ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "AREQUIPA"

PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL A TRAVÉS DE JUEGOS VERBALES EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN, DEL DISTRITO DE JACOBO HUNTER, 2022.

TESIS PRESENTADA POR LAS BACHILLERES:

CHOQUE COSI, Mayra Amelia
PUMA CCORPUNA, Evelyn
SENCIA SAPACAYO, Evelin Lourdes

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL.

AREQUIPA- PERÚ

2026

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "AREQUIPA"

PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL

DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL A TRAVÉS DE JUEGOS VERBALES EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN, DEL DISTRITO DE JACOBO HUNTER, 2022.

TESIS PRESENTADA POR LAS BACHILLERES:

CHOQUE COSI, Mayra Amelia
PUMA CCORPUNA, Evelyn
SENCIA SAPACAYO, Evelin Lourdes

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL.

Asesor: Mg. Durand Gómez, Emma Lourdes

AREQUIPA- PERÚ

2026

JURADO CALIFICADOR

MG. MARÍA ELENA MONTESINOS CHÁVEZ
PRESIDENTE

MG. IVETTE SHIRLEY PARIENTE ARENAS
VOCAL

MG. ALBERTO CÁCERES MENDIGURE
SECRETARIO

Resultados: Aprobado por unanimidad

Observaciones:

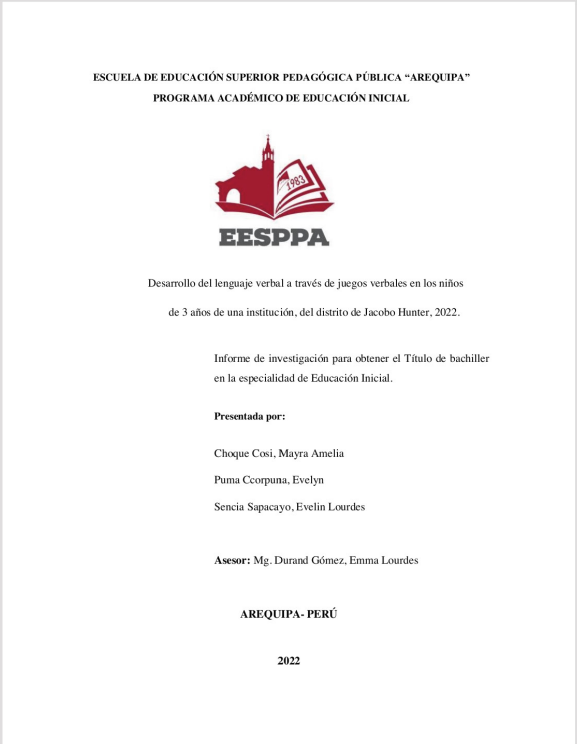
Fecha: 29 de abril de 2026

Recibo digital

Este recibo confirma quesu trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Jeferson Ccorisapra Quintana
Título del ejercicio:	Tarea 10
Título de la entrega:	TESIS - CHOQUE PUMA Y SENCIA 27
Nombre del archivo:	abril.docx
Tamaño del archivo:	TESIS_-_CHOQUE_PUMA_Y_SENCIA_27_abril.docx526.36K
Total páginas:	134
Total de palabras:	28,148
Total de caracteres:	151,291
Fecha de entrega:	17-may.-2024 02:25a. m. (UTC+0300)
Identificador de la entre…	2381396032
Coincidencias:	21%



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "AREQUIPA"
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL

EESPPA

Desarrollo del lenguaje verbal a través de juegos verbales en los niños de 3 años de una institución, del distrito de Jacobo Hunter, 2022.

Informe de investigación para obtener el Título de bachiller en la especialidad de Educación Inicial.

Presentada por:

Choque Cosi, Mayra Amelia

Puma Ccorpuna, Evelyn

Sencia Sapacayo, Evelin Lourdes

Asesor: Mg. Durand Gómez, Emma Lourdes

AREQUIPA- PERÚ

2022

Derechos de autor 2024 Turnitin. Todos los derechos reservados.

TESIS - CHOQUE PUMA Y SENCIA 27 abril.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

21%	20%	5%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	ispa.edu.pe:8080 Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	prezi.com Fuente de Internet	<1%
9	fonoaudiologia.net Fuente de Internet	

El niño empieza a percibir el mundo, no solo a través de sus ojos, sino también a través de su habla.

Lev Vygotsky

DEDICATORIA

La presente tesis va dedicado a mi hija Ángeles que es mi fuente de motivación a mi hermano Frank, mis padres Lidia y César por su apoyo incondicional en la parte afectiva, moral y económica.

Mayra

La presente tesis está dedicada a mi tía Silvia; a mis padres Victoria, Eleodoro y las personas que me brindaron su apoyo incondicional, durante la realización de este nuevo proyecto.

Evelyn

El presente trabajo de investigación va dedicado a mi familia, sobre todo a mis padres Wilber y Magdalena, debido a que me brindaron un apoyo incondicional durante el proceso de mi formación académica.

Evelin Lourdes

ÍNDICE

EPIGRAFE....iii
DEDICATORIA v
ÍNDICE DE TABLAS ix
ÍNDICE DE FIGURAS....x
RESUMEN....xii
ABSTRACT....xiii
INTRODUCCIÓN xiv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1.1. Contexto de la investigación 1
1.1.1 Descripción del contexto....1
1.1.2 Descripción de los beneficiarios....2
1.2 Identificación del problema....2
1.2.1 Realidad académica del aula 2
1.2.2 Priorización y análisis de la situación problemática 3
1.2.3 Enunciado exploratorio y pregunta de acción 6
1.2.4 Justificación....6
1.3 Categorías y subcategorías 7
1.4 Objetivos de investigación 8
1.4.1 Objetivo general 8
1.5 Sustento teórico....8
1.5.1 Antecedentes investigativos 8
1.5.1 Marco teórico conceptual 12
Definiciones básicas....12
1.6 Fundamentos teóricos....16

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

2.1 Diseño metodológico de la investigación 30

2.1.1 Tipo de investigación 30

2.1.2 Diseño de la metodológico 31

2.1.3 Población Beneficiada 32

2.2 Técnicas e instrumentos de recojo de la información 32

2.3 Estrategias para el desarrollo del plan de acción 33

2.4 Plan de acción 34

2.5 Planificación de las actividades 36

2.6. Estrategias de trabajo de campo, procesamiento y análisis/discusión de la información 41

2.7. Consideraciones éticas 42

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Resultados de la línea base 43

3.2 Resultados de la acción 46

3.2.1 Subcategoría de recursos verbales 46

3.2.1.1 En cuanto al indicador vocabulario 47

En cuanto al indicador vocabulario 47

3.2.1.2 En cuanto al indicador preguntas 48

3.2.3 Subcategoría recursos no verbales 50

3.2.3.1 En cuanto al indicador gestuales 51

3.2.3.2 En cuanto al indicador expresión corporal 52

3.2.4 En cuanto al nivel de impacto 53

3.2.5 En cuanto a la triangulación 54

3.3 Relato de la experiencia 55
CONCLUSIONES 57
SUGERENCIAS 58
REFERENCIAS 59
ANEXOS 63

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA 32

TABLA 2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DEL PLAN DE ACCIÓN 33

TABLA 3 PLAN DE ACCIÓN 34

TABLA 4 PLAN DE ACCIÓN GENERAL 36

TABLA 5 PLANES DE ACCIÓN ESPECÍFICOS 37

TABLA 6 EN CUANTO A LA SUBCATEGORÍA RECURSOS VERBALES 43

TABLA 7 EN CUANTO A LA SUBCATEGORÍA RECURSOS NO VERBALES 44

TABLA 8 EN CUANTO A LA SUBCATEGORÍA RECURSOS VERBALES 46

TABLA 9 EN CUANTO AL INDICADOR PRELINGÜÍSTICA 47

TABLA 10 EN CUANTO AL INDICADOR LINGÜÍSTICAS 48

TABLA 11 EN CUANTO AL INDICADOR COMUNICACIÓN 49

TABLA 12 EN CUANTO A LA SUBCATEGORÍA RECURSOS NO VERBALES 50

TABLA 13 EN CUANTO AL INDICADOR GESTUALES 51

TABLA 14 EN CUANTO AL INDICADOR EXPRESIÓN CORPORAL 52

TABLA 15 EN CUANTO AL NIVEL DE IMPACTO 53

TABLA 16 TRIANGULACIÓN 54

TABLA 17 RELATO DE LA EXPERIENCIA 55

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS 5

FIGURA 5 MODELO DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA 30

INDICE DE ANEXOS

ANEXOS **63**
ANEXO 1 ..... **64**
ANEXO 2 ..... **65**
ANEXO 3 ..... **66**
ANEXO 4 ..... **67**
ANEXO 5 ..... **71**
ANEXO 6 ..... **75**
ANEXO 7 ..... **79**
ANEXO 8 ..... **83**
ANEXO 9 ..... **87**
ANEXO 10 ..... **91**
ANEXO 11 ..... **95**
ANEXO 12 ..... **99**
ANEXO 13 ..... **104**
ANEXO 14 ..... **108**
ANEXO 15 ..... **112**

RESUMEN

El presente estudio de investigación “Desarrollo del lenguaje verbal a través de juegos verbales en los niños de 3 años de una institución, del distrito de Jacobo Hunter, 2022“, tuvo como objetivo principal desarrollar el lenguaje verbal con la aplicación de los juegos verbales en los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter, 2022.

La metodología empleada para la investigación fue el enfoque cualitativo, básico, de diseño investigación acción con perspectiva técnico-científico, de enfoque práctico participativo y de tipo acción participativa. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y los instrumentos son: el diario de campo y lista de cotejo.

Los resultados obtenidos después de la aplicación de las actividades propuestas son las siguientes; La mayoría de los niños lograron una intención comunicativa con su entorno; Lograron transmitir una intención comunicativa mediante preguntas y respuestas; hubo una comprensión del vocabulario nuevo, lo que evidencio una mejor interacción; Los niños mostraron mejoras en su gesticulación, demostrando confianza a través de su expresión corporal y modulación de su voz; Por ultimo los niños fortalecieron su lenguaje verbal y no verbal a través de actividades de dramatización, logrando imitar con facilidad a su personaje, realizando muchas gesticulaciones, expresión corporal y cambios de voz.

Palabras claves:

Desarrollo del lenguaje, lenguaje verbal y juegos verbales.

ABSTRACT

The main objective of this research study, "Development of Verbal Language through Word Games in 3-Year-Old Children at an Institution in the Jacobo Hunter District, 2022," was to develop verbal language through the use of word games in 3-year-old children at an institution in the Jacobo Hunter District, 2022.

The methodology used for the research was a qualitative, basic approach, using an action research design with a technical-scientific perspective, a participatory practical approach, and participatory action. Observation was used for data collection, and the instruments used were a field diary and a checklist.

The results obtained after implementing the proposed activities were as follows: Most of the children achieved a communicative intent with their surroundings; They were able to convey a communicative intent through questions and answers; there was an understanding of the new vocabulary, which demonstrated improved interaction; The children showed improvements in their gestures, demonstrating confidence through their body language and voice modulation; Finally, the children strengthened their verbal and nonverbal language skills through role-playing activities, easily imitating their characters, using numerous gestures, body language, and voice changes.

Keywords:

Language development, verbal language, and word games.

INTRODUCCIÓN

La comunicación en la etapa infantil de 3 años se caracteriza por la ilación de oraciones cortas y el entendimiento de sus necesidades. Durante los primeros encuentros con los niños, se observó que tenían dificultades de interacción con la docente y compañeros. Un momento resaltante ocurrió durante la actividad 'Los animales de la granja'; en esta interacción, los niños identificaban a los animales mediante señas e imitaciones de sonidos, sin embargo, no mencionaban sus nombres.

Un aspecto importante en esta etapa, es que los niños desarrollen un lenguaje que les permita expresarse con palabras y gestos. Por ello se planteó como estrategia realizar juegos verbales; esta metodología consiste en desarrollar actividades lúdicas, basadas en la exploración de palabras, sonidos y significados. Además, ayuda a desarrollar su vocabulario, pronunciación, fluidez verbal y creatividad.

Considerando estos aspectos importantes en el desarrollo del lenguaje en los niños; el presente estudio de investigación tiene como objetivo desarrollar el lenguaje verbal con la aplicación de los juegos verbales en los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter.

La metodología empleada para la investigación fue el enfoque cualitativo, de diseño investigación acción con perspectiva técnico-científico, de enfoque práctico participativo y de tipo acción participativa. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y lista de cotejo.

Por último, la estructura del trabajo de investigación presenta tres capítulos: En el primer capítulo se da a conocer la problemática y el contexto donde se desarrolló la investigación. En un segundo capítulo se precisa el tipo y diseño de investigación, la población beneficiada y el plan de acción. En el tercer capítulo se presenta la discusión y los resultados logrando evidenciar los hallazgos de la investigación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1.1. Contexto de la investigación

1.1.1 Descripción del contexto

Contexto externo

La presente investigación se desarrolló en una institución educativa inicial, ubicada en el departamento de Arequipa, del distrito de Jacobo Hunter. Localizada a una cuadra del Centro de Educación Ocupacional de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa (CEO-UNSA) y está a la paralela de la institución educativa pública del nivel primario (mixta) "I. E. 40207 - Mariano Melgar Valdivieso". Asimismo, alrededor se encuentran: cuatro tiendas, una farmacia, un mercado central, restaurantes y otros negocios, por lo cual el movimiento peatonal es concurrido.

Contexto interno

La infraestructura de la institución cuenta con dos ambientes, en el primer piso se ubican las aulas de 3 y 4 años, en el segundo 5 años. Ambos ambientes cuentan con un patio recreacional, tienen acceso a los SSHH, cuentan con las medidas de protección y lavado de manos las cuales están al alcance de los niños. El aula del grupo de muestra es amplia, las paredes están pintadas con colores suaves, cuenta con sectores implementados acorde a sus necesidades y sus mobiliarios se encuentran en buen estado, siguiendo la normativa del Ministerio de Educación.

1.1.2 Descripción de los beneficiarios

Los niños de la institución viven en el distrito de Jacobo Hunter - Arequipa. Ellos tienen 3 años, siendo; 13 niñas y 12 niños, este grupo se caracteriza por participar en actividades de la comunidad; además, cuentan con una infraestructura adecuada y estimulante brindada por el ministerio, esto se refleja en las aulas, patios recreativos y servicios.

En relación a la influencia familiar en muchas ocasiones no favorecen la autonomía del niño, puesto que las interacciones internas postergan el desarrollo integral de sus hijos. Ante estas situaciones, el grupo investigador no está considerando integrar a los PPFF durante la ejecución de las actividades.

1.2 Identificación del problema

1.2.1 Realidad académica del aula

Se observo que los niños no tenían una buena vocalización al momento de expresarse y se les dificultaba entablar un diálogo fluido durante su jornada escolar, así mismo, se pudo identificar que algunos niños están en la etapa del balbuceo; mencionan una mínima cantidad de palabras y tienen limitada vocalización. En la práctica pedagógica esta situación era constante debido a que muchos niños se frustraban al no ser comprendidos, mostrando desinterés y exclusión entre ellos mismos.

Actualmente los estudiantes de 3 años realizan diversas actividades que incluyen las áreas de Comunicación, Ciencia y Tecnología, Matemática, Personal Social y Psicomotriz, las cuales se desarrollan diariamente. Cabe resaltar que la

institución realiza actividades acordes al contexto de los estudiantes, priorizando sus necesidades e intereses. A continuación, se detalla la realidad del aula en cada una de las áreas:

Comunicación: Se evidenció una escasa interacción entre niños y niñas durante las actividades diarias, debido a que tenían dificultad al pronunciar palabras y un limitado vocabulario, como consecuencia los niños se frustraban, lloraban de impotencia y tenían bajo nivel de atención durante toda la jornada escolar.

Ciencia y Tecnología: Los niños mostraban interés por descubrir los sonidos onomatopéyicos de su entorno, mostrando curiosidad vivir experiencias nuevas.

Matemática: En cuanto a esta área se observó que no se estuvo desarrollando de manera constante desde inicio de año, sin embargo, los niños demostraban un interés especial y comprensión en las diferentes actividades tratadas.

Personal Social: En esta área los niños se frustraban al no poder expresar ciertas palabras, esto les limitaba entablar una relación cordial con sus compañeros y docente.

Psicomotriz: Los niños evidencian gran interés por esta área, ya que les permitía desenvolverse con mucha libertad, consiguiendo así un buen desarrollo de su psicomotricidad.

1.2.2 Priorización y análisis de la situación problemática

Durante nuestra observación se identificó muchas problemáticas, sin embargo, seleccionamos de acuerdo a la población mayoritaria que la padece. Por tal

motivo, se determina la importancia del desarrollo de competencias y habilidades comunicativas en los niños. Ello permite plantear diversas alternativas de solución para una mejora en la maduración del lenguaje.

Durante los últimos años de pandemia a nivel mundial, el sistema educativo tuvo cambios; el nivel de aprendizaje disminuyo. Por otro lado, los padres han ido adoptando comportamientos sobreprotectores con sus hijos. Estos factores pueden influir en la maduración del lenguaje en los niños.

En la elaboración del árbol de problemas identificamos el factor más importante de la problemática. Está referido al desinterés por comunicarse, carencia de estrategias de juegos verbales, desinterés por aplicar juegos verbales en aula. Al identificar estas causas que generan la problemática se reconoció el impacto que estos traen a los niños, los cuales son; no se comunican con fluidez, dificultades por expresarse y frustración al comunicarse.

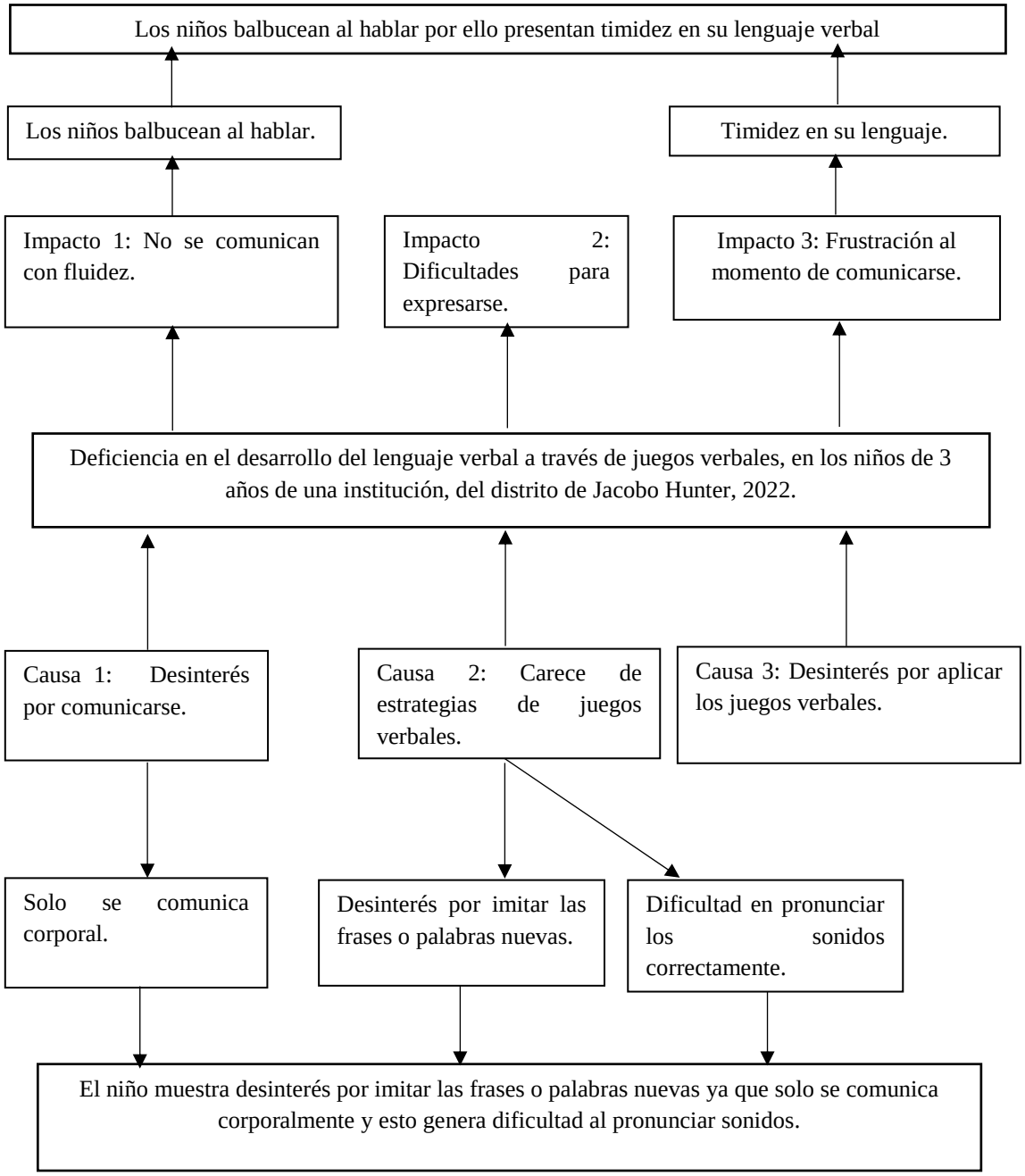
Al considerar los impactos negativos se puede identificar dificultades en el aprendizaje de los niños, es ahí que surge el problema de comunicación entre docente y alumnos. Al no tener una interacción verbal, los niños no pueden incrementar su léxico, lo cual refleja un limitado número de uso de palabras.

Frente a la problemática se puede plantear algunas alternativas de solución, las cuales son; determinar el nivel de lenguaje verbal, incrementar los recursos verbales, afianzar los recursos no verbales, evaluar los juegos verbales, esto ayudara al niño a comunicarse corporal y verbalmente, incrementando su léxico y fluides verbal. Estas estrategias serán aplicadas a través de actividades y revisadas oportunamente. Los

participantes directos son los niños, puesto que se busca la mejora en su lenguaje verbal.

Figura 1

Árbol de problemas



Fuente: Elaboración propia.

1.2.3 Enunciado exploratorio y pregunta de acción

Durante la práctica que se realizó en la institución educativa, se observó que los niños tenían dificultades para comunicarse, debido a una mala gesticulación. Considerando ello se realiza una investigación que permita resolver el problema denominado, desarrollo del lenguaje verbal a través de juegos verbales en los niños de 3 años de una institución, del distrito de Jacobo Hunter, 2022.

Se identificó en los niños el poco uso de lenguaje verbal durante sus interacciones, ya que al solicitar algo ellos solo utilizan señas o gestos, por consecuente la docente tiene una limitada comunicación con los niños. Considerando estos acontecimientos el grupo investigador plantea la siguiente pregunta de acción:

- ¿Cómo los juegos verbales permiten desarrollar el lenguaje verbal en niños de 3 años, de una institución?

1.2.4 Justificación

El trabajo de investigación tiene características de originalidad, porque busca aplicar juegos verbales para mejorar la comunicación de los niños de 3 años, se consideró esta problemática, dado que, nunca antes se ha realizado un estudio sobre el lenguaje verbal en la institución educativa. Siendo la primera vez que se permite involucrar a un grupo investigador para dar solución a la problemática.

Este proyecto es significativo debido a que ayudará al niño en su interacción social, desarrollar las competencias y capacidades comunicativas durante las actividades de aprendizaje y su formación como ciudadano. Este proyecto permitirá que los niños entablen un dialogo fluido y coherente.

Esta investigación demuestra pertinencia, puesto que está relacionada a la formación académica y profesional como docente de educación inicial. Además, contempla el desarrollo del diseño curricular básico DCBN, es decir forma parte de las funciones de buscar estrategias que permitan solucionar la problemática identificada.

El proyecto es viable porque se cuenta con los recursos necesarios para el desarrollo de las estrategias educativas, además se dispone del tiempo preciso para el desarrollo de las actividades educativas dentro de la institución, por otro lado, todas las investigadoras participan activamente. Del mismo modo cuenta con la orientación de una magister en la educación superior en el área de comunicación.

La presente investigación aporta al campo pedagógico, dado que estas actividades pueden ser replicadas en otros contextos. También busca una mejora comunicativa para los ciudadanos del futuro, y así desarrollar su capacidad de comunicarse y enfrentarse a diferentes situaciones de su vida diaria.

1.3 Categorías y subcategorías

Categorías	Subcategorías	Indicadores
LENGUAJE VERBAL	Recursos verbales	Vocabulario Preguntas Narración
	Recursos no verbales	Gestual Expresión corporal Modulación de voz.
JUEGOS VERBALES	Imitación de los sonidos	Canciones. Pictogramas. Adivinanzas. Cuentos. Dramatización.

1.4 Objetivos de investigación

1.4.1 Objetivo general

Desarrollar el lenguaje verbal con la aplicación de los juegos verbales en los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter, 2022.

1.4.2 Objetivos específicos

Determinar el nivel lenguaje verbal en los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter, 2022.

Implementar los recursos verbales en los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter, 2022.

Afianzar los recursos no verbales en los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter, 2022.

Evaluar el impacto de la aplicación de los juegos verbales en el lenguaje verbal de los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter, 2022.

1.5 Sustento teórico

1.5.1 Antecedentes investigativos

Antecedentes internacionales

Gonzalez y Peralta (2021) La investigación tiene como título: "*Estrategias didácticas para la estimulación del lenguaje en niños - niñas del subnivel II de 4 a 5 años en Cuenca"*. Tiene como objetivo contribuir a la estimulación del desarrollo del lenguaje con estrategias didácticas de acuerdo a las destrezas del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en los niños. Utilizó la metodología juego-trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Llegó a la conclusión, donde el diseño e implementación de estrategias didácticas desde el

uso de la metodología juego-trabajo favoreció en gran medida a la participación e interacción de los niños.

Alvaro y Becerra (2022) la investigación titulada: "*Estimulación del lenguaje oral a través de la literatura infantil en niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Herlinda Toral*". El objetivo que tiene es proponer nuevas estrategias para el desarrollo del lenguaje oral mediante la literatura infantil. El método seleccionado es investigación-acción. En conclusión, evalúo el plan de acción de las actividades lúdicas a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos tanto a los padres de familia, infantes y docentes. Es así, que diagnosticó el desarrollo, el nivel y las dificultades del lenguaje con respecto al vocabulario, expresión, comprensión y el uso del lenguaje verbal y no verbal.

Toledo y Monge (2021). La investigación tiene como título: *"Estrategias didácticas lúdicas para potenciar el desarrollo del lenguaje verbal en niños/as de 4 a 5 años del Centro De Educación Inicial" Luis Cordero*" Cuenca Ecuador. El objetivo que tiene es proponer estrategias didácticas lúdicas mediante una página web que contribuyan con el desarrollo del lenguaje verbal. La investigación aplicada es descriptiva porque se enfocó en conocer y comprender el contexto dentro del campo de estudio. Concluye que la mayor parte de los niños perfeccionaron su pronunciación en las letras r y s, interactuando mediante conversaciones en un contexto determinado. de igual manera se alcanzó el fortalecimiento de los niveles de desarrollo del lenguaje a través de estrategias didácticas- lúdicas.

Vásquez (2019), investigación que lleva como título: "*Juegos verbales mediados por TIC para fortalecer la pronunciación en niños de 4 años"*. Tiene el objetivo de implementar juegos verbales mediados por TIC para el fortalecimiento de la pronunciación en los niños de cuatro años. El tipo de enfoque de investigación es cualitativo. Finaliza, que los niños demuestran problemas en varias áreas del lenguaje.

Antecedentes nacionales

Castillo (2023) en la tesis titulada: *"Programa de juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de cuatro años del nivel inicial, Lambayeque – 2021", Lambayeque – Perú.* Tuvo como objetivo proponer un programa de juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de cuatro años. Realizó un estudio descriptivo propositivo, con un enfoque cuantitativo no experimental para analizar la influencia de la falta de interacción en el desarrollo de los niños. En el cual, encontró que el 53% de los niños aun presentan dificultades comunicativas, lo que puede afectar su desarrollo. Empleó tres métodos Mabel Condemarín, Aiken y desarrollo del lenguaje en sus dimensiones. Concluye que el método de Condemarín tuvo un efecto positivo en el desarrollo del lenguaje de los niños.

Paredes (2022) en la tesis titulada: *"Juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de la UGEL 01, 2022", Lima – Perú.* Tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral. Desarrolló el tipo de investigación aplicada, con enfoque cuantitativo y cuasiexperimental, llegando a la conclusión que los juegos verbales usados fueron un apoyo primordial en el desarrollo del lenguaje verbal en los niños, en donde acepta que el objetivo general si se logró en los niños de 5 años. Donde la dimensión fonológica, semántica y sintáctica se desarrollaron de manera significativa.

Parea (2021) en la tesis titulada: *Juegos verbales en la expresión oral en niños de nivel inicial UGEL 01 2021, Lima – Perú.* Tiene como objetivo explicar la influencia de los juegos verbales en la expresión oral en los niños del nivel inicial. El tipo de investigación es de nivel explicativo, de diseño experimental. Llegó a la conclusión de que la estimulación a través de juegos verbales tiene un impacto positivo en la expresión y comprensión del

significado de las palabras en los niños. El porcentaje de dificultades en el lenguaje disminuye cuando reciben estimulación temprana, factor lo ayuda a comunicarse con mayor facilidad.

Antecedentes locales

Menacho y Yucra (2018) en la tesis titulada: *"Estrategias de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 4 años de edad, de la institución educativa inicial, Charcana, Arequipa, 2018.* Tiene como objetivo aplicar las estrategias de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 4 años de edad. El enfoque de investigación es cuantitativo. En el que, muestran que las estrategias de juegos facilitan el desarrollo del lenguaje verbal en los niños en un 50% quienes logran expresarse adecuadamente, en un inicio apreciaron que el 30% de los niños estaban en progreso. Luego, que realizaron el pre test, alcanzaron los resultados de logró en la mayoría de los niños.

Caceres y Ramos (2018) en la tesis titulada: **"***Aplicación de técnicas participativas de canciones, adivinanzas, dibujos y ejercicios orofaciales para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños de 3 años de edad en la institución educativa inicial Cuna-Jardín UNSA-cercado, Arequipa 2018".* Tiene el objetivo de diagnosticar, elaborar y aplicar técnicas participativas para estimular el desarrollo del lenguaje en niños de 3 años. El diseño de investigación se basó en el enfoque cualitativo. Al aplicar los talleres y realizar el post test, lograron obtener resultados positivos, la mayoría de los niños reconocen los sonidos de los fonemas, así logrando el desarrollo de su lenguaje fluido y articulación del lenguaje según su edad cronológica.

Coaquira (2021) e*n la tesis titulada: "Juegos verbales habilidades orales de los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulces Brotecitos del distrito de Uchumayo, Arequipa – 2021".* Tiene como objetivo determinar la relación entre los juegos verbales y las habilidades orales de los niños de 5 años. El diseño de investigación es no experimental debido a que no manipuló las variables y es transversal porque recogieron la información en un solo momento, durante un periodo. Concluye, que el 70% de niños se encuentran en un nivel de inicio en juegos verbales, mientras que las habilidades orales se encuentran en un 78% en el mismo nivel.

1.5.1 Marco teórico conceptual

Definiciones básicas

Lenguaje verbal

El lenguaje es la capacidad exclusiva del ser humano para abstraer, conceptualizar y comunicarse. Los humanos creamos un número infinito de oraciones a partir de un número finito de elementos, y también recreamos la lengua. La representación de dicha capacidad es lo que conocemos como idioma. (Muñoz, 2006)

Recursos verbales

Los recursos lingüísticos son herramientas y estrategias utilizadas para enriquecer la comunicación y facilitar la expresión de ideas, sentimientos y pensamientos. A menudo aprendemos intuitivamente o por necesidad. (Ruiz, P. 2019)

Vocabulario

El vocabulario es un componente esencial del lenguaje verbal y se refiere al conjunto de palabras y expresiones que una persona conoce y utiliza para comunicarse. (Beck & Kucan, 2002)

Preguntas

Las preguntas son enunciados que se utilizan para solicitar información, aclaraciones, opiniones o respuestas sobre un tema específico. Además, es una herramienta fundamental que permite a las personas interactuar, aprender y comprender mejor a los demás. (Brown, 2001)

Narración

La narración es una forma de comunicación que implica contar una historia o relatar eventos de manera estructurada. (White & Epston, 1999)

Recursos no verbales

Es conocida como comunicación no verbal, la expresión de sentimientos a través de gestos o símbolos físicos, donde la persona puede expresar pequeños movimientos o posturas de manera inconsciente. Al inicio del desarrollo del lenguaje, los niños no expresan mucho con palabras, pero si a través de movimientos y gestos corporales, ya que al principio su vocalización es desordenada. Conforme van comprendiendo el significado de los nombres de los objetos, van tomando conciencia de las palabras correctas. (Puente y Viñals 2019)

Gestual

Son los actos inconscientes o consientes, según la situación en el que nos encontremos, estos movimientos reflejan los sentimientos reales; miedo, duda, nerviosismos o felicidad. (Puente, L.; Viñals F. 2019)

Expresión corporal

La expresión corporal es una forma de pensar y sentir el cuerpo, donde ofrece a los niños la posibilidad de conectar el cuerpo y la mente, lo que permite “decir algo” a través de el. (Jaristonsky, 2001)

Modulación de voz

Al modular la voz, podemos resaltar ciertas palabras o frases para enfatizar su importancia o darles mayor énfasis. Esto ayuda a captar la atención de los oyentes y transmitir el mensaje de forma efectiva. Por ejemplo, al usar un tono más alto y un ritmo más rápido, podemos transmitir entusiasmo o emoción. Por otro lado, al utilizar un tono más bajo y un ritmo más lento, podemos comunicar seriedad o calma. (Puente, L.; Viñals F. 2019)

Juegos verbales

Los juegos verbales son actividades divertidas que ayudan a los niños a mejorar su expresión oral, entender mejor lo que escuchan, aprender nuevas palabras y ejercitar los músculos de la boca para hablar con más claridad y fluidez. (Antunes C. 2004)

Imitación de sonidos

Imitar los sonidos es reiterar la palabra del objeto, o los sonidos onomatopéyicos, para llegar a una adecuada vocalización (Valverde H.) (p. 85)

Canciones

Son creaciones que transmite algún mensaje y nos genera diferentes emociones (alegría, tristeza, melancolía, etc.). Estas pueden ser expresadas de manera artística. (Cuervo L. 2021)

Pictogramas

Son imágenes que representan alguna acción, o idea, para que se pueda comprender la información que queramos transmitir. (Martos A. 2008)

Adivinanzas

Las adivinanzas son acertijos que se dan a conocer de manera indirecta describiendo el objeto, planta, animal, personas, entre otros, para que sea identificado. (Miaja M. 2005)

Cuentos

Son narraciones que está formado de hechos ficticios combinado con la realidad en la cual contiene de pocos personajes que dan vida al relato, mantiene su estructura de inicio, nudo y desenlace. (Escalante & Caldera, 2018)

Dramatización

Es un procedimiento didáctico que utilizamos para la literatura o para dinamizar cuentos en el que se trabaja movimientos, gestos, modulación de voz, entre otros (Tejado 1997) (p. 41).

1.6 Fundamentos teóricos

Cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje, todo depende del desarrollo de su sistema nervioso o cuan estimulado este por su entorno, mientras más interés tenga por comunicarse, el mismo se estimulará tratando de comunicar sus necesidades. Al inicio del balbuceo es difícil comprender lo que quiere decir, sin embargo, acudimos a su llamado para que se sienta escuchado. (Castañeda, F. 1999)

La capacidad de comunicación es crucial para su desarrollo y comportamiento del infante. Aunque la habilidad de aprender un idioma es innata, la influencia más importante para su adquisición y desarrollo proviene de la relación comunicativa que los padres establecen con sus hijos desde que son bebés.

Recursos verbales

Para comunicarnos con otras personas, utilizamos un canal que puede ser oral o escrito, basado en un lenguaje común. Al hablar se debe ser coherente y claro, evitando repeticiones para que nuestro mensaje se entienda bien y la comunicación sea efectiva (Castañeda, F. 1999)

La articulación de las palabras se produce gracias a los sonidos que emitimos con las cuerdas vocales. A través de la imitación, los seres humanos nos adaptamos a nuestro entorno y adquirimos el lenguaje según el contexto en el que vivimos.

Por esta razón, no es adecuado comparar el desarrollo del lenguaje y la comunicación gestual de un niño asháninka con los de un niño de la ciudad. Aunque ambos son capaces de comunicarse, sus entornos requieren códigos específicos que influyen en su aprendizaje y en las habilidades que adquieren. Así, cada persona desarrolla su propia manera de comunicarse a lo largo de su crecimiento individual.

Vocabulario

El vocabulario y su análisis representan una de las teorías más antiguas sobre la adquisición del lenguaje. La evidencia de que los niños utilizan diversas palabras demuestra que ya han desarrollado las herramientas necesarias para comunicarse e interactuar dentro de una comunidad. (Berko y Bernstein, 2010)

El aprendizaje del vocabulario es un proceso continuo que se acelera notablemente en el segundo año de vida. Durante esta etapa los niños pueden aprender nuevas palabras a un ritmo rápido.

Diversas investigaciones sugieren que los niños producen sus primeras palabras debido a varios factores, como la imitación, sus rasgos fonéticos o el hecho de que son fáciles de pronunciar.

Preguntas

Los niños menores de seis años pueden hacer hasta cien preguntas al día a sus padres. Esta cifra, que puede resultar abrumadora y agotadora para los adultos, hace que la etapa entre los tres y los seis años sea conocida como "la edad de las preguntas". La frecuencia de estas consultas disminuye significativamente a partir de los seis años, con el inicio de la educación primaria. (Bronson y Merryman, 2010).

Es importante destacar que los niños no preguntan únicamente por curiosidad. También lo hacen como una forma de juego y de interacción lingüística. Por ello, disfrutan repitiendo preguntas sin esperar una respuesta, simplemente por el placer de experimentar con las palabras, la entonación y los ritmos.

La educación infantil, a la que muchos niños acceden desde los tres años o antes, tiende a fomentar la curiosidad de los pequeños, que hacen numerosas preguntas. No obstante, al llegar a la escuela primaria (el foco de este análisis), se observa que este comportamiento se reduce notablemente, ya que las aulas se llenan de niños que han dejado de preguntar. (Zulueta Araujo, 2005, p. 119)

Narración

Los niños y las niñas, a los 4 o 5 años, ya han adquirido los fundamentos básicos de la narración. Además, se encuentran en proceso de poder elaborar narraciones completas y estructuradas en breve tiempo (Peterson y McCabe, 1991).

La estructura básica de un relato formal, se compone de cinco unidades clasificadas: orientación, resumen, acción que complica, evaluación y resolución. Estos componentes estructurales forman un punto concreto en la historia. (Labov y Waletzky,1967/1997),

Gracias a la exposición de narraciones a temprana edad se puede desarrollar un vocabulario más amplio y estructuras gramaticales complejas, facilitando así la comprensión y expresión. Al presentar a los niños una narración con inicio, desarrollo y final, les ayudará a organizar la información de lo narrado y tendrán una mejor comprensión. Las narraciones ayudarán a largo plazo y será una preparación a la lectoescritura.

Recursos no verbales

Es el lenguaje no hablado, donde se busca formas de comunicar, usando el medio de lengua de señas, de esa manera se logra la interacción con otra persona. Puente,L.; Viñals F. (2019)

Los recursos no verbales son de vital importancia en los niños, especialmente en las etapas tempranas del desarrollo, ya que les permiten comunicar sus necesidades, emociones e intenciones antes de dominar el lenguaje verbal. Estos recursos sirven como base para el desarrollo del lenguaje hablado y la socialización. (Marden, 2022)

Funciones clave en el desarrollo infantil

I. Expresión y regulación emocional

Para el niño: Los recursos no verbales son el primer canal para expresar emociones. Conforme crecen, aprenden a usar expresiones faciales y lenguaje corporal para mostrar alegría, tristeza, enojo o miedo.

Para el cuidador: Los adultos pueden interpretar estas señales no verbales para responder adecuadamente a las necesidades del niño, lo que construye un vínculo de apego seguro.

II. Adquisición del lenguaje verbal

Refuerzo y comprensión: Los gestos y las expresiones faciales ayudan a los niños a entender el significado de las palabras.

Comunicación más efectiva: Los niños pequeños a menudo combinan gestos y palabras mientras aprenden a hablar.

III. Desarrollo de habilidades sociales

Interacción con otros niños: Los niños utilizan el lenguaje corporal para jugar, compartir y expresar afecto, esto les permite desarrollar habilidades sociales.

Comprensión del entorno: A través de la observación, los niños aprenden a interpretar las señales no verbales de otras personas para entender situaciones sociales y comportarse de forma adecuada.

Gestual

La comunicación gestual está relacionada a los comportamientos que emiten información, las cuales son captadas de manera visual, por ejemplo ; las expresiones faciales, gestos con las manos, las miradas, movimientos del cuerpo, sonrisas y caricias que están en gran medida determinados por su entorno. (Garcia, 2018)

El gesto es un lenguaje pre-verbal que comienza desde que el niño nace. Durante la primera etapa de existencia del niño, es el medio de expresión, que da marcha al lenguaje verbal. Cuando se incrementa el habla, el gesto pasa a un nivel subconsciente. (Guillén, 2010)

Estadios evolutivos de los gestos:

Automáticos o reflejos: Surge en los primeros meses de existencia. Los gestos significativos se basan en sonrisas, gritos y diferentes movimientos reflejos.

Emocionales: Aparecen en el segundo periodo. Los gestos en esta etapa están relacionados con las emociones de colera, alegría, miedo, envidia, etc.

Proyectivos: Se manifiestan alrededor de los 6 años, entre el desarrollo de la consciencia emocional y la objetiva. Nos referimos a los gestos de intervención como pueden ser las preguntas, asombros, ruegos, aclaraciones, consuelo, etc.

Expresión corporal

Los niños durante sus primeros años de vida se comunican con su entorno mediante su motricidad, esta les permite expresar su estado de ánimo, sus intereses y necesidades. Una expresión corporal prepara al niño para expresarse y captar mensajes, mediante movimientos, gestos, postura y expresiones faciales.

La Educación Infantil ayuda al niño a socializar con su entorno y le brinda herramientas comunicativas para su vida adulta. Esta forma de comunicación no verbal es universal, un lenguaje artístico y una herramienta para el desarrollo personal, social y cognitivo, ya que fomenta la creatividad, la empatía, la conciencia del propio cuerpo y la autoexpresión.

Modulación de voz

Es la variación intencional del tono, ritmo, volumen y timbre para dar color, emoción y enfasis a un discurso. Al entablar una conversación primero analizamos la situación significativa, si la comunicación es formal o informal, es ahí donde se busca un espacio para sentir comodidad, según el tono de voz por ejemplo la timides genera que la voz sea baja, y la seguridad genera una voz firme y clara. Puente, L.; Viñals F. (2019)

La modulación de voz tiene la capacidad de variar la entonación, el volumen y el tono para expresar emociones, contar historias y comunicarse. La etapa infantil es un período clave para el desarrollo lingüístico, donde el cerebro está receptivo al lenguaje, por ello se debe exponer al niño a diversas voces.

Actividades para ayudar a modular la voz en los niños

Exposición constante al lenguaje: Es crucial que el niño esté expuesto a un mundo rico en sonidos y al habla de los demás.

Uso de un tono suave y variado: Al hablar con el niño, se debe tener contacto visual, ponerse a su altura y utilizar una voz suave, vocalizando bien y variando la entonación para hacer el mensaje más interesante.

Uso de onomatopeyas y cuentos: Las palabras que imitan sonidos (onomatopeyas) y la narración de cuentos con diferentes voces para los personajes captan su atención y estimulan la expresión.

Asociación de tono y emoción: Ayuda al niño a reconocer el tono y la intensidad de las voces de las personas y a asociarlos con las emociones del hablante.

Juegos verbales

Los juegos verbales son un medio de comunicación, donde el niño tiene interacción social con su medio, realiza la escucha activa, la atención y concentración, donde va adquiriendo la percepción del concepto de las palabras y así podrá integrarse en la sociedad. (Bedoya, 1982)

El juego es el modo de comunicación más usual que utiliza el adulto para entablar un mejor vínculo con los niños. El infante hace una expresión o un balbuceo involuntario y la educadora lo repite y le da significado. Desde un inicio la educadora utiliza un estilo juguetón y se apoya en múltiples canciones rítmicas que apoyen la comunicación y el intercambio para fomentar un vínculo afectivo, asimismo, cantar, sonreír, tocar, mecer y el contacto físico son elementos del juego que se convierte en los medios de comunicación con los más pequeños. (Balmaseda, 2003).

Los juegos verbales son fundamentales en la primera infancia porque son una herramienta lúdica y natural para el desarrollo integral del niño. A través de ellos, los pequeños practican y refuerzan sus habilidades lingüísticas, cognitivas, sociales y emocionales de manera entretenida y sin darse cuenta de que están aprendiendo.

Beneficios de los juegos verbales en la primera infancia

I. Desarrollo del lenguaje y la expresión oral

Enriquecen el vocabulario: La exposición a nuevas palabras a través de canciones, rimas y cuentos ayuda a ampliar el léxico.

Mejoran la articulación y la fluidez: La imitación de sonidos permiten ejercitar los músculos de la boca y practicar la correcta pronunciación.

II. Desarrollo cognitivo

Estimulan la memoria y la atención: Las adivinanzas requieren recordar secuencias de palabras y detalles, fortaleciendo la memoria de trabajo.

Potencian la imaginación y la creatividad: Los cuentos improvisados y los juegos de roles permiten a los niños crear historias y escenarios, expresando su visión del mundo y explorando su imaginación.

Imitación de sonidos

La imitación de sonidos puede ser una forma divertida de expresar nuestra creatividad y explorar nuestras habilidades vocales. Podemos experimentar con diferentes tonos y ritmos, para darle su propia interpretación a cada sonido que emitimos.

Los bebés son unos excelentes imitadores gracias a sus neuronas espejo, les permite repetir diferentes sonidos, ritmos y tonos. Es por eso que a los pocos días de nacer un bebé puede imitar. A través de la imitación, van grabando un sinfín de experiencias, lo que les permite aprender a hablar por teléfono, balbucear, besar y emitir sonidos comprensibles para el cuidador. Se considera que la imitación de sonidos comienza desde el nacimiento del individuo y se mantiene a lo largo de su desarrollo.

También aprenden a través de diversos ensayos, como las primeras vocalizaciones que se mezclan con la imitación de nuestras palabras, lo que les permite aprender a hablar. Algunas palabras o acciones surgen por casualidad y despiertan su interés, por lo que persisten, mientras que otras aparecen como resultado de su curiosidad.

La recreación de sonidos onomatopéyicos implica reproducir los sonidos de diversas fuentes, como los sonidos corporales (tos, aplausos, estornudo), el murmullo del río, la lluvia, el viento, truenos, sonidos de animales, medios de transporte, electrodomésticos, juguetes, entre otros. (Valverde H.)

Canciones

Las canciones son composiciones musicales que generan sonidos melódicos con ritmo al escucharlos, además de incluir letras que transmiten un mensaje, interpretado por uno o más vocalistas. Por otro lado, las canciones infantiles contribuyen a mejorar y reforzar el habla, estimulando una mejor socialización, la expresión corporal y las emociones. Estas melodías logran que el niño tararee o repita lo que escucho, debido a esta constate repetición, los niños irán adquiriendo una mejor vocalización y pronunciación adecuada de las palabras. Cuervo L. (2021)

La canción es una estrategia musical, porque reúne la melodía, el ritmo y la armonía. Esta nos permite expresar diversas emociones y contar una historia. Además, ayuda a mejorar nuestra fluidez verbal y el tono de la voz. (Haydee Ticona Arapa, 2023)

En la educación infantil es fundamental la aplicación de canciones durante las actividades pedagógicas, que ayuda a desarrollar el lenguaje. Esta herramienta mejora las habilidades sociales y comunicativas en los niños.

Pictogramas

Los pictogramas son útiles para identificar o interpretar el tema que se desea comunicar, al mismo tiempo que estimulan al niño a describir y promueven el desarrollo de la oralidad y la comprensión del pictograma leído. (Martos A, 2008)

Estos pictogramas son recursos sumamente útiles para trabajar con los niños, en especial aquellos con dificultades en el lenguaje oral y escrito. A través de imágenes, es posible transmitir conceptos, metas, contenidos e incluso emociones.

Las representaciones son específicas de cada modalidad, esta es una unidad de reconocimiento a una palabra hablada o escrita. Las representaciones están conectadas a los sistemas de entrada y salida sensorial, de modo que pueden funcionar de forma independiente o cooperativa para mediar la conducta verbal y no verbal. (Paivio, 1991)

Gracias a los pictogramas el niño amplía su vocabulario identificando objetos desconocidos, relaciona la imagen y el sonido. Al entender visualmente las instrucciones, los niños pueden realizar tareas sencillas sin depender constantemente de la guía verbal del adulto.

Adivinanzas

La adivinanza es un juego "con" palabras, que permite al niño desarrollar su razonamiento a través de acertijos, que consisten en descripciones metafóricas, lo cual ayuda a enriquecer su léxico. Estos juegos captan la concentración al momento de descifrar las pistas, generando diversión e incertidumbre al intentar adivinar. (Miaja, 2005)

Lo atrayente de la adivinanza es que proyecta un desafío a la percepción del mundo que rodea al adivinador, una característica fundamental de los niños es la curiosidad, esa ansiedad innata que los motiva a querer saber qué hay más allá de los hechos, las palabras que conduce a la producción de conceptos y con ello al conocimiento. El niño aprende por la necesidad que tiene de darle sentido a un mundo oculto e inexplorado, a través del juego, la imaginación, la creatividad para mejorar el vocabulario y la vocalización al momento del habla en los niños.

"El empleo de las adivinanzas en los niños constituye un ejercicio mental muy importante, porque desarrolla el ingenio, despierta y satisface la curiosidad, conduce al análisis; la imaginación y la observación; agiliza la memoria y permite la aplicación de conocimientos adquiridos". (González, 2013)

Cuentos

El relato es fundamental para el desarrollo intelectual de los niños. Al narrarles una historia fomentamos la imaginación, un amplio vocabulario, creatividad, conceptos nuevos y promueve diversos valores. Algunas historias pueden ayudar a los niños a resolver conflictos y superar temores, esto favorece su desenvolvimiento en la sociedad. Así mismo, genera una mejor vocalización, imitación de sonidos (onomatopéyicos) y narración de relatos de manera clara.

La utilización de cuentos son una herramienta pedagógica donde los niños adquieren conocimientos a través del lenguaje que escuchan; por lo tanto, un entorno lingüístico más enriquecido favorece un desarrollo pertinente del lenguaje. Este proceso de apropiación lingüística se extiende a lo largo de los años escolares, por lo que es crucial fomentar el

contacto con las imágenes y el vocabulario estimulante que la literatura infantil proporciona. (Escalante & Caldera, 2018)

Dramatización

La dramatización es una representación escénica, que busca comunicar algo social o humorístico, donde tiene como finalidad la reflexión o análisis de la situación observada. Además, es una estrategia pedagógica enfocada en la recreación de la intención comunicativa de los personajes. Este proceso promueve el análisis de situaciones y la resolución de conflictos, sirviendo como herramienta de simulación para fomentar el pensamiento crítico. (Educativos, 2019)

Cuando el niño recrea una situación imita y asimila el actuar de los personajes, facilitando su atención y memorización. Así van asimilando la realidad en la que vive y va conociendo las normas y reglas sociales.

También se puede denominar como técnica de enseñanza en otras áreas curriculares, porque tiene componentes dinámicos, participativos y lúdicos, esto ayuda a los niños en su comunicación, confianza, pronunciación, entonación, gestos, movimientos, expresión de sentimientos y pensamientos. Todo ello se define como una forma de representación que utiliza el cuerpo, la voz, el espacio y tiempo escénico para expresar y comunicar otras ideas.

Beneficios de la dramatización:

- Mejora de la comunicación y el lenguaje: A través de la expresión corporal, el lenguaje y la improvisación, los niños mejoran su capacidad de comunicación, hablan con mayor claridad y fluidez, y amplían su vocabulario.

- Desarrollo de habilidades sociales: Se promueve la colaboración, el trabajo en equipo y la empatía al tener que compartir esfuerzos por un objetivo común y al interactuar con otros para resolver conflictos dentro de la historia.
- Fomenta la creatividad e imaginación: El juego dramático los lleva a mundos de fantasía, explorando historias, personajes y situaciones, lo que estimula su imaginación y habilidades para resolver problemas.

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

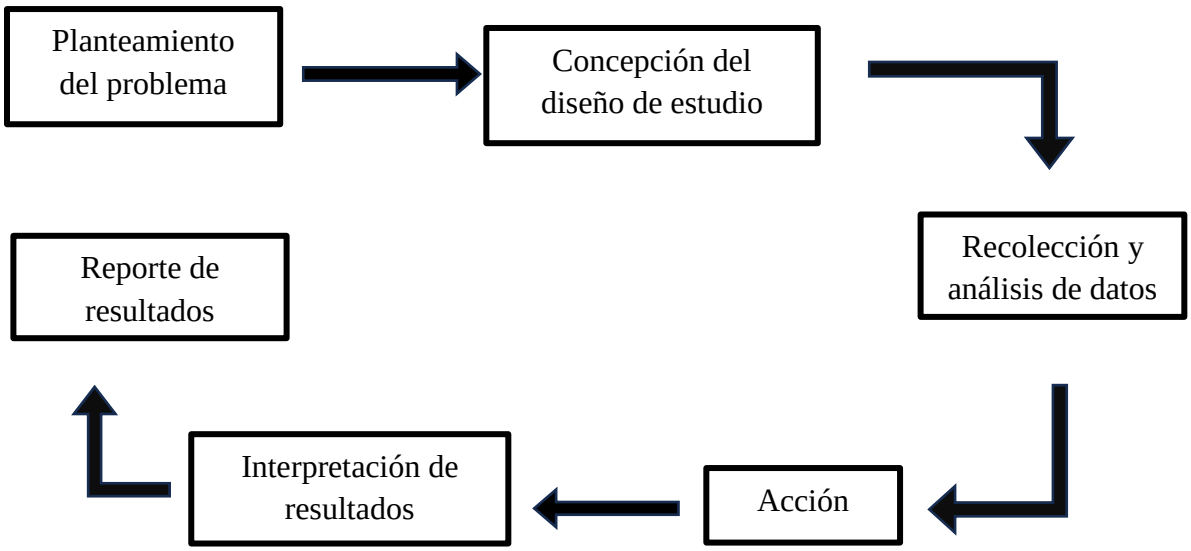
2.1 Diseño metodológico de la investigación

2.1.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación acción, con enfoque cualitativo, con perspectiva técnico-científico, según Hernández, Fernández y Baptista (2014, p. 469). Para puntualizar, esta investigación está orientado al aprendizaje de los educandos y enseñanza del docente. Ausubel (2009), sostiene que el aprendizaje es producto del carácter significativo (p.20). Esto implica que el docente retroalimente su práctica pedagógica, intención que se desarrolló en esta investigación. A su vez, la investigación cualitativa es flexible porque se retroalimenta a la información inicial (Hernández, Fernández y Baptista, 2018, p. 45).

Figura 2

Modelo de investigación cualitativa



Fuente: A partir de Hernández, Fernández y Baptista (2018, p. 8).

2.1.2 Diseño de la metodológico

El diseño de la investigación acción para Hernández, Fernández y Baptista es cíclico y espiral donde el investigador actúa, piensa y observa (2014, p. 469). Define la investigación acción como una estrategia para superar las limitaciones educativas y sociales (La Torre, 2007, p. 20).

Consecuentemente, la investigación comenzó con el planteamiento del problema; formulando tres problemáticas a partir de las primeras observaciones de las prácticas pedagógicas, luego se definió el problema central. En cuanto al diseño de estudio, se organizó reuniones y se empleó la estrategia de diagnóstico del árbol de problemas, el árbol de objetivos y se realizó el cuadro de operacionalización.

Para identificar los temas relacionados al problema se mantuvo una comunicación constante con el equipo de investigación encontrando así problemas como la limitada interacción y la poca fluidez verbal.

La recolección y análisis de datos se hizo mediante la técnica de la observación, y se aplicó el instrumento de la lista de cotejo y cuaderno de campo, donde se fue registrando el nivel de desarrollo del habla de los estudiantes. Después, se analizó los resultados obtenidos, para reformular y organizar las actividades trabajadas. De igual manera, se trabajó la priorización, el análisis de la situación, el marco teórico, la justificación, etc.

La acción que se realizó es definir las actividades, estas se aplicaron durante las practicas pedagógicas, siendo un total de doce actividades trabajadas en aula. Durante el desarrollo se aplicó diferentes actividades verbales, donde los niños mostraron mayor interés por mejorar su comunicación. En particular, estas actividades se iban

contrastando con el marco teórico, ya que dichas fuentes ayudaron a encontrar la metodología adecuada para las practicas pedagógicas.

La interpretación de resultados se desarrolló identificando las dificultades durante el proyecto. Esto demandó reformular las actividades, donde se adecuó a las necesidades de los estudiantes mediante reuniones vía meet. El cual, ayudó a afianzar el proyecto alcanzando un sustento apropiado y eficaz.

Por último, para el reporte de resultados se analizó las listas de cotejo y cuaderno de campo de cada actividad. Así, se logró realizar conclusiones en relación al nivel de mejora que alcanzaron los estudiantes.

2.1.3 Población Beneficiada

La población beneficiada estuvo conformada por 13 niños y 12 niñas, siendo un total de 25.

2.2 Técnicas e instrumentos de recojo de la información

2.2.1 De la investigación exploratoria

Tabla 1

Técnicas e instrumentos de la investigación exploratoria

Técnica	Instrumento	Descripción
Observación	Cuaderno de campo	Se hizo una reconstrucción de la actividad significativa.
	Lista de cotejo	Se realizó para comprobar el nivel de logro según la meta establecida en cada sesión.

Técnica	Instrumento	Descripción
	Árbol de problemas	Se hizo para identificar las causas de la problemática (desarrollo del lenguaje) y se plantea soluciones.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2

Técnicas e instrumentos del plan de acción

Técnica	Instrumento	Descripción
Observación	Cuaderno de campo	Se usó el cuaderno de campo para las doce actividades realizadas, en el describimos todo el proceso que se observó durante cada actividad.
	Lista de cotejo	La lista de cotejo se utilizó para evaluar las doce actividades, según los criterios de evaluación identificados para cada actividad.

Fuente: Elaboración propia.

2.3 Estrategias para el desarrollo del plan de acción

- Se utilizó la técnica de observación para tener una apreciación subjetiva sobre el desarrollo del lenguaje verbal de los niños.
- Se buscó juegos, canciones, adivinanzas, cuentos, pictogramas y dramatizaciones para captar la atención y lograr el objetivo.

- Para representar la información obtenida, se aplicó el instrumento: Cuaderno de campo, en el cual se describieron aspectos positivos y negativos observados en el desarrollo de las actividades, para así fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal de los niños.
- Para cada actividad se desarrolló una planificación detallada, basada en las categorías y subcategorías el desarrollo del lenguaje verbal.
- Para evaluar los resultados se emplearon los instrumentos: cuaderno de campo y la lista de cotejo, considerando los criterios de evaluación enfocados en las competencias que se lograron, con el propósito de evaluar las actividades planteadas.

2.4 Plan de acción

Tabla 3

Plan de acción

Actividades/meses	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre
Los animales de la granja	x				
Reconociendo los sonidos de los animales domésticos	x				
Los animales de la selva		x			
Explica y describe los objetos de su entorno			x		
Mi amigo el policía			x		
Palabras relacionadas al sonido de E				x	
Palabras relacionadas al sonido de I				x	
Palabras relacionadas al sonido de O				x	
Palabras relacionadas al sonido de U					x

Actividades/meses	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre
Reconoce y describe las características del personaje del cuento					x
Reconoce y crea un cuento con imágenes: Ramona la mona					x
Identifica y caracteriza los personajes que hay en un cuento: Había una vez…					x

Fuente: Elaboración propia.

a) Fundamentación

El desarrollo de la presente investigación constituye un pilar fundamental en la educación inicial, puesto que las actividades de juegos verbales ayudaron a desarrollar el lenguaje verbal de los niños, logrando reconocer sus habilidades comunicativas con los demás, permitiéndoles mejorar su fluidez verbal.

b) Objetivos

- Fortalecer el nivel de sus recursos verbales mediante vocabulario, preguntas y narración logrando que el niño mejore todo ello mediante los juegos verbales.

- Fortalecer el nivel de recursos no verbales mediante los gestos, expresión corporal y la modulación de la voz logrando que el niño desarrolle mejor su confianza al comunicar sus intereses, asimismo los juegos verbales fortalecen lo dicho.

2.5 Planificación de las actividades

Tabla 4

Plan de acción general

Actividades	Logro/capacidades/objetivos	Tiempo
1.1 Los animales de la granja	**Objetivo:** Identificar los sonidos onomatopéyicos, con el fin de fomentar el interés de los niños por la comunicación y la interacción.	45 min
1.2 Reconociendo los sonidos de los animales domésticos	**Objetivo:** Identificar y reconocer los sonidos de los animales mediante la repetición.	45 min
1.3 Los animales de la selva	**Objetivo:** Identificar, estimular su lenguaje y pronunciación a través de la imitación e identificación de los sonidos.	45 min
1.4 Explica y describe los objetos de su entorno	**Objetivo:** Reconocer y describir las características de los objetos.	45 min
1.5 Mi amigo el policía	**Objetivo:** Nombrar las acciones que realiza el policía. Además, identificar y reconocer palabras con el sonido inicial A.	45 min
1.6 Palabras relacionadas al sonido de E	**Objetivo:** Reconocer y nombrar los objetos que empiecen con el sonido de la E.	45 min
1.7 Palabras relacionadas al sonido de I	**Objetivo:** Reconocer y nombrar los objetos que empiecen con el sonido de la I	45 min
1.8 Palabras relacionadas al sonido de O	**Objetivo:** Mencionar palabras con sonido inicial O.	45 min
1.9 Palabras relacionadas al sonido de U	**Objetivo:** Mencionar palabras con sonido inicial U.	45 min

Actividades	Logro/capacidades/objetivos	Tiempo
1.10 Reconoce y describe las características de los personajes del cuento	**Objetivo:** Mencionar las características de los personajes.	45 min
1.11 Reconoce y crea un cuento con imágenes: Ramona la mona	**Objetivo:** Crear un cuento utilizando los pictogramas, dándole un inicio, desarrollo y un final.	45 min
1.12 Identifica y caracteriza los personajes que hay en un cuento: Había una vez…	**Objetivo:** Identificar y personalizar al personaje que interpretara, realizar teatro sobre el cuento creado por ellos mismos.	45 min

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5

Planes de acción específicos

Título	Logro/capacidades/objetivos	Descripción/Estrategias /secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
1.1	Objetivo Identificar los sonidos onomatopéyicos, con el fin de fomentar el interés de los niños por la comunicación y la interacción.	Se llevará a cabo la actividad centrándose en la reproducción de sonidos onomatopéyicos, con el fin de fomentar el interés de los niños por la comunicación y la interacción.	Equipo Música Imágenes de los animales. (el cerdo, la oveja, el pato, las gallinas y la vaca)	45 min
1.2	Objetivo Identificar y reconocer los sonidos de los animales mediante la repetición.	Se identificarán y reproducirán los sonidos de los animales mediante la repetición.	Imágenes Equipo Música Pictogramas de las mascotas. (Gato, perro,	45 min

Título	Logro/capacidades/objetivos	Descripción/Estrategias /secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
			conejo, hámster, tortuga, etc.)	
1.3	Objetivo Identificar y estimular su lenguaje y pronunciación a través de la imitación e identificación de los sonidos.	Los niños identificarán y reconocerán los sonidos de los animales, mediante la repetición.	Equipo Canción Videos Imágenes El plato típico de la selva.	45 min
1.4	Objetivo Reconocer y describir las características de los objetos.	Los niños elegirán un objeto favorito del aula, y describirán sus características (tamaño, forma, color, textura, utilidad, etc.).	Canción Equipo Cojín Caja pequeña Objetos del aula	45 min
1.5	Objetivo Identificar y reconocer el juego verbal adecuado, para motivar a los niños a realizar los ejercicios necesarios que promuevan una correcta vocalización.	Los niños identificaran palabras que inicien con el sonido inicial de la A, al final mediante una ficha de trabajo ellos reconocerán objetos que inicien con el sonido de la A.	Canción Equipo Cofre mágico. Pictogramas con la inicial A. Papelotes.	45 min
1.6	Objetivo Reconocer y nombrar los objetos que empiecen con el sonido de la E.	Los niños identificaran los sonidos que empiezan con la E, luego moldean con plastilina	Imágenes Canción Equipo Fichas	45 min

Título	Logro/capacidades/objetivos	Descripción/Estrategias /secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
		representando al objeto que más le gusto y al final mencionarán lo realizado.	Plastilina	
1.7	Objetivo Reconocer y nombrar los objetos que empiecen con el sonido de la I.	Los niños identificaran los nombres de los títeres presentados por la docente que tengan el sonido de la I, para que identifique objetos con el mismo sonido y pegue en una ficha.	Imágenes Material concreto Equipos Canciones	45 min
1.8	Objetivo Menciona palabras con sonido inicial O.	Los niños recolectaran dentro del salón figuras escondidas relacionadas al sonido de la O, luego escogerán dos de esas figuras y las mencionaran, tratando de vocalizar la palabra correctamente.	Imágenes Material concreto Equipos Canciones	45 min
1.9	Objetivo Menciona palabras con sonido inicial U.	Los niños escucharan, reconocerán y mencionaran palabras relacionadas a una canción del sonido de la U. Después recolectaran	Siluetas de figuras Imágenes Bolsa Cinta. Equipo Canciones	45 min

Título	Logro/capacidades/objetivos	Descripción/Estrategias /secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
		dentro del salón figuras escondidas relacionadas a la U y las nombraran correctamente.		
1.10	Objetivo Menciona las características de los personajes.	Los niños elegirán un personaje, luego lo representarán dibujando y tendrán que describir a su personaje mencionando el nombre, como esta vestido, que le gusta hacer, etc.	Música Equipo Cuento gigante Cinta Hojas de Colores Crayones Sonidos (percusión corporal)	45 min
1.11	Objetivo Crea un cuento utilizando los pictogramas, dándole un inicio, desarrollo y un final.	Los niños reconocerán las características de los pictogramas presentados y con ello recrean un cuento de autoría propia, luego escenificarlo y compartir con sus compañeros.	Pictogramas Papelote Plumones	45 min
1.12	Objetivo Identifica y personaliza al personaje que interpretara, luego escenifica el cuento creado.	Los niños elaboran su propia vestimenta para caracterizarse con el personaje elegido, luego, proceden a realizar la	Papelote Mascaras Música Equipo	45 min

Título	Logro/capacidades/objetivos	Descripción/Estrategias /secuencia didáctica	Recursos	Tiempo
		actuación del cuento creado por ellos mismo.		

2.6. Estrategias de trabajo de campo, procesamiento y análisis/discusión de la información

De la docente de aula

Participa como observadora de cada actividad realizada.

Realiza aportes después de cada actividad con el fin de dar a conocer; fortalezas y debilidades que permitan una mejora en las siguientes actividades.

Del asesor de práctica e investigación

Da observaciones para mejorar el trabajo de investigación.

Orienta a las investigadoras a buscar información confiable y actualizada.

De las investigadoras

La información obtenida ayudó a consolidar la base teórica, la cual permitió categorizar las actividades del desarrollo del lenguaje verbal, así mismo poder seleccionar las subcategorías para realizar el trabajo de investigación.

Para la recolección de datos se utilizó el cuaderno de campo al final de cada actividad, con el propósito de obtener información sobre los progresos y dificultades que se ha ido teniendo durante las mismas.

Para evaluar los resultados se utilizaron los instrumentos lista de cotejo y la escala de estimación, considerando los criterios de evaluación enfocados en las competencias que se lograron, con el propósito de evaluar los procesos desarrollados en las actividades planteadas.

2.7. Consideraciones éticas

Las investigadoras, llevaron a cabo la presente investigación prestando principal cuidado en no dañar la autoestima de los niños.

Se solicitó el consentimiento de la institución educativa para llevar a cabo la investigación. Así mismo, las investigadoras garantizaron la privacidad y confidencialidad con respecto a los datos personales de los sujetos participantes, contemplando la posibilidad de entregar los resultados de estudio a la dirección de la institución educativa, tanto la información como los datos recogidos son totalmente anónimos salvaguardando la identidad de los sujetos investigados.

Las investigadoras respetaron los derechos de autor al citarlos y considerarlos como parte de las referencias al final de la investigación llevada a cabo.

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Resultados de la línea base

Respecto a la subcategoría recursos verbales

Tabla 6

En cuanto a la subcategoría recursos verbales

Subcategorías	Instrumento 1: Cuaderno de campo	Instrumento 2: Lista de cotejo	Resultado Conclusiones
En cuanto al indicador **Vocabulario**	Pocos niños imitaban los sonidos, el resto estaba en proceso de adaptación a nivel de su vocabulario.	En la identificación de los sonidos onomatopéyicos según el criterio de evaluación se obtuvo como resultados que la minoría está en inicio y la mayoría en proceso.	El objetivo que se buscó es identificar los sonidos onomatopéyicos, con el fin de fomentar el interés de los niños la comunicación y la interacción donde algunos niños tienen limitaciones de imitación de sonidos. El objetivo que se buscó es realizar un antifaz de paleta del animal que más le haya gustado. La minoría de los niños están en inicio y la mayoría en proceso.
En cuanto al indicador. **Preguntas**	Tomo tiempo desarrollar su lenguaje, ya que su caudal léxico es débil por su poca interacción y falta de preguntas. De los 50 léxicos propuestos solo 20 lograron pronunciar de manera débil.	La mayoría de los niños lograron imitar los sonidos de los animales, en cambio una minoría estaban en inicio.	Sobre la identificación de imitar los sonidos de los animales. Se logro el objetivo mediante la repetición, gracias a ello realizaron preguntas de acuerdo a lo observado e imitado.
En cuanto al indicador **Narración**.	El mensaje de algunos niños no era comprensible.	Los niños están en proceso de reconocer los sonidos de los animales.	Al mostrar las tarjetas los niños lograban participar de manera activa, sin embargo, no había una comprensión, puesto que todos hablaban al mismo

Subcategorías	Instrumento 1: Cuaderno de campo	Instrumento 2: Lista de cotejo	Resultado Conclusiones
			tiempo, interrumpiendo la narración.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7

En cuanto a la subcategoría recursos no verbales

Subcategorías	Instrumento 1: Cuaderno de campo	Instrumento 2: Lista de cotejo	Resultado Conclusiones
En cuanto al indicador **gestual.**	Los niños se mostraron ansiosos para recoger tres objetos y así describirlos. Todos hablaban al mismo tiempo, pero se les recordó que cumplan los acuerdos. Algunos niños no recordaban el nombre del objeto encontrado, y mostraron cierta frustración por no poder mencionar el nombre y sus características.	La mitad está en proceso de desarrollar su lenguaje, mediante gestos y movimientos corporales. Una minoría aún muestra dificultad en pronunciar y comprender lo que comunicaba, debido a su poco conocimiento de palabras.	Se logró identificar y reconocer las características de los objetos describiendo de manera elocuente y comprensiva en el lenguaje del niño mediante sus movimientos. El niño es más gestual, ya que es más fácil expresarse de manera no verbal.
En cuanto al indicador **expresión corporal**	Al señalar la imagen, el niño comprendía el tema, cuando les preguntamos, los niños imitaban los movimientos de los animales.	Observamos que la mayoría de los niños aún están en inicio, por la interrupción comunicativa sufrida. Los niños se comunicaban por movimientos corporales y gestuales.	El niño se comunica con su expresión corporal, ya que es más fácil expresarse de manera no verbal, así va interactuando de manera verbal y no verbal.
En cuanto al indicador **modulación** de voz	Observamos que la mayoría de los niños aún están en inicio, debido a que mostraban timidez al momento de interactuar, por lo cual su modulación de voz era baja.	La mayoría de los niños tenían dificultad para expresar su opinión de manera ordenada y cuando se les daba la oportunidad de participar individualmente su	En su mayoría de los niños tenían dificultad al comunicar su opinión de manera individual.

Subcategorías	Instrumento 1: Cuaderno de campo	Instrumento 2: Lista de cotejo	Resultado Conclusiones
		modulación de voz expresaba timidez.	

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Con la investigación acción se determinó una línea base, con la finalidad de identificar la realidad en la que se encuentra la problemática, para ello fue importante el recojo de información desde el inicio, dado que, al observar el nivel de lenguaje verbal en los niños de 3 años, a partir de ello se planteó las acciones de la imitación de sonidos en un proceso de adaptación. Para ello, se utilizó el antifaz de la paleta del animal. Pues, esto tiene una explicación a nivel teórico en vista que el lenguaje verbal busca el desarrollo comunicativo mediante la repetición de palabras (Castañeda, 1999). En cambio, la debilidad del caudal léxico influye en el desarrollo de los sonidos que requieren ser escuchados antes de ser imitados. A su turno, esto tiene un desarrollo progresivo desde el estímulo de los sonidos básicos a manera de un dialecto particular del niño.

3.2 Resultados de la acción

3.2.1 Subcategoría de recursos verbales

Tabla 8

En cuanto a la subcategoría recursos verbales

Cuaderno de campo	Lista de cotejo	Conclusión
En el inicio de las actividades se observó que la mayoría de los niños no tenían una fluidez comunicativa, para poder expresarse. En el transcurso de las actividades se mejoró en su fluidez y expresión comunicativa, su mensaje podía ser comprendida por el receptor, así logrando una conversación con su entorno.	Al comienzo de la actividad se muestra que la mayoría de los niños no lograron desarrollar su lenguaje verbal, al igual que en distintas ocasiones tenían dificultad para comunicarse, sin embargo; esta situación fue mejorando poco a poco con la aplicación de las actividades, donde la mayoría de los niños muestran una mejoría al expresarse y comunicar sus intereses.	La mayoría de los niños tuvieron una mejora en desarrollo de su etapa comunicativa, en su actuar diario y relaciones sociales cotidianas. En este proceso los niños se mostraban capaces de entablar una comunicación asertiva entre ellos.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

La fluidez verbal se ha mejorado mediante actividades de conversación, lo cual no se veía favorable ya que los niños no mostraban un extenso vocabulario. Sin embargo, con el pasar de las actividades fueron progresando al producir un mensaje claro y fluido. Para Ruiz (2019), el hecho que los niños desarrollan conversaciones es un acto espontaneo de producción de un mensaje.

3.2.1.1 En cuanto al indicador vocabulario

Tabla 9

En cuanto al indicador vocabulario

Cuaderno de campo	Lista de cotejo	Conclusión
Al inicio las pronunciaciones de las palabras no eran claras, donde no se esmeraban por comunicar sus necesidades, quedando así el niño en ocasiones frustrado por que no entendían lo que comunicaba. Luego de aplicar las actividades, se observó una mejora en la pronunciación y un amplio vocabulario. Finalmente, fueron capaces de comunicarse e interactuar con las personas de su entorno de manera recíproca, sin impedimento comunicativo, durante su pronunciación.	Al inicio de las actividades en la mayoría de los niños se observó que tienen una mínima cantidad de vocabulario, después de la aplicación de las demás actividades, ahora se observa que los niños si lograron comunicar con un lenguaje claro y adecuado a su edad.	La mayoría de los niños están en logro, ellos fueron capaces de pronunciar una mayor cantidad de palabras, con un vocabulario claro y adaptado a su edad, logrando una interacción con sus pares y entorno. Para incrementar el vocabulario en los niños se realizó actividades relacionadas con los pictogramas, el cual reforzó la identificación y reconocimiento de las imágenes que ayudan en el refuerzo de la vocalización de palabras.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

En el indicador vocabulario estaba aún en inicio. No obstante, esto se mejoró con las actividades de aprendizajes realizadas. Demostrando que la mayoría de los niños lograron usar un vocabulario claro y comprensible. Así como Castañeda (2019), indica que esto tiene una explicación teórica que está inmerso con la imitación y repetición de palabras, por eso mientras más actividades se realicen los niños mostraran una mejora.

3.2.1.2 En cuanto al indicador preguntas

Tabla 10

En cuanto al indicador preguntas

Cuaderno de campo	Lista de cotejo	Conclusión
Al comienzo los niños tenían dificultad al pronunciar ciertas palabras y era dificultoso poder tener una comunicación fluida, asimismo carecían de una pronunciación clara al realizar preguntas, esto se identificó en el momento de demostrarles objetos y no sabían el nombre o desconocían de él. Luego de aplicar las actividades se pudo evidenciar que los niños tenían muchas dudas durante el desarrollo de este, por lo tanto, estaban aptos para formular muchas preguntas del tema, así logrando una comunicación espontánea y fluida.	En un inicio de las actividades los niños mostraban dificultad en la formulación de preguntas. En el transcurso de las siguientes actividades se observó una gran mejora, así obteniendo resultados positivos en la mayoría de los niños al momento de entablar una comunicación fluida, se sentían más seguros al momento de brindar sus opiniones o incluso al momento de querer preguntar, así evidenciando un logro para dicho indicador.	La mayoría de los niños se encuentran en un logro favorable, ahora mantienen control sobre sus conversaciones al momento de realizar su rol de juegos, compartir anécdotas, debatir temas de su edad e incluso al momento de brindar información de su agrado. Para lograr este avance fue importante aplicar distintas actividades que refuerce su vocalización y les brinde confianza para formular preguntas.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Las dificultades de pronunciación y realización de preguntas provocaron frustración en los niños, esto hizo que estén en proceso. Posteriormente, alcanzaron el logro superando así los obstáculos de interacción. Al contrario, vocalizaban adecuadamente. A esto, añade Castañeda que la forma del desarrollo lingüístico es según el dialecto comunicativo, es decir, recomienda emplear palabras del contexto. En particular, es el inicio de la pronunciación de los sonidos fonéticos en función del dialecto (Castañeda, 1999).

3.2.2.1 En cuanto al indicador narración

Tabla 11

En cuanto al indicador narración

Cuaderno de campo	Lista de cotejo	Conclusión
Al inicio los niños presentaron dificultades para mantener una comunicación asertiva con su entorno, debido a que tenían una deficiencia en la pronunciación de las palabras al momento de vocalizar, lo que impedía una narración continua de los hechos que les sucedía. Después de cada actividad se notó un mejor control sobre su comunicación, ya que era más clara. Finalmente, los niños mostraron interés por narrar cuentos según su interpretación.	En las primeras actividades los niños mostraron poca coherencia al momento de narrar los acontecimientos de su cuento, luego en las siguientes actividades se observa una mejora al relatar, ya que se reforzó su vocalización, brindando diversos vocabularios para que puedan contar su historia de manera coherente y así evidenciar el indicador.	La mayoría de los niños se encuentran en un nivel de logro adecuado para mantener una comunicación fluida y asertiva con su entorno, demostrando una mejor narración de sus vivencias, pero debemos de seguir fortaleciendo con más actividades de juegos verbales para llegar a una comunicación completamente asertiva.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

La deficiencia de narración, se ha superado a través de las actividades de aprendizaje. Esto se evidencia durante los diálogos espontáneos que ahora logran tener los niños. Para White, M., & Epston, D. (1990) .La narración es una forma de comunicación que implica contar una historia o relatar eventos de manera estructurada.

3.2.3 Subcategoría recursos no verbales

Tabla 12

En cuanto a la subcategoría recursos no verbales

Cuaderno de campo	Lista de cotejo	Conclusión
En la actividad inicial, los niños tenían dificultades en la gesticulación, demostración de expresión corporal o modulación de la voz, donde los niños no sabían expresarse de manera no verbal, en donde algunas veces pedían ayuda a sus compañeros para que la docente los logre comprender. Después de la aplicación de las actividades, los niños fueron desarrollando los recursos no verbales, adecuando a las actividades desarrolladas como en la degustación de los alimentos, mostrando sus gestos. Al termino de las actividades, los niños fueron capaces de gesticular y modular la voz, realizando movimientos de manera coordinada, mediante los recursos no verbales.	Durante las primeras actividades la mayoría de los niños estaban en inicio del desarrollo de sus recursos no verbales, en la modulación de la voz, donde no median el tono de su voz. Sin embargo; se fue mejorando durante en la mitad de las actividades realizadas, donde se observó el proceso del desarrollo de los recursos no verbales. Al termino de las actividades, se evidenció el logro de los recursos no verbales, en los cuales se vio una mejora en sus movimientos corporales y gesticulares.	En la mayoría de los niños, se observó un logro, donde los niños ya se comunicaban utilizando gesticulaciones al imitar a los animales, logrando sus relaciones no verbales. Asimismo, este logro se obtuvo gracias a las actividades aplicadas relacionadas a la imitación, repetición y ampliación de vocabulario con la actividad de la u.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

El desarrollo de la expresión corporal y la modulación, se afianzó mediante las actividades de imitación, repetición y ampliación del vocabulario. Esto según Puente y Viñals (2019), es una forma de comunicación no verbal a través de gestos o símbolos y movimientos que conducen a la adecuada vocalización.

3.2.3.1 En cuanto al indicador gestual

Tabla 13

En cuanto al indicador gestual

Cuaderno de campo	Lista de cotejo	Conclusión
Al inicio de las actividades, los niños tenían dificultad en el desarrollo de la gesticulación, donde ellos aun no podían expresarse. Para mejorar ello se realizó las actividades utilizando la repetición e imitación de los sonidos onomatopéyicos, ya que al pronunciar exageraban el movimiento de sus gesticulaciones, logrando así una mejor vocalización.	En la primera actividad la mayoría los niños tenían una comunicación gestual favorable, ya que su medio de comunicación era usando las manos, movimientos y gestos, en las actividades siguientes esto fue mejorando y se fue reforzando su comunicación verbal y no verbal teniendo una conversación fluida.	La mayoría de los niños se encuentran en un logro adecuado del manejo de gestos para comunicarse de manera asertiva, asimismo se adecuo con la comunicación verbal para fortalecer un dialogo coherente.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Las actividades de aprendizaje mediante la imitación de los sonidos ayudo a mejorar el uso de los gestos de manera adecuada para entablar un buen dialogo entre dos o más personas. Al respecto, Puente y Viñals (2019) la emisión de sonidos es inconsciente, pero una vez que se da cuenta el niño realiza de manera consciente la manifestación de sentimiento y nerviosismo que se expresa mediante los gestos.

3.2.3.2 En cuanto al indicador expresión corporal

Tabla 14

En cuanto al indicador expresión corporal

Cuaderno de campo	Lista de cotejo	Conclusión
Al inicio de las actividades los movimientos corporales no tenían una intención. Luego de ir aplicando las actividades los niños fueron mejorando en su expresión corporal. Al finalizar las actividades los niños demostraron ser capaces del manejo de sus movimientos, al poner en práctica la imitación de los sonidos de los animales y los movimientos característicos de estos.	Durante las primeras actividades la mayoría de los niños estaban en inicio. Desde la quinta actividad, se observó que el niño ya podía manejar su cuerpo mediante su propia coordinación. Al termino de las actividades, se obtuvo el logro, en donde los niños realizan los movimientos de los animales con ayuda de su cuerpo.	La mayoría de los niños, se encuentran en el logro del objetivo, donde demuestran el manejo de su expresión corporal, al realizar los movimientos de los animales, durante la mayoría de las actividades finales.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

El manejo de su expresión corporal permite imitar los sonidos de los animales, pese a encontrarse en inicio esto se logró revertir usando el manejo del cuerpo a través de la coordinación. Estos facilitaron la debida coordinación del cuerpo del niño. Para Puente y Viñals (2019) es un medio para comunicar en forma expresiva antes que lo verbal.

3.2.4 En cuanto al nivel de impacto

Tabla 15

En cuanto al nivel de impacto

Impacto 1: No se comunican con fluidez.	**Impacto 2: Dificultad para expresarse.**	**Impacto 3: Frustración al momento de expresarse.**
-La modulación de la voz es baja. -Algunos niños se cubrían el rostro mostrando con ello su timidez. -La expresión aniñada.	-Tienen limitaciones de vocabulario para expresarse. -No lograban pronunciar bien las palabras -Falta de interacción comunicativa con sus pares.	-Sentían vergüenza porque no se lograban comunicarse. -No se entiende la intención comunicativa. -Dificultad comunicativa con su entorno.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Se puede ver que existe problemas de modulación de voz, el temor y la forma de expresión aniñada. Además, de limitaciones de vocabulario, la dificultad de pronunciación y la falta de socialización a nivel comunicativo. Al final, mostraban vergüenza por la falta de la claridad en su comunicación.

3.2.5 En cuanto a la triangulación

Tabla 16

Triangulación

Cuaderno de campo	Lista de cotejo	Árbol de problemas
Analizando los resultados de los cuadernos de campo, se pudo evidenciar el logro que se tuvo a comparación de las actividades realizadas en un inicio, donde la mayoría de los niños de 3 años, no desarrollaron su lenguaje, mientras realizábamos las demás actividades se logró fortalecer la etapa comunicativa , en la cual el niño logro entablar conversaciones sin necesidad de alzar la voz o tener una vocalización incomprensiva y el uso de un vocabulario amplio, el cual le ayudo para tener conversaciones con las personas de su entorno, en donde podía preguntar y responder. También se logró una estimulación de sus cuerdas vocales.	Con los resultados de la lista de cotejo en un inicio los objetivos no fueron logrados, debido que la mayoría de los niños aún estaban en el proceso, sin embargo; durante el desarrollo de las actividades se fue logrando los objetivos, en la imitación, repetición de los sonidos y caracterización de los objetos. Sea por descubrimiento o desconocimientos del nombre de los objetos, en el cual se logró ampliar su vocabulario y modulación de la voz, que es adecuar según la situación que se encuentre, para comunicar sus intereses o necesidades.	Los resultados del árbol de problemas fueron favorables y de mucha ayuda para identificar el problema de nuestra investigación, asimismo encontrar las causas e impacto de cada deficiencia para buscar juegos verbales que ayuden al fortalecimiento de su lenguaje y una adecuada pronunciación en los niños de 3 años para que ellos demuestren que si pueden entablar una comunicación fluida y asertiva con su entorno y así poder expresarse y dialogar con facilidad al momento de querer realizar una opinión.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Es necesario implementar las conversaciones mediante la repetición de sonidos para ampliar su vocabulario y modulación de voz. Al final de las actividades de aprendizaje se logró una mejora en las interacciones de los niños, donde no solo emitían sonidos, si no también hacían uso de recursos verbales (amplio vocabulario, realización de preguntas y una narración fluida), y no verbales (aplicación de gestos, expresión corporal y modulación de la voz).

3.3 Relato de la experiencia

Tabla 17

Relato de la experiencia

Fortalezas	Dificultades	Soluciones	Lecciones aprendidas
Los niños lograron incrementar su vocabulario con palabras que antes desconocían o se les dificultaba nombrar, ahora se les permitió expresar sus pensamientos, entender a los demás.	Los niños desconocían ciertos objetos, animales o plantas que se les mostraba, asimismo, no podían hablar con claridad cuando se les decía el nombre de dicho objeto.	Se les presentaba pictogramas e incluso se preparaba material concreto para que puedan observar y manipular, lo más importante era realizar la repetición del nombre varias veces hasta que gesticulen correctamente.	Los niños aprenden con la práctica y repetición, al mostrarles objetos nuevos y que digan el nombre con claridad, esto ayudo a incrementar su número de palabras en su vocabulario.
Al momento de realizar preguntas abiertas se activó su pensamiento crítico, el cual les motivo a tener más palabras en sus respuestas.	Cuando se les preguntaba, la mayoría de los niños se quedaban callados o mostraban timidez para dar la respuesta e incluso algunos tartamudeaban para completar las palabras que querían decir.	Se trabajo con adivinanzas, canciones y pictogramas, esto ayudo a aumentar su vocabulario y reforzar su claridad en el habla, lo que les permitió dar respuestas claras y coherentes ante las preguntas que se les hacía.	Las preguntas ayudaron a que los niños se interesen por querer tener un dialogo fluido en sus respuestas, ya que con ello se sentían feliz al ver que eran comprendidos y escuchados.
Los cuentos ayudaron a estimular su imaginación, a buscar soluciones en momentos complicados, también mejoro su tono de voz durante la imitación de sonidos, exclamaciones y al interpretar las emociones mediante gestos y su habla.	En las actividades que los niños tenían que crear cuentos con ayuda de pictogramas y narrar, no se lograba entender lo que decían, por su deficiencia en la vocalización, al darse cuenta de ello se sentían mal y mostraban timidez.	Al iniciar cada actividad se les hacía cantar canciones que se les enseño desde inicio de año, esto ayudo a mejorar su pronunciación, asimismo se les narraba un cuento con diferentes tipos de voz, y cuando era turno de ellos, en ocasiones imitaban esas exclamaciones y así indirectamente iban mejorando.	Los cuentos son fundamentales para que los niños estimulen su imaginación, esto ayuda a poder tener una conversación más amigable y empática con su entorno, mostrando emociones en su modulación de voz y gestos.
La empleabilidad de canciones sirvió como una herramienta valiosa que benefició el desarrollo del habla en los niños al mostrar mejoría en la pronunciación, el vocabulario, la articulación y la	Al enseñarles las canciones, los niños no tenían una vocalización comprensible, por lo cual muchos de ellos se quedaban callados en diversos momentos del canto.	Se escribió la letra de las canciones mediante pictogramas, esto ayudo a que los niños memoricen las canciones y puedan cantar sin temor alguno, además se agregó movimientos corporales y gestos, para que les sea más agradable.	Las canciones ayudan a mejorar la pronunciación, aumentar su vocabulario y a mantener un ambiente agradable para querer empezar cada actividad.

Fortalezas	Dificultades	Soluciones	Lecciones aprendidas
comprensión auditiva a través de la repetición.			
El recurso de la gestualidad ayudo en la pronunciación de nuevas palabras, donde los niños observaron la gesticulación de la boca durante las diversas actividades.	Debido al gran número de niños, ellos se distraían con facilidad o intervenían al mismo tiempo, lo que dificultaba identificar quienes necesitaban más ayuda para una vocalización adecuada.	Organizamos nuestros roles de tal manera que cada una de nosotras observaba una cierta cantidad de niños y corroborábamos con la lista de cotejo. Además, recordábamos los acuerdos para mantener el orden.	Una adecuada gesticulación facilita la comunicación, reduce la frustración al permitir expresar necesidades, estimula el desarrollo del lenguaje y el pensamiento.
Durante la empleabilidad de canciones y cuentos, el recurso mayor empleado fue la expresión corporal, esto motivo a que los niños imiten con mayor confianza las actividades.	Algunos de los niños fomentaban cierto desorden durante las canciones e interrumpían la narración del cuento parándose constantemente. Además, algunos querían participar constantemente sin dar oportunidad a sus demás compañeros.	Se continuaba recordando los acuerdos de convivencia, de esta manera se permitió que todos los niños participen y respeten sus espacios.	La expresión corporal es fundamental en la comunicación infantil, ya que mejoran la capacidad de expresión, el aprendizaje y la socialización, permitiendo a los niños comunicar emociones e intenciones que no siempre se expresan con palabras.
Los niños buscan interactuar con sus compañeros, demuestran curiosidad por conocer su entorno e intentan comunicarse utilizando su cuerpo.	Algunos niños carecen del desarrollo buco - fonatorio, en vista que solo usaban los gestos (la parte no verbal), es así que se cohíben en comunicarse.	En las actividades tienen que desarrollarse diversas onomatopeyas, ejercicios de recursos verbales y no verbales mediante los juegos verbales.	A los niños se les estimula mediante las preguntas abiertas y cerradas, para motivar a los niños a entablar conversaciones; entre ellas tenemos: ¿Cuál es tu nombre? ¿Qué es lo que deseas? ¿Te gusto participar? , etc.

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación

Las fortalezas son los medios para alcanzar el desarrollo del lenguaje verbal, esto permitió un desarrollo cognitivo, social y emocional, permitiéndoles comunicarse, expresarse y comprender el mundo que les rodea. Es importante que se emplee diversas metodologías pedagógicas para alcanzar el objetivo de cada actividad planteada.

CONCLUSIONES

PRIMERA En cuanto al desarrollo del nivel del lenguaje verbal, con la aplicación de los juegos verbales en los niños de 3 años de una institución educativa del distrito de Jacobo Hunter, 2022. Se ha mostrado que la mayoría de los niños tiene un nivel de logro satisfactorio, ya que mediante los juegos verbales fueron mejorando su intención comunicativa.

SEGUNDA Los niños al final de las actividades de aprendizaje lograron una comunicación adecuada con su entorno, transmitiendo la intención comunicativa mediante preguntas y respuestas con diálogos cortos.

TERCERA En cuanto a los recursos verbales se alcanzaron mejoras, ya que la mayoría de los niños evidenciaron capacidades comunicativas mediante estímulos de imitación, repetición de palabras y sonidos onomatopéyicos han logrado reconocer los sonidos. Del mismo modo, se logró una comprensión del vocabulario nuevo, teniendo una mejor narración de experiencias. Todas estas capacidades se lograron mediante los juegos verbales.

CUARTA En cuanto a los recursos no verbales, se observó un progreso significativo; a través de los juegos verbales, los niños desarrollaron la capacidad de gestualizar e imitar sonidos onomatopéyicos. Esta práctica estimula las cuerdas vocales, optimizando así su vocalización y pronunciación. Asimismo, el movimiento corporal favorece su confianza, permitiéndoles entablar una comunicación más efectiva con su entorno.

QUINTA Respecto al impacto de las actividades de dramatización llevadas a cabo, se puede precisar que estas permitieron potenciar el desarrollo comunicativo de los niños, enriqueciendo tanto su lenguaje verbal como el no verbal.

SUGERENCIAS

PRIMERA Diseñar y ejecutar como institución la realización continua de una serie de juegos verbales que ayuden a fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal de sus educandos de manera permanente.

SEGUNDO Es fundamental ofrecer juegos verbales a los niños para potenciar su desarrollo lingüístico, resaltando la importancia de esta herramienta en la comunicación para lograr una evolución favorable.

REFERENCIAS

Alvaro, F., & Becerra, D. (2022). *Estimulación del lenguaje oral a través de la literatura infantil en niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa "Herlinda Toral".* REPOSITORIO DIFITAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN UNAE. Recuperado el 2022, de http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2436/1/Trabajo%20de%20Integraci%c3%b3n%20Curricular%20%20-%20Alvarado%20y%20Becerra.pdf

Ausubel, D. P. (2009). *Adquisión y retención del conocimiento* (4 edicion ed.). Barcelona, Barcelona : Paidós Ibéria . Recuperado el 6 de Enero de 2024, de https://www.google.com.pe/books/edition/Adquisici%C3%B3n_y_retenci%C3%B3n_del_conocimien/VufcU8hc5sYC?hl=es&gbpv=1&dq=ausubel+aprendizaje+significativo&printsec=frontcover

Balmaseda, M. D. (2003). *Metodologia del juego.* Ministerio de educacion, cultura y deporte.

Caceres Santayana, E. S., & Ramos Condori, S. L. (2018). *Aplicación de técnicas participativas de canciones, adivinanzas, dibujos y ejercicios orofaciales para mejorar el desarrollo del lenguaje en niños de 3 años de edad en la institución educativa inicial cuna - jardin UNSA - Cercado, Arequipa 2018.* UNSA.

Canda Moreno, F. (2000). *Diccionario de psicopedagogia* (2000 ed., Vol. 1). Madrid, España, España: PRINTED IN SPAIN. Recuperado el 2 de Enero de 2024, de https://ulatina.metabiblioteca.org/cgi-bin/koha/opac-imageviewer.pl?biblionumber=4451%20thumbnail-shelfbrowser

Castañeda, P. F. (1996). *EL LENJUAGE VERBAL DEL NIÑO : ¿CÓMO ESTIMULAR, CORREGIR Y AYUDAR PARA QUE APRENDA A HABLAR BIEN?* Cartagena: Biblioteca Digital Andina.

Castañeda, P. F. (1999). *EL LENGUAJE VERBAL DEL NIÑO.* Universidad Nacional de San Marcos Fondo Editorial.

Castañeda, P. F. (1999). *EL LENGUAJE VERBAL DEL NIÑO* (Fondo Editorial de la UNMSM 1999 ed., Vol. 1). (D. O. Garcia, Ed.) ODIN DEL POZO OMISTE, Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Mracos. doi:http://worldcat.org/isbn/9972460738

Castillo Guerrero, A. A. (2023). *Programa de juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños.* Informe de investigación , UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO, Lambayeque , Perú. Recuperado el 30 de Diciembre de 2023, de https://hdl.handle.net/20.500.12893/11986

Castro, A. B. (2010). *Desarrollo del lenguaje verbal.* Innovacion y experiencias educativas.

Chas, M. S. (2023). *Importancia del Juego.* Penguin Random House Grupo Editorial, S.A.U.

Educapeques. (26 de julio de 2017). *Portar de educacion infantil y primaria*. Obtenido de https://www.educapeques.com/estimulapeques/pictogramas-lenguaje-imagenes-ninos.html

Esacandell Vidal, V. M. (2014). *La comunicación lengua, cognición y sociedad* (1 ed., Vol. Volumen 1). (RAG, Ed.) Madrid, España : Akal, S.A.,2020. Recuperado el 2 de Enero de 2024, de https://play.google.com/store/books/details?id=lx_iDwAAQBAJ

Escalante, D. T., & Caldera, R. V. (2018). *LITERATURA PARA NIÑOS: UNA FORMA NATURAL DE APRENDER A LEER.* Universidad de los andes Venezuela.

Escandell Vidal, V. M. (2014). *Comunicación Lengua, cognición y sociedad* (1 ed., Vol. 1). (RAG, Ed.) Madrid, España, España: Akal, S.A.,2020. Recuperado el 2 de Enero de 2024, de https://play.google.com/books/reader?id=lx_iDwAAQBAJ&pg=GBS.PA7&hl=es

Espinoza, T. N. (2016). *Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad.* Horizonte de la ciencia.

Gallo, U. N. (04 de MAYO de 2019). GUÍA INFORMATIVA - RECURSOS VERBALES Y NO VERBALES EN LA NARRACIÓN ORAL. (O. r. expertos, Ed.) *COURSE HERO*, 1-2. Recuperado el 28 de DICIEMBRE de 2023, de https://www.coursehero.com/u/file/41036573/GU%C3%8DA-INFORMATIVA-RECURSOS-VERBALES-Y-NO-VERBALES-EN-LA-NARRACI%C3%93N-ORALdocx/?userType=student

Garcia, E. G. (2018). LA COMUNICACIÓN GESTUAL. TEORÍA DE LA MENTE. *ANALES RANM*.

Gonzales, A., & Peralta, M. (2021). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE EN NIÑOS - NIÑAS DEL SUBNIVEL 2 DE 4 A 5 AÑOS EN CUENCA.* Azogues - Ecuador.

González, R. M. (2013). *El maravilloso mundo de la Adivinanza.* Mexico.

Guamán Al tamarino, V. D. (2013). *"LOS JUEGOS VERBALES Y SU INCIDENCIA EN LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS (AS) DE PRIMERO, SEGUNDO Y TERCER GRADOS DE LA ESCUELA PARTICULAR "CARLOS MARÍA DE LA CONDAMINE" DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA".* Ambato. TUNGURAHUA: Universidad tecnica de Ambato. Recuperado el "8 de Diceimbre de 2023, de http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1086

Guillén, Á. C. (2010). LA EXPRESIÓN CORPORAL, EL GESTO Y EL MOVIMIENTO EN LA EDAD INFANTIL. *Temas para la Educación*.

Haydee Ticona Arapa, B. M. (2023). *Educación Músical para la Expresión Oral en Infantes.* Perú: Ciencia Latina.

Jaristonsky, P. (2001). Expresión corporal en el nivel Inicial. *Aportes para el debate Curricular*, 4 - 5.

Justina Paredes, C. (2022). *Juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de.* Informe de Investigación , Universidad cesar Vallejon, Lima, Lima. Recuperado el 30 de Diciembre de 2023, de https://hdl.handle.net/20.500.12692/94514

Ketchum, M. R. (1995). *Creatividad en los juegos y juguetes.* Editorial pax Mexico.

Limbrick, H. R. (s.f.). *Aprendo haciendo.* UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA.

Loja, M. I. (2015). *LAS RIMAS TRABALENGUAS Y CANCIONES COMO ESTRATEGIAS METODOLOGICAS.* UNIVERSIDAD POLITECNICA SALECIANA.

Marden, S. (2022). Non - Verbal Communication. *One on One- Children's Therapy*.

Mena Lujan, M., & Huanaco Chacmana , P. S. (2019). *EL LENGUAJE MUSICAL Y SU INFLUENCIA EN LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 253 DE CCOLLCCA BAJO, QUISPICANCHI – CUSCO 2019.*

Menacho Huayllas, B., & Yucra Chambi, F. M. (2018). *ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, CHARCANA, AREQUIPA, 2018.* UNSA.

Morocho, A. M.-E. (2021). *Estrategias didácticas lúdicas para potenciar el desarrollo del lenguaje verbal en.* Azogues - Ecuador.

Muñoz, A. (2006). *El poder del Lenguaje.* Mexico: Ediciones Culturales Internacionales.

Pavía Sanches, I. (2023). *Comunicación oral y escrito en la empresa* (23 ed.). (Ecoe, Ed.) Bogota , Ecuador , Bogota : IC. Recuperado el 2 de Enero de 2024, de https://play.google.com/books/reader?id=UOrGEAAAQBAJ&pg=GBS.PP1&hl=es

Perea Vivanco de Montoya, N. C. (2021). *Juegos verbales en la expresión oral en niños de nivel inicial UGEL 01 2021.* Informe Investigativo, Universidad Cesar Vallejo, Lima, Lima. Recuperado el 30 de Diciembre de 2023, de https://hdl.handle.net/20.500.12692/76793

Perez, R. A. (2017). *Teoria e historia de las adidivinanzas.* Universidad de Murcia.

Piaget. (2023). *Mentes Abiertas*. Obtenido de https://www.mentesabiertaspsicologia.com/blog-psicologia/blog-psicologia/las-teorias-de-jean-piaget-un-vistazo-a-su-impacto-en-la-psicologia-del-desarrollo

Puente Balsells, L., & Viñals Carrera , F. (2019). *Analisis gestual y de la expresion no verbal* (Primera edición ed., Vol. Primera edición). (N. Serrano, Ed.) Barcelona , Barcelona : UOC. Recuperado el 2 de Enero de 2024, de https://play.google.com/store/books/details?id=2NrFDwAAQBAJ

Silva Villena, O., & Cisneros Estupiñán , M. (2016). *Lenguaje bilingüísmo en la infancia* (Primera edición ed., Vol. 1). (U, Ed., O. Silva Villena, & M. Cisneros Estupiñán , Trads.) Bogota,

Bogota , Colombia : Digiprint Editores SAS. Recuperado el 02 de Enero de 2024, de https://play.google.com/store/books/details?id=xTOjDwAAQBAJ

Vasquez, R. C. (15 de Octubre de 2019). *Universidad de Israel - Repositorio.* Obtenido de Universidad de Israel - Repositorio: https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2337

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

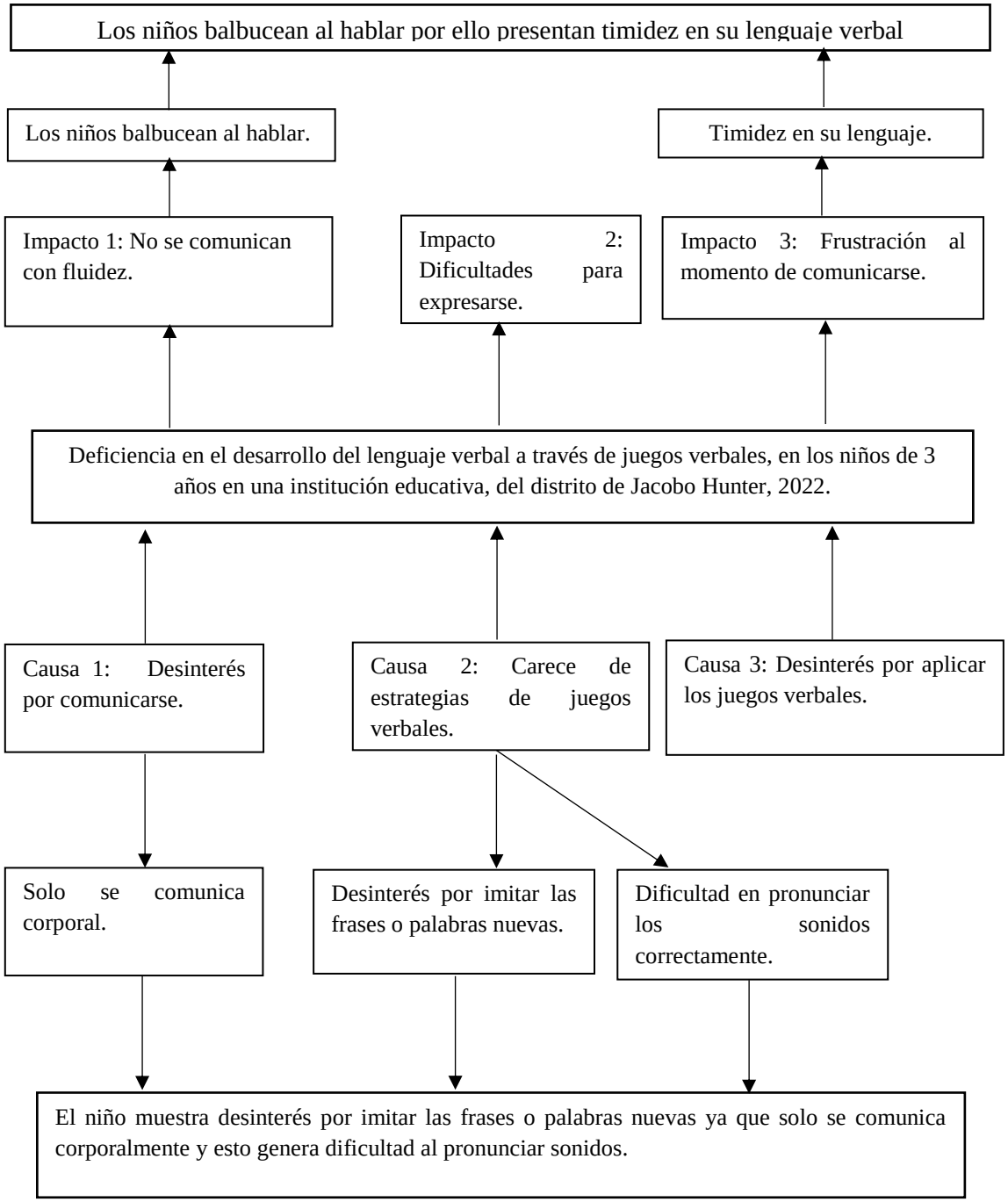
Desarrollo del lenguaje verbal a través de juegos verbales en los niños de 3 años de una institución, del distrito de Jacobo Hunter, 2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	INDICADORES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
General -¿Cómo los juegos verbales permiten desarrollar el lenguaje verbal en niños de 3 años, de una institución e? **Especifico** - ¿Cuál es el resultado de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje verbal de los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter en 2022, a través de juegos verbales en el aula? - ¿Cuál es el resultado de los juegos verbales en el desarrollo de los recursos verbales en los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter en 2022, a través de juegos verbales en el aula? - ¿Cuál es el resultado de los juegos verbales en el desarrollo de los recursos no verbales diseñados de una institución de Jacobo Hunter durante el año 2022, monitoreando el progreso del desarrollo del lenguaje? -¿Cuál es el resultado de los juegos verbales de una institución del distrito de Jacobo Hunter durante el año 2022, monitoreando el progreso del desarrollo del lenguaje?	**General** -Desarrollar el lenguaje verbal con la aplicación de los juegos verbales en los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter, 2022. **Especifico** -Determinar el nivel lenguaje verbal en los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter, 2022. -Implementar los recursos verbales en los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter, 2022. -Afianzar los recursos no verbales en los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter, 2022. -Medir el impacto de la aplicación de los juegos verbales en el lenguaje verbal de los niños de 3 años de una institución del distrito de Jacobo Hunter, 2022.	-Lenguaje verbal. -Juegos verbales	-Recursos verbales Recursos no verbales. Imitación de sonidos	Vocabulario Preguntas. Narración. Gestual. Expresión corporal Modulación de voz. Canciones. Pictogramas. Adivinanzas. Cuentos. Dramatización.	-Enfoque: Cualitativo. -Tipo: acción participativa -Diseño: No experimental de corte transversal.	Población: 50 alumnos. Muestra: 25 niños

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 2

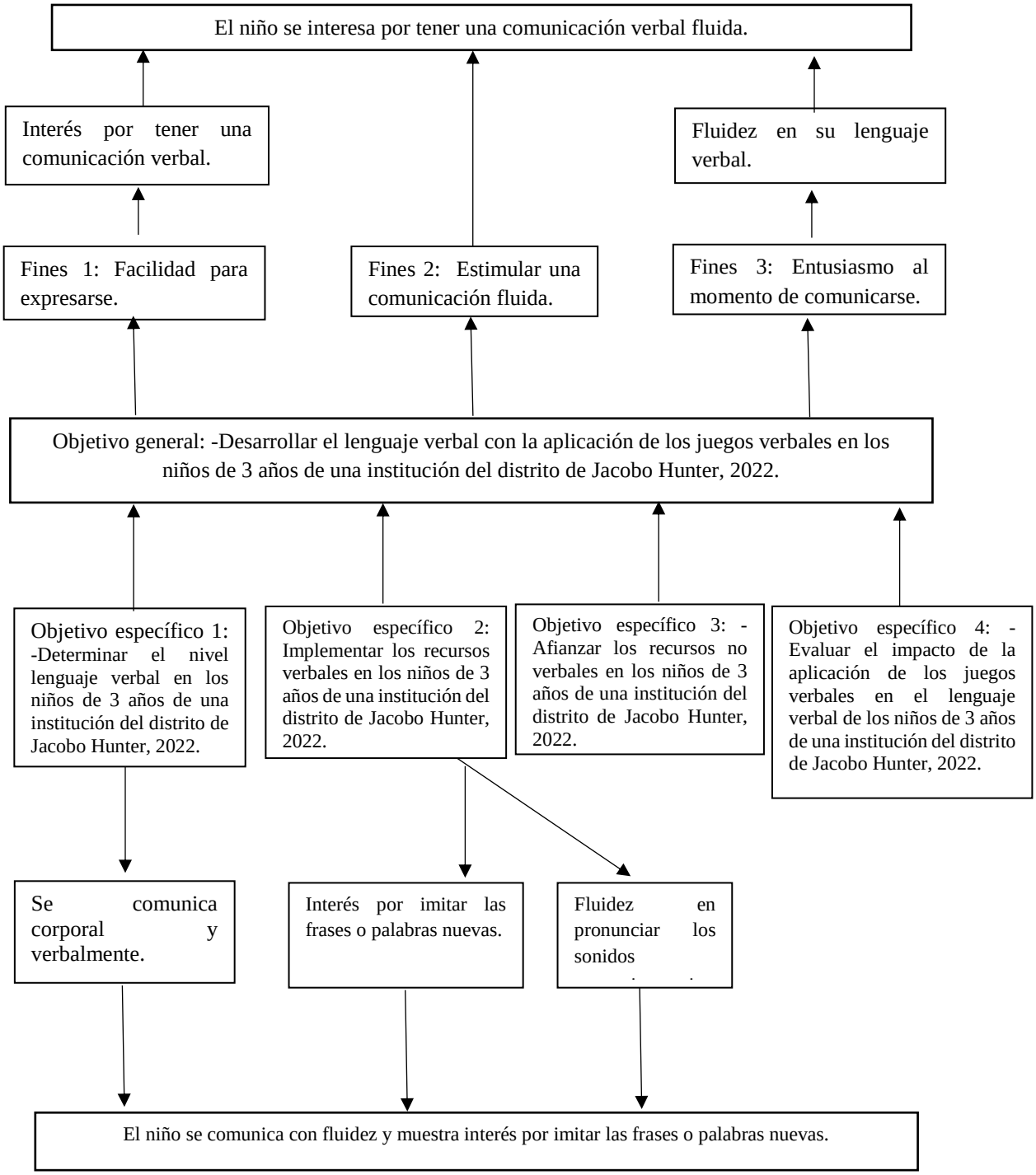
ÀRBOL DE PROBLEMAS



Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3

ÀRBOL DE OBJETIVOS



Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 4

Título de la actividad de aprendizaje N° 01

Los animales de la granja

- **Categoría**; Lenguaje verbal
- **Subcategoría**: Recursos verbales
- **Indicadores**: vocabulario /preguntas. /narración.

I. Datos informativos

Nombre de la IE	En una institución educativa del distrito de hunter.	**Duración**	50 minutos.
Nombre de la docente	Evelyn Puma Ccorpuna.	**Fecha**	22 de junio 2022
Área	Comunicación	**Grado y Sección**	3 años.

II. Aprendizajes Esperados

Competencia	**Capacidades**	**Desempeño**	**Evidencia**	**Instrumento**
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Identificar los sonidos onomatopéyicos, con el fin de fomentar el interés de los niños por la comunicación y la interacción.	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.
Crea proyectos desde sus lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Realizar un antifaz de paleta del animal que más le haya gustado, mediante sus lenguajes artísticos.	
Enfoque Transversal	**Valores**	**Actitudes**		
Orientación al bien común	Solidaridad. Responsabilidad.	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles. Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		Tiempo
Inicio	**Problematización** Invitamos a sentarse y le mostramos algunas las imágenes de una oveja, vaca, pato y de un perro, continuando con las siguientes preguntas. - ¿Qué sonido harán mostrando las imágenes? - ¿Conoces su nombre? **Motivación**	10min

	Se presentó una canción relacionada con los animales de granja y los sonidos que producen, donde se animara a los niños a imitar los sonidos. **Saberes previos** - ¿Qué animales había en la canción? - ¿Qué sonido hacia la vaca? - ¿Qué sonidos hace el pato? - ¿Qué sonidos hace la gallina? **Propósito:** Identificar e imitar los sonidos de los animales. Gestión y acompañamiento al aprendizaje. **ANTES DEL DISCURSO**	
Desarrollo	El día de hoy ha venido a visitarnos una granjera. ¿Uds. saben que es una Granja? ¿Quieren conocerla? Ayúdenme a llamarlas, ¡Granjera! **DURANTE EL DISCURSO** Cuando la granjera entró, nos contó que sus animales se escaparon al parque de los niños, y pidió a los niños que la ayudaran a encontrar a sus animales se invita a los niños a buscar los animales dentro de un parque, es ahí donde los animales están previamente escondidos en las diferentes áreas de juego. Se invita a los niños a buscar los animales dentro de un parque, es ahí donde los animales están previamente escondidos en las diferentes áreas de juego, para poder presentárselos en "La granja con Plim Plim", de esta manera los niños podrán reconocer qué animales se extraviaron. Aquí está el enlace de la canción. Al presentar cada silueta los niños tendrán que reconocer el animal y luego imitarán el sonido que este realiza. Luego se les brindara una ficha, donde identificaran los animales encontrados (marcando con una X o O), esta actividad estará acompañada con las siguientes preguntas:	30 min
Cierre	¿Qué animal te gusta más? ¿Qué animales de la granja tienen en casa? **DESPUES DEL DISCURSO** Se agruparán a los niños, después se les mostrará los materiales que utilizarán, para elaborar un antifaz del animal que más le agrade. Se les brindará a los niños moldes de antifaces, esto acompañado de témperas, crayolas y plumones. Al terminar de pintar, los niños decorarán sus antifaces con sticker de los animales que escogieron, para que de esa manera se identifique con claridad qué animal están representando. **Sistematización:** ¿Qué animal hiciste? ¿Qué sonidos hace tu animal? **Autoevaluación:** ¿Qué te gusta de tu animal? ¿Cómo lo realizaste? ¿Lo pudiste realizar solo o necesitaste ayuda?	10min.

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Los animales de la granja"		
Docente	Evelyn Puma Ccorpuna.		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años

Experiencia Significativa	**"Los animales de la granja"**		
Área	Comunicación	**Competencia 1**	Se comunica oralmente en su lengua materna
		Competencia 2	Explora y experimenta los lenguajes del arte.
Criterio de Evaluación	Identificar los sonidos onomatopéyicos, con el fin de fomentar el interés de los niños por la comunicación y la interacción.		
Fecha	22 de junio 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Se presentó una canción relacionada con los animales de granja y los sonidos que producen. Los niños cantaron la canción imitando los sonidos.
DESARROLLO	Se presentó a los niños la tarea de buscar a los animales de granja, representados a través de pictogramas, los cuales fueron escondidos en el parque de la institución. Los niños reconocieron las imágenes de los animales encontrados y se mostraron entusiasmados. Por ejemplo, Cataleya imitaba el sonido de la gallina cada vez que le mostraban una imagen, y sus compañeros imitaban el mismo sonido.
CONCLUSION	Concluyendo que el objetivo inicial se logró, ya que los niños reconocieron los sonidos de otros animales, como el cerdo, la oveja, el pato, las gallinas y la vaca, tras mostrar imágenes de animales para su imitación, al inicio también reconocieron, pero de algunos animales.

LISTA DE COTEJO

Proyecto de Aprendizaje	"Los animales de la granja"		
Docente	Evelyn Puma Ccorpuna.		
Aula	Cariñositos	**Aula**	3 años

Experiencia Significativa	¡En busca de los animales de la granja!		
Área	Comunicación	**Competencia 2**	Crea proyectos desde sus lenguajes artísticos.
Criterio de Evaluación	Realizar un antifaz de paleta del animal que más le haya gustado, mediante sus lenguajes artísticos.		
Fecha	22 de junio 2022		

N°	Estudiantes	Logro	Proceso	Inicio
01	Estudiante		x	
02	Estudiante		x	
03	Estudiante		x	
04	Estudiante	x		
05	Estudiante	x		
06	Estudiante		x	
07	Estudiante		x	
08	Estudiante		x	
09	Estudiante	x		
10	Estudiante		x	
11	Estudiante		x	
12	Estudiante		x	
13	Estudiante	x		
14	Estudiante	x		
15	Estudiante		x	
16	Estudiante		x	
17	Estudiante		x	
18	Estudiante		x	
19	Estudiante		x	
20	Estudiante	x		
21	Estudiante		x	
22	Estudiante		x	
23	Estudiante	x		
24	Estudiante	x		
25	Estudiante		x	

ANEXO 5

Título de la actividad de aprendizaje N° 02
Reconociendo los sonidos de los animales domésticos

- **Categoría**; Lenguaje verbal
- **Subcategoría**: Recursos verbales
- **Indicadores**: vocabulario. /preguntas /narración.

I. Datos informativos

Nombre de la IE	En una institución educativa del distrito de hunter.	**Duración**	50 minutos.
Nombre de la docente	Evelyn Puma Ccorpuna.	**Fecha**	29 de junio del 2022
Área	Comunicación	**Grado y Sección**	3 años.

II. Aprendizajes Esperados

Competencia	**Capacidades**	**Desempeño**	**Evidencia**	**Instrumento**
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	El niño realizara su mascota con plastilina y luego en un papelote todos mostrar sus creaciones y comunicaran lo que realizo.	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.
Enfoque Transversal	Valores	Actitudes		
AMBIENTAL	Respeto a toda forma de vida	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la Tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		Tiempo
Inicio	Problematización Invitamos a sentarse y le mostramos la foto con mi mascota, comenzamos hacerles preguntas: - ¿Quién está en la foto? - ¿Quién será la persona? ¿Con quién estará? - ¿Qué animales viven en tu casa? Motivación Mediante la canción de los sonidos de los animales, se identificaron los sonidos para que el niño reproduzca los sonidos de los animales mediante la repetición. Saberes previos ¿Quién vive contigo? ¿Quién más? ¿Tienes a un amigo en casa que no hable?	10min

	¿Qué sonido hace tu amigo? ¿Cuál es su nombre?	
Desarrollo	Uno de los niños dijo que tiene perro y una tortuga en casa (cada niño respondió distintas mascotas, algunos tenían gallos que para ellos también eran sus mascotas como el pato y el cuy). **Propósito** Identificar los sonidos onomatopéyicos, con el fin de fomentar el interés de los niños por la comunicación y la interacción. Gestión y acompañamiento al aprendizaje. Rol mediador **ANTES DEL DISCURSO** Durante la reunión, cantaremos la canción: En mi casa me encontré, con un animal, en particular. El niño tendrá que hacer movimientos y descubrir qué animal es. **DURANTE EL DISCURSO** Aquí es donde jugaremos el juego de las estatuas de los animales y tendrán que moverse al compa del sonido del animal que suene. Luego les presentarnos unos animales que vinieron hoy a visitarnos y que están en mi casa. Donde el niño reconocerá y comentara, que animales tiene en su casa.	30 min
Cierre	**DESPUES DEL DISCURSO** Ellos moldearán animales con plastilina en un papel grande que se pegará en el suelo, para demostrar sus conocimientos previos. Sistematización: ¿Qué animal modelaste? ¿Qué sonido realiza? ¿Le pusiste un nombre? ¿Cuál es su nombre? Autoevaluación: ¿Qué animales conocimos hoy? ¿Cuáles tienes en casa? ¿Cuál es el sonido que hace?	10min.

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Reconociendo los sonidos de los animales domésticos"		
Docente	Evelyn Puma Ccorpuna.		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años

Experiencia Significativa	"Reconociendo los sonidos de los animales domésticos"		
Área	Comunicación	Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Identificar y reconocer los sonidos de los animales mediante la repetición.		
Fecha	29 de junio del 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Se inició mostrando una lámina de animales domésticos, dentro de ella se observaban muchos animales por toda la casa, lo que se buscaba es saber, cuánto conoce el niño de los animales domésticos, sin necesidad de la orientación de la docente, se mostró la siguiente problemática, ¿Qué animales sí pueden estar dentro de casa?, los niños entraron en confusión al observar un cuy, (RESPUESTA)...ya que no lo reconocieron al inicio pues lo confundieron con el hámster por el parecido
DESARROLLO	Después se invitó a los niños a imitar los sonidos de estos animales. En algunos momentos se les dificulta, pero al tomarlo como reto intentaba imitar el sonido. Gabriel en ese momento intervino, reconociendo los sonidos de los animales, esto demuestra que está entrando en confianza pues está comunicando sus dudas y participa de manera activa. Durante la actividad tuvimos dificultades al mostrar algunas tarjetas, los niños tenían que identificar cuál era su nombre y el sonido que hacen, mostramos los que observaron anteriormente y comenzamos a hacer los sonidos, jugando al ver quien adivinaba primero, les gusta participar a Valentina, ya que conocía todos los sonidos y ayudó que sus amigos también intervinieran.
CONCLUSION	Concluyendo que la mayoría de los niños imitaban los sonidos de las imágenes que mostramos, pero en ocasiones les era difícil esperar su turno e intervienen en momentos sin esperar su turno, cuando uno de los niños se acercó y comenzamos a comentar sobre los animales domésticos. Se observó que los niños que no intervenían, intentaban hablar y comunicar sobre las preguntas que se hacía, algunos contaban que animales tenían en casa.

LISTA DE COTEJO

Proyecto de Aprendizaje	"Reconociendo los sonidos de los animales domésticos"		
Docente	Evelyn Puma Ccorpuna.		
Aula0020	Cariñositos	**Aula**	3 años

Experiencia Significativa	¿Qué sonidos realizan los animales que viven en mi casa?		
Área	Comunicación	**Competencia 1**	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Identificar y reconocer los sonidos de los animales mediante la repetición.		
Fecha	29 – 06 – 2022		

N°	Estudiantes	Logro	Proceso	Inicio
01	Estudiante		x	
02	Estudiante		x	
03	Estudiante		x	
04	Estudiante		x	
05	Estudiante		x	
06	Estudiante		x	
07	Estudiante		x	
08	Estudiante			x
09	Estudiante		x	
10	Estudiante		x	
11	Estudiante		x	
12	Estudiante		x	
13	Estudiante		x	
14	Estudiante		x	
15	Estudiante			x
16	Estudiante		x	
17	Estudiante		x	
18	Estudiante		x	
19	Estudiante		x	
20	Estudiante			x
21	Estudiante		x	
22	Estudiante		x	
23	Estudiante		x	
24	Estudiante	x		
25	Estudiante	x		

ANEXO 6

Título de la actividad de aprendizaje N°03
Los animales de la selva

Categoría: Lenguaje verbal
Subcategoría: Recursos no verbales
Indicadores: Gestual. /Expresión corporal /Modulación de voz.

I. Datos informativos

Nombre de la IE	En una institución educativa del distrito de hunter.	**Duración**	45 minutos.
Nombre de la docente	Evelyn Puma Ccorpuna.	**Fecha**	6 de julio del 2022
Área	Comunicación	**Grado y Sección**	3 años.

II. Aprendizajes Esperados

Competencia	**Capacidades**	**Desempeño**	**Evidencia**	**Instrumento**
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Reconociendo e imitando su lenguaje y pronunciación a través de la imitación e identificación de los sonidos de los animales de la selva.	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.
Crea proyectos desde sus lenguajes artísticos.	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Identifico la región selva coloreando y pegando los sticker, según corresponda.	
Enfoque Transversal	**Valores**	**Actitudes**		
Intercultural	Respeto a la identidad cultural.	Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		Tiempo
Inicio	**Problematización** Iniciamos con la presentación de un video que muestra una danza de la selva. Para esto, les solicitamos a los varones un palo de escoba y a las mujeres un plato plano, con el fin de que, al ver el video de la danza, puedan imitarla y sentirse motivados con la actividad del día. **Motivación**	10min

	Mostramos imágenes del territorio peruano, con las tres regiones destacadas. Con el propósito de que los estudiantes puedan reconocer la región de la selva. Saberes previos ¿Qué observan en la imagen? ¿Conoces lo que hay en la imagen? ¿Qué te gusta de la lámina? **Propósito** Reconociendo e imitando los sonidos de los animales que hay en la selva. Gestión y acompañamiento al aprendizaje. Rol mediador **ANTES DEL DISCURSO** ¿Conocen a las personas de la selva? ¿Cómo se vestirán? ¿Qué comerán las personas de la selva? ¿bailaran las personas de la selva?	
Desarrollo	**DURANTE EL DISCURSO** Cuando depende llama una persona de la selva nos contactó y compartió un video que nos proporcionó información sobre la región selvática, mostrando paisajes, animales y platos típicos de la zona. Les mostraremos a doña Pingüino, que será el parlante y les diremos que trajo una canción nueva. Donde la canción mostrara todos los animales que estamos viendo: Guacamayo, Serpiente, cocodrilo, mono de cola amarilla, etc. En la selva yo me encontré son un animal en particular…. Que hace asi, se hará el movimiento de la serpiente, asi, asi… tendrán que identificar quien se mueve así y moverse igual que la docente. **DESPUES DEL DISCURSO** Se les entregara cada uno su mapa para colorear solo lo que es de color verde, luego pegaran sticker de los animales que hay en la selva.	30 min
Cierre	Sistematización: Se les hará las siguientes preguntas: ¿Qué animales observamos? ¿Qué sonidos harán? Autoevaluación: ¿De qué color es la selva en el mapa? ¿Qué animales hay en la selva? ¿Les gusta bailar?	10min.

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Reconociendo los animales, trajes y platos típicos que hay en la región de la selva"		
Docente	Evelyn Puma Ccorpuna.		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años

Experiencia Significativa	"Reconociendo los animales, trajes y platos típicos que hay en la región de la selva"		
Área	Comunicación	**Competencia 1**	Se comunica oralmente en su lengua materna
		Competencia 2	Explora y experimenta los lenguajes del arte.
Criterio de Evaluación	Identificar y estimular su lenguaje y pronunciación a través de la imitación e identificación de los sonidos.		
Fecha	06 de julio 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Comenzamos con la presentación de un video de una danza de la selva, les pedidos, para ello un palo de escoba para los varones y para las mujeres un plato plano, para que al mostrará el video de la danza, ellos imiten y se motiven con la actividad de hoy.
DESARROLLO	mostramos imágenes la imagen del territorio Peruano, donde se mostraba las tres regiones, como buscábamos que reconozcan la región de la selva se pidió ayuda al padre de familia para que identifiquen el territorio peruano y los niños pinten la región selva, para ello hicimos que una persona de la selva nos llame y nos muestre un video que nos mostrara acerca de la región de selva, observaron los paisajes, animales y platos típicos de la región, para que vayan entendiendo el tema y les comunicamos el propósito de hoy, luego se les mostró una canción sobre los animales de la selva, para iniciar con el propósito en sí, que era que imiten los sonidos de los animales. Algunos niños mostraron sorpresa por ver algunos animales, así que preparamos pictogramas de los animales que encontramos en la selva, dentro de ahí mostramos al rey de la Selva el Otorongo, donde vimos que los niños pensaban que era el León, al explicarle que en la sabana de África si es el rey, pero en la selva peruana el rey es el Otorongo, logramos que cada uno de los niños imitarán el sonido de los animales y reconociera que animales hay en la selva, donde observamos su curiosidad por aprender más, porque querían volver a cantar la canción, sobre los animales de la selva.
CONCLUSION	Concluyendo que el objetivo se logró, pero Durante la actividad tuvimos dificultades sobre el rey de la Selva peruana, para no profundizar mucho, pero si se les recordaba el nombre del Otorongo, ya que algunos no conocían a este animal. La mayoría de los niños imitaban los sonidos de las imágenes que mostramos, al mostrar los sonidos de cada uno de los animales observamos que intentaban imitar con emoción, ya que la actividad les está gustando y al descubrir el nombre de cada uno de los animales.

LISTA DE COTEJO

Proyecto de Aprendizaje	"Reconociendo los animales, trajes y platos típicos que hay en la región de la selva"		
Docente	Evelyn Puma Ccorpuna.		
Aula	Cariñositos	**Aula**	3 años

Experiencia Significativa	"Reconociendo los animales, trajes y platos típicos que hay en la región de la selva"		
Área	Comunicación	**Competencia 1**	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Reconociendo e imitando su lenguaje y pronunciación a través de la imitación e identificación de los sonidos de los animales de la selva.		
Fecha	06 – 07 – 2022		

N°	Estudiantes	Logro	Proceso	Inicio
01	Estudiante		x	
02	Estudiante		x	
03	Estudiante		x	
04	Estudiante			x
05	Estudiante			x
06	Estudiante			x
07	Estudiante		x	
08	Estudiante			x
09	Estudiante			x
10	Estudiante		x	
11	Estudiante		x	
12	Estudiante			x
13	Estudiante			x
14	Estudiante		x	
15	Estudiante			x
16	Estudiante			x
17	Estudiante			x
18	Estudiante		x	
19	Estudiante			x
20	Estudiante			x
21	Estudiante			x
22	Estudiante			x
23	Estudiante			x
24	Estudiante		x	
25	Estudiante		x	

ANEXO 7

Título de la actividad de aprendizaje N°04
Explica y describe los objetos de su entorno

- **Categoría:** Lenguaje verbal
- **Subcategoría**: Recursos no verbales
- **Indicadores:** Gestual. / Expresión corporal /Modulación de voz.

I. Datos informativos

Nombre de la IE	En una institución educativa del distrito de Hunter.	Duración	45 min
Nombre de la docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo	Fecha	17 – 08 - 2022
Área	Comunicación	Grado y Sección	3 años

II. Aprendizajes Esperados

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evidencia	Instrumento
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Los niños escogerán un objeto del aula y describirá sus características (forma, color, tamaño, utilidad)	• Lista de Cotejo • Cuaderno de campo
Enfoque Transversal	**Valores**	**Actitudes**		
Orientación al bien común	• Solidaridad. • Responsabilidad.	• Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles. • Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		Tiempo
Inicio	**Problematización:** Un niño del aula consulto a la docente sobre un objeto que observo en su escritorio, y le realizo la siguiente pregunta ¿Cómo se llama ese objeto? ¿Para qué sirve? **Motivación:** Se presenta a los niños una caja mágica, donde dos de los niños sacaran un objeto e irán describiendo según su tacto, los demás adivinaran que objeto puede ser, luego mostrará el objeto y comprobara si era o no el objeto.	10 min

Desarrollo	**Propósito**: Se comunica a los niños que el propósito del día: "Cada uno describirá un objeto del salón, los demás descubrirán que objeto puede ser, considerando las características mencionadas por sus compañeros" Gestión y acompañamiento al aprendizaje **ANTES DEL DISCURSO** La docente presenta a los niños diferentes objetos y los describe, mencionando todas las características. **DURANTE EL DISCURSO** Se invita a los niños a colocarnos en asamblea, luego se presenta a cada uno una caja pequeña donde recolectaran tres objetos. Se les brindara 5 min para recolectar y luego se les avisara para que retornen a la asamblea. Una vez terminado el tiempo se pregunta. ¿Lograron recolectar sus objetos? ¿Sus objetos son grandes o pequeños? ¿Cómo saben de qué tamaño es? Luego se invita a los niños a describir los objetos encontrados, esto acompañado con preguntas ¿De qué color crees que es? ¿Qué forma tiene? ¿Cuál es su tamaño? ¿Para qué sirve? Los demás niños irán mencionando las posibles respuestas y el que este describiendo afirmara si lograron adivinar o no, de esa manera cada niño compartirá su objeto recolectado. **DESPUES EL DISCURSO** Al termino de las descripciones se formará dos equipos, donde elegirán un objeto y cada integrante mencionará una característica el otro equipo tendrá que adivinar cuál es y viceversa. **Evaluación formativa** Retroalimentación • ¿Qué realizamos en la actividad? • ¿Cómo lograste saber que objeto era? ¿Qué utilizaste? • ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Cómo la superaste? Metacognición • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Cómo aprendiste? • ¿Para qué te sirve lo que aprendiste?	30 min
Cierre		5 min

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años
Experiencia Significativa	Reconociendo las utilidades de los objetos		
Área	Comunicación	Competencia	**Se comunica oralmente en su lengua materna**
Criterio de Evaluación	Reconocer y describe las características de los objetos.		
Fecha	17 – 08 - 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Se inició la actividad saludando a los niños y recordando los acuerdos del salón para poder desarrollar la actividad. Luego se mostró la caja mágica de objetos, generando interés en los niños por querer descubrir los objetos dentro de este, para ello se consideró a los voluntarios que siguieron las normas. Dando inicio a la dinámica en donde todos mostraron interés por querer saber si lograron adivinar el objeto o no.
DESARROLLO	Se les presenta a los niños sus propias cajas mágicas donde recolectaran 3 objetos de su interés, como se les dio un tiempo estimado de 5 min los niños se mostraron ansioso de realizar la actividad, en dicho momento muchos de los niños recorrieron por sus sectores para recolectar sus objetos. Algunos niños preguntaban constantemente si se podía agarrar objetos grandes o pequeños, para ello la docente reafirmaba que puede ser cualquiera que sea de su interés, pero que solo puede ser 3. Durante la descripción de los objetos muchos de los niños hablaban al mismo tiempo, en ese momento se realizaba el recordatorio de los acuerdos y solo se consideraban a los niños que cumplieran las normas, también se motivaba a participar a los niños que poco interactuaban.
CONCLUSION	Se observó interés por conocer los objetos que tenían en sus cajas, ya que algunos desconocían el nombre correcto, eso hacía que ellos se esfuercen por poder pronunciar correctamente los nombres que se les dificultaba.

LISTA DE COTEJO

Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años
Experiencia Significativa	Reconociendo las utilidades de los objetos		
Área	Comunicación	Competencia	**Se comunica oralmente en su lengua materna**
Criterio de Evaluación	Reconocer y describe las características de los objetos.		
Fecha	17 – 08 - 2022		

N°	Estudiantes	Logro	Proceso	Inicio
01	Estudiante		x	
02	Estudiante		x	
03	Estudiante			x
04	Estudiante	x		
05	Estudiante	x		
06	Estudiante		x	
07	Estudiante	x		
08	Estudiante	x		
09	Estudiante			x
10	Estudiante		x	
11	Estudiante		x	
12	Estudiante		x	
13	Estudiante	x		
14	Estudiante	x		
15	Estudiante		x	
16	Estudiante		x	
17	Estudiante	x		
18	Estudiante		x	
19	Estudiante		x	
20	Estudiante		x	
21	Estudiante			x
22	Estudiante	x		
23	Estudiante	x		
24	Estudiante		x	
25	Estudiante	x		

ANEXO 8

Título de la actividad de aprendizaje N°05
Mi amigo el policía

- **Categoría:** Juegos verbales
- **Subcategoría**: Imitación de sonidos
- **Indicadores:** Canciones. /Pictogramas. /Adivinanzas. /Cuentos. /Dramatización.

I. Datos informativos

Nombre de la IE	En una institución educativa del distrito de hunter.	**Duración**	45 minutos.
Nombre de la docente	Evelyn Puma Ccorpuna.	**Fecha**	24 de agosto del 2022
Área	Comunicación	**Grado y Sección**	3 años.

II. Aprendizajes Esperados

Competencia	**Capacidades**	**Desempeño**	**Evidencia**	**Instrumento**
Se comunica oralmente en su lengua materna	• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Identificar y reconocer el sonido de la A, logrando así que el niño identifique los pictogramas del cofre.	Lista de cotejo. Cuaderno de campo.
Crea proyectos desde sus lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos.	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Identifica las imágenes encontradas en el cofre, para luego identificar en la ficha de trabajo las imágenes que inician con la “a”.	
Enfoque transversal	**Valores**	**Actitudes**		
Búsqueda de la excelencia	Búsqueda de la excelencia	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		Tiempo
Inicio	**Problematización** ¿Qué sonido tendrá esta letra? ¿Conoces esta vocal?	10min

	¿De qué color está pintada? ¿Por qué habrá venido hoy? **Motivación** Iniciamos la actividad presentando al amigo policía, ingresando con la canción de que hace el policía. ¿Saben quién soy? ¿Por qué abre venido? **Saberes previos** ¿Qué hará un policía? ¿Por tu casa habrá policías? ¿Por qué? **Propósito:** Que reconozcan e identifiquen el sonido inicial de la A y comuniquen los objetos con la letra A. **Gestión y acompañamiento al aprendizaje. Rol mediador** **ANTES DEL DISCURSO** Se les relató un cuento en el que el lobo había robado los tesoros de la letra A. Se solicitó la colaboración de los niños para encontrar los tesoros que el lobo se había llevado. Salimos al patio y les encantó la idea; empezaron a buscar por todas partes y, al encontrar los tesoros, los depositaban en el cofre.	
Desarrollo	**DURANTE EL DISCURSO** ¿Cómo se llama? ¿Qué es lo que encontraste? ¿Para que los usamos? Cantaremos la Canción: Con la A, con A, yo me voy a pasear…. Los niños identificarán y podrán al cofre de nuevo los tesoros perdidos de la vocal A. Luego identifica las imágenes encontradas en el cofre, para luego identificar en la ficha de trabajo las imágenes que inician con el sonido de la “a”. ¿Cómo inicio el cuento? ¿Luego que paso? ¿Cuál será el final de este cuento?	30 min
Cierre	**DESPUES DEL DISCURSO** Identifica las imágenes encontradas en el cofre, para luego identificar en la ficha de trabajo las imágenes que inician con la vocal “a”. ¿Qué imágenes encontramos en el cofre? ¿Qué vocal encontramos hoy? ¿Cómo se llama esta imagen? (sacamos una imagen del cofre) Sistematización: ¿Qué vocal es? ¿Qué imágenes encontraste en el parque? ¿Dónde están ahora los tesoros? Autoevaluación: ¿Cómo suena la vocal? ¿De qué color era la vocal? ¿Qué paso con el cofre? ¿Quién se robó el cofre?	10min.

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Mi amigo el policía"		
Docente	Evelyn Puma Ccorpuna.		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años

Experiencia Significativa	Reconociendo palabras con el sonido inicial de la A		
Área	Comunicación	**Competencia 1**	Se comunica oralmente en su lengua materna
		Competencia 2	Crea proyectos desde sus lenguajes artísticos.
Criterio de Evaluación	Nombrar las acciones que realiza el policía. Además identificar y reconocer palabras con el sonido inicial A.		
Fecha	24 de agosto del 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Iniciamos la actividad presentando al amigo policía, ingresando con la canción de que hace el policía, donde mostramos la letra A, donde recalcamos al término de la canción que la palabra POLICIA termina en "aaaaaaaaaa", luego de ahí mostramos algunas acciones que realiza el policía como: Ayudar, auxilia y ampara, donde les explicamos el significado de cada palabra; recalcando que iniciaban con la letra A, para que el niño se vaya familiarizándose con el sonido de la A, les mostramos y explicamos qué acciones hay en cada imagen; luego interactuar con los niños escondimos en una cofre más pictogramas, que iniciaban con sonido inicial de la A.
DESARROLLO	Se les contó un cuento donde el lobo había robado los tesoros del cofre, se pidió ayuda a los niños que nos ayuden a encontrar los tesoros que se llevó el lobo, así que salimos al patio y les gusto; empezaron a buscar por todo lado, al encontrar los tesoros lo colocaban en el cofre comunicando lo que observaban en cada imagen, el amigo policía también está ayudando, les había impactado el amigo policía. Durante la actividad se acercaban al señor policía, para pedir ayuda cuando tenían dificultades en la búsqueda del tesoro. Al realizar el reto la mayoría de los niños reconocieron el sonido inicial de la A, esto se observó durante la ficha de trabajo.
CONCLUSION	Concluyendo que el objetivo se logró, en la ficha de trabajo se observó que en algunos niños aún presentaban dificultad en reconocer objetos relacionados al sonido de la "a"; pero si vimos que la mayoría si la reconocía, durante las actividades, en momentos se olvidaban, pero con la palabra "policiaaaa", se ayudaba a que recuerden el sonido inicial, el disfraz de policía ayudó a que el niño esté motivado durante toda la actividad realizada. Logramos que la mayoría de los niños participaran en la identificación del sonido inicial "a", en la ficha de trabajo realizada.

LISTA DE COTEJO

Proyecto de Aprendizaje	"Mi amigo el policía"		
Docente	Evelyn Puma Ccorpuna.		
Aula	Cariñositos	**Aula**	3 años

Experiencia Significativa	Reconociendo palabras con el sonido inicial de la A		
Área	Comunicación	**Competencia 1**	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Identificar y reconocer el sonido inicial de la A, logrando así que el niño identifique los pictogramas del cofre.		
Fecha	24 de agosto del 2022		

N°	Estudiantes	Logro	Proceso	Inicio
01	Estudiante			x
02	Estudiante			x
03	Estudiante			x
04	Estudiante		x	
05	Estudiante		x	
06	Estudiante		x	
07	Estudiante			x
08	Estudiante		x	
09	Estudiante		x	
10	Estudiante			x
11	Estudiante			x
12	Estudiante		x	
13	Estudiante		x	
14	Estudiante			x
15	Estudiante		x	
16	Estudiante		x	
17	Estudiante		x	
18	Estudiante			x
19	Estudiante		x	
20	Estudiante		x	
21	Estudiante		x	
22	Estudiante		x	
23	Estudiante		x	
24	Estudiante			x
25	Estudiante		x	

ANEXO 9

Título de la actividad de aprendizaje N°06

Palabras relacionadas al sonido de la "E"

- **Categoría:** Juegos verbales
- **Subcategoría**: Imitación de sonidos
- **Indicadores:** Canciones. /Pictogramas. /Adivinanzas. /Cuentos. /Dramatización.

I. Datos informativos

Nombre de la IE	En una institución educativa del distrito de Hunter.	**Duración**	45 min
Nombre de la docente	Mayra Amelia Choque Cosi	**Fecha**	20 – 09 - 2022
Área	Comunicación	**Grado y Sección**	3 años - CARIÑOSOS

II. Aprendizajes Esperados

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evidencia	Instrumento
Se comunica oralmente en su lengua materna	• Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Reconocer y nombrar los objetos que estén relacionados al sonido con la E.	. Lista de Cotejo . Cuaderno de campo
Enfoque Transversal	**Valores**	**Actitudes**		
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar diferentes objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		Tiempo
Inicio	**Problematización** - La docente muestra a los niños imágenes de objetos que tengan sonidos con la E, - Pregunta a los niños ¿Qué observan? ¿Conoces los nombres de estas imágenes? ¿con qué sonido comienzan? - Todos los niños repiten los nombres de cada imagen **Motivación** - Responden: ¿alguna vez has escuchado sonidos con "E"? ¿En dónde? ¿Has escuchado palabras que comienzan con "E"? ¿Podemos distinguirla de la de los demás sonidos? - Escuchamos la canción de la letra E. **Saberes previos** Responden: ¿alguna vez has visto la letra E"? ¿En dónde? ¿Has escuchado palabras que comienzan con E? ¿Podemos distinguirla de la de los demás sonidos?	10min
Desarrollo	**Propósito** Identificamos los sonidos de la E en diferentes soportes. **Gestión y acompañamiento al aprendizaje. Rol mediador** **ANTES DEL DISCURSO** La docente presenta un video acerca del sonido "E". https://www.youtube.com/watch?v=bAC92NAaYtM **DURANTE EL DISCURSO** - La docente pregunta a los niños luego de ver el video: ¿Con qué sonido comienza **elefante**? ¿Con qué vocal comienza la palabra **erizo**? ¿Con qué vocal comienza **escoba**? ¿Con qué vocal comienza **espina**? ¿Con qué vocal comienza **enano**? ¿Con qué vocal empieza **enfermera**? ¿Con qué vocal empieza **escuela**? ¿Con qué vocal empieza **espada**? ¿Con qué vocal empieza **espejo**? - Presentamos a los niños la E. - Luego presentamos una imagen con diferentes figuras que empiecen con E. **DESPUES DEL DISCURSO** - Los niños moldean con plastilina el objeto que mas le gusto que su nombre empiece con la E y socializa porque lo eligió.	min
Cierre	**Sistematización:** • ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué actividad realizamos? **Autoevaluación:** • ¿Qué tarjetas hemos visto? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué hicimos hoy? ¿En qué tuviste dificultad?	min.

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Mayra Amelia Choque Cosi		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años

Experiencia Significativa	Reconociendo palabras con el sonido inicial de la E		
Área	Comunicación	Competencia	**Se comunica oralmente en su lengua materna**
Criterio de Evaluación	Reconocer y nombrar los objetos que empiecen con el sonido de la E.		
Fecha	20 – 09 - 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Se inició la actividad saludando a los niños y recordando los acuerdos del salón para poder desarrollar la actividad, se les indico el propósito y se les pidió a los niños que se sienten en asamblea.
DESARROLLO	Se les presenta a los niños diferentes imágenes de objetos y empiezan a responder por los nombres correctos y luego se muestra un animalito de peluche y un niño dice que es un "Erizo" y la docente le ayuda a pronunciar bien el nombre E R I Z O y el niño empieza a imitar a la docente hasta que pronuncie correctamente. Luego s eles presento un video acerca de la vocal E, mientras el video se reproducía algunos niños nombraban los objetos que conocían y cuando desconocían, preguntaban a la docente ¿Miss cómo se llama? ¿Qué es eso? Y la docente iba nombrando sus nombres junto con ellos de igual manera cuando s eles presento cartillas de imágenes
CONCLUSION	Se observó interés por conocer los objetos que desconocían y poder pronunciar correctamente los nombres de algunos que se les dificultaba

LISTA DE COTEJO

Experiencia Significativa	Reconociendo palabras con el sonido inicial de la E		
Área	Comunicación	**Competencia**	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Reconocer y nombrar los objetos que empiecen con el sonido de la E.		
Fecha	20 – 09 - 2022		
Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Mayra Amelia Choque Cosi		
Aula	Cariñositos	**Aula**	

N°	Estudiantes	Logro	Proceso	Inicio
01	Estudiante	x		
02	Estudiante		x	
03	Estudiante	x		
04	Estudiante	x		
05	Estudiante	x		
06	Estudiante		x	
07	Estudiante	x		
08	Estudiante	x		
09	Estudiante			x
10	Estudiante		x	
11	Estudiante		x	
12	Estudiante		x	
13	Estudiante	x		
14	Estudiante	x		
15	Estudiante		x	
16	Estudiante	x		
17	Estudiante	x		
18	Estudiante	x		
19	Estudiante	x		
20	Estudiante	x		
21	Estudiante	x		
22	Estudiante	x		
23	Estudiante	x		
24	Estudiante		x	
25	Estudiante	x		

ANEXO 10

Título de la actividad de aprendizaje N° 07

Palabras relacionadas al sonido de la "I"

- **Categoría:** Juegos verbales
- **Subcategoría**: Imitación de sonidos
- **Indicadores:** Canciones. /Pictogramas. /Adivinanzas. /Cuentos. /Dramatización.

I. Datos informativos

Nombre de la IE	En una institución educativa del distrito de hunter.	**Duración**	45min
Nombre de la docente	Mayra Amelia Choque Cosi	**Fecha**	06 – 09 - 2022
Área	Comunicación	**Grado y sección**	3 años - cariñosos

II. Aprendizajes Esperados

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evidencia	Instrumento
Se comunica oralmente en su lengua materna	• Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	• Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Identifica y reconoce los sonidos la I, mediante un audio.	Lista de Cotejo Cuaderno de campo
Enfoque Transversal	**Valores**	**Actitudes**		
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar diferentes objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		Tiempo
Inicio	Problematización	10 min

	Elaboramos diferentes títeres (de bolsa, caja, etc.), le pondremos etiquetas con nombres de personajes que empiecen con el sonido de la "i". Por ejemplo: Inés la Iguana ¿con qué sonido empieza el nombre de los títeres? - Motivación • La docente presenta una canción a los niños de la I "Imaginar" • Los niños escuchan atentos la canción. - **Saberes previos** Responden: ¿alguna vez has visto la vocal "I"? ¿En dónde? ¿Has escuchado palabras que comienzan con "I"? ¿Podemos distinguirla de la de los demás sonidos? **Propósito** Reconocer y nombrar los objetos que empiecen la con el sonido de la I	
Desarrollo	Gestión y acompañamiento al aprendizaje. Rol mediador ANTES DEL DISCURSO Se presenta a los niños la letra I en material concreto en el cual los niños pueden observarlo y tocarlo y se les pregunta ¿Conocen este sonido? ¿Con qué sonido empieza la palabra iguana? ¿Con qué sonido empieza iglú? ¿Con qué sonido empieza insecto? ¿Con qué sonido empieza impresora? DURANTE EL DISCURSO • Luego la docente les presenta la letra I • Luego escondemos la letra I en el aula. • Escoger lugares en los que puedan ser encontradas por los niños y las niñas. • Organizar la búsqueda encargando que se encuentre una determinada letra. Se pueden formar equipos y hacer una competencia.	30min
Cierre	• Luego mostramos una imagen con diferentes figuras que empiecen con el sonido I – preguntamos ¿Sabes cómo se llama? DESPUES DEL DISCURSO En una hoja pegar diferentes objetos que reconozcan y tengan sonidos con la I. **Metacognición:** ¿Qué aprendí hoy sobre mí? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?	5 min.

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Mayra Amelia Choque Cosi		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años

Experiencia Significativa	Reconociendo palabras con el sonido inicial de la I		
Área	Comunicación	**Competencia**	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Reconocer y nombrar los objetos que empiecen con el sonido de la I.		
Fecha	06 – 09 - 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Se inició la actividad saludando a los niños y recordando los acuerdos del salón para poder desarrollar la actividad, se les indico el propósito y se les pidió a los niños que se sienten en asamblea para comenzar.
DESARROLLO	Mostramos nuestra caja de sorpresa preguntando a los niños ¿Qué tendremos aquí? Mientras algunos niños daban diferentes respuestas y otro solo atinaban a mirar curiosamente sin decir nada. Se les presento diferentes títeres y cada que se presentaban le decíamos sus nombres y los niños los llamaban para que puedan salir un niño decía NES NES, la docente tenía que ayudar a vocalizar INES INES, los niños muy curiosos querían que s eles presentara a todos. Al momento de cantar la canción "Imaginar" los niños se confundían no decían palabras con sonidos con I , pero poco a poco se les fue fortaleciendo su vocabulario y el poder reconocer el sonido.
CONCLUSION	Los niños tenían dificultad en pronunciar algunos sonidos relacionados, pero tenían el interés por vocalizar cada sonido que conlleva la letra I, las canciones ayudan mucho en la socialización y vocalización.

LISTA DE COTEJO

Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Mayra Amelia Choque Cosi		
Aula	Cariñositos	**Aula**	

Experiencia Significativa	Reconociendo palabras con el sonido inicial de la I		
Área	Comunicación	**Competencia**	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Reconocer y nombrar los objetos que empiecen con el sonido de la I.		
Fecha	06 – 09 - 2022		

N°	Estudiantes	Logro	Proceso	Inicio
01	Estudiante	x		
02	Estudiante		x	
03	Estudiante		x	
04	Estudiante	x		
05	Estudiante		x	
06	Estudiante	x		
07	Estudiante	x		
08	Estudiante	x		
09	Estudiante			x
10	Estudiante		x	
11	Estudiante		x	
12	Estudiante		x	
13	Estudiante		x	
14	Estudiante	x		
15	Estudiante	x		
16	Estudiante	x		
17	Estudiante		x	
18	Estudiante		x	
19	Estudiante		x	
20	Estudiante	x		
21	Estudiante	x		
22	Estudiante	x		
23	Estudiante		x	
24	Estudiante		x	
25	Estudiante	x		

ANEXO 11

Título de la actividad de aprendizaje N°8
Palabras relacionadas al sonido de la "O"

- **Categoría:** Juegos verbales
- **Subcategoría**: Imitación de sonidos
- **Indicadores:** Canciones. /Pictogramas. /Adivinanzas. /Cuentos. /Dramatización.

I. Datos informativos

Nombre De La IE	En Una Institución Educativa Del Distrito De Hunter.	**Duración**	45 Min
Nombre De La Docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo	**Fecha**	14 – 09 - 2022
Área	Comunicación	**Grado Y Sección**	3 Años - Cariñosos

II. Aprendizajes Esperados

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evidencia	Instrumento
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Los niños mencionaran dos figuras las cuales pueden ser objetos, animales, lugares, etc, donde el sonido inicial sea la O.	• Lista de Cotejo • Cuaderno de campo
Enfoque Transversal	**Valores**	**Actitudes**		
Orientación al bien común	• Solidaridad. • Responsabilidad .	• Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles. • Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		Tiempo
Inicio	**Problematización:** Un niño del aula consulto a la docente sobre las imágenes colocadas en la pizarra en donde estos eran (Oso, olla, oveja, ojo) y le realizo la siguiente pregunta ¿Por qué están esas figuras ahí? La docente considera su pregunta y le pregunta ¿Sabes cómo se llaman esas figuras?	10 min

	Motivación: Se presenta a los niños un mural de siluetas (oveja, oruga, olla, oreja, oso) donde ellos tendrán que adivinar que figura es, se brinda oportunidad a todos, siempre que respeten los acuerdos.	
Desarrollo	**Propósito**: Se comunica a los niños que el propósito del día: "Ustedes mencionarán palabras que inicien con el sonido de la O, esto lo podrán encontrar en su entorno y tendrán que ser muy observadores" Gestión y acompañamiento al aprendizaje ANTES DEL DISCURSO Se invita a los niños a colocarse en asamblea, para dar inicio se hace recordatorio de las normas y acuerdos para el trabajo. DURANTE EL DISCURSO Luego se presenta a cada uno una bolsa pequeña donde recolectaran figuras cuyo sonido inicial es la O, estas están escondidas en el aula. Se les brindara 5 min para recolectar y luego se les avisara para que retornen a la asamblea. Una vez terminado el tiempo se pregunta. ¿Lograron recolectar las figuras? ¿Cuántos recolectaron? Luego se invita a los niños a mencionar las figuras encontradas, en donde ellos la pegarán en la pizarra y mencionara cada una e invitarán a sus compañeros a mencionarlas juntos con ellos, si no conocen el objeto se les acompaña con preguntas ¿De qué color crees que es? ¿Qué forma tiene? ¿Para qué sirve? Los demás niños irán mencionando las posibles respuestas y el que este describiendo afirmara si lograron adivinar o no. Y de esa manera cada niño compartirá sus figuras. DESPUES EL DISCURSO	30 min
Cierre	Al termino de las descripciones se realiza una repetición de todas las figuras en donde se enfatizará el sonido de la O, considerando que cada uno d ellos niños vocalice correctamente. **Evaluación formativa** Retroalimentación • ¿Qué realizamos en la actividad? • ¿Tuviste alguna dificultad para mencionar la figura? ¿Cómo la superaste? Metacognición • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Cómo aprendiste? • ¿Para qué te sirve lo que aprendiste?	5 min

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años
Experiencia Significativa	Reconociendo palabras con el sonido inicial de la O		
Área	Comunicación	Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Menciona palabras con sonido inicial O		
Fecha	14 – 09 - 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Se inició la actividad saludando a los niños y recordando los acuerdos del salón para poder desarrollar la actividad. Luego se mostró siluetas de objetos, generando interés en los niños por querer descubrir los objetos de las siluetas, para ello se consideró a los voluntarios que siguieron las normas. Dando inicio a la dinámica en donde todos mostraron interés por querer saber si lograron adivinar el objeto o no.
DESARROLLO	Se les presenta a los niños sus propias bolsas mágicas donde recolectaran figuras con el sonido inicial O, como se les dio un tiempo estimado los niños se mostraron ansiosos de realizar la actividad, en dicho momento muchos de los niños recorrieron por sus sectores para recolectar sus figuras. Algunos niños preguntaban constantemente si se podía agarrar más de dos figuras, para ello la docente reafirmaba que puede ser cualquiera figura que encuentren. Durante la descripción de las figuras muchos de los niños hablaban al mismo tiempo, en ese momento se realizaba el recordatorio de los acuerdos y solo se consideraban a los niños que cumplieran las normas, también se motivaba a participar a los niños que poco interactuaban y que tiene dificultades en su vocalización.
CONCLUSION	Se observó interés por conocer las figuras encontradas, ya que algunos desconocían el nombre correcto, la docente acompaña y vocaliza de manera correcta, esto ocasiona que los niños se esfuercen por poder pronunciar correctamente los nombres que se les dificultaba.

LISTA DE COTEJO

Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años
Experiencia Significativa	Reconociendo palabras con el sonido inicial de la O		
Área	Comunicación	**Competencia**	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Menciona palabras con sonido inicial O		
Fecha	14 – 09 - 2022		

N°	Estudiantes	Logro	Proceso	Inicio
01	Estudiante		x	
02	Estudiante		x	
03	Estudiante		x	
04	Estudiante	x		
05	Estudiante	x		
06	Estudiante		x	
07	Estudiante	x		
08	Estudiante	x		
09	Estudiante			x
10	Estudiante		x	
11	Estudiante		x	
12	Estudiante		x	
13	Estudiante	x		
14	Estudiante	x		
15	Estudiante		x	
16	Estudiante		x	
17	Estudiante	x		
18	Estudiante	x		
19	Estudiante		x	
20	Estudiante	x		
21	Estudiante			x
22	Estudiante	x		
23	Estudiante	x		
24	Estudiante		x	
25	Estudiante	x		

ANEXO 12

Título de la actividad de aprendizaje N°9
Palabras relacionadas al sonido de la "U"

- **Categoría:** Lenguaje verbal
- **Subcategoría**: Recursos no verbales
- **Indicadores:** Gestual. /Movimientos. /corporales. /Modulación de voz.

I. Datos informativos

Nombre de la IE	En una institución educativa del distrito de Hunter.	**Duración**	45 min
Nombre de la docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo	**Fecha**	17 – 10 - 2022
Área	Comunicación	**Grado y Sección**	3 años - Cariñosos

II. Aprendizajes Esperados

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evidencia	Instrumento
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Identificaran los personajes y ordenaran las imágenes según el cuento narrado.	Lista de Cotejo Cuaderno de campo
Enfoque Transversal	**Valores**	**Actitudes**		
Búsqueda de la excelencia	• Superación personal	• Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		Tiempo
Inicio	**Problematización:** Al iniciar con la motivación se logró un problema cognitivo, con la imagen de un unicornio, donde uno de los niños comunico que se llama poni, en el cual otro de sus compañeros dijo, que no, que llama unicornio, tomando como iniciativa la duda entre todos. - ¿Estás seguro de qué se llama pony o se llamara unicornio?	10 min

Desarrollo	Iniciando con esta duda se les narro el cuento, en el cual tendrían que estar atentos para descubrir su nombre verdadero. **Motivación:** Se presenta a los niños una canción "Con la U" primero los niños escucharan la canción, luego se colocarán en la pizarra las imágenes relacionadas a la canción, donde tendrían que identificar que imágenes escucharon en la canción y cuales no escucharon en la canción. **Propósito**: Se comunica a los niños que el propósito del día: "Reconocer comunicaran las características de los personajes y palabras nuevas del cuento". **Gestión y acompañamiento al aprendizaje** **ANTES DEL DISCURSO** Se invita a los niños a colocarse en asamblea, para recordar los acuerdos de las actividades. Donde se les narra un cuento y se les mostrando las imágenes, así logrando que participen mediante preguntas: ¿Quién está en la imagen? ¿Cuál era su nombre? ¿Cómo se llamaba? ¿Quién era? **DURANTE EL DISCURSO** El niño tendría que estar atento para la identificar el nombre de las imágenes mostradas, en donde se busca ver el léxico de cada uno de ellos. Al narrar el cuento de Ulises el unicornio, se interactuó con todos los niños, para ver si lograban recordar la secuencia del cuento narrado, se busca que los niños se apoyen para poder ordenar dicho cuento**,** con las siguientes preguntas. - ¿Cómo inicio el cuento? - ¿Qué paso después? - ¿Cuál era el nombre de esta imagen? **DESPUES EL DISCURSO** Al termino los niños representarán dos figuras de las que más les agrade, después las mencionarán enfatizando el sonido de la U, considerando que cada uno de ellos niños vocalice correctamente. **Evaluación formativa** Retroalimentación	30 min
Cierre		5 min

	• ¿Qué realizamos en la actividad? • ¿Tuviste alguna dificultad para mencionar la figura? ¿Cómo la superaste? Metacognición • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Cómo aprendiste? • ¿Para qué te sirve lo que aprendiste?	

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años
Experiencia Significativa	Reconociendo palabras con el sonido inicial de la U		
Área	Comunicación	Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Menciona palabras con sonido inicial U		
Fecha	17 – 10 - 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Presentamos varias imágenes que inicien con U, urraca, uva, uña, acúlele, unicornio y el universo en donde los niños al observar el unicornio, lo llamaron pony, donde iniciamos con as pregunta de motivación. ¿Estás seguro de qué se llama pony o se llamara unicornio? Después de indagar de cuál es el nombre del unicornio, o si se llama poni, se les mostró un video, donde se les comunico que también se le conoce como pony o unicornio, después se les comunicamos que narraríamos un cuento, donde el protagonista sería el unicornio, dando así el énfasis del nombre del cual tenían dudas. Iniciamos con la narración del cuento con los pictogramas presentados, dando a conocer a urraca, uva, uña, unicornio y el universo, donde el niño también participa al presentarles las imágenes, preguntábamos cual era el nombre de cada una de ellas.
DESARROLLO	Luego de la narración del cuento se les mostró más imágenes, donde el niño identificaría el nombre de cada una de ellas, para luego que ellos mismos tendrían que identificar las imágenes, los niños tendrán que ordenar cada una de ellas, según el cuento narrado, en el cual ordenaron según el orden que ellos recordaron, donde se logró la interacción de todos los niños, en el cual se observó algunas dificultades, en la pronunciación y vocalización de algunas palabras.
CONCLUSION	En el reconocimiento de los personajes del cuento, se logró ampliar el vocabulario e identificación de nuevas palabras, identificando que se logró con el propósito inicial, que era que ellos ampliaran su léxico durante la actividad.

LISTA DE COTEJO

Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años
Experiencia Significativa	Reconociendo palabras con el sonido inicial de la U		
Área	Comunicación	Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Identificaran los personajes y ordenaran las imágenes según el cuento narrado.		
Fecha	17 – 10 - 2022		

N°	Estudiantes	Logro	Proceso	Inicio
01	Estudiante		x	
02	Estudiante		x	
03	Estudiante			x
04	Estudiante	x		
05	Estudiante	x		
06	Estudiante		x	
07	Estudiante	x		
08	Estudiante	x		
09	Estudiante		x	
10	Estudiante	x		
11	Estudiante		x	
12	Estudiante		x	
13	Estudiante	x		
14	Estudiante	x		
15	Estudiante		x	
16	Estudiante	x		
17	Estudiante	x		
18	Estudiante		x	
19	Estudiante		x	
20	Estudiante		x	
21	Estudiante			x
22	Estudiante	x		
23	Estudiante	x		
24	Estudiante		x	
25	Estudiante	x		

ANEXO 13

Título de la actividad de aprendizaje N°10

Reconoce y describe las características de los personajes del cuento

- **Categoría:** Juegos verbales
- **Subcategoría**: Imitación de sonidos
- **Indicadores:** Canciones. /Pictogramas. /Adivinanzas. /Cuentos. /Dramatización.

I. Datos informativos

Nombre de la IE	En Una Institución Educativa Del Distrito De Hunter.	**Duración**	45 min
Nombre de la docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo	**Fecha**	18 – 10 - 2022
Área	Comunicación	**Grado Y Sección**	3 años - Cariñosos

II. Aprendizajes Esperados

Competencia	Capacidades	Desempeño	Evidencia	Instrumento
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Los niños escogerán un personaje de su cuento favorito, luego describirá sus características (forma, tamaño, que le gusta hacer, nombre, etc.)	• Lista de Cotejo • Cuaderno de campo
Enfoque Transversal	**Valores**	**Actitudes**		
Búsqueda de la excelencia	• Superación personal	• Disposición a adquirir cualidades que mejoraran el propio desempeño y aumentaran el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		Tiempo
Inicio	**Problematización:** La docente coloca una imagen de la portada del cuento los tres cerditos, luego pregunta a los niños ¿Ustedes saben que cuento es? ¿Qué personajes hay en ese cuento? **Motivación:** Se presenta a los niños el cuento de los tres cerditos, luego se prosigue a narrar el cuento, al término se presenta diferentes figuras donde los niños reconocerán los personajes mencionados en el cuento y estas se colocarán en la pizarra.	10 min
Desarrollo	Gestión y acompañamiento al aprendizaje **ANTES DEL DISCURSO**	30 min

	Propósito: Describir a su personaje favorito, mencionando sus características. **DURANTE EL DISCURSO** Se invita a los niños a colocarse en asamblea, luego se presenta algunos cuentos a los niños para que puedan explorar, se les brindara 10 min para la exploración y lectura, se invita a tres niños a compartir el libro que eligieron, ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué personajes tenía? ¿Cuál te gusto más? ¿Por qué? Una vez terminado, se brinda a los niños materiales para que representen a su personaje favorito, luego de ello cada uno presentara y mencionara las características de este, para ello tendrán 10 min aprox. Después los estudiantes que no lograron participar compartirán sus creaciones con sus compañeros. Ellos mencionarán el nombre de su personaje, como este vestido, que le gusta hacer e irán mencionando porque represento ese personaje. **DESPUES EL DISCURSO** Al termino los niños pegarán sus creaciones en un mural e irán colocando sus nombres. **Evaluación formativa** Retroalimentación • ¿Qué realizamos en la actividad? • ¿Tuviste alguna dificultad para describir a tu personaje? ¿Cómo la superaste? Metacognición • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Cómo aprendiste? • ¿Para qué te sirve lo que aprendiste?	
Cierre		5 min

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años
Experiencia Significativa	Reconoce y describe las características de su personaje.		
Área	Comunicación	**Competencia**	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Menciona las características de los personajes		
Fecha	18 – 10 - 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Se inició la actividad saludando a los niños y recordando los acuerdos del salón para poder desarrollar la actividad. Luego se mostró la portada del cuento "los tres cerditos", en donde mucho de los niños mencionaron que conocían ese cuento he incluso indicaban los personajes.
DESARROLLO	Se les presenta a los niños diferentes libros. De esa manera se puede ver el interés de querer saber sobre el desenlace de estos. Al término de la exploración d ellos cuentos. Muchos de ellos niños quisieron compartir sus experiencias y mencionar a sus personajes. Los niños representaron sus personajes con características muy específicas, lo que facilito su presentación de personajes, también genero un entusiasmo en sus compañeros de compartir sus creaciones. Algunos de los niños no lograban mencionar la palabra correctamente, es ahí cuando la docente ayuda vocalizar bien las palabras, donde se puede identificar el esfuerzo que realizan por querer mejorar su pronunciación.
CONCLUSION	Se observó interés por mostrar a los demás sus creaciones, por ello se generó un espacio para que pegaran sus creaciones en un mural creaciones. Luego se prosigue con preguntas de retroalimentación y metacognición.

LISTA DE COTEJO

Proyecto de Aprendizaje	"Me divierto jugando con los sonidos"		
Docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años
Experiencia Significativa	Reconoce y describe las características de su personaje.		
Área	Comunicación	**Competencia**	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Menciona las características de los personajes		
Fecha	18 – 10 - 2022		

N°	Estudiantes	Logro	Proceso	Inicio
01	Estudiante		x	
02	Estudiante		x	
03	Estudiante	x		
04	Estudiante	x		
05	Estudiante	x		
06	Estudiante		x	
07	Estudiante	x		
08	Estudiante	x		
09	Estudiante		x	
10	Estudiante	x		
11	Estudiante		x	
12	Estudiante		x	
13	Estudiante	x		
14	Estudiante	x		
15	Estudiante	x		
16	Estudiante		x	
17	Estudiante	x		
18	Estudiante		x	
19	Estudiante		x	
20	Estudiante	x		
21	Estudiante		x	
22	Estudiante	x		
23	Estudiante	x		
24	Estudiante	x		
25	Estudiante	x		

ANEXO 14

Título de la actividad de aprendizaje N° 11

Reconoce y crea un cuento con imágenes: Ramona la Mona

- **Categoría:** Juegos verbales
- **Subcategoría**: Imitación de sonidos
- **Indicadores:** Canciones. /Pictogramas. /Adivinanzas. /Cuentos. /Dramatización.
  - **Datos informativos**

Nombre de la IE	En Una Institución Educativa Del Distrito De Hunter.	**Duración**	45 Min
Nombre de la docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo	**Fecha**	19 – 10 - 2022
Área	Comunicación	**Grado Y Sección**	3 Años - Cariñosos

  - **Aprendizajes Esperados**

Competencia	**Capacidades**	**Desempeño**	**Evidencia**	**Instrumento**
Se comunica oralmente en su lengua materna	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Crear el cuento con las imágenes presentadas.	Lista de Cotejo Cuaderno de campo
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Infiere e interpreta información del texto escrito	Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza	Crea un cuento utilizando los pictogramas, dándole un inicio, nudo y un final.	
Enfoque Transversal	**Valores**	**Actitudes**		
Intercultural	Respeto a la identidad cultural. Justicia. Dialogo intercultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el dialogo y el respeto mutuo.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		Tiempo
Inicio	**Problematización** • Presentamos a los niños diferentes imágenes, pedimos que las observen y que las nombren, • Se presenta un cuento del sector de lectura del aula y preguntamos: ¿Qué es?, ¿Para qué sirven los cuentos? ¿Cómo son los cuentos? • ¿Qué partes tiene un cuento? - **Motivación** La docente invita a los niños a escuchar la canción "Hay un cuento para todos" y pedimos a los niños que canten. - **Saberes previos** Preguntamos a los niños: ¿De qué trató la canción? ¿Qué hay para todos? ¿te gustan los cuentos? ¿puedes crear un cuento? ¿Qué podemos dar a través de los cuentos? **Propósito** Presentamos el propósito del día: crear un cuento utilizando pictogramas.	´10 min
Desarrollo	**Gestión y acompañamiento al aprendizaje. Rol mediador** **ANTES DEL DISCURSO** Durante la reunión realizamos la presentación de los pictogramas. Se les enseña unos pictogramas de unos monitos y entre otras, se pregunta a los niños ¿Qué animales son? ¿Cuántos monitos son? ¿Con que se alimentan? ¿Podremos crear un cuento con estas imágenes? ¿De qué podrá tratar nuestro cuento? DURANTE EL DISCURSO • Primero pegamos los pictogramas en la pizarra y observamos deduciendo sus características de cada uno. • Luego escogemos uno para que cada niño pueda darles vida a los pictogramas. • De igual maneras con los demás, a medida que vamos creando nuestro cuento se va añadiendo los demás pictogramas hasta culminar. • Una vez haber ordenado la secuencia de nuestro cuento, con ayuda de la docente plasmamos nuestro cuento en un papelote y leemos nuestro cuento creado por nosotros.	25min
Cierre	DESPUES DEL DISCURSO Ellos moldearan con plastilina el personaje del cuento que mas les gusto. **Metacognición:** ¿Qué aprendí hoy ? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?	10min.

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Imaginar y crear es brillante"		
Docente	Mayra Amelia Choque Cosi		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años
Experiencia Significativa	Reconoce y crea un cuento con imágenes: Ramona la Mona		
Área	Comunicación	**Competencia 1**	Se comunica oralmente en su lengua materna
		Competencia 2	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Crea un cuento utilizando los pictogramas, dándole un inicio, nudo y un final.		
Fecha	19 – 10 - 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Se inició la actividad saludando a los niños y realizando las actividades permanentes, luego nos ponemos en asamblea para dar a conocer el propósito del día.
DESARROLLO	Se presentó pictogramas de diferentes acciones, animales, frutas, los niños iban describiendo cada imagen todas sus características, a medida que se les presentaba incluso una niña le llamo la atención una imagen de una mona mama y le puso nombre Ramona, ello incentivó a que puedan empezar su cuento y en cada imagen los niños iban creando su guion de su historia al culminar un niño empezó a leer los pictogramas en el cual el cuento creado por ellos fue así : " La mama noma Ramona tiene hijos que les gusta comer plátano pero su cuarto estaba sucio y mama ramona renegaba y los hijos monitos limpian el cuarto y la mama Ramona es feliz con sus hijitos monitos". Se sentían tan feliz de haber creado su cuento que para finalizar moldearon con plastilina sus personajes favoritos y recreaban su cuento
CONCLUSION	Los niños tienen una gran capacidad de creatividad para crear diferentes cuentos e historias, todos los niños estaban muy satisfechos por poder aportar algo para crear su cuento y se sentían satisfactorios que todos podían opinar y dar sus ideas. Todos participaron.

LISTA DE COTEJO

Proyecto de Aprendizaje	"Imaginar y crear es brillante"		
Docente	Mayra Amelia Choque Cosi		
Aula	Cariñosos	**Aula**	3 años
Experiencia Significativa	Reconoce y crea un cuento con imágenes: Ramona la Mona		
Área	Comunicación	**Competencia 1**	Se comunica oralmente en su lengua materna
Criterio de Evaluación	Crear el cuento con las imágenes presentadas.		
Fecha	19 – 10 - 2022		

N°	Estudiantes	Logro	Proceso	Inicio
01	Estudiante	x		
02	Estudiante	x		
03	Estudiante	x		
04	Estudiante	x		
05	Estudiante		x	
06	Estudiante		x	
07	Estudiante	x		
08	Estudiante	x		
09	Estudiante		x	
10	Estudiante	x		
11	Estudiante	x		
12	Estudiante		x	
13	Estudiante	x		
14	Estudiante	x		
15	Estudiante	x		
16	Estudiante	x		
17	Estudiante	x		
18	Estudiante		x	
19	Estudiante		x	
20	Estudiante	x		
21	Estudiante	x		
22	Estudiante	x		
23	Estudiante	x		
24	Estudiante	x		
25	Estudiante	x		

ANEXO 15

Título de la actividad de aprendizaje N° 12

Identifica y caracteriza los personajes que hay en un cuento: Había una vez…

- **Categoría:** Juegos verbales
- **Subcategoría**: Imitación de sonidos
- **Indicadores:** Canciones. /Pictogramas. /Adivinanzas. /Cuentos. /Dramatización.
  - **Datos informativos**

Nombre de la IE	En Una Institución Educativa Del Distrito De Hunter.	**Duración**	45 Min
Nombre de la docente	Evelin Lourdes Sencia Sapacayo	**Fecha**	20 – 10 - 2022
Área	Comunicación	**Grado Y Sección**	3 años - Cariñosos

  - **. Aprendizajes Esperados**

Competencia	**Capacidades**	**Desempeño**	**Evidencia**	**Instrumento**
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Identifica y personaliza al personaje que interpretara, realizar teatro sobre el cuento creado por ellos mismo.	Lista de Cotejo Cuaderno de campo
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música y los títeres.	Realizar teatro sobre el cuento creado por ellos mismo. (Escenificación)	
Enfoque transversal	**Valores**	**Actitudes**		
Intercultural	Identidad cultural.	Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el dialogo y el respeto mutuo.		

III. Secuencia de actividades/estrategias

Procesos pedagógicos/actividades		**Tiempo**
Inicio	**Problematización**	10min

	Presentamos el cuento creado por ellos mismo “Ramona la mona” y preguntamos ¿Se acuerdan quien creo este cuento? ¿Cómo empieza el cuento? ¿Qué final le dieron al cuento? ¿Le justaría poder escenificarlo? - **Motivación** Leemos el cuento que fue creado con pictogramas y le damos diferentes finales. - **Saberes previos** Responden: ¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿Cuántos personajes son? ¿Cuál es el personaje que más te gusto y por qué? **Propósito** Los niños identifican el personaje de su elección y realizan la recreación de su cuento escenificado por ellos mismos. **Gestión y acompañamiento al aprendizaje. Rol mediador** **ANTES DEL DISCURSO** - Cada niño elige que personaje le gusta del cuento. - Una vez elegido identifica sus características de su personaje elegido. - Busca material para poder ser representado e identificado por el personaje. **DURANTE EL DISCURSO** - Con ayuda de la docente empiezan a armar su escenario y buscar los materiales que se utilizara y poder ordenarlo. - Luego los niños identificados con su personaje empiezan a actuar y relatar su cuento según el orden de cada personaje. - Se despiden con una venia.	
Desarrollo		25min
Cierre	**DESPUES DEL DISCURSO** - Los niños comentan que les gusto de su escenificación del cuento creado por ellos mismos. - Realizan unas marcaras del personaje que les toco. - Interactuando creando nuevos cuentos según su imaginación (Juego y expresión libre) **Metacognición:** ¿Qué aprendí hoy sobre mí? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? **Autoevaluación:** ¿Participe en todo momento con mis ideas? ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta? ¿Respete los acuerdos de convivencia?	10min.

CUADERNO DE CAMPO

Proyecto de Aprendizaje	"Imaginar y crear es brillante"		
Docente	Mayra Amelia Choque Cosi		
Aula	Cariñosos	**Edad**	3 años
Experiencia Significativa	Identifica y caracteriza los personajes que hay en un cuento: Había una vez…		
Área	Comunicación	**Competencia 1**	Se comunica oralmente en su lengua materna
		Competencia 2	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
Criterio de Evaluación	Identifica y personaliza al personaje que interpretara, realizar teatro sobre el cuento creado por ellos mismo.		
Fecha	20 – 10 - 2022		

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
INICIO	Se inició la actividad saludando a los niños y recordando los acuerdos del salón para poder desarrollar la actividad, se les indico el propósito y se les pidió a los niños que se sienten en asamblea.
DESARROLLO	Al momento de ir identificando cada personaje los niños muy curiosos iban imitando los sonidos, su volumen de vos, imitaban los movimientos entre otras, ¡¡¡Al elegir a la mama mona una niña muy entusiasmada expresa "Miss yo quiero se la mama monaaaa!!! y ellos serán mis hijitos Y empezó a imitar como es el comportamiento de una madre, y así también paso con los demás personajes. Al momento de empezar la escenificación todos ayudaban a armar el escenario y guardaban silencio y atentos a su personaje iban actuando y expresándose, al terminar todos felices querían realizar de nuevo la escenificación, todos los niños se integraron muy bien, ubo respeto y empatía.
CONCLUSION	Los niños identificados por sus personajes mostraban respeto y responsabilidad en actuar y relatar su cuento, se observó que todos participaban se ayudaban y mostraban una fluidez verbal adecuada.

LISTA DE COTEJO

Proyecto de Aprendizaje	"Imaginar y crear es brillante"		
Docente	Mayra Amelia Choque Cosi		
Aula	Cariñositos	**Aula**	
Experiencia Significativa	Identifica y caracteriza los personajes que hay en un cuento: Había una vez…		
Área	Comunicación	**Competencia 1**	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Criterio de Evaluación	Identifica y personaliza al personaje que interpretara, realizar teatro sobre el cuento creado por ellos mismo.		
Fecha	20 – 10 - 2022		

N°	**Estudiantes**	**Logro**	**Proceso**	**Inicio**
01	Estudiante	x		
02	Estudiante		x	
03	Estudiante	x		
04	Estudiante	x		
05	Estudiante	x		
06	Estudiante	x		
07	Estudiante	x		
08	Estudiante	x		
09	Estudiante		x	
10	Estudiante		x	
11	Estudiante		x	
12	Estudiante	x		
13	Estudiante	x		
14	Estudiante	x		
15	Estudiante		x	
16	Estudiante	x		
17	Estudiante	x		
18	Estudiante	x		
19	Estudiante	x		
20	Estudiante	x		
21	Estudiante	x		
22	Estudiante	x		
23	Estudiante	x		
24	Estudiante	x		
25	Estudiante	x		