a eso, la maestra les hará la siguiente pregunta: ¿qué personaje es? Los niños tendrán que identificar el personaje		Títeres de personajes.
CIERRE	Finalmente, les preguntará que les pareció la actividad, y les expresará sus felicitaciones por la participación. La sesión terminará con los niños pintando los personajes del cuento.		Crayolas.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Adivina el personaje

FECHA: 15/07/2022

VALORES: LOGRADO=1 / NO LOGRADO=0

Nombre del estudiante	Cumplió con los objetivos del taller de juego de roles:			Represento el rol usando las estrategias propuestas por la docente:		
	1.Respetó su turno	2.Siguió las indicaciones	3.Participó de manera voluntaria	4. caracteriza al personaje	5.Describe a su personaje	6.Se expresa con claridad
1. Estudiante	1	1	1	1	1	1
2. Estudiante	1	1	1	1	1	1
3. Estudiante	1	1	1	1	1	1
4. Estudiante	1	1	1	1	1	1
5. Estudiante	1	1	1	1	1	1
6. Estudiante	1	1	1	1	0	0
7. Estudiante	1	1	1	1	1	1
8. Estudiante	1	1	1	1	1	1
9. Estudiante	1	1	1	1	1	0
10. Estudiante	1	1	1	1	1	1
11. Estudiante	1	1	1	1	1	1
12. Estudiante	1	1	1	1	1	1
13. Estudiante	1	1	1	1	1	1
14. Estudiante	1	1	1	1	1	1
15. Estudiante	1	1	1	1	1	1

1. DIMENSIÓN: Ejecución

INDICADORES: Describe a su familia.

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: ¿qué miembro de la familia soy?

FECHA: 18/07/2022 - 20/07/2022

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Se recibe a los niños invitándolos a participar en el juego libre. Después todos los niños pasan a sentarse en media luna para cantar la canción de bienvenida y para conversar sobre la actividad del día, donde se les mencionará el nombre y se recordará las normas de convivencia.	Ficha de observación	Juegos didácticos, pandereta
DESARROLLO	La actividad iniciará con la canción "Mi familia" donde los niños acompañarán tocando los instrumentos. Después la maestra llamará a cada uno para que presente a su familia (foto). Cada niño mencionará como son los miembros de su familia (papá, mamá, hermano(a) y abuelos) Posterior a eso jugarán el juego: ¿qué miembro de la familia soy? La maestra les entregará la imagen de un papá, mamá, abuelo o abuela y los niños tendrán que mencionar las características de su personaje y al final dirán que personaje están representando.		Instrumentos musicales, fotos de la familia.
CIERRE	Finalmente, les preguntará que les pareció la actividad, y les expresará sus felicitaciones por la participación. La sesión terminará con los niños decorando la foto de su familia.		Témpera de colores, plastilina.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿Qué miembro de la familia soy?

FECHA: 20/07/2022

VALORES: LOGRADO=1 / NO LOGRADO=0

Nombre del estudiante	Cumplió con los objetivos del taller de juego de roles:			Represento el rol usando las estrategias propuestas por la docente:		
	1.Respetó su turno	2.Siguió las indicaciones	3.Participó de manera voluntaria	4. caracteriza al personaje	5.Describe a su personaje	6.Se expresa con claridad
1. Estudiante	1	1	1	1	1	1
2. Estudiante	1	0	1	1	1	1
3. Estudiante	1	1	1	1	1	1
4. Estudiante	1	1	1	1	1	1
5. Estudiante	1	1	1	0	1	1
6. Estudiante	1	1	1	1	1	0
7. Estudiante	1	1	1	1	1	1
8. Estudiante	1	1	1	1	1	1
9. Estudiante	1	1	1	1	1	0
10. Estudiante	1	0	1	1	1	1
11. Estudiante	1	1	1	1	1	1
12. Estudiante	1	1	1	1	1	1
13. Estudiante	1	1	1	1	1	1
14. Estudiante	1	1	1	1	1	1
15. Estudiante	1	1	1	1	1	1

1. DIMENSIÓN: Ejecución

INDICADORES: Reconoce partes de su cuerpo.

Se describe mencionado sus características, gustos y preferencias.

2. DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD: Me presento

FECHA: 21/07/2022 - 22/07/2022

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Se recibe a los niños invitándolos a participar en el juego libre. Después todos los niños pasan a sentarse en media luna para cantar la canción de bienvenida y para conversar sobre la actividad del día, donde se les mencionará el nombre y se recordará las normas de convivencia.	Ficha de observación	Juegos didácticos, pandereta
DESARROLLO	La actividad inicia con la canción "Mi carita, posterior a eso, la maestra les enseñará una maqueta de una cara que está incompleta y les preguntará a los niños: ¿Qué le falta?, ellos responderán las partes que le faltan a esa cara. La maestra los felicitará y les dirá que todos tiene una cara que es única y especial. Y seguirá con otra pregunta: ¿qué le falta a esa carita para que este completa, así como ustedes? Para poder concretar su respuesta la maestra les mostrará las imágenes de acciones como: correr, saltar, jugar, pintar. Y les preguntará: ¿qué le falta a esa carita para que pueda correr? Y los niños tendrán que pensar y responder. Después la maestra completará la maqueta con ayuda de los niños y conversarán sobre las características de la maqueta (niño), y así empezar cada uno de los niños a presentarse.		Maqueta del cuerpo humano.
CIERRE	Finalmente, les preguntará que les pareció la actividad, y les expresará sus felicitaciones por la participación. La sesión terminará con los niños pintando a un niño y las niñas pintando a una niña.		Crayolas y plumones.

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Me presento

FECHA: 22/07/2022

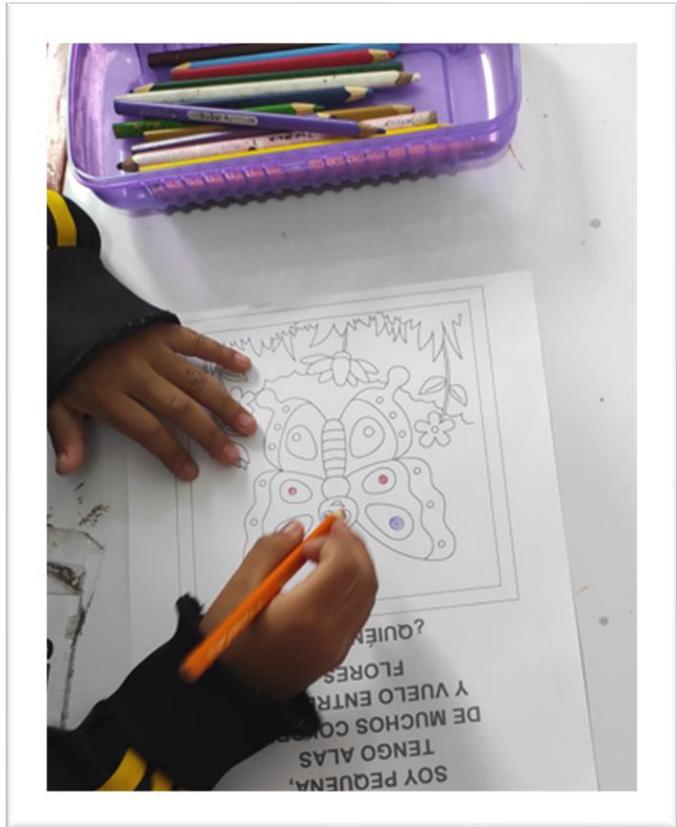
VALORES: LOGRADO=1 / NO LOGRADO=0

Nombre del estudiante	Cumplió con los objetivos del taller de juego de roles:			Represento el rol usando las estrategias propuestas por la docente:		
	1.Respetó su turno	2.Siguió las indicaciones	3.Participó de manera voluntaria	4. caracteriza al personaje	5.Describe a su personaje	6.Se expresa con claridad
1. Estudiante	1	1	1	1	1	1
2. Estudiante	1	0	1	1	1	1
3. Estudiante	1	1	1	1	1	1
4. Estudiante	1	1	1	1	1	1
5. Estudiante	1	1	1	1	1	1
6. Estudiante	1	1	1	1	0	0
7. Estudiante	1	0	1	1	1	1
8. Estudiante	1	1	1	1	1	1
9. Estudiante	1	1	1	1	1	0
10. Estudiante	1	0	1	1	1	1
11. Estudiante	1	1	1	1	1	1
12. Estudiante	1	1	1	1	1	1
13. Estudiante	1	1	1	1	1	1
14. Estudiante	1	1	1	1	1	1
15. Estudiante	1	1	1	1	1	1

Anexo 7: Registro fotográfico









UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MENDOZA NÚÑEZ ROSSICIELO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis Completa titulada: "Taller juego de roles para desarrollar el lenguaje oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Privada de Lima, 2022.", cuyo autor es ORE GONZALES GINGER KATIUSKA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 28 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MENDOZA NÚÑEZ ROSSICIELO DNI: 48111388 ORCID 0000-0001-5691-538X	Firmado digitalmente por: RMENDOZAN el 26-09- 2022 08:57:57

Código documento Trilce: TRI - 0424862