

NOMBRE DEL TRABAJO

**TESIS EI_ ALALUNA_CORREGIDA FINAL
21-12-23.docx**

AUTOR

Karol Alaluna

RECUENTO DE PALABRAS

22958 Words

RECUENTO DE CARACTERES

128346 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

93 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

415.5KB

FECHA DE ENTREGA

Dec 22, 2023 2:35 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Dec 22, 2023 2:37 PM GMT-5**● 16% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

1

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



MONTERRICO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

Proyecto De Aprendizaje “Nos Expresamos Jugando” Para Desarrollar El

Lenguaje Oral

25

TESIS PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

INICIAL

ALALUNA IBARRA, Karol Andrea

LITANO CESPEDES, Carolina Sofía

MAMANI NINAHUAMAN, Karla Reyna

ORÉ HIDALGO, Claudia Lizeth

ASESORA:

Magister LEÓN RAMIREZ, AGUSTINA

Lima, diciembre de 2023

1 INDICE

1. Justificación y antecedentes del Proyecto de innovación educativa	11
1.1 Descripción argumentada de la situación problemática	11
1.2 Datos del FODA	13
1.3 Estudios previos	15
1.4 Estadísticas y otra información de la Institución Educativa que es objeto de estudio.....	17
1.5 Formulación del problema e identificación de causas y efectos del mismo..	19
1.6 Significatividad y relevancia de los cambios esperados con la innovación ..	21
1.7 Viabilidad de la investigación.....	23
1.8 Antecedentes.....	24
2. Fundamentación teórica.....	29
2.1 Conceptos teóricos relacionados con la innovación propuesta	29
2.1.1 Modelo pedagógico Proyecto de Aprendizaje.....	29
2.1.2 Gamificación	33
Pasos para implementarla en el aula	33
2.1.3 Lenguaje oral	35
2.1.4 Dimensiones del lenguaje	36
2.1.5 Importancia del lenguaje oral en los niños.....	39
2.1.6 Características del lenguaje oral niños de 4 años	40
2.2. Enfoques tomados en cuenta para su diseño.....	41
3. Diseño de la propuesta de innovación educativa	44

3.1 Título del proyecto de innovación	44
3.2 Descripción del proyecto	44
3.3 Objetivos del proyecto de innovación	46
3.4 Alcance del proyecto de innovación educativa	46
3.6 Estrategias y actividades a realizar	49
3.7 Recursos humanos.....	53
3.8 Monitoreo y evaluación.....	54
3.9 Sostenibilidad	55
3.10 Presupuesto	57
3.11 Cronograma.....	58
4. Experiencia piloto	58
5. Referencias	70
6. Anexo	76
Anexo N°01 - Cronograma del proyecto de innovación educativa.....	76
Anexo N° 02 - Presupuesto	77
Anexo N° 03 – Matriz de intervención pedagógica	77
Anexo N° 04 – Propuesta de monitoreo de la experiencia piloto.....	83
Anexo N° 05 – Matriz de evaluación y monitoreo	85
Anexo N° 06 – Instrumento de evaluación – Registro de observación	86
Anexo N° 07 – Instrumento de evaluación – Entrevista para padres de familia .	87
Anexo N° 08 – Triangulación	89

Resumen

4 El lenguaje oral es la capacidad que desarrollan las personas para dar a conocer y obtener información acerca de lo que experimentan. Así, el infante no es ajeno a esta interacción, puesto que se encuentra inmerso en el desarrollo y la potencialización del mismo. Es así que, tras identificar un bajo desarrollo en esta capacidad 5 en los niños de 4 años pertenecientes a la I.E.P. “El Milagro”, se consideró trascendental la aplicación del proyecto “Nos expresamos jugando”. El cual corresponde a un enfoque cualitativo y diseño de Proyecto de Innovación Educativa, cuyo objetivo central fue mejorar 14 el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa.

En el presente proyecto se aplicaron permanentemente 1 instrumentos como: registros de observación, entrevistas a los padres de familia y diarios de clase. Tras ello, se ha evidenciado que los niños han logrado desarrollar progresivamente las 36 dimensiones que abarca el lenguaje oral, las cuales son: forma, contenido y uso. Por tanto, se ha identificado la relevancia de 1 mejorar el desarrollo del lenguaje oral mediante la aplicación de un proyecto de aprendizaje, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de trabajar de manera lúdica y de acuerdo a sus intereses.

Palabras clave: Innovación Educativa, Lenguaje oral, Proyecto de Aprendizaje, Forma, Contenido y Uso.

Abstract

Oral language is the ability that people develop to make known and obtain information about what they experience. Thereby, the infant is not distant to this interaction, since they are immersed in their development and potentialization. Therefore, after identifying a low development in this capacity¹¹⁰ in 4-year-old children who belong to the I.E.P “El Milagro”, the application of the “We express ourselves by playing” project was considered transcendental. Which corresponds to a¹ qualitative approach and design of an Educational Innovation Project, whose central objective was³⁸ to improve the oral language development of 4-year-old boys and girls of the Educational Institution.

In this project, instruments such as: observation records, interviews with parents and class diaries were permanently applied. After this, it has been shown that children have managed to progressively develop⁵⁷ the dimensions that oral language encompasses, which are: form, content and use. Therefore, the¹ relevance of improving the development of oral language through the application of a learning project has been identified, offering students the possibility of working in a playful way and according to their interests.

Keywords: Educational Innovation, Oral Language, Learning Project, Form, Content and Use.

DEDICATORIAS

Como grupo tesista; Karol Alaluna, Karla Mamani, Carolina Litano y Claudia Oré; expresamos nuestros agradecimientos, en principio, a nuestros esfuerzos por mantener nuestro compromiso, paciencia y entusiasmo durante este largo trayecto, el cual nos ha permitido reír y persistir frente a momentos de angustia. De igual forma, a nuestras familias, quienes nos acompañaron con calidez y demostraron apoyo incondicional durante esta etapa de nuestras vidas; a los alumnos de 4 años del aula Morada, protagonistas de este proyecto, quienes nos recibieron con alegría, amor y cariño desde el día uno, permitiéndonos aprender de cada uno de ellos; a todas las docentes que fueron parte de nuestra formación profesional, en especial, a nuestra asesora Agustina León Ramírez, por persistir y no darse por vencida con nosotras, por ser una constante guía y apoyo en todo este camino.

En primer lugar, agradezco ⁵¹ a Dios, por permitirme llegar hasta este punto de mi formación, pues ha sido un camino arduo. A mis padres, John y Úrsula, por acompañarme y apoyarme día a día. A Diego, mi hermano, por motivarme a ser un buen ejemplo para él. A mi padrino Marco y mi prima Jenny, por impedir mi impulso de rendirme en el momento más complicado y darme ese empujón para perseguir siempre mis sueños. A mis abuelitas, Matilde y Juana, por su inmenso amor, cariño y bondad. De manera especial, quiero dedicar esta tesis a mis dos angelitos, papito Manuel y tío Miguel, quienes desde el cielo sé que me han guiado durante estos cinco años y desde ahí se sienten orgullosos de este primer logro. Finalmente, a mis primos y sobrinos, por ser una fuerza más para salir a delante e incentivarlos a que cumplan sus metas. ¡Nunca es muy tarde para empezar! ²⁶ Ya a todas las personas que formaron parte de este proceso, muchas gracias, ya que me dieron ese soporte emocional que muchas veces necesité. Gracias por ser quienes son, ⁸⁷ por su apoyo incondicional y por creer en mí.

Karol Andrea Alaluna Ibarra

Agradezco a Dios por llenar mi vida de bendiciones y permitirme llegar a un hogar lleno de amor; a mis abuelos, quienes con su ejemplo de amor, esfuerzo constante y actos de servicio me motivaron a continuar con perseverancia en el camino de mi formación personal y profesional; a mis padres, Ricardo y Carolina, seres de luz, nobleza y fortaleza, quienes me inspiran día a día y dedican su tiempo con amor para acompañarnos con paciencia, escucharnos, compartir sus aprendizajes y alentarnos; a mi hermano Alejandro y a mi hermana Gabriela, por su comprensión, inmenso cariño y compartir momentos de alegría conmigo; a todas las personas que aparecieron en mi camino y, que si bien hay quienes no se encuentran físicamente conmigo, me dejaron una enseñanzas valiosas que guardo en mi corazón. Por último, un agradecimiento especial a la pequeña Sofía, quien ha recorrido con valentía este camino, logrando cosas que no imaginaba que lograría.

Carolina Sofia, Litano Cespedes

Agradezco y dedico este trabajo al ángel más bello que Dios me pudo entregar, mi madre, mi mejor maestra, quien no ha hecho más que amarme desde mucho antes de llegar a este mundo; creadora de todo lo que me importa en esta vida, un hogar, una familia y felicidad eterna. A mi padre, quien desde siempre ha respetado mis decisiones y me ha brindado sabiduría con cada una de sus anécdotas; quien, junto a mi madre y hermanos, me han brindado un hogar lleno de respeto y amor, escenario de mis recuerdos más felices. A mis mejores compañeros de vida, mis hermanos Manuel y Carlos, quienes vienen iluminando cada día de mi vida; soy el resultado de sus enseñanzas y amor. A mis queridas tías, Manuela, Luz y Nelly; mujeres llenas de bondad y amor. A las personas que en algún momento de mi vida aparecieron como luceros en mi camino, personas que me han enseñado el verdadero concepto de amistad. Finalmente, agradezco y dedico con mucho cariño este logro a mi motor y motivo, mi niña interior, la encargada del timón que direcciona mi vida, quien muchas veces teme de la adversidad, pero no lo suficiente como para dejar de escribir nuevas historias en nuestro libro favorito llamado vida, me siento orgullosa de poder culminar una etapa más, juntas; te estimo, valoro y amo.

Karla Reyna, Mamani Ninahuaman

En este largo camino agradezco a todas las personas que pusieron su confianza en mí, abuelito o también llamado papá Micky, por bendecirme desde el cielo y darme fuerzas para seguir; tías Graciela, Mariluz y Fanny, por siempre estar presente en los momentos que más necesité; prima Jannet, por apoyarme en mis decisiones; abuela o como la llamo yo mamá Ampucha, por estar presente y seguir recordándome; hermanas Tatiana y Eliana, por su gran apoyo incondicional a pesar de todo; papá Luis, por remediar las cosas y darme fe en las personas, y sobre todo a mi madre, Patricia Hidalgo, por ser un gran ejemplo de fuerza, carácter y decisión, quien estuvo presente en cada momento, dándome aliento y comprendiendo cada uno de mis ánimos. De igual forma, extenso estas palabras a aquel ser que me motiva a ser un gran ejemplo de persona y profesional, quien con solo emitir una palabra llena mi alma, el hombre de mi vida, mi Miguelito. También dedico este logro a cada persona que me empujó a seguir mis sueños, quiénes estuvieron presentes dándome palabras de aliento y acompañándome significativamente. Finalmente, y con mucho amor, agradezco a aquella Claudia que no se rindió y llegó hasta acá, quien tomó fuerzas de dónde no las halló y siguió su trayecto atravesando obstáculos que la impulsaron a seguir y llegar al objetivo. Gracias a la vida por permitirme lograr una de muchas metas.

Claudia Lizeth Oré Hidalgo

10 1. Justificación y antecedentes del Proyecto de innovación educativa

1.1 Descripción argumentada de la situación problemática

Desde la llegada de la tecnología, a nivel mundial se han evidenciado cambios perjudiciales en diferentes ámbitos del ser humano, especialmente en el desarrollo oral de los niños. De esta forma, Martínez (2020) manifiesta que exponer a los infantes menores de 6 años a las nuevas tecnologías sin ningún tipo de control, disminuye sus oportunidades de aprendizaje y limita su interacción con el entorno; es decir, el uso excesivo de teléfonos móviles, tabletas y ordenadores impactan negativamente en ellos.

Asimismo, el desarrollo del lenguaje se ve comprometido y, si los padres de familia o entorno social no atienden esta dificultad con antelación, podría perjudicar diferentes áreas de la vida de su menor hijo. De esta forma, Moraleda et al. (2022) manifiesta que del total de los niños que presentan dificultades en el área del lenguaje oral, el 60% de ellos logran evolucionar positivamente como resultado de una buena intervención. Así también, se menciona que, para alcanzar estos progresos, es trascendental diseñar un plan de trabajo y contar con toda la información necesaria para atender la problemática.

En la actualidad, en el Perú, existen indicadores preocupantes en relación al lenguaje oral. De acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (2021), solo 16 de cada 100 estudiantes logran desarrollar un perfil del lenguaje oral de acuerdo al grupo etario al que pertenecen. A su vez, esta cifra se evidencia en el nivel inicial, según menciona Lozano (2020) ya que refiere que el menor en esta edad está en inicio de dominar cada uno de los cambios del lenguaje. Por tanto, durante este periodo los niños tienden a presentar dificultades naturales para comunicarse a través del lenguaje oral, tales como: el construir oraciones simples, confundir los fonemas de diversas letras,

desorden en las oraciones, conjugación de verbos, tartamudeo fisiológico, entre otras. Dificultades que, sin una buena intervención temprana, podrán repercutir negativamente en el desarrollo del área en mención.

En la institución educativa, donde se realizó la experiencia piloto, durante las actividades que responden a la evaluación diagnóstica, se ha evidenciado que los estudiantes requieren potenciar el desarrollo del lenguaje oral propio de un niño de 4 años. Lo mencionado se demuestra cuando presentan dificultades para emitir oraciones sencillas y emplear una tonalidad de voz con una intencionalidad específica; lo cual se ve reflejado en la comunicación poco fluida que ejercen entre ellos, provocando inconvenientes en la construcción de sus opiniones o ideas.

Frente a las dificultades mencionadas previamente y, considerando las entrevistas realizadas a cada uno de los padres de familia del aula, se adiciona que la gran mayoría de los padres promueve pocos espacios de diálogo con sus menores hijos, por tanto, no logran interactuar de manera necesaria con ellos, evidenciando un inadecuado acompañamiento en el desarrollo del lenguaje. Así también, mencionan que, en años anteriores, han demostrado un bajo interés en trabajar de manera conjunta con las docentes del aula, por ello las estrategias sugeridas por ellas no se aplican de manera oportuna en el ambiente familiar cotidiano.

Considerando el problema mencionado con anterioridad, se plantea la propuesta del proyecto de innovación “Nos expresamos jugando”. Dicho proyecto, tiene como prioridad mejorar el desarrollo del lenguaje oral por medio de la actividad más significativa y necesaria del niño, el juego, teniendo como estrategia de enseñanza la gamificación. Es importante mencionar que la propuesta forma parte del modelo pedagógico: aprendizaje

por proyectos, el cual considera los intereses, necesidades y motivaciones por parte de los estudiantes para alcanzar aprendizajes significativos; todo ello, con el propósito de mejorar el desarrollo del lenguaje oral.

1.2 Datos del FODA

En la Institución Educativa “El Milagro”, se ha realizado una evaluación diagnóstica con la finalidad de contar con información del contexto en el que se encuentra el grupo de niños con los que se realizó la experiencia piloto; frente a lo cual se observan distintas fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas. Para el recojo de información de la evaluación mencionada, se han utilizado herramientas tales como los diarios de clase y registros de observación. De esta forma, luego de analizar dichas herramientas, se construye el FODA, análisis que ha sido dividido en dos partes, el primer aspecto se enfoca a la institución educativa mientras que el segundo, se centra en el aula.

Respecto al FODA de la Institución, se puede decir que:

Las fortalezas que tienen son las siguientes: la institución muestra apertura para aplicar proyectos de aprendizaje y llevar a cabo actividades pedagógicas propuestas por las docentes del aula de manera libre y totalmente autónoma; cuenta con el apoyo y compromiso por parte de la subdirectora respecto a las actividades que mejoren la calidad educativa de los estudiantes; la comunicación con los padres de familia que se involucran en el proceso de aprendizaje de sus hijos es constante y acertada; así también se respeta los horarios de trabajo establecidos para la plana docente.

En relación a las oportunidades, la institución educativa cuenta con los recursos y ambientes a disposición para realizar actividades fuera del aula; trabajo en equipo por

parte de la plana docente, lo cual se evidencia en las diferentes actividades que se realizan de manera integrada; además, cuenta con acompañamiento por parte del departamento de psicología para acompañar a nivel académico y emocional tanto a docentes como estudiantes.

Respecto a las debilidades, la institución cuenta con limitados recursos tecnológicos, pues se ha observado que en muchas oportunidades se han presentado dificultades para llevar a cabo experiencias de aprendizaje que requieran del uso de estos recursos. Ello, no solo repercute en la planificación de las actividades, sino también en la organización de las mismas.

Finalmente, se tiene como amenaza la ubicación de la institución educativa, pues esta se ubica en una zona muy transitada, provocando que el ambiente sonoro cause constantes interrupciones en los momentos de atención de los estudiantes, así como en las actividades que se realizan de manera diaria.

Asimismo, respecto al FODA realizado al aula, se puede mencionar que: dentro de las fortalezas en el aula Morada de 4 años, los estudiantes intentan comunicar, desde sus posibilidades, todo aquello que observan, sienten y piensan; son curiosos, pues suelen mostrar interés ante lo desconocido y, en ocasiones, realizan preguntas al respecto.

En lo que concierne las oportunidades, los estudiantes tienen experiencia con el trabajo por proyectos y manifiestan un alto interés y preferencia por los juegos virtuales.

En cuanto a las debilidades encontradas en el aula, los niños carecen del acompañamiento constante de los padres, dato que se obtuvo en la entrevista a los

padres de familia, omitiendo así las prácticas y reforzamientos que se pueden realizar con los niños respecto a la competencia verbal que aún está en desarrollo. Asimismo, existe una marcada falta de claridad y coherencia en lo que los niños desean comunicar y lo que finalmente comunican, pues sus oraciones no siempre son claras y les falta sentido alguno.

Por último, en las amenazas descubiertas en el aula, se observa que la inasistencia por causa de problemas de salud es un factor que evita la continuidad y potencialización de sus aprendizajes.

Además, durante ¹ la entrevista a padres de familia, quedo de manifiesto que algunos de ellos son quienes incentivan a sus menores hijos a resolver conflictos de formas poco asertivas, ⁶⁶ con la finalidad de proteger la integridad de sus hijos dentro del aula. Esto se evidencia cuando en situaciones conflictivas entre los niños ⁹³ se deja de lado el uso del lenguaje oral para aclarar y tratar de resolver conflictos.

1.3 Estudios previos

El aprendizaje por proyectos fomenta la participación activa de los estudiantes en la construcción de sus propios aprendizajes; por lo cual, el aprendizaje se vuelve significativo; es por ello que, García (2013) en su libro titulado “Enseñar y aprender en Educación Infantil a través de proyectos” respalda la implementación de este modelo pedagógico durante esta etapa educativa; puesto que, dicho modelo incentiva el disfrute y posiciona a los estudiantes como protagonistas en su educación; asimismo, hace mención a la responsabilidad compartida con compañeros, educadores y familias en la construcción de los aprendizajes integrados y potencialización de habilidades.

Además, es a través de esta obra que pretende acercar a los futuros educadores y personas involucradas con el acompañamiento de las infancias a distintas experiencias pedagógicas y contextos educativos en los que se ha realizado un trabajo considerando dicho modelo pedagógico a fin de exponer los beneficios de su aplicación y promover la misma.

Por otro lado, es necesario resaltar que, a fin de aportar positivamente ¹ en el desarrollo del lenguaje de los niños, los padres y educadores necesitan trabajar de manera conjunta. Así, Calderón (2016) en su artículo titulado “La importancia del lenguaje y el aprendizaje en el desarrollo del niño” menciona que, mucho antes de emplear estrategias, es trascendental el tener que observar, evaluar y definir las distintas dificultades que los niños puedan presentar. De esta manera, es mucho más sencillo el plantear objetivos, con la finalidad de abordar estas dificultades ⁷⁵ de la mejor manera y así obtener mejores resultados.

Asimismo, menciona también que todo proceso se debe abordar de forma gradual; es decir, las actividades, juegos o estrategias que se apliquen en los niños, deben partir desde lo más simple a lo complejo, ya que, de esta forma, el niño podrá ir alcanzando y evolucionando cada vez con menos dificultades. Así, la motivación también es ¹¹⁸ factor de suma importancia cuando se trata de desarrollar el lenguaje oral, pues si bien los niños se interesan por cosas diferentes a la de los adultos, es importante porque ofrece temáticas netamente de su interés, de esta forma se les incentiva a comunicarse y expresarse mucho más.

A su vez, Ortiz et al. (2021) manifiesta que, considerando que el desarrollo del lenguaje oral depende mucho del contexto y de un medio social, todo aquel contenido

que se le pueda ofrecer al menor repercute en el desarrollo de esta área. Así, menciona que es indispensable que, por parte de los padres o tutores del menor, cuenten con un control acerca de los diferentes programas de televisión, pues su contenido, en muchos casos, contiene frases sin sentido o palabras que no son propias de su contexto provoca en los menores una pérdida de su identidad lingüística.

Por su parte, Contreras y Eguía (2017), en su libro “Experiencias de la Gamificación” expresan que esta estrategia dentro de las aulas ha obtenido mayor demanda en la educación infantil, donde al utilizar diversos elementos de juegos permite promover comportamientos de los propios estudiantes. Es así que, los motiva de manera intrínseca y permanente, manteniéndolos activos dentro del proceso de aprendizaje, así como articulando ello con las emociones que se vivencian de manera simultánea durante la experiencia.

7 1.4 Estadísticas y otra información de la Institución Educativa que es objeto de estudio.

1 La institución educativa privada "El Milagro", está ubicada en Jr. Nueva York 561 centro poblado de Chorrillos, en el distrito de Chorrillos, provincia de Lima, región Lima. La institución está situada en un área urbana, cuenta con un programa escolarizado, imparte educación escolar mixta en los niveles de inicial y primaria; brindando sus servicios solo en el turno mañana. Asimismo, se encuentra bajo la jurisdicción de la UGEL 07.

De igual forma, 77 tiene como misión contribuir en el desarrollo de las competencias básicas de sus estudiantes, logrando afianzar los aprendizajes establecidos en el currículo nacional en espacios seguros, libres de violencia, inclusivos y de sana

convivencia. Además, es importante mencionar que la institución educativa prioriza convenios con instituciones que fomenten el desarrollo integral de los niños, razón por la cual mantiene una alianza estratégica con la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico.

Por otro lado, se obtuvo información relevante en las entrevistas realizadas a los padres de familia, en donde los resultados demuestran que un 72,7% de los estudiantes están a cargo de otros adultos responsables, como nanas, tíos y abuelos; mientras que, los padres se encuentran en su centro de trabajo o de estudios. Es así que, manifiestan que esto les impide tener espacios de conversación con sus menores hijos y que, debido a las recargadas tareas domésticas, cuando están en casa, tampoco les prestan la debida atención.

Así también, de acuerdo a la entrevista, se identifica que la mayoría de los niños, correspondiente al 81.8%, utilizan aparatos tecnológicos; ya sean televisores, celulares o tablets, los cuales son principalmente promovidos por los propios padres y otras personas del entorno del menor. Inclusive, se detalló que las horas de uso oscilan entre una y más de 10 horas, donde el 54.5% no cuenta con una supervisión constante, del padre o de otro adulto responsable, al realizar esta actividad. Por otro lado, el resto de los estudiantes, el 45.5%, si está monitoreado o no hace uso de estos dispositivos.

Al mismo tiempo, en la evaluación diagnóstica del área de comunicación, el 54,5% de los niños se encuentra en inicio de desarrollar la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”, pues utilizan gestos para solicitar sus necesidades, sus frases

son cortas sin demostrar alguna estructura gramatical o su dicción es poco entendible al momento de comunicarse.

15 1.5 Formulación del problema e identificación de causas y efectos del mismo.

Dentro del aula donde se realizó la experiencia piloto, se identificó que el grupo, correspondiente a la edad de 4 años, presenta dificultades para expresarse de manera oral, problemática que es generada, principalmente por dos causas identificadas en las entrevistas: la primera referida a los limitados momentos de diálogos entre padres e hijos y la segunda vinculada al poco control por parte de los padres de familia en relación al uso de los dispositivos tecnológicos por los niños.

Teniendo en cuenta la primera causa y, considerando que, por naturaleza los seres humanos son seres sociales, las interacciones con su entorno son claves para construir aprendizajes y fortalecer capacidades a nivel cognitivo, emocional y social. En este sentido, los estudiantes participes de la experiencia piloto no tienen muchas interacciones sociales ya que los adultos cuidadores se limitan a cumplir su función de cuidarlos y los padres de familia regresan a casa en horarios donde sus hijos se encuentran ya durmiendo. Sumado a ello, la mayoría de los niños no convive con otros infantes pues son hijos únicos. Zuñiga y Calderón (2023), haciendo referencia a la teoría sociocultural de Vygotsky, afirman que el lenguaje se presenta cuando existe un contexto social, principalmente porque el acto de hablar se manifiesta al escuchar y, por tanto, al imitar el propio lenguaje.

A su vez, considerando la segunda causa, Martínez (2020) manifiesta que exponer a los infantes menores de 6 años a las nuevas tecnologías sin ningún tipo de

control, disminuye sus oportunidades de aprendizaje y limita su interacción con el entorno; es decir, el uso excesivo de teléfonos móviles, tabletas y ordenadores impactan negativamente en ellos.

Así, las consecuencias de dichos factores se reflejan en el grupo piloto al observar que cuentan con un vocabulario muy limitado, recurriendo a la realización de gestos y movimientos corporales para expresarse en situaciones cotidianas. Además, demuestran inseguridad para expresar sus ideas, emociones y pensamientos, contando con muy poca ilación al momento de estructurarlas, así como presentar dificultad para escuchar y comprender a sus compañeros y docentes, tanto dentro, como fuera del aula.

Por este motivo, el presente proyecto de innovación educativa tiene como finalidad mejorar el desarrollo del lenguaje oral mediante una serie de actividades, en situaciones de juego, que despierten el interés y motivación en los estudiantes, ofreciendo así la posibilidad de que sean los propios niños quienes construyan sus aprendizajes. Además, de relacionarse de manera positiva dentro del aula; mejorando la convivencia con compañeros y docentes; y sintiéndose seguros de dar a conocer todo aquello que piensan y sienten de forma oral porque saben que serán escuchados y comprendidos. Tal como lo afirma el Ministerio de educación (2013) que señala que “el lenguaje oral nos permite formar diversas relaciones sociales a través de las cuales construimos aprendizajes y manifestamos sentimientos, ideas y experiencias”. (p.21)

Además, se pretende fortalecer el lenguaje oral provocando situaciones donde prevalezca su uso de manera espontánea, en las que los estudiantes puedan disfrutar y

jugar mientras manifiestan oralmente sus ideas, comentan lo que han hecho y expresan lo que piensan frente a una situación determinada, entre otros.

Es importante precisar que, los materiales y recursos propuestos para la ejecución de las experiencias de aprendizaje propuestas responden a los intereses y características del grupo de niños, siendo funcionales y atractivos para ellos.

De esta forma, aplicando la estrategia de gamificación, que se sustenta en el juego, se pretende potenciar el lenguaje oral. Por ello, se han planificado 20 actividades de aprendizaje.

Considerando lo anterior, se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo la aplicación del proyecto “Nos expresamos jugando” mejora el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años?

1.6 Significatividad y relevancia de los cambios esperados con la innovación

El presente proyecto busca generar un impacto positivo en los estudiantes de 4 años, mejorando el desarrollo de su lenguaje oral a través de actividades lúdicas que consideran un videojuego de su interés, el cual será recreado dentro del salón de clases.

Con ello, se busca brindar diferentes espacios, materiales y situaciones que fomenten en los niños el uso de su lenguaje oral a fin de que formulen preguntas en relación a lo que les interesa saber, emitan una opinión o juicio sobre un tema en específico, sigan indicaciones orales, entre otros.

Asimismo, es valioso mencionar que, se toma como base el modelo pedagógico de proyecto de aprendizaje, que permite a los estudiantes ser protagonistas de su proceso de aprendizaje, así como incentivar su curiosidad, promover su autonomía y

participación activa, favoreciendo así la expresión de sus ideas para resolver situaciones problemáticas y motivando el trabajo en equipo.

De esta manera De Sousa et al. (2016) menciona que:

“El lenguaje oral es la capacidad, específicamente humana, que nos permite expresar sentimientos, ideas, opiniones e interactuar con las personas a través de los signos verbales, siendo de gran valor para lograr comunicarnos en la sociedad. Es así que, el lenguaje oral nos permite la comprensión, interpretación, expresión de los mensajes, elaboración de ideas y nos permite relacionarnos con otros en un mismo contexto”.

Uno de los cambios que se busca reforzar es que los estudiantes empleen de manera eficaz el lenguaje oral, reforzando su escucha activa, expresándose con coherencia y fluidez, generando un ambiente comunicativo con los demás. De igual manera, se pretende propiciar⁴³ el trabajo en equipo y la resolución de problemas con cada una de las experiencias de aprendizaje, puesto que se encontrarán con diversas problemáticas que deberán resolver de manera colaborativa; por tanto, se aplicarán estrategias de juegos cooperativos, de reglas y funcional. Así también, se busca generar espacios de exploración que incentiven la curiosidad innata en los niños de 4 años.

Por lo expuesto⁶⁰ anteriormente, se puede afirmar que el presente proyecto de innovación educativa es significativo y relevante ya que busca beneficiar² a los niños en la mejora de su lenguaje oral mediante el juego y el empleo de los recursos tecnológicos, los cuales se incluirán en las diferentes actividades propuestas en el proyecto.

Finalmente, ⁶ el uso de los materiales didácticos también forma parte fundamental de las actividades; los mismos se caracterizan por ser concretos y atractivos para los estudiantes, con la finalidad de captar su atención y ofrecerles la oportunidad de explorar a través de ellos, sin dejar de lado el propósito pedagógico con el que cuenta. De esta forma, al generar cambios ⁹⁴ en el desarrollo de su lenguaje oral, los estudiantes contarán con todas las herramientas necesarias, las cuales les permitirán un desenvolvimiento óptimo en su entorno.

¹ 1.7 Viabilidad de la investigación

La viabilidad de la investigación se sustenta en las oportunidades que la institución educativa sea capaz de brindar como, por ejemplo: la disponibilidad y accesibilidad de horarios, la disponibilidad de recursos económicos, los espacios y materiales educativos. Además, en relación a los padres de familia, se considera una comunicación directa y asertiva al momento de brindar información sobre las actividades y progresos de cada uno de los niños. Esto permitirá ⁷¹ involucrar a los padres de familia dentro del proyecto a través de diferentes actividades lúdicas, las cuales serán compartidas con ellos con la finalidad de que puedan reforzar en el hogar las experiencias que sus menores hijos realizan de manera diaria dentro del aula; fortaleciendo así el compromiso de ellos para ⁸ con el desarrollo de los aprendizajes de sus hijos.

En cuanto a los estudiantes, se toma en cuenta la curiosidad que demuestran frente a actividades que implican el empleo de material concreto y juegos novedosos, en específico, a los juegos virtuales. Por tanto, es de ¹ señalar que el proyecto de innovación educativa se basa en un videojuego llamado “Roblox”, propuesta ejecutada en un contexto real, ⁷² con la finalidad de que los niños puedan experimentar de manera vivencial

la dinámica del videojuego, lo cual permitirá mantener la actividad lúdica; es decir, el juego, como estrategia permanente y así, fomentar el desarrollo del lenguaje oral de la manera más dinámica posible.

En referencia a las docentes, se considera la disposición y creatividad para la elaboración de materiales y organización de los mismos; así como su conocimiento profundo y detallado sobre el grupo de niños, fruto de una interacción directa a lo largo del año lectivo. Este vínculo, docente – estudiantes brinda una ventaja significativa al entender sus características, intereses y necesidades, que permite adaptar las estrategias con precisión.

El periodo de ejecución del proyecto abarca la planificación de 20 actividades de aprendizaje y se propone como un lapso adecuado para implementar mejoras sustanciales en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4 años.

Con respecto a los recursos y materiales, se propone emplear también material concreto dentro de todas las actividades a ejecutar, considerando la adaptación de los mismos para atender a los estudiantes con necesidades educativas especiales. Los materiales son de suma importancia durante la ejecución de las actividades propuestas, haciendo que sean significativas e interesantes para cada uno de los estudiantes.

1.8 Antecedentes

Fernández y Quiroga (2021) para optar el título de licenciadas en ciencias de la educación con mención a Educación parvularia de la Universidad Central de Ecuador, realizaron una investigación titulada “Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como estrategia metodológica para el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas

de 4 a 5 años²⁹ con el fin de analizar la incidencia que tiene utilizar³ las TIC's como estrategia para favorecer el desarrollo del lenguaje oral.

De esta forma, el diseño de la investigación responde a un enfoque cualitativo con la modalidad de investigación bibliográfica documental, a través de la cual se consiguió³³ obtener, organizar, interpretar y analizar la información relevante sobre el objeto de estudio. Dicho estudio, concluyó en la importancia de incorporar las TIC's en el aula, puesto que favorece su competencia digital al ser utilizada como recurso didáctico dentro del proceso de enseñanza del lenguaje oral en niños.³

Cabe mencionar que, dicha investigación, se asemeja con el presente trabajo, pues, tiene como objeto de estudio²³ el lenguaje oral en los estudiantes de 4 a 5 años. En cuanto a la diferencia, el trabajo en mención corresponde a una investigación bibliográfica documental mientras que el presente trabajo se orienta a la aplicación de un proyecto de innovación educativa basado en aprendizaje por proyectos.¹

Paucar (2021), para recibir el título de licenciada en Educación con mención en Educación Inicial y Parvularia en la Universidad Católica de la Cuenca - Ecuador, llevó a cabo una investigación titulada "Aprendizaje Basado en Problemas: Metodología activa en el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial" con el objetivo de recopilar información para precisar la importancia del aprendizaje basado en problemas como metodología activa en el desarrollo del lenguaje oral. El diseño de dicho trabajo responde a una investigación bibliográfica, a través de la cual se concluye que la aplicación de dicha metodología es efectiva y eficaz para el desarrollo del lenguaje oral.

La investigación mencionada previamente, tiene relación con el presente trabajo, pues los marcos teóricos, en ambos casos, se centran en el desarrollo del lenguaje oral. No obstante, en cuanto a la diferencia, dicha investigación se enfoca en dar a conocer a nivel teórico la efectividad del aprendizaje basado en problemas como método activo para el desarrollo del lenguaje oral, mientras que esta investigación se orienta en la aplicación de la metodología de aprendizaje por proyectos.

Aranda (2018), para optar el grado de bachiller en la Pontificia Universidad Católica del Perú en la facultad de Educación, realizó un trabajo de investigación titulado “Los cuentos como herramienta didáctica para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en niños de ciclo I de Educación Inicial” con el fin de describir la importancia de los cuentos como herramienta didáctica para favorecer el desarrollo del lenguaje oral. La investigación se orienta a una metodología documental permitiendo recolectar información para describir, analizar y hacer estudio significativo del tema.

La investigación mencionada con anterioridad presenta una similitud con el presente trabajo, pues si bien se centra en mostrar la significatividad del cuento como única herramienta didáctica para potenciar el lenguaje oral, en la aplicación del presente proyecto de innovación educativa, el cuento se utilizará como uno de los diversos recursos didácticos considerado como parte de las actividades planificadas. Sin embargo, la diferencia del estudio en mención con el presente trabajo radica en que el primero se centra en emplear el cuento como herramienta didáctica principal para favorecer el lenguaje oral, mientras que esta investigación se enfoca en emplear el cuento como una de las diferentes herramientas didácticas para favorecer el desarrollo del lenguaje oral.

Sánchez (2019) para obtener el grado académico de bachiller en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo en la facultad de Educación Inicial - Perú, realizó una investigación titulada “Estrategias musicales para estimular el lenguaje oral en niños de tres años de la Institución Educativa Rayito de Sol”, la cual tiene como objetivo demostrar que la aplicación de estrategias musicales estimula el lenguaje oral en niños de 3 años. El trabajo de investigación se centra en un enfoque cuantitativo y responde al ² diseño cuasi-experimental, el cual permite realizar evaluaciones antes y después de la intervención del proyecto, contando con un grupo de control y otro experimental. Siendo así, el estudio concluye que, emplear las estrategias musicales contribuyen ⁴ de forma positiva en el lenguaje oral de los niños, beneficiando así la socialización con su entorno.

Dicho antecedente resulta ser de utilidad porque aporta información teórica sobre una estrategia a favor del desarrollo del lenguaje oral. Respecto a la similitud con ²² la presente propuesta, tiene como objetivo demostrar que la aplicación de determinada estrategia favorece el desarrollo del lenguaje oral. Por otro lado, ⁵⁰ la diferencia identificada radica en el diseño de investigación puesto que corresponde a un diseño ¹ cuasi experimental mientras que la presente investigación es un proyecto de innovación educativa.

Asimismo, teniendo en cuenta la promoción e impulso de propuestas educativas innovadoras a través del ⁴¹ Fondo Nacional del Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP), se busca contribuir a la mejora de la calidad educativa con la intención de conseguir el logro de aprendizajes significativos, desarrollar competencias y cerrar las brechas existentes en el campo educativo.

Considerando ello, uno de los proyectos de innovación implementado por docentes en servicio, que se asemeja al presente trabajo, es el proyecto “Salvadores de la lectura en tiempo de pandemia”, ganador del Concurso Nacional de Innovación Educativa 2020. El proyecto se aplicó en la I.E.I “Gral. Roque Sáenz Peña” ubicado en el distrito de San Miguel-Lima y, se desarrolló con la finalidad de fortalecer la competencia de oralidad de los niños a través de la lectura de diversos tipos de textos presentados en diferentes formatos.

El proyecto mencionado guarda relación con el presente trabajo de investigación, pues ambos son proyectos de innovación educativa y tienen como objetivo mejorar la expresión oral.

En cuanto a las diferencias encontradas se centran en la modalidad de aplicación del proyecto, pues el presente proyecto se propone realizar de forma presencial; mientras que, el proyecto “Salvadores de la lectura en tiempo de pandemia”, se realizó de forma virtual y considerando la lectura como estrategia. Asimismo, se consideraron distintas herramientas digitales como Canva, Inshot, Story Jumper, screencast y juegos interactivos para la presentación de los textos.

Por otro lado, Aguirre et al. (2021) para optar el título de licenciadas en educación inicial realizaron el proyecto de innovación denominado “Jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales” con el objetivo de formar hábitos sociales para convivir de manera armoniosa. La semejanza radica en que ambos trabajos de investigación responden a un proyecto de innovación educativa.

También, ambos proyectos consideran la estrategia de la gamificación para llevar a la realidad un juego virtual para potenciar distintas habilidades en los estudiantes. Sin embargo, las diferencias que se hallaron entre la investigación mencionada y el presente proyecto, se centran en el contexto de educación a distancia buscando potenciar las habilidades sociales y recreando los juegos de inspiración (Minecraft o Sims) vía Zoom; mientras el presente proyecto se responde a un contexto de educación presencial, tomando como inspiración la plataforma de Roblox.

2. Fundamentación teórica

2.1 Conceptos teóricos relacionados con la innovación propuesta

2.1.1 Modelo pedagógico Proyecto de Aprendizaje

Para Kilpatrick el proyecto de aprendizaje se comprende como una propuesta atractiva que organiza los aprendizajes de los estudiantes de acuerdo a sus necesidades e intereses; beneficiando el análisis, interpretación y crítica a su propia realidad (Majó y Baqueró, 2014, p. 23). De esta forma, las actividades a realizar giran en torno a las características y motivaciones netamente del alumnado, en donde no es necesario que las experiencias se encuentren vinculadas a áreas determinadas, sino por el contrario, se puede considerar el trabajo interdisciplinario.

Del mismo modo, para Moursund (1999), citado por Majó y Baqueró (2014), el proyecto de aprendizaje considera como centro del aprendizaje a los estudiantes, puesto que, a través de las diferentes experiencias a realizar, podrán adquirir conocimientos y desarrollar habilidades en los distintos ámbitos de sus vidas. Asimismo, menciona que algunos beneficios de trabajar mediante proyectos es que los estudiantes consolidan su autonomía, ejercitan su pensamiento crítico, aprenden de forma más motivada, se

sienten más seguros de las decisiones que toman, entre otros; apuntando a un aprendizaje integral.

Por su lado, Algás (2017) menciona que los proyectos se inician como consecuencia de la vinculación afectiva que surge en el día a día; es decir, tiene un peso mucho más sensible para los propios estudiantes, siendo ellos quienes se sienten motivados y atraídos por las actividades a desarrollar. Además, comenta también que la ventaja de trabajar por proyectos es que son los propios estudiantes quienes se implican en sus aprendizajes, ofreciéndole la posibilidad al docente de potenciar su rol de acompañante y guía, respetando los propios ritmos y capacidades de sus estudiantes, todo ello con la finalidad de atender a la diversidad.

Es así que, a través de los proyectos los estudiantes tienen la posibilidad de acercarse más a su identidad, lo cual los ayuda a construir diferentes competencias que le favorecerá a entender el ²² contexto en el que se desenvuelve. Además, promueve aprendizajes que los involucran con su entorno, pues uno de los objetivos del proyecto de aprendizaje es que los conocimientos trascienden de las aulas y alcancen sus hogares y comunidad.

Considerando que los proyectos implican una serie de actividades creativas, flexibles y llamativas que van a permitir a los estudiantes continuar sus aprendizajes, es necesario considerar a la propuesta brindada por el Ministerio de Educación (2018), la cual tiene como propósito guiar el diseño, gestión y desarrollo de proyectos.

²⁷ Fases del proyecto de aprendizaje:

Fase 1: Planificación del proyecto.

Identificación de un interés, necesidad y/o problema. En este punto, el objetivo se centra en observar a los estudiantes para así poder determinar un interés, necesidad o problema ⁸⁴ en relación al ambiente en el que se desenvuelve. Asimismo, es importante considerar que lo que se identifique sea relevante y significativo para el grupo, para lo cual se pueden realizar distintas preguntas que serán respondidas en conjunto y así llegar a un consenso respecto a la temática a elegir.

Seguidamente, se organizan las ideas y se realizan preguntas relacionadas al cómo abordar el proyecto. Así, haciendo uso de las respuestas por parte de los estudiantes, la docente propone una situación o actividad a fin de provocar a sus estudiantes y así confirmar su interés y conocer mejor el camino que podría tener el proyecto. Para ello, es importante que la docente registre la información obtenida por parte de ⁵ los estudiantes, con la finalidad de organizar e investigar acerca de las preguntas que más llamaron su atención.

Planificación con los niños. En esta etapa se recoge la información que los estudiantes conocen, así como lo que les gustaría conocer o solventar un problema acerca del tema seleccionado. Luego de ello, se planifican las actividades a realizar a lo largo del proyecto, considerando las propuestas de cada uno de los estudiantes.

Planificación pedagógica del docente. En esta sección la docente toma como base todas las ideas que sus estudiantes han mencionado y las organiza considerando las actividades propuestas, detallando ¹³ los propósitos de aprendizaje, así como los criterios y desempeños que se van a desarrollar a lo largo del proyecto. También, se eligen ⁸ los instrumentos que se utilizarán para el recojo de evidencias por parte de los estudiantes, así como los recursos y materiales que se emplearán.

Fase 2: Ejecución de proyecto.

En esta fase se ponen en marcha todas las actividades planificadas. Sin embargo, es importante mencionar que durante la aplicación del proyecto muchas actividades pueden ir surgiendo o ir cambiando, todo ello dependerá de las necesidades e intereses que los estudiantes muestren a lo largo del Proyecto.

Fase 3: Comunicación del proyecto.

En esta última fase del proyecto los estudiantes dan a conocer todo lo realizado durante las actividades. Así, la socialización se puede realizar considerando solo a los agentes involucrados; es decir, estudiantes y docentes. Sin embargo, también se puede considerar a agentes externos, sean los padres de familia, estudiantes de otras aulas o personal de la institución educativa.

En este mismo sentido, es fundamental que sean los propios estudiantes quienes comuniquen lo aprendido; para ello, junto con la docente se puede llegar a un consenso para que cada uno forme parte de un espacio o momento específico, con la finalidad de que todos tengan la oportunidad de participar.

Considerando los tres pasos que propone el Ministerio de Educación (2018), es indispensable no dejar la evaluación de los aprendizajes al final del proceso; es decir, la evaluación de todos los conocimientos adquiridos debe estar enfocada en el proceso, más no en el cotejo final de los resultados. Así también, propone que el registrar todo lo que se realiza en el día a día ayuda a que la retroalimentación sea oportuna, provocando resultados beneficiosos en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, la evaluación del proyecto se debe realizar junto con los estudiantes; de esta manera, todos podrán observar si se llegaron a cumplir los objetivos que se

plantearon. Asimismo, se puede recurrir al empleo de material visual, el cual permitirá observar las actividades realizadas y poder evaluarlas de forma más puntual, analizando cuáles fueron las expectativas y conocer si se cumplieron.

2.1.2 ¹¹³ Gamificación

La gamificación es entendida como una estrategia que comprende elementos de la estructura de los juegos, los cuales pueden ser incluidos en un contexto denominado como no lúdico, de esta manera permite crear experiencias significativas en los estudiantes. Es así que, la finalidad de la gamificación, tal como refiere Werbach y Hunter (2013), citado por Herrera (2017), es alcanzar la motivación intrínseca de los educandos, de esta manera, el menor se muestra más comprometido al momento de aprender, logrando así los objetivos esperados.

El mismo autor, detalla que la gamificación comprende tres elementos: Dinámicas, mecánicas y componentes. El primero en mención, hace referencia a aspectos globales, tales como los deseos, propósitos y motivaciones que posee o busque potenciar en el estudiante. Por su parte, las mecánicas, abarcan una serie de reglas, recorridos y retos, los cuales permiten que los jugadores mantengan su motivación y compromiso. Por último, los componentes son piezas más concretas que aparecerán a lo largo del desarrollo del juego y se combinan con los otros dos elementos ya explicados.

Pasos para implementarla en el aula

Según Werbach y ³⁰ Hunter (2012), citado por García, et al. (2021), existen siete etapas para llevar a cabo la gamificación dentro del aula:

Etapa 1: El maestro diseña y define qué objetivos desea conseguir.

Determinar los propósitos teniendo en cuenta la naturaleza del juego, de esta manera determinar si es necesario potenciar las habilidades de los estudiantes.

Etapa 2: Perfilar qué actitudes deberían tener los estudiantes para poder alcanzar los objetivos. Comunicar qué habilidades son necesarias para que el estudiante logre autoevaluarse e identificar las que posee, debe reforzar y logre adquirir.

Etapa 3: Definir qué elementos de la gamificación se van a usar. Seleccionar qué elementos; dinámicas, mecánicas y componentes, se van a incluir, para ello es importante considerar la realidad educativa, de esta manera se considera los recursos viables dentro de esta dinámica.

Etapa 4: Establecer los equipos y jugadores. Los jugadores se centran en el juego y son encargados de superar las misiones. La conformación de equipos dependerá de las actividades propuestas.

Etapa 5: Diseño de actividades respetando los ciclos. Se plantea la existencia de niveles en el juego; lo cual implica aumentar la complejidad de los contenidos y la dificultad de los desafíos de forma progresiva durante el recorrido.

Etapa 6: Elaborar diferentes recursos para que todos puedan participar. Reconocer las necesidades educativas del grupo estudiantil, así como de manera individual, logrando así incluir recursos necesarios para cumplir de manera efectiva los objetivos esperados.

Etapa 7: Autoevaluar el sistema. Permite identificar tanto debilidades como fortalezas para encontrar posibles soluciones e implementar mejoras en las siguientes actividades.

2.1.3 ³ Lenguaje oral

El lenguaje es una facultad humana ³⁹ que sirve para expresar, transmitir, intercambiar ideas, emociones o sentimientos, mediante un sistema de signos orales, escritos, gestuales, gráficos o manuales. Considerando ello, como señala Cassany (2003), el lenguaje oral se refiere a la capacidad específicamente humana que, al tener una dimensión social, nos permite comunicarnos de forma permanente y espontánea a través de una lengua; es así que, nos permite la comprensión, interpretación, expresión de los mensajes, elaboración de ideas y relacionarnos con otros en un mismo contexto.

Asimismo, en cuanto a la adquisición de dicha facultad se hace referencia a la teoría cognoscitiva de Bruner, quien considera aportes teóricos de Jean Piaget y Vygotsky, en cuanto a los aspectos cognoscitivos y socioculturales, respectivamente, menciona que, a fin de ir desarrollando el lenguaje oral de manera progresiva, las interacciones sociales son de vital importancia, pues es a raíz de estos espacios en donde el adulto brinda al menor diferentes mecanismos de ayuda; es decir, es el adulto quien funciona ⁶ como el único sistema de apoyo de la adquisición del lenguaje. De esta forma, el niño es capaz no solo de participar en conversaciones, sino de conocer y adquirir más significados que le van a permitir comunicarse e interactuar en diferentes situaciones y, junto con ello, generar nuevos aprendizajes.

Es así que, como respalda Camacaro (2019), esta capacidad propia del humano como consecuencia de las interacciones con el medio que lo rodea, a través de la cual

somos capaces de comunicar ideas, pensamientos, emociones y deseos, se sirve de la voz como medio de transmisión con la intencionalidad de comunicar; es más, juega un papel esencial en el aprendizaje, ya que permite la adquisición de distintos conocimientos que ayudarán al ser humano a desenvolverse, incrementando su seguridad y facilitando sus posibilidades de comunicación y participación en la sociedad.

De este mismo modo, el desarrollo de esta capacidad se da de forma progresiva y gracias a la interacción con el entorno. En este sentido, el MINEDU (2013), manifiesta que los niños inician el proceso de comunicación a través del cuerpo y conforme se van relacionando con los demás, adquieren más posibilidades expresivas, descubriendo el placer de comunicar a través de palabras y al avanzar en edad, su modo de expresión se vuelve más convencional y cercana a la de los adultos, sin dejar de lado la expresión gestual.

Además, el lenguaje oral es considerado una herramienta valiosa para el aprendizaje y para volverse parte de una comunidad, por lo que, desde la infancia es valioso propiciar las condiciones necesarias que permitan fortalecer la oralidad, teniendo en cuenta que todo tipo de ambiente, como el ambiente social, cultural, educativo y familiar influyen en el desarrollo del mismo.

2.1.4 Dimensiones del lenguaje

Para Guarneros et al. (2017), en el sistema lingüístico se reconocen de tres dimensiones: la dimensión de forma, en la cual se destacan dos componentes formales del lenguaje: la fonología y la morfología; la dimensión de contenido, centrado al componente semántico y; por último, la dimensión de uso, referido al componente pragmático del lenguaje.

Dimensión forma. La dimensión estructural de la forma comprende ¹⁹ la emisión de los fonemas, la identificación de los sonidos, organización de los fonemas para estructurar las palabras y oraciones; así también, como el reconocimiento de los mismos.

²⁶ **Nivel fonológico.** Se encarga del estudio de los sonidos de los fonemas vocálicos y consonánticos que forman una lengua, así como la organización dentro de la misma. Considerando ello, Guarneros et al. (2017) menciona que se refiere a las reglas centradas en la estructura, distribución y secuencias de los sonidos que componen el habla denominados fonemas, que corresponden a la unidad mínima y sonora que se puede distinguir dentro de una palabra.

Dentro de dicho componente, se hace referencia a la conciencia fonológica, una habilidad ³⁷ que permite reflexionar sobre el lenguaje oral y brinda la capacidad de identificar, segmentar o combinar las unidades de la palabra, tales como las sílabas y los fonemas. Además, dicha habilidad resulta ser uno de los pasos necesarios para el aprendizaje del sistema o código alfabético (Yépez y Padilla, 2021).

Asimismo, como menciona Soprano (2011), desde que los niños emiten sus primeras palabras, les lleva más de dos años poder producir el inventario completo de consonantes y vocales; por lo cual, dicho componente de la lengua supone una práctica constante y repetida que le permitirá al infante ser capaz de producir, discriminar y combinar los sonidos individuales de la lengua.

³¹ **Nivel morfológico.** La morfología se centra en el estudio de las formas más pequeñas que componen las palabras con la intención de conocer cómo se relacionan entre sí. En este sentido, como menciona Guarneros et al. (2017), dicho componente

formal del lenguaje tiene que ver con la forma en cómo se organizan internamente las palabras, lo cual permite no solo establecer relaciones entre palabras, sino también construir, formar e interpretar nuevas palabras a través de los elementos que la constituyen.

Como hacen referencia Yépez y Padilla (2021), la morfología enseña la manera en cómo saber determinar la forma de las palabras de una oración; es decir, se centra en el estudio de la propia estructura de las palabras y la función que cumplen al integrarse dentro de una oración.

Dimensión contenido. Teniendo en cuenta la estructura que refiere Guarneros, sigue la dimensión de contenido. Esta, según Molina (2018), hace referencia al significado de las palabras y a la acción de poder entablar una relación con el objeto o suceso de la misma. En otras palabras, en este componente se encuentra la facultad de definir y comprender oralmente conceptos, ideas y elementos, ya sean estos existentes o no.

Nivel semántico. Guarneros et al. (2017) menciona que dicho nivel del lenguaje se refiere netamente al significado de las palabras, al proceso de brindarles significado o interpretación a objetos y sucesos significativos a través del uso de las palabras u oraciones. Asimismo, supone dos componentes necesarios para el aprendizaje de la lectura como son el conocimiento del significado de las palabras y la habilidad para utilizarlas en el contexto adecuado.

Soprano (2011) precisa que su adquisición es un proceso complejo y progresivo. En esta dimensión, el niño adquiere un vocabulario de palabras con significado, lo cual

ocurre mientras mayor es la interacción con su entorno y las utiliza en en diferentes momentos del día de manera cotidiana; es decir, en conversaciones con sus pares o momentos del juego.

Dimensión uso. Siguiendo la estructura de los autores ya mencionados, tenemos a la dimensión del uso, donde el conjunto de signos sonoros (palabras), representaciones gráficas (alfabeto), y los gestos, miradas, tonalidad, postura, entre otros, permite la comunicación y recepción de sentimientos y pensamientos.

Nivel pragmático. Este nivel se define como el estudio de los distintos usos del lenguaje y de la comunicación lingüística. Para dominar una lengua no es suficiente emitir frases respetando las reglas gramaticales; es necesario, además, saber decir el concepto apropiado en la entonación adecuada, considerando también el tiempo y orden. (Soprano, 2011). Por tanto, un niño puede tener “problemas pragmáticos” independientemente de otras habilidades lingüísticas.

Dicho de otro modo, se valora la utilización del lenguaje oral en un contexto determinado, buscando efectos sobre el receptor, considerando las diferentes situaciones y los medios específicos utilizados para tal fin.

2.1.5 Importancia del lenguaje oral en los niños

Como se ha mencionado previamente, el lenguaje oral es la capacidad propia del ser humano y habilidad indispensable para expresar y dar a conocer ideas de forma oral. Asimismo, dicha capacidad es determinante para el desenvolvimiento óptimo del ser humano en la sociedad, puesto que influye en su desarrollo evolutivo, cumpliendo la importante labor comunicativa, así como la de socialización, considerando que, mientras

los niños interactúan con otras personas mediante el lenguaje oral, permitiéndoles forjar y compartir experiencias con los demás, se encuentran construyendo su mundo social.

Por otro lado, ⁵⁹ el Ministerio de Educación (2014) considera que el desarrollo del lenguaje oral beneficia a la construcción de procesos cognitivos, facilitando la percepción, atención, memoria e imaginación. De esta manera, se comprende que el lenguaje oral sirve como herramienta para que los infantes puedan adquirir diferentes conocimientos, beneficiando no solo a su aprendizaje, sino también a su desarrollo integral.

Como manifiesta Ortiz et al (2021), un adecuado desarrollo del lenguaje oral y de la comunicación permite a los infantes conectarse con el medio que los rodea, alcanzando una comprensión de los significados del mundo social. Es así que, como es adecuado que las interacciones para el desarrollo del lenguaje se den en el periodo gestacional, es indispensable continuarlas al nacer; es decir, fomentarlas durante cada etapa de su desarrollo, ya que las relaciones sociales de las que participa son base para la relación con su entorno y con las demás personas.

Asimismo, es dicha interacción cotidiana a través del lenguaje y en distintos contextos que le permite al niño aprender sobre las estructuras lingüísticas que se ponen en práctica en los espacios comunicativos, las relaciones existentes y cómo emplear el lenguaje para participar de dichas interacciones.

⁴⁸ **2.1.6 Características del lenguaje oral niños de 4 años**

A los 4 años, según Camacaro (2019) las diferentes estructuras gramaticales se van complementando, va decreciendo los errores sintácticos y morfológicos. Así, los

infantes se comunican empleando un lenguaje más fluido, donde arma con facilidad discursos cortos de manera estructurada y considerando así más de cinco palabras; asimismo, consigue articular mejor las palabras y domina los fonemas /b/, /g/, /r/, y grupos consonánticos del fonema /l/.

También, son capaces de crear narraciones coherentes, describir de forma precisa en donde considere detalles de algún acontecimiento, situación o experiencia propia; responde a lo que se le pregunta, emplea distintas tonalidades de voz en su expresión dejando notar su intención comunicativa y lleva a cabo juegos en donde pone a prueba su imaginación y creatividad.

Por otro lado, establece relación de antonimia, sinonimia o semejanzas conceptuales, jerarquía y reciprocidad de palabras, señala al menos 4 elementos pertenecientes a una categoría semántica y, si bien es evidente la mejora en la concordancia entre los tiempos verbales al momento de expresarse, en algunas oportunidades, muestra confusión en algunos términos referidos al tiempo.

2.2. Enfoques tomados en cuenta para su diseño

La presente investigación toma en cuenta el enfoque pedagógico socio constructivista; en donde Rolón (2016) manifiesta que el proceso de enseñanza y aprendizaje se orienta a un proceso dinámico, participativo e interactivo de cada uno de los estudiantes considerando su entorno; es así que, dicho enfoque considera como centro de aprendizaje al individuo y propone la contextualización de aprendizajes según la sociedad y la cultura, con el propósito de formar profesionales autónomos, con capacidad crítico reflexiva y que estén comprometido con un cambio social, aportando desde sus posibilidades.

Por otro lado, también se ha considerado el enfoque comunicativo, en el cual se sustenta el área curricular de comunicación del Currículo Nacional de Educación Básica, y que según Reyzábal (2003), citado por Moreno y Galván (2020), implica enfocarse en el desarrollo de habilidades comunicativas netamente, ofreciéndole a los estudiantes las oportunidades necesarias para desenvolverse como un miembro activo en su comunidad y así, aprender de ella. Además, considerando la era tecnológica actual, los medios virtuales se integran positivamente en este enfoque, pues se pueden plantear entornos de aprendizajes virtuales interactivos, haciendo uso de videos, imágenes, sonidos, texto, entre otros. De esta forma, son los docentes quienes tienen la labor de contar con información no solo de los últimos alcances tecnológicos aprovechables en su aula, sino también de los intereses y gustos de sus estudiantes, punto clave para que las habilidades comunicativas se desarrollen al máximo.

Asimismo, se consideran dos de los enfoques transversales propuestos en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB): Enfoque de búsqueda de la excelencia y el enfoque de atención a la diversidad. El primer enfoque en mención busca promover espacios en donde los estudiantes utilicen sus habilidades y recursos al máximo con la finalidad de mejorar su desempeño y, con un acompañamiento constante, cumplir objetivos determinados que incrementen el estado de satisfacción consigo mismo.

En cuanto al segundo enfoque mencionado, se centra en fomentar experiencias educativas de calidad con la intención de promover aprendizajes significativos, independientemente de las diferencias individuales de cada estudiante y, considerando las mismas como un espacio enriquecedor para potenciar otros aprendizajes; además,

considera brindar espacios y materiales diferenciados de acuerdo a las características particulares.

Es así, que, en cada actividad propuesta en el proyecto, se busca ⁹⁹ potenciar las habilidades comunicativas de cada uno de los niños, considerando sus habilidades, tomando en cuenta los enfoques transversales mencionados, brindando así oportunidades de reflexión y diálogo.

Del mismo modo, el presente proyecto se basa en un enfoque por competencias donde ²¹ el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) considera que, tanto los docentes como los estudiantes, alcancen habilidades y capacidades en distintas áreas. Para ello, busca respetar sus propios estilos de aprendizaje con la finalidad de poder impulsarlos. Es así, que la educación basada en competencias responde al desarrollo de facultades y cumplimiento de características según el perfil de egreso.

Díaz (2006) refiere que el término competencias reflejan tres elementos esenciales, sean la información, el desarrollo de una habilidad y la puesta en acción en una situación inédita. El primer elemento considera al ⁹⁰ dominio de una información específica; la segunda, el desarrollo de las diferentes habilidades derivadas de la información brindada; la tercera, una situación desconocida en donde la competencia se puede evidenciar. En este sentido, es indispensable evitar promover actividades o ejercicios que reflejen lo rutinario, pues aleja la formación de habilidades propiamente dichas y, junto con ello, la dificultad por alcanzar competencias.

10 3. Diseño de la propuesta de innovación educativa

3.1 Título del proyecto de innovación

Proyecto de aprendizaje “Nos expresamos jugando” para desarrollar el lenguaje oral.

3.2 Descripción del proyecto

Los limitados espacios de diálogo en familia y el poco control respecto al uso de los dispositivos tecnológicos identificados en el presente grupo de experiencia piloto, evidencian en los estudiantes un limitado vocabulario, poca seguridad al momento de expresar sus ideas o pensamientos, así como contar con poca ilación respecto a lo que desean comunicar; finalmente, han manifestado una clara dificultad para escuchar y comprender a sus compañeros y docentes.

Por tal motivo, y teniendo en cuenta que la infancia es un periodo óptimo para la adquisición y fortalecimiento de habilidades, es necesario fomentar el lenguaje oral en dicha etapa, pues va a permitir a los niños alcanzar un desarrollo integral. Por ello, es esencial que los docentes brinden oportunidades, 18 espacios y las herramientas necesarias para que los estudiantes accionen de forma positiva respecto a su lenguaje oral, considerando 74 los distintos entornos en los que se desenvuelve. Asimismo, es necesario que se apueste por un modelo activo de aprendizaje como el aprendizaje por proyectos, en donde el estudiante es constructor de sus propios conocimientos.

La presente investigación es un proyecto de innovación educativa, Tejada (2020) considera que los proyectos de innovación educativa se entienden como iniciativas integradas en las que se llevan a cabo una serie de actividades, considerando los objetivos que se desean alcanzar en un grupo determinado de personas, así como los

tiempos previamente establecidos. En adición, contempla tres niveles que han sido propuestos en la ¹² Guía de Diseño de Proyectos del Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana, siendo estos: el nivel inicial, medio y alto.

De esta forma, considerando los tres niveles mencionados previamente, ²⁵ el presente proyecto de innovación educativa se encuentra en el nivel medio, ya que se ha seleccionado una idea ya existente, en este caso la estrategia de la gamificación, con la finalidad de implementar diferentes actividades lúdicas que van ⁵⁶ a mejorar el desarrollo del lenguaje oral.

Respecto a la elaboración de los proyectos de innovación, se hace mención de tres momentos. Es así que, en el primer momento, se determina la problemática a trabajar; en este caso, se identificó que la necesidad a atender en los estudiantes era el poco desarrollo respecto al lenguaje oral; considerando tanto las causas, identificadas en la evaluación diagnóstica; y efectos de este, para saber qué acciones llevar a cabo durante el proyecto de innovación.

El segundo momento ⁸⁵ hace referencia a la definición de los objetivos y resultados los cuales se basaban principalmente ⁵ en la mejora del desarrollo del lenguaje oral; y específicamente al planificar, ejecutar y comunicar las actividades desarrolladas dentro del proyecto “Nos expresamos jugando” para alcanzar cambios positivos en cuanto a este aspecto. Todo ello, considerando a los beneficiarios de la experiencia piloto y las estrategias a poner en práctica en cada una de las actividades.

Finalmente, el tercer momento, abarca la determinación de actividades, que parten del interés común de los estudiantes en relación a la dinámica del videojuego

“Roblox”; metas, teniendo en cuenta las denominadas “Robloxmisiones” en cada una de las actividades; cronograma y responsables. Así, se logra concretar qué acciones se van a efectuar en la aplicación de la experiencia piloto; asimismo, se organiza el tiempo con la intención de saber cuándo se realizarán las actividades de planificación de las actividades, ejecución y evaluación de cada una de las acciones planteadas.

1 3.3 Objetivos del proyecto de innovación

Objetivo general: Mejorar el desarrollo del lenguaje oral aplicando el modelo pedagógico proyecto de aprendizaje “Nos expresamos jugando”

Objetivos específicos:

- Mejorar el desarrollo del lenguaje en la dimensión forma al implementar actividades y recursos necesarios aplicando el proyecto de aprendizaje “Nos expresamos jugando”.
- Mejorar el desarrollo del lenguaje en la dimensión contenido al implementar actividades y recursos necesarios aplicando el proyecto de aprendizaje “Nos expresamos jugando”.
- Mejorar el desarrollo del lenguaje en la dimensión uso al implementar actividades y recursos necesarios aplicando el proyecto de aprendizaje “Nos expresamos jugando”.

1 3.4 Alcance del proyecto de innovación educativa

Respecto al alcance de la investigación, principalmente se busca llevar a cabo en los estudiantes de 4 años que presenten una problemática en un contexto similar al de la institución educativa donde se realizó la experiencia piloto. Además, el proyecto de

innovación involucra a todos los actores educativos: estudiantes, docentes, familias y directivos.

El presente proyecto se basa en la metodología de aprendizaje por proyectos, la cual permite ³⁵ que el estudiante se involucre de manera activa, pues se toman en cuenta sus intereses y necesidades, logrando un aprendizaje significativo. De igual forma, lo innovador de este proyecto es implementar la estrategia de gamificación para mantener la motivación y participación ¹⁷ con el fin de mejorar los resultados en los estudiantes.

Asimismo, el proyecto se divide en tres fases que abarca la planificación, ejecución y la comunicación de resultados. Estas se realizarían dentro de las 5 semanas que se ha proyectado realizar la propuesta de innovación piloto. Cabe resaltar que se pretende realizar actividades que aborde de manera específica los aspectos claves ³⁴ para mejorar el desarrollo del lenguaje oral.

El proyecto pretende ¹³ tener un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, pues además de mejorar ³ el desarrollo del lenguaje oral, también permite seguir trabajando a partir de los intereses de los niños y de esta manera mantener la motivación en ⁸⁹ el proceso de aprendizaje. Además, fomenta el involucramiento de la comunidad educativa y busca cambiar la perspectiva de enseñar teniendo una mirada innovadora.

Finalmente, las limitaciones del proyecto se enfocan en la incorporación ¹⁴ de los recursos tecnológicos con los que pueda contar la institución educativa, así como imprevistos que puedan afectar al tiempo de ejecución de las actividades o el presupuesto para la implementación del proyecto..

3.5 Beneficiarios

Los beneficiarios para este proyecto están divididos en dos: directos e indirectos. Dentro de los beneficiarios directos se encuentran los niños, docentes e institución educativa y como beneficiario indirecto están los padres de familia.

Los estudiantes de 4 años son quienes se espera que muestren mejoras al momento de expresar con fluidez sus opiniones y pensamientos, amplíen su vocabulario, mantengan un tema de conversación y formulen preguntas teniendo en cuenta sus intereses y motivaciones. Como se aprecia, la presente propuesta es aplicable a niños de 4 años, por lo que dicho grupo etario se considera como beneficiario directo.

En relación al segundo beneficiario, se encuentran las docentes, quienes son pieza fundamental en la formación integral de los niños; por lo tanto, son parte del desarrollo del lenguaje oral que ellos van adquiriendo, ya que, por medio de canciones, la narración o creación de cuentos se busca que los estudiantes puedan alcanzar los propósitos en cada sesión de aprendizaje. Así también, van adquiriendo conocimientos respecto a estrategias y técnicas que den respuesta positiva a la problemática.

La comunidad educativa se verá beneficiada por contar con estudiantes capaces de comunicarse de forma coherente y ordenada tanto con sus pares, como con los adultos que pertenecen a su ambiente.

Respecto a los beneficiarios indirectos, se encuentran los padres de familia, los cuales tienen la misión de acompañar el desarrollo integral de sus hijos, por lo se espera poder llegar a las familias a través de actividades que los involucren en conjunto con los

estudiantes, de esta forma su participación será activa y constante, repercutiendo de forma positiva en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

En cuanto a la comunidad social, otro beneficiario indirecto, esta se va a favorecer al contar con ciudadanos competentes, quienes emplearán la comunicación asertiva y respetuosa en situaciones de conflicto y en su vida diaria.

3.6 Estrategias y actividades a realizar

El presente trabajo alude a un proyecto de innovación educativa de nivel medio, pues se selecciona la idea que emerge del proyecto “Jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales”, el cual toma como referencia el videojuego “Minecraft” o “Sims” y, considerando la modalidad de educación remota, recrea el juego virtual; además, dicho proyecto plantea actividades por mundos y niveles; es decir, sigue la dinámica del juego en mención.

Al mismo tiempo, este proyecto toma en cuenta los intereses de los estudiantes por el juego virtual Roblox; por tanto, considera las características propias del juego para las actividades propuestas. Asimismo, adiciona elementos nuevos que brinda la gamificación a la dinámica del videojuego, tales como añadir una secuencia en el cumplimiento de las misiones y obtener monedas en señal de recompensas tras el cumplimiento de las mismas.

En cuanto a las diferencia con el proyecto innovador de referencia, se destaca la modalidad de aplicación, pues la presente propuesta se da en la presencialidad, permitiendo así mantener una interacción directa entre los estudiantes y las docentes, de esta manera el objetivo principal se puede alcanzar con mayor significatividad; ya que,

al mantenerlos en un mismo entorno⁹⁸ los estudiantes tienen mayor oportunidad de expresarse de forma fluida y constante.

Dentro de las acciones a desarrollar se consideran el diseñar y definir los objetivos, considerando⁶ las características y necesidades de los infantes que participan. En este caso,³¹ el objetivo principal del proyecto es mejorar el desarrollo del lenguaje oral de los participantes.

Siguiendo con las acciones a realizar, se perfila las actitudes que debían tener los estudiantes en cada actividad. Esto se realiza estableciendo reglas, las cuales son indicaciones generales de las conductas que deben cumplir los jugadores en los tres niveles que conforman cada mundo. Asimismo, dentro de cada nivel, se explica a los jugadores el propósito que deben cumplir en cada misión, para que ellos logren autoevaluarse al finalizar la actividad e identificar las actitudes que poseen, así como las que deben reforzar para lograr adquirirlas.

Teniendo en cuenta ello, se empieza por diseñar el sistema del juego, teniendo en consideración los elementos que nos brinda la gamificación, los que corresponde a las dinámicas, mecánicas y componentes. Es así que, en relación a las dinámicas, se plantea presentar la problemática del juego, con la intención de que la comprendan e identifiquen el objetivo común. Para ello, se presenta la secuencia del juego, de esta manera, se logra experimentar el progreso que se va alcanzando entre un nivel y otro. Finalmente, se van a vivenciar las relaciones entre cada una de las misiones, donde se experimenta el trabajo individual y cooperativo, obteniendo así una comunicación directa con sus pares.

Asimismo, de acuerdo a las dinámicas, estas se cambian independientemente de cada nivel, pues se podía trabajar de manera individual o en equipos, donde se debe esperar un turno. En cada uno de estos niveles, los jugadores tienen un reto en común, por lo que colaboran unos con otros para alcanzarlo; de esta manera, logran pasar al siguiente nivel. Cuando logran superar el reto, cada uno recibe una moneda en forma de recompensa, la cantidad variaba de acuerdo a cada nivel.

Seguido de ello, al considerar los componentes, cada uno de los jugadores observa los logros alcanzados en los mapas; pues, el cumplimiento de cada una de las misiones se marca con un símbolo en el mapa; seguidamente y, de manera automática, se genera el desbloqueo del siguiente reto. Así también, cada uno de los estudiantes representa su participación y cumplimiento de los retos al continuar con la creación y personificación de sus avatares, los cuales poseen una tabla de monedas, donde colocan las obtenidas por el cumplimiento de la misión y podrían ser canjeadas por accesorios para los avatares.

Además, otras de las acciones es establecer los equipos y jugadores necesarios; de tal forma que, las actividades propuestas se realizan de manera individual o cooperativa, dependiendo de lo establecido. Asimismo, de acuerdo a las habilidades que cada uno posee, se brindan propuestas para cumplir con las misiones determinadas, sin perder el sentido de la misma, construyendo así alternativas de solución ante los retos que se les presentan.

A su vez, se diseñan las actividades respetando los ciclos; es decir, implementando la complejidad entre cada una de las misiones y, por ende, entre los mundos. Dicho de otro modo, los jugadores descubren de manera independiente cada

uno de los mundos y, con ello, conocen las misiones, las cuales se desbloquean tras el cumplimiento de las mismas y van aumentando los desafíos de forma progresiva, así hasta alcanzar el recorrido del todo el universo de Roblox.

Además, la presentación de problemáticas trata de ser motivadoras, pues vienen acompañadas de material atractivo y motivante para los estudiantes.

Otro punto a resaltar, son los recursos para cada jugador dentro de cada nivel. De manera general, en cada mundo se utilizan plataformas de edición de imagen y video; y aplicaciones de modificador de voz. Así, considerando dichos recursos, se realizan materiales digitales, donde los personajes de los diferentes mundos interactúan con los estudiantes.

Por otro lado, dentro de cada mundo se emplean materiales que corresponden al logro de objetivos planteados en las actividades. De esta forma, para el primer mundo se consideran cartillas, fotografías, módulos de psicomotricidad y cajas temáticas de las misiones. En el segundo mundo, se consideran cartillas con diferentes imágenes, rompecabezas, cofres, vinchas, mazos para jugar minigolf, entre otros. Para el tercer mundo se incorporan telas, material concreto no estructurado y títeres. Finalmente, en el cuarto mundo, se utilizan ligas, imágenes, cartillas, mapas entre otros materiales.

Cabe resaltar que, considerando a los estudiantes con habilidades diferentes, se propone adaptar los materiales, acorde a las necesidades de estos estudiantes para que ellos puedan lograr los objetivos propuestos desde sus posibilidades. Asimismo, se sugiere trabajar con ellos de manera individualizada si ellos lo requieren.

Finalmente, y de manera simultánea con la aplicación del proyecto innovador, se debe efectuar la autoevaluación, proceso en el cual se mantiene un seguimiento continuo y constante para identificar las debilidades para implementar distintas acciones de mejora, así como para reconocer las mejoras, logrando así potenciar cada una de las actividades y las habilidades de los jugadores.

1 3.7 Recursos humanos

En este apartado se mencionan a las personas encargadas del proyecto de innovación educativa y con ello, los diferentes roles a realizar.

El proyecto “Nos expresamos jugando” es propuesto por un grupo de 4 tesistas, quienes participan de manera óptima en el desarrollo de la experiencia piloto de implementación del proyecto de innovación educativa, ejerciendo distintos roles. Así, las tesistas Karol Andrea Alaluna Ibarra y Claudia Lizeth Oré Hidalgo, son las encargadas de la aplicación de las actividades programadas para el proyecto, así como de la documentación de cada una de las actividades, con la finalidad de evidenciar el progreso a lo largo del proyecto. Del mismo modo, son las responsables de mantener una comunicación constante con los padres de familia para brindar alcances respecto a la ejecución del proyecto y los progresos de sus menores hijos.

Por otro lado, las tesistas Carolina Sofia Litano Céspedes y Karla Reyna Mamani Ninahuamán son las encargadas de sistematizar la información de las experiencias aplicadas, realizando el llenado de los instrumentos de evaluación con la redacción de las evidencias observadas, con el objetivo de recoger los logros obtenidos por parte de los estudiantes en el transcurso del proyecto de innovación educativa.

Finalmente, es valioso hacer mención que las 4 tesis son las responsables de la redacción del presente trabajo de investigación, así como la planificación de actividades y elaboración de los distintos materiales necesarios para cada actividad y mundo, a fin de llevar a cabo la ejecución del presente proyecto.

3.8 Monitoreo y evaluación

Para efectuar, tanto el monitoreo y evaluación del proyecto de innovación educativa, es necesario mencionar primero el propósito de la propuesta: Mejorar el desarrollo del lenguaje oral aplicando el proyecto de innovación educativa denominado “Nos expresamos jugando”.

Teniendo presente ello, desde el proyecto se considera el monitoreo como un proceso que se realiza de forma periódica, apoyado de un instrumento, con la intención de verificar la eficacia de las acciones, herramientas y distintas estrategias que se aplican en función a los objetivos y resultados establecidos; para así, realizar los ajustes necesarios.

Según lo expuesto, dicho proceso se efectúa antes, durante y al término de la aplicación de las actividades propuestas en el proyecto, para ello se sugiere una rúbrica como instrumento que consideraba criterios relacionados al cumplimiento de los objetivos establecidos en la actividad, el desarrollo de procesos pedagógicos innovadores, aplicación de estrategias, sistematización de experiencias e implementación de las tecnologías de la información y comunicación.

Por lo tanto, con la aplicación de dicho instrumento ofrece los alcances respectivos que permiten realizar ajustes, a mitad de la ejecución del proyecto, a las actividades

propuestas para que respondan a los objetivos planteados y puedan, al mismo tiempo, atender a las necesidades educativas de los estudiantes con habilidades diferentes, logrando que ellos se involucren activamente en las actividades del proyecto.

Por otro lado, teniendo presente a la evaluación como un proceso formativo que implica una toma de decisiones para el mejoramiento del proyecto, se sugiere realizar en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre con el propósito de evaluar la pertinencia de la misma. Por último, a fin de evaluar el proyecto en los momentos mencionados, se proponen emplear distintos instrumentos de evaluación, como: el registro de observación, diario de clase y entrevista a los padres de familia, los cuales se detallan en la matriz de evaluación (anexo N°05).

3.9 Sostenibilidad

A fin de que el presente proyecto se logre llevar a cabo en prácticas educativas futuras, se plantea lo siguiente:

En el campo educativo, considerar tanto el factor aprendizaje y gestión educativa. En cuanto al primero en mención, se propone efectuar estrategias tales como: actividades de aprendizaje utilizando material concreto, siendo estos estructurados y no estructurados, teniendo en cuenta los procesos didácticos de cada una de las áreas curriculares, con el fin de promover una conciencia ambiental, estos podrían ser de material reciclable. Del mismo modo, explorar asociaciones con empresas locales para gestionar donaciones de materiales o recursos, de ambas formas se reduciría aún más los costos para la ejecución del proyecto de innovación.

Así como también, otra estrategia sugerida para la ejecución de las experiencias de aprendizaje es el juego, el cual propone la práctica de la libertad y el respeto, considerando todos los principios de la primera infancia.

Del mismo modo, se busca promover la importancia de seguir articulando las diferentes áreas curriculares del CNEB dentro de un mismo proyecto; potenciando así diversas habilidades que permitan generar en los beneficiarios un desarrollo integral que considere la mayor cantidad de áreas curriculares.

Dentro del factor gestión educativa, se sugiere llevar a cabo el intercambio de experiencias con otras docentes de la institución educativa; así como con otras docentes pertenecientes a otras instituciones, con el fin de poder socializar las distintas metodologías y estrategias didácticas que aplican e incentivando la aplicación de la gamificación en aulas de acuerdo a la edad de los estudiantes

En relación al campo social, se propone formar alianzas estratégicas con programas e instituciones especializados, con la intención de incluirlo dentro del trabajo institucional, es así que dentro de los proyectos de aprendizaje se pueda trabajar el lenguaje oral de manera más significativa, pudiendo evaluar el nivel en el que se encuentran cada uno de los estudiantes. Del mismo modo, se pretende que las docentes tomen conciencia de la relevancia del desarrollo del lenguaje oral en los niños, debido a que es un aspecto transversal que les permite mantener la comunicación y expresión con su entorno de manera pertinente. Así mismo, se desea generar un mayor involucramiento por parte de los padres de familia con el objetivo de compartir los progresos evidenciados en los niños, de esta manera fomentar el trabajo en casa con actividades similares a la propuesta del proyecto de innovación.

Finalmente, en el campo comunal y político, se tiene como meta que el presente proyecto logre su difusión por medio de distintos medios de comunicación y redes sociales, ya sea publicando fotos y vídeos en páginas oficiales del colegio o entornos educativos, con la intención de que capture mayor apertura dentro de la comunidad del distrito. Lo expuesto, va a permitir que, tanto los padres de familia y todo aquel que pertenece al entorno cercano del estudiante, logren conocer sobre la significatividad del desarrollo del lenguaje oral para el aprendizaje de los niños, obteniendo así mayor aportación en el desarrollo del presente proyecto innovador.

3.10 Presupuesto

Para la aplicación del proyecto, se requiere del uso de diversos materiales, cuyo financiamiento puede ser asumido por la institución educativa y/o los padres de familia. Es así que en cada uno de los mundos del proyecto “Nos expresamos jugando” denominados: Mundo de los sonidos, mundo de las imágenes, mundo de la imaginación y mundo de las sorpresas se puede requerir un presupuesto de alrededor de cien soles (s/100.00).

Entre los materiales utilizados, figuran: Internet, luz, papel craft, témperas, Hojas de colores, Hojas A4, Cartón, Papelógrafos blancos, vídeos, audios, impresiones, cinta de embalaje, papel Contac, Tecnopor, goma, limpiatipo, cinta masking tape, cartulina e imprevistos. Los datos del presente presupuesto se pueden visualizar con mayor detalle en el Anexo 2.

3.11 Cronograma

En el cronograma (Anexo 1) se muestra el detalle de la duración de cada una de las etapas del proyecto de innovación y los pasos del modelo pedagógico de proyecto de Aprendizaje, así como duración de las actividades que se proponen.

4. Experiencia piloto

El proyecto titulado “Nos expresamos jugando”, se ejecutó, como experiencia piloto, en el Aula Morada de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Privada “El Milagro”, localizada en el distrito de Chorrillos, provincia de Lima.

Para comprender la propuesta innovadora, es indudable mencionar que la sociedad se encuentra en constante cambio y un claro ejemplo son los juegos con los que hoy en día los niños suelen recrearse, los cuales se encuentran enfocados en la realidad virtual. Altvater (2018) manifiesta que los juegos tienen la característica de adecuarse al tiempo en el que se desarrolla; es decir, se transforman y van cambiando; por ello, en la actualidad los juegos han alcanzado las pantallas. Es así, que la presente investigación gira en torno al juego virtual llamado Roblox, el cual les permite a los niños jugar, explorar y aprender mientras visitan los diferentes mundos existentes.

Asimismo, Roblox también se caracteriza por ser un juego en donde se pone en práctica el “role-play” o también llamado “co-juego”, el cual, para Stone (2021), atribuyen múltiples beneficios en la vida de los seres humanos, pues tiene la posibilidad de juntar no solo a personas que se encuentran en diferentes espacios, sino también a diferentes generaciones, lo cual puede contribuir positivamente en los niños que se encuentren en la misma sala virtual; así, cada jugador tiene la posibilidad de relacionarse con otros

jugadores que se encuentren en el mismo mundo y, juntos, pueden completar niveles, obtener premios, entre otros si así lo desean.

Al igual que el juego, el proyecto tiene la finalidad de ofrecer a los estudiantes, mediante la interrelación con sus compañeros y el cumplimiento de diferentes actividades, fortalecer el desarrollo de su lenguaje oral. Ello se verá reflejado en la interacción durante las misiones que cada uno de ellos debe cumplir, ya sea para acordar estrategias de manera conjunta, dar a conocer el papel que cada uno de los participantes va a desarrollar, entre otros.

Finalmente, el modelo pedagógico proyecto de aprendizaje, permite que los estudiantes desarrollen diferentes habilidades mediante actividades que respondan no solo a sus características y necesidades, sino también a sus intereses, en este caso, el interés muy marcado por los videojuegos, donde “Roblox” será el aliado innovador en la presente investigación.

A su vez, la ejecución de este proyecto tiene la complejidad de desarrollarse en la vida real; es decir, ya sean las misiones, los juegos y las acciones de los diferentes personajes, creados por los propios estudiantes, se realizará de manera real. Para ello, los estudiantes tendrán un papel protagónico en cada una de las actividades a realizar, asegurando su compromiso y participación activa durante la ejecución del proyecto.

En el siguiente apartado, se precisa cada mundo, así como las diferentes actividades que se han propuesto para cada uno de ellos, considerando que los indicadores a evaluar a lo largo del proyecto se han desarrollado al menos tres veces, de esta manera se asegura el logro del objetivo general. Asimismo, el finalizar cada

actividad significa el cumplimiento de un reto, los cuales darán paso al desbloqueo de los demás niveles y, por ende, el descubrimiento de los demás mundos.

Por otro lado, cada niño que vaya completando cada misión, o también denominado Robloxmisión, será acreedor de cierta cantidad de puntos, los cuales podrá utilizar para adquirir trajes y accesorios para sus personajes, manteniendo la motivación en los niños por superarse. Los mundos y las actividades realizadas durante el proyecto son:

Primer mundo: “Mundo de las voces”, en este mundo se llevan a cabo cuatro actividades, el primero consiste en descubrir el primer mundo; luego, se realiza la actividad “Desbloqueando la caja musical”; seguido de ello, la actividad denominada “Recuperamos los mensajes del teléfono malogrado” y, finalmente, la actividad “El circuito de los sonidos”.

En este mundo se realizaron actividades orientadas a la forma de expresión tomando en cuenta la fluidez y pronunciación, la intención comunicativa, entonación al momento de emitir frases, reconocimiento ¹⁰³ de los elementos que pertenecen a determinado grupo de palabras y reproducción de ⁴ juegos verbales tales como las adivinanzas, rimas y canciones.

Para ello, se evaluaron distintas actividades con los indicadores: Reproduce rimas, adivinanzas, canciones; Menciona palabras que riman entre sí; relata una experiencia manteniendo un orden en su discurso; ¹⁸ formula preguntas para adquirir información sobre un tema de su interés; Explica el objeto o imagen que no pertenece al grupo y verbaliza sus opiniones de acuerdo al tema de conversación.

Segundo mundo: “Mundo de las imágenes”, donde se realizan cuatro actividades, la primera correspondiente al descubrimiento del propio mundo; la siguiente, denominada “Relacionando imágenes”; luego, la actividad “Adivina la palabra”; finalmente, se concluye con la actividad “Mini golf”.

Al realizar este mundo se ejecutaron actividades centradas en identificar, describir, expresar relaciones de correspondencia entre las distintas imágenes que se presentaban en el espacio y creación de juegos verbales, tales como las adivinanzas y rimas.

Así, las actividades permitieron evaluar diferentes indicadores como: Reproduce rimas, adivinanzas, canciones, comprende y verbaliza características simples de una persona, animal o cosa mediante un discurso organizado, menciona palabras que riman entre sí y por último, forman frases a partir de las imágenes observadas.

Tercer mundo: “Mundo de la imaginación”, la primera actividad realizada en este mundo es el descubrimiento del mismo; luego de ello, se propone la actividad “El cuento loco”; seguido de este, la actividad “La marioneta habladora” y, para finalizar el tercer mundo, la actividad titulada “Creando con formas”.

Las actividades desarrolladas para este mundo se orientaron a la narración de historias, creación de personajes y formación de oraciones o frases relacionadas a una temática en especial.

Es así que, dichas actividades evaluaron indicadores tales como: Relata una situación manteniendo coherencia, utiliza correcta entonación al momento de emitir

frases, comprende y verbaliza características simples de una persona, animal o cosa y, formar frases a partir de las imágenes observadas.

Cuarto mundo “Mundo de las sorpresas”, correspondiente al mundo final, donde, al igual que los mundos anteriores, se llevan a cabo cuatro actividades, siendo la primera el descubrimiento del propio mundo; luego, se da paso a la actividad “Elemento sorpresa”, seguida de la actividad “Rimando en el camino sorpresa” y; por último, la actividad “Me muevo al ritmo de la rima”.

Las actividades realizadas en este mundo se centraron en la descripción, reproducción y expresión de rimas y adivinanzas; vinculándose con el área de matemática y psicomotricidad.

Considerando ello, dichas actividades evaluaron indicadores como: Comprende y realiza dos órdenes sucesivas, reproduce rimas, adivinanzas y canciones, identifican sonidos iniciales y finales, mencionan palabras que riman entre sí.

Respecto a los resultados, la información recabada a través de los tres instrumentos de evaluación con respecto a los indicadores establecidos para evaluar las dimensiones del lenguaje oral, correspondientes a forma, contenido y uso, se ha evidenciado lo siguiente:

En cuanto a la **dimensión de forma**, se concluye que, el 54.5%; es decir, más de la mitad del salón logra identificar sin dificultad los sonidos iniciales de las palabras, identificar y mencionar palabras que rimen entre sí, así como formar y expresar frases a partir de las imágenes observadas, considerando un tono de voz que los permite ser

escuchados y empleando palabras que, si bien forman parte de su propio vocabulario, mantienen conexión y dan a comprender lo que quieren comunicar.

Asimismo, se muestra un claro interés por reproducir canciones y entonarlas considerando sus posibilidades comunicativas; también, la mayoría de estudiantes logra identificar y explicar rimas que se mencionan; más aún si éstas son acompañadas de material visual y auditiva.

Por otro lado, existe un grupo de estudiantes que representa el 27.3%, el cual se caracteriza por encontrarse en proceso de alcanzar la dimensión, ya que aún cuenta con dificultades para poder reconocer el sonido inicial de las palabras y requiere apoyo de materiales visuales. Junto con ello, presentan inconvenientes para mencionar palabras que rimen entre sí, y para explicar el porqué de las similitudes o diferencias entre palabras o imágenes presentadas requieren apoyo adicional de la docente. En cuanto a reproducir canciones, rimas o adivinanzas, en diferentes ocasiones, la escasa fluidez hace que no sea tan comprensible aquello que reproduce oralmente.

Finalmente, se ha evidenciado que el 18.2% del grupo necesita un acompañamiento constante e individualizado, puesto que se les dificulta ⁹⁵ reconocer los sonidos iniciales de las palabras, limitándose a mencionarlas sin analizarlas. Además, aún no alcanzan a identificar y mencionar las palabras que riman entre sí, aún con material de apoyo visual. Por otro lado, no son capaces de encontrar la diferencia o similitud en un grupo de palabras o imágenes, aún con el apoyo de la docente.

Seguido de ello, si bien utilizan un tono de voz audible tanto para sus compañeros como para docentes, estas palabras son muy concretas y, en muchos casos, no tienen

relación al tema que se encuentran abordando. Sin embargo, cuando se trata de poder dar a conocer características de un objeto empleando oraciones estructuradas, solo muestran disposición frente a temas de su propio interés, ofreciendo frases muy cortas o solo una palabra. Es así, que se requiere un trabajo mucho más cercano con este grupo de estudiantes, así como el empleo de material didáctico considerando sus características y preferencias.

Respecto a la **dimensión de contenido**, se concluye que, a nivel semántico, casi la totalidad de los niños han alcanzado el cumplimiento de los indicadores. Esto se hace evidente al observar que gran parte de los niños; es decir el 63.3% de los 11 estudiantes, logran brindar explicaciones y comentarios desde sus posibilidades expresivas en relación a las imágenes o fotografías que observan y, en base a ello, expresan frases largas o precisas; asimismo, consiguen mencionar las indicaciones o pautas establecidas para realizar una actividad, demostrando así la comprensión de las mismas; también, hay quienes recuerdan a sus demás compañeros las distintas indicaciones siguiendo el orden brindado.

Por otro lado, el mismo grupo de estudiantes ha logrado identificar y mencionar el nombre de los distintos elementos u objetos que observan y, haciendo uso de palabras dentro de su vocabulario, expresan la relación que guardan los elementos entre sí, para luego explicar el motivo por el cual no forme parte de ese grupo o categoría. Además, han logrado verbalizar las características de los objetos que observan, ello sucede más aún cuando son elementos de su interés, por lo cual suelen ser muy minuciosos al mencionar dichas características.

Siguiendo en esta misma línea, el 23.2% de los estudiantes aún necesita de un acompañamiento constante para recordar y mencionar las indicaciones que se les brinda, para lo cual el empleo de material concreto resulta ser una buena alternativa. Asimismo, es necesaria la intervención ¹² por parte de los padres de familia y docentes del aula para que ellos logren ofrecer características de objetos, así como para justificar el porqué de las similitudes o diferencias respecto a diferentes materiales.

En relación, a **la dimensión del uso**, se concluye que 63.6%, correspondiente a 7 estudiantes son capaces de verbalizar sus opiniones y emitir preguntas de acuerdo a un tema de conversación en específico haciendo uso de la entonación correspondiente, así como encontrarse dispuestos a dar a conocer sus experiencias manteniendo un orden en su discurso y, junto con ello, se evidencia la estructura de sus juicios; es decir, el orden que tienen sus oraciones, varían significativamente de acuerdo a su interés y entendimiento en relación al tema conversado.

Asimismo, las frases u oraciones que acompañan estas conversaciones han sido cada vez más estructuradas considerando que los estudiantes hayan contado con saberes previos al tema de conversación. Así también, se ha evidenciado que las frases que los estudiantes utilizan durante una conversación que no llama su atención o de la cual no tienen mucho conocimiento, sus oraciones son mucho más cortas.

Por otro lado, existe un 18.2% de estudiantes que se caracteriza por encontrarse en proceso de alcanzar el indicador, pues realizan gestos o movimientos corporales para dar a conocer lo que piensa u opina frente a temas de conversación, así como manifestar sus experiencias considerando las preguntas que se les realizan; es decir, para ellos es

importante que las docentes realicen diferentes interrogantes con la finalidad de ofrecer detalles y así, ofrecer un orden a sus relatos.

Así también, el mismo grupo se ha caracterizado por realizar muy pocas preguntas en relación a un tema en específico, pues se conforman con la información recibida, ya sea de parte de sus compañeros o docentes. Así, la entonación y orden que utilizan cuando desean comunicar algo, es poco entendible y muchas veces no tiene conexión con el tema.

De forma contraria, un grupo reducido, representado por 2 del total de estudiantes necesitan de un acompañamiento mucho más constante e individualizado, no solo para dar a conocer lo que piensa y siente, sino también para poder comunicar sus experiencias o relatos, así como realizar preguntas y brindarle un orden y tono correspondiente a su discurso. Es así, que la intervención por parte de los padres de familia y docentes del aula son necesarias para que los estudiantes puedan participar de los espacios de diálogo.

Finalmente, se logra concluir que, la aplicación del proyecto de Innovación Educativa “Nos expresamos jugando” ha permitido evidenciar avances en los niños en cuanto las dimensiones que abarca el lenguaje oral, las cuales según Guarneros (2017) son: forma, contenido y uso. Así, dichos progresos se evidencian cuando en distintas actividades los menores identifican de manera auditiva los sonidos de diferentes unidades de las palabras, como a reproducir estas mismas, mediante actividades lúdicas y a estructurar estas en oraciones simples.

Del mismo modo, los estudiantes han demostrado mejoras al momento de identificar el significado de cada uno de los elementos presentados durante las actividades de aprendizaje, aumentando su vocabulario, así como de utilizar ello en otros contextos manteniendo un sentido de coherencia.

Así también; se han evidenciado avances al momento de transmitir mensajes, pues emplean una entonación adecuada al momento de afirmar, negar, dudar o cuestionar opiniones de acuerdo a sus posibilidades, estos comentarios han mantenido coherencia en su discurso y han sido cada vez más estructurados considerando el tema de conversación, la intención de la expresión y el contexto.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se ha alcanzado a identificar la importancia de trabajar bajo un modelo pedagógico que busca priorizar las características de los estudiantes; de esta manera, se ha logrado construir un proyecto de aprendizaje que parte de la problemática, siendo esta el poco desarrollo en el área del lenguaje oral. Considerando ello, se diseñaron actividades partiendo de un videojuego del interés de los estudiantes, elaborando los recursos necesarios para contrarrestar de manera significativa la necesidad presentada y considerando la diversidad educativa del aula con la finalidad de realizar las adaptaciones necesarias.

Por consiguiente, se ha logrado ejecutar diversas actividades en las cuales se han ido evaluando de manera constante los distintos indicadores en beneficio del desarrollo del lenguaje oral en los menores. De esta manera, se reconoce la relevancia de la intervención pedagógica a fin de solventar situaciones que se presentan de manera imprevista; por tanto, es significativa la muestra de flexibilidad durante ello, con el fin de que todo sume al mejoramiento de la expresión oral en los niños.

Por último, se ha evidenciado la trascendencia de brindar la oportunidad a que los propios estudiantes manifiesten lo trabajado durante todo el proyecto; de esta manera, ellos potencian todo lo que alcanzaron y desarrollaron, ya sean necesidades particulares y colectivas respecto al lenguaje oral. Teniendo en cuenta lo mencionado, es fundamental que sean los propios estudiantes quienes comuniquen, desde sus posibilidades, lo que trabajaron. Ello demuestra el logro de cada estudiante y la validación de lo que se ha registrado en los instrumentos de evaluación.

En suma, tras la ejecución del proyecto de innovación se ha identificado que, la mayoría de los niños logró cambios de mejora en el desarrollo del lenguaje; sin embargo, se evidencia que existe un grupo minoritario que aún se encuentra en el proceso de alcanzar ello. Por tanto, se determina la importancia de un acompañamiento personalizado para orientar a los menores en el desarrollo de su lenguaje oral; este puede ser mediante actividades lúdicas en el que incluyan material concreto, respondiendo a las necesidades particulares.

Es así, que se considera mencionar las lecciones aprendidas durante la ejecución de la experiencia piloto, pues se valora la importancia de atender las necesidades de los niños menores de 6 años utilizando una metodología lúdica y creativa, como lo permiten los proyectos de aprendizaje. Asimismo, los estudiantes han mostrado avances en el desarrollo de su lenguaje oral, mediante las actividades planificadas, tomando en cuenta sus características, y los materiales que se elaboraron de manera individualizada.

De igual forma, durante el desarrollo del proyecto piloto, se ha evidenciado la disposición por parte de los padres de familia en trabajar de manera articulada a fin de involucrarse en cada actividad realizada. Por tanto, se destaca la organización de cada

actividad con anticipación, para que los padres de familia puedan reafirmar su compromiso a favor del objetivo general del proyecto de innovación.

Finalmente, recomendamos seguir mejorando los materiales utilizados en las actividades con el objetivo de permitir a los estudiantes ser totalmente autónomos en cada actividad y, ¹⁴ al mismo tiempo, continuar reforzando el desarrollo del lenguaje oral. De igual forma, a las futuras docentes que busquen orientarse de esta investigación, es necesario implementar estrategias enfocadas al logro de objetivos que permitan ser parte de las rutinas del día, de tal manera que a sus estudiantes se les forme un hábito a estas.

5. Referencias

Aguirre, et al. (2021). *Jugamos y aprendemos a convivir en armonía fortaleciendo nuestros hábitos sociales*. [Tesis para optar el título profesional de licenciado en Educación Inicial]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico.

https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1985/1/Tesis_EI_%20Aguirre%20Ramos.pdf

Altvater, R. (2018). El término medio. ¿Se debe utilizar la tecnología en el cuarto de juegos? revista de terapia de juego. *Revista Therapy Play*.
<http://www.modernpubsonline.com/PlayTherapy/PlayTherapySept18/html/index.html>

Aranda, E. (2018). *Los cuentos como herramienta didáctica para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en niños de ciclo I de Educación Inicial* [Tesis para optar el grado de bachiller]. Universidad Pontificia Católica del Perú.
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16123/ARANDA_CASTILLO_ESTHER_ROMINA.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Cabrejo, E. (2020). *Lengua oral: destino individual y social de las niñas y los niños*. Fondo de Cultura Económica.

Calderón, R. (2016). La importancia del lenguaje y el aprendizaje en el desarrollo del niño. *Educación*. (22), 54-58. <https://doi.org/10.33539/educacion.2016.n22.1147>

Contreras, R. y Eguía, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Editorial InCom-UAB Publicacions, 15. <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>

De Sousa, F., Ribeiro, N. y Simões, K. (2016). El desarrollo del lenguaje en la primera infancia y estilos lingüísticos de los educadores. *Avances en Psicología Latinoamericana*. 34(3), 457-472. <http://dx.doi.org/10.12804/apl34.3.2016.02>

Fernández, S. y Quiroga, D. (2021). *Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como estrategia metodológica para el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 4 a 5 años* [Tesis para optar el título de licenciadas en ciencias de la educación con mención a Educación parvularia]. Universidad Central de Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24173/1/UCE-FIL-FERNANDEZ%20SILVIA-QUIROGA%20DIANA.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia – UNICEF (2021). *Niñas, niños y adolescentes en el Perú. Análisis de su situación al 2020*. [Archivo PDF]. <https://www.unicef.org/peru/media/12141/file/Resumen%20Ejecutivo:%20Situaci%C3%B3n%20de%20ni%C3%B1as,%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%20en%20el%20Per%C3%BA%20.pdf>

Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana - FONDEP (s.f.). *Salvadores de la lectura en tiempo de pandemia*. <https://www.fondep.gob.pe/red/proyecto/salvadores-de-la-lectura-en-tiempo-de-pandemia>

García, F.; Martínez, J. y Cara, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*. 1(2), 43-52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>

García, M. (2013). *Enseñar y aprender en educación infantil a través de proyectos*.

Editorial de la Universidad de Cantabria.

Guarneros, E.; Vega, L. y Silva, A. (2017). *Evolución del lenguaje en el niño*. Editorial

PAX. https://labprodes.org/wp-content/uploads/2019/04/Evoluci%C3%B3n-del-lenguaje_Guarneros-Vega-y-Silva-2017.pdf

Herrera, F. (2017). *Gamificar en el aula de español*. [Archivo PDF].

<https://formacionele.com/almacen/ebook02-formacionele-gamificacion.pdf>

Lozano, Z. (2020). Problemas y trastornos del lenguaje en la niñez. Aportes a la

educación y a la familia. *Editorial UPAO*.

<https://static.upao.info/descargas/83b6bd8abde6a06f28e3718d011f2faff23b509bd87b93af6af405fda9f358c03e3bcafa7d40e9dff9cbc84bc22a6f916501a8fe700d985f4e9f2d121be5e6a1/PROBLEMAS%20Y%20TRASTORNOS%20DEL%20LENGUAJE%20EN%20LA%20NI%C3%91EZ.%20Autora%20Dra.%20Zelimra%20Lozano%20S%C3%A1nchez.pdf>

Martinez, J. (2020). *El uso de las nuevas tecnologías d 0 a 6 años*. [Tesis para optar el

título profesional de Magister en Educación Infantil]. Universidad de Oviedo.

https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/62871/TFG_JenniferMartinezDias.pdf?sequence=6

Ministerio de Educación (2018) Guía de orientación para desarrollar proyectos de

aprendizaje en Educación Inicial. [Archivo PDF].

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6517>

- Ministerio de Educación (2013). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?*. [Archivo PDF]. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3732>
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. [Archivo PDF]. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Molina, C. (2018). El lenguaje y sus dimensiones. [Archivo PDF]. <http://www.carlacanto.com/wp-content/uploads/2018/05/EL-LENGUAJE.pdf>
- Moraleda, E.; López, P.; Cañadas, E.; García, S. y Pulido, N. (2022). *Evaluación del lenguaje y la comunicación en atención temprana: estudio piloto. La Revista de Atención Precoz.* 2-14. <http://www.desenvolupa.net/index.php/Articles/Evaluacion-del-lenguaje-y-la-comunicacion-en-atencion-temprana-estudio-piloto-Esther-Moraleda-Patricia-Lopez-Estela-Canadas-Sara-Garcia-Noelia-Pulido-03-2022-Nou>
- Moreno, N., & Galván, M. (2020). Realidad aumentada y realidad virtual para la creación de escenarios de aprendizaje de la lengua inglesa desde un enfoque comunicativo. *Didáctica, innovación y multimedia.* https://ddd.uab.cat/pub/dim/dim_a2020n38/dim_a2020n38a2.pdf
- Ortiz, D., Cortez, M., Ruperte, E. y Varas, A. (2021). Lenguaje y comunicación, componentes importantes para el desarrollo del bienestar infantil. *Revista de Investigación Ciencias de la Educación.* 4(450-460) <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.128>

- Paucar (2021). Aprendizaje basado en problemas: Metodología activa en el desarrollo del lenguaje oral en el nivel inicial. [Tesis para optar el grado de licenciado en Ciencias de la Educación]. Universidad Católica de la Cuenca. <https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/ucacue/9756/1/ZOILA%20EMPERATRIZ%20PAUCAR%20PAUTA-%20TRABAJO%20DE%20TITULACI%c3%93N..pdf>
- Rolón, V. (2016). Enfoques curriculares en la Educación. *Revista de Investigación de Ciencias Sociales y Humanidades*. 3(1), 1-10. <http://scielo.iics.una.py/pdf/academo/v3n1/2414-8938-academo-3-01-00115.pdf>
- Sanchez, K. (2019). *Estrategias musicales para estimular el lenguaje oral en niños de tres años de la Institución Educativa Rayito de Sol*. [Trabajo de investigación para optar el grado académico de Bachiller en Educación]. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3171/3/TIB_SanchezGelacioKarina.pdf
- Soprano, A. (2011). *Cómo evaluar el lenguaje en los niños y adolescentes. La hora del juego Lingüística y otros recursos*. Editorial Paidós.
- Stone, J. (2021). *Terapia de juego digital: una guía clínica para la comodidad y la competencia*. Routledge Editorial. https://www.google.com.pe/books/edition/Digital_Play_Therapy/YRhREAAQBAJ?hl=en&gbpv=0

Tejada, M. (2020) *Guía metodológica de investigación*. [Archivo PDF].

https://monterrico.edu.pe/wp-content/uploads/2022/08/Gui%CC%81a-metodolo%CC%81gica-de-investigacio%CC%81n_EESPPM_2021.pdf

Yépez, E y Padilla, G. (2021). La oralidad y las dimensiones del lenguaje de los infantes.

Revista Cognosis. 6(1), 1-22. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i0.1973>

Zúñiga, M. y Calderón, E. (2023). *El desarrollo del lenguaje verbal en niños de 2 a 3 años de la comunidad Nueva Vida a través del aprendizaje por imitación*. [Trabajo de investigación para optar el título de licenciado en Ciencias de la Educación Inicial].

Universidad

Politécnica

Salesiana.

<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26453>

Anexo N° 02 - Presupuesto

ACTIVIDADES	MATERIALES	COSTO POR RESULTADO	FUENTE DE FINANCIAMIENTO
Mundo de los sonidos	- Internet - Luz	S/100	Grupo tesista y padres de familia
Mundo de las imágenes	- Papel craft - Témperas - Hojas de colores - Hojas A3	S/100	Grupo tesista y padres de familia
Mundo de la imaginación	- Hojas A4 - Cartón - Papelógrafos - Tv - Vídeos - Audios - Impresiones	S/100	Grupo tesista y padres de familia
Mundo de las sorpresas	- Cinta de embalaje - Papel contac - Goma - Limpiatipo - Cinta masking tape - Cartulina - Imprevistos	S/100	Grupo tesista y padres de familia

Anexo N° 03 – Matriz de intervención pedagógica

TIEMPO	N° DE SESIÓN	ÁREA	DESEMPEÑO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	INDICADORES
--------	--------------	------	-----------	-----------------------------	-------------

	1. Pre Planificación del proyecto	Comunicación	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>	<p>Se da a conocer un cuento elaborado con cajas, con la finalidad de contar una historia que los invite a realizar el proyecto. Los niños proponen ideas para planificar el proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus opiniones de acuerdo al tema de conversación - Formula preguntas para adquirir información sobre un tema de su interés
SEMANA 1	2. Creamos nuestro avatar	Comunicación	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>	<p>Mediante estaciones, los niños crean su personaje de acuerdo a sus intereses para luego describirlo oralmente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menciona características de una persona, animal o cosa - Relata una experiencia manteniendo un orden en su discurso
	3. Descubrimos el primer mundo "Mundo de las voces"	Comunicación	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>	<p>Los niños descubrirán por medio de pistas o retos la temática del primer mundo.</p> <p>ROBLOX MISIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pista 1 "Adivina adivinador ¿qué soy?" ● Pista 2 "Raspa y adivina" ● Pista 3 "Camino dudoso" 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus opiniones de acuerdo al tema de conversación - Formula preguntas para adquirir información sobre un tema de su interés

4. Desbloqueando la caja musical	Comunicación	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.	<p>Los niños deberán sacar un sobre de la caja musical, y observar las dos fichas, donde cada una contiene dos imágenes. Luego, mencionar los nombres de las imágenes que riman y las que no.</p> <p>Cada vez que los estudiantes logren elegir las palabras que riman, podrán escuchar una parte de la canción, así hasta que todos hayan completado la misión y la canción se encuentre completa para entonarla todos juntos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduce rimas, adivinanzas, canciones - Menciona palabras que riman entre sí
5. Recuperando los mensajes del teléfono malogrado	Comunicación	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes.	<p>Los niños se formarán en parejas y se les dará un dispositivo para comunicarse, un cono de papel. Cada pareja comentará lo que observa en la imagen, formando un mensaje. Luego, cada niño, realizará una pregunta a la pareja de turno, sobre el mensaje mencionado, respecto a características de la situación o personaje observado.</p> <p>Todos los mensajes serán comunicados a todo el salón, para que la docente las escriba en un papelote.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relata una experiencia manteniendo un orden en su discurso - Formula preguntas para adquirir información sobre un tema de su interés
6. Circuito de los sonidos	Comunicación	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.	Para lograr retirar las monedas del laberinto deberán escuchar un audio e identificar el sonido que está de intruso, los cuales también se presentarán a través de cartillas.	<ul style="list-style-type: none"> - Explica el objeto o imagen que no pertenece al grupo - Verbaliza sus opiniones de acuerdo al tema de conversación

7. Descubrimos el segundo mundo: "Mundo de las imágenes"	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	<p>Los niños descubrirán por medio de pistas la temática del segundo mundo, dándoles a conocer las actividades a realizar en ese mundo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pista 1 "Armar rompecabezas del matamoscas" ● Pista 2 "Observan el mazo de golf" ● Pista 3 "Personalizar las vinchas para el juego" 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus opiniones de acuerdo al tema de conversación - Formula preguntas para adquirir información sobre un tema de su interés 	
8. Relacionamos imágenes	Matemática	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	<p>Los niños observarán una imagen y luego las demás que están agrupadas. Luego, golpeará con el matamoscas la imagen que tenga relación con la que observaron primero. Finalmente, mencionaron por qué lo relacionan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explica acciones de las imágenes presentadas - Menciona las indicaciones frente a una actividad a realizar 	
9. Adivina la palabra	Comunicación	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.	<p>Los niños describirán los objetos/personajes que observen en las cartillas que tienen sus compañeros sujetos en la cabeza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menciona características de una persona, animal o cosa - Formula preguntas para adquirir información sobre un tema de su interés 	
SEMANA 3	10. Minigolf	Matemática	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	<p>Al inicio del camino se encontrarán pelotas con determinadas imágenes, los niños tendrán que observar con qué imagen al final del camino guardan relación para luego trasladar la pelota mediante la dinámica del golf.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menciona las indicaciones frente a una actividad a realizar - Forma frases a partir de las imágenes observadas

	11. Descubrimos el tercer mundo: "Mundo de la imaginación"	Comunicación	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>	<p>Los niños descubrirán por medio de pistas la temática del tercer mundo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pista 1 "Cuéntame una historia" ● Pista 2 "Rompecabezas de títeres" ● Pista 3 "Descubriendo las figuras" 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus opiniones de acuerdo al tema de conversación - Formula preguntas para adquirir información sobre un tema de su interés
	12. Creamos un cuento loco	Comunicación	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.</p>	<p>Los niños sacarán un elemento de cada una de las cajas (caja de personajes y caja de objetos). Luego, van a identificar y describir los objetos que sacó de cada una de las cajas. Finalmente, deberán proponer ideas de acuerdo al material que han sacado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Relata una experiencia manteniendo un orden en su discurso - Emplea entonación al emitir un mensaje
SEMANA 4	13. La marioneta habladora	Comunicación	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.</p>	<p>Los niños crean a otras marionetas, otorgándole una voz y empleando accesorios, con la finalidad de describir las características de las mismas. Luego, representan su creación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menciona características de una persona, animal o cosa - Emplea entonación al emitir un mensaje
	14. Creando con las formas	Matemática	<p>Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.</p>	<p>Los niños relacionan las formas que observan con los objetos que conocen. Después, los niños recibirán fichas de figuras geométricas para que puedan representar las formas que observaron dentro del túnel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Forma frases a partir de las imágenes observadas - Identifica el sonido de la sílaba o vocal inicial de las palabras

15. Descubrimiento del cuarto mundo: "Mundo de las sorpresas"	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Los niños descubrirán por medio de pistas la temática del cuarto mundo: <ul style="list-style-type: none"> ● Pista 1 "Gorro sorpresa de mago" ● Pista 2 "Antifaces de animales" ● Pista 3 "Dados juguetones" 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus opiniones de acuerdo al tema de conversación - Formula preguntas para adquirir información sobre un tema de su interés
16. Elemento sorpresa	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Los niños meterán sus manos en una caja con la intención de describir lo que están palpando, así también de verbalizar su nombre y reconocer de todos los objetos que descubre al que no pertenece al grupo.	<ul style="list-style-type: none"> - Menciona las indicaciones frente a una actividad a realizar - Explica el objeto o imagen que no pertenece al grupo
SEMANA 5	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	En el piso se encontrarán un camino en donde se hallarán imágenes con las que los niños y niñas deberá rimar, pero para poder pasar por este, cada uno de ellos deberán elegir una cartilla de la caja sorpresa, en donde encontrarán una representación numérica, la cual tendrán que ubicar en el número que está ubicado en el tablero del final del camino.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica el sonido de la sílaba o vocal inicial de las palabras - Reproduce rimas, adivinanzas, canciones

18. Me muevo al ritmo de la rima	Comunicación	Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en ilustraciones cuando explora cuentos, etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes.	Mediante retos, los niños abren las ventanas sorpresas, en donde encontrarán imágenes que deberán describir; luego, escucharán las rimas de movimientos, correspondientes a las imágenes presentadas, que ellos deberán ejecutar.	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduce rimas, adivinanzas, canciones - Explica acciones de las imágenes presentadas
19. Socialización del videojuego	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	<p>Los niños y niñas comparten las experiencias vividas durante su participación en el juego. Los niños compartirán todo lo experimentado disfrazados de su avatar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descripción de los mundos. - Descripción de sus avatares. - Invitar a los papás a realizar los juegos 	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus opiniones de acuerdo al tema de conversación - Relata una experiencia manteniendo un orden en su discurso
20. Evaluación	Comunicación	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Los niños evaluarán si las actividades que propusieron se realizaron en el proyecto, todo ello mediante un álbum.	<ul style="list-style-type: none"> - Verbaliza sus opiniones de acuerdo al tema de conversación - Relata una experiencia manteniendo un orden en su discurso

Anexo N° 04 – Propuesta de monitoreo de la experiencia piloto

COMPETENCIA	UNIDAD DE COMPETENCIA	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN				CALIFICACIÓN
			LOGRO DESTACADO	LOGRO ESPERADO	EN PROCESO	EN INICIO	
COMPETENCIA GLOBAL	Desarrolla procesos pedagógicos de acuerdo a las diversas necesidades educativas, ejerciendo	Construye conocimiento pedagógico ejerciendo liderazgo pedagógico	3	2,5	1,5	1	
3: Gestiona los procesos de aprendizaje			Aplica con eficiencia, eficacia y pertinencia su conocimiento	Aplica con pertinencia sus conocimientos pedagógicos para	Aplica sus conocimientos pedagógicos para	Ocasionalmente aplica sus conocimientos pedagógicos para	

ejerciendo liderazgo pedagógico transformacional en el marco del respeto a la diversidad considerando los fundamentos teórico-metodológicos de la educación, respondiendo de manera pertinente a las características de los estudiantes y las demandas del siglo XXI.

liderazgo pedagógico transformacional.	transformacional y estrategias que le permiten interconectar diversas disciplinas para aplicarlo en la solución de problemas y necesidades educativas, a partir de su experiencia y del contexto.	pedagógico para seleccionar y ejecutar estrategias interdisciplinares en la solución de problemas y necesidades educativas dentro del aula y/o institución que respondan al contexto de su comunidad educativa, ejerciendo liderazgo.	seleccionar y ejecutar estrategias interdisciplinares en la solución de problemas y necesidades educativas dentro del aula y/o institución que respondan al contexto de su comunidad educativa, ejerciendo liderazgo.	seleccionar y ejecutar estrategias interdisciplinares en la atención de las necesidades educativas dentro del aula y/o institución que respondan al contexto de su comunidad educativa, ejerciendo liderazgo.	seleccionar y ejecutar estrategias en la atención de las necesidades educativas dentro del aula y/o institución que respondan al contexto de su comunidad educativa, sin ejercer liderazgo.
Orienta su práctica pedagógica de acuerdo a teorías y didácticas innovadoras para la construcción de aprendizajes significativos, los propósitos educativos y las características de los estudiantes en su contexto socio cultural.	Desarrolla procesos pedagógicos innovadores aplicando metodologías que desarrollen el aprender a aprender, propiciando un clima favorable para el aprendizaje en el que se respetan los saberes y emocionalidad de los estudiantes.	<p style="text-align: center;">3</p> <p>Evidencia la ejecución de los procesos pedagógicos recurrentes en la experiencia de aprendizaje: problematización, recuperación de saberes previos, propósito de aprendizaje, gestión, acompañamiento y evaluación, para el logro de aprendizajes significativos, demostrando excelencia.</p>	<p style="text-align: center;">2,5</p> <p>Evidencia ejecución de los procesos pedagógicos recurrentes en la experiencia de aprendizaje: problematización, recuperación de saberes previos, propósito de aprendizaje, gestión, acompañamiento y evaluación para el logro de aprendizajes significativos.</p>	<p style="text-align: center;">1,5</p> <p>Evidencia la ejecución de los procesos pedagógicos en la experiencia de aprendizaje: problematización, recuperación de saberes previos, propósito de aprendizaje, gestión, acompañamiento y evaluación, que podrían conllevar al aprendizaje significativo.</p>	<p style="text-align: center;">1</p> <p>Evidencia la ejecución parcial de los procesos pedagógicos en la experiencia de aprendizaje: problematización, recuperación de saberes previos, propósito de aprendizaje, gestión, acompañamiento y evaluación, limitando el logro de aprendizajes significativos.</p>
		<p style="text-align: center;">3</p> <p>A lo largo de la actividad siempre toma en cuenta la emocionalidad de los niños, acompañándolos con preguntas retadoras orientadas al desarrollo del pensamiento crítico y creativo que respondan a sus necesidades e intereses de manera innovadora.</p>	<p style="text-align: center;">2,5</p> <p>Toma en cuenta la emocionalidad de los niños y los acompaña con preguntas retadoras orientadas al desarrollo del pensamiento crítico y creativo, respondiendo a sus necesidades e intereses.</p>	<p style="text-align: center;">1,5</p> <p>Algunas veces toma en cuenta la emocionalidad de los niños y los acompaña con preguntas, respondiendo a sus necesidades e intereses.</p>	<p style="text-align: center;">1</p> <p>Rara vez toma en cuenta la emocionalidad de los niños y los acompaña con preguntas que no responden a los intereses de los niños.</p>
Sistematiza experiencias educativas desarrollando procesos y estrategias pertinentes a partir de la información recogida en su diario de clase, registro de observación y portafolio. En base a	Sistematiza experiencias educativas desarrollando procesos y estrategias pertinentes a partir de la información recogida en su diario de clase,	<p style="text-align: center;">3</p> <p>Sistematiza permanentemente y actualiza experiencias educativas desarrollando procesos y estrategias pertinentes a partir de la información recogida en su diario de clase,</p>	<p style="text-align: center;">2,5</p> <p>Sistematiza y actualiza experiencias educativas desarrollando procesos y estrategias pertinentes a partir de la información recogida en su diario de clase, registro de observación</p>	<p style="text-align: center;">1,5</p> <p>Sistematiza algunas veces y actualiza experiencias educativas desarrollando procesos y estrategias pertinentes a partir de la información recogida en su diario de clase,</p>	<p style="text-align: center;">1</p> <p>Sistematiza ocasionalmente experiencias educativas sin rigurosidad ética por lo que muy pocas veces propone acciones de mejora coherentes y eficaces.</p>

los resultados obtenidos, propone acciones de mejora	registro de observación y portafolio. En base a los resultados obtenidos, propone acciones de mejora innovadoras, coherentes y eficaces.	y portafolio. En base a los resultados obtenidos, propone acciones de mejora coherentes y eficaces.	registro de observación y portafolio. Propone algunas acciones de mejora coherentes.
	3	2,5	1,5
Emplea los medios y las tecnologías de la información y comunicación como estrategia para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de la competencia digital	Incorpora dentro de su práctica más de 3 acciones de mejora en base a la sistematización de sus experiencias educativas.	Incorpora dentro de su práctica 3 acciones de mejora en base a la sistematización de sus experiencias educativas.	Incorpora dentro de su práctica al menos 2 acciones de mejora en base a la sistematización de sus experiencias educativas.
	2	2,5	1,5
Emplea los medios y las tecnologías de la información y comunicación como estrategia para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de la competencia digital	Emplea diversos medios y las tecnologías de la información, comunicación (tics) con eficiencia, eficacia e innovación como estrategia para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de la competencia digital, respetando la diversidad y la cultura del entorno.	Emplea medios y las tecnologías de la información, comunicación (tics) con eficiencia e innovación como estrategia para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de la competencia digital, respetando la diversidad y la cultura del entorno.	Emplea medios y las tecnologías de la información, comunicación (tics) como estrategia para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de la competencia digital, respetando la diversidad y la cultura del entorno.
	2	2,5	1,5
Emplea los medios y las tecnologías de la información y comunicación como estrategia para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de la competencia digital	Incorpora dentro de su práctica al menos 1 acciones de mejora en base a la sistematización de sus experiencias educativas.	Incorpora dentro de su práctica al menos 1 acciones de mejora en base a la sistematización de sus experiencias educativas.	Incorpora dentro de su práctica al menos 1 acciones de mejora en base a la sistematización de sus experiencias educativas.
	1	1	1

Puntaje final

Anexo N° 05 – Matriz de evaluación y monitoreo

Objetivos de evaluación

Tras identificar la problemática del bajo desarrollo del lenguaje en los niños de 4 años del aula Morada de la IEP El Milagro se evaluará el proyecto de innovación educativa para verificar que se alcance el objetivo principal, mejorar el desarrollo del lenguaje oral aplicando el modelo pedagógico proyecto de aprendizaje “Nos expresamos jugando”.

Procesos y estrategias para la evaluación y el monitoreo del proyecto

El presente proyecto de innovación educativa es evaluado en tres momentos: Inicio, desarrollo y salida, por su parte, el monitoreo se realiza durante el desarrollo. Es así, que se recogerá información relevante de manera diaria, por lo que se identificarán y tomarán acciones teniendo en cuenta los logros y debilidades. De esta manera, se alcanzará el objetivo principal cuya información se recabará en las entrevistas a los padres de familia, registros de observación y diarios de clase.

Proceso de evaluación	Estrategias de evaluación
Inicio	Al empezar el año escolar se llevó a cabo la evaluación diagnóstica del grupo de estudiantes pertenecientes al aula de 4 años, sección morada. En ella, se encontraron diferentes problemáticas referidas a las áreas curriculares de la educación básica regular. Luego de buscar información y planificar estrategias acordes a las necesidades de los estudiantes se opta por realizar un seguimiento constante a través de los registros de observación de cada niño.
Desarrollo	Para atender a una de las necesidades referentes al área de comunicación, se lleva a cabo un proyecto para los estudiantes de 4 años de la IEP El Milagro de Chorrillos. Dentro de las actividades, se busca mejorar el desarrollo del lenguaje oral, dichas sesiones se organizaron a través de cuatro mundos, donde se toman en cuenta indicadores de las dimensiones del lenguaje oral: Forma, contenido y uso. Se ha diseñado un cronograma de actividades, donde se especifica los indicadores que trabajan los estudiantes en cada una de las sesiones. Esto se detalla en los registros de observación de las docentes investigadoras, diarios de clases de las tutoras del aula y entrevista a los padres de familia. Lo mencionado tiene como finalidad mejorar el desarrollo del lenguaje oral a través de actividades que toman como estrategia la gamificación, materiales concretos y recursos virtuales, para lograr el objetivo.
Salida	Las docentes en este momento comparten los datos registrados en los instrumentos de evaluación: Entrevistas a los padres de familia, registros de observación y diarios de clase. Los cuales son sistematizados en un cuadro para efectuar la triangulación de datos, para luego determinar los resultados de logro por niño, luego por indicador y finalmente por dimensión. En suma, realizar este proceso con la finalidad de identificar el nivel de logro objetivo en cada uno de los niños, respecto a su desarrollo en el lenguaje oral, y brindar sugerencias que permitan adquirir mejoras al proyecto de innovación propuesto

Anexo N° 06 – Instrumento de evaluación – Registro de observación

REGISTRO DE OBSERVACIÓN			
Dimensión	Nivel	Indicador	Observaciones
<i>Dimensión forma</i>	<i>Fonología</i>	<ul style="list-style-type: none"> Identifica el sonido de la sílaba o vocal inicial de las palabras Menciona palabras que riman entre sí 	

	<i>Morfosintáctico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Forma frases a partir de las imágenes observadas • Reproduce rimas, adivinanzas, canciones
<i>Dimensión contenida</i>	<i>Semántico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica acciones de las imágenes presentadas
		<ul style="list-style-type: none"> • Menciona las indicaciones frente a una actividad a realizar • Explica el objeto o imagen que no pertenece al grupo
		<ul style="list-style-type: none"> • Menciona características de una persona, animal o cosa
<i>Dimensión uso</i>	<i>Pragmático</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Verbaliza sus opiniones de acuerdo al tema de conversación
		<ul style="list-style-type: none"> • Relata una experiencia manteniendo un orden en su discurso • Formula preguntas para adquirir información sobre un tema de su interés
		<ul style="list-style-type: none"> • Emplea entonación al emitir un mensaje

Anexo N° 07 – Instrumento de evaluación – Entrevista para padres de familia

ENTREVISTA PARA PADRES DE FAMILIA

Fecha:

Hora:

Entrevistadoras:

- Karol Andrea Alaluna Ibarra

- Claudia Lizeth Ore Hidalgo
- Karla Reyna Mamani Ninahuaman
- Carolina Sofía Litano Cespedes

Presentación personal:

Objetivo de la entrevista: Conocer el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes mediante unas preguntas a los padres de familia.

Datos generales:

- Nombre del niño:
- Nombre del padre entrevistado:

Cuestionario

1. Forma
 - a. ¿Su niño(a) identifica el sonido de la sílaba o vocal inicial de algunas palabras?
 - b. ¿Su niño (a) suele mencionar dos o más palabras que rimen entre sí?
 - c. ¿Su niño (a) forma frases cuando observa una imagen u objeto?
 - d. Al escuchar alguna canción, rima o adivinanza, ¿su niño (a) muestra iniciativa por repetirlas? ¿De qué manera?
2. Contenido
 - a. ¿Su niño (a) reconoce y verbaliza la función de los objetos?
 - b. ¿Su niño (a) logra mencionar las indicaciones que se le dijeron en una actividad?
 - c. ¿Su menor hijo (a) explica el objeto o imagen que no pertenece al grupo?
 - d. ¿Su niño (a) menciona las características de personas/objetos/animales?
3. Uso
 - a. ¿Su menor hijo (a) expresa sus opiniones de acuerdo al tema de conversación?
 - b. Al momento de contar alguna experiencia ¿Su niño (a) mantiene un orden en su discurso?
 - c. ¿Su menor hijo (a) formula preguntas sobre lo que le interesa conocer?
 - d. ¿Su hijo(a) cambia el volumen de su voz al momento de emitir su opinión o realizar preguntas?

Anexo N° 08 – Triangulación

DIMENSIÓN	NIVEL	INDICADOR	INSTRUMENTOS			CONCLUSIÓN POR INDICADOR
			EPF	RO	DCD	
FORMA	Fonológica	Identifica el sonido de la sílaba o vocal inicial de las palabras	<p>En la entrevista realizada a los padres de familia, se rescatan los comentarios respecto a la identificación de sonidos iniciales de las palabras que escuchan sus hijos. Ellos comentan que, gracias al proyecto, sus niños son capaces de reconocer los sonidos iniciales de las palabras de su cotidianidad, pues cuando las escuchan, ellos lo comentan. Igualmente, cuando observan algún volante, miran las palabras e intentan leer aquellas que conozcan el sonido inicial, relacionándolo con palabras que ellos conocen.</p>	<p>Según los registros de observación, se pudo conocer que los estudiantes se encuentran en proceso de identificar el sonido inicial, ya sea sílabas o vocales, de las palabras. Pues la mayoría de niños y niñas ha logrado identificar estos cuando se lo preguntan, pero necesitan de una orientación para poder dicho reconocimiento. Asimismo, hay una minoría de niños (3) que han alcanzado reconocer con facilidad los sonidos iniciales de las palabras, pues en las actividades propuestas para este indicador, lo hicieron con facilidad, sin necesidad de una orientación adicional.</p>	<p>A través de los diarios de clases que se realizaron durante las cuatro semanas de aplicación del proyecto, se pudo rescatar que los niños han llegado a reconocer los sonidos iniciales de las palabras que son de su uso frecuente, pues son capaces de mencionar cuales son cuando se les pregunta. Asimismo, en actividades permanentes, cada niño menciona palabras que empiezan igual según el día de la semana en el que se encuentren, con un poco de orientación de la docente. Durante los momentos de juego, la mayoría de niños repiten palabras que empiecen igual en forma de broma y entre ellos se animan a comentar al menos una.</p>	<p>Según la información obtenida a través de los tres instrumentos de evaluación empleados, respecto a este indicador, se concluye que un grupo de niños identifica y reproduce con facilidad los sonidos iniciales de las palabras. Sin embargo, la mayoría del salón aún se encuentra en proceso de reconocerlo, ya que es necesario de la orientación de la docente para que logren identificar ello. Para ello es necesario de material visual y auditivo, que le permitirá reconocer ello con mayor detalle. En conclusión, se identifica que gran parte del salón se encuentra en proceso de desarrollar este indicador, por otro lado el resto de los niños ya lograron ello.</p>

		<p>Por medio de la entrevista realizada a los padres de familia, de manera general expresan que sus hijos logran reproducir canciones de manera espontánea y cuando estas son de su interés. Así también manifestaron, algunos padres, que sus menores hijos identifican las rimas si éstas están acompañadas de un material visual, así también cuando sus sílabas finales son reproducidas de manera constante. Finalmente, respecto a las adivinanzas, algunos menores logran realizarlas describiendo, desde sus posibilidades, a los elementos que observan partiendo de sus características físicas como de las funciones de estos.</p>	<p>Tras evaluar este indicador y registrar ello en los registros de observación se ha evidenciado que los niños durante las actividades propuestas, respecto a la reproducción de canciones, han logrado verbalizar la letra, solo si la conocen y es de su agrado. Por otro lado, referido a las rimas, lograron identificarlas si las sílabas finales las remarcaban ya sea de manera visual o auditiva, así también muchos de ellos daban respuesta a porque rimaban o no; sin embargo hubo un grupo al que se le dificulta reconocer ello, por tanto se encuentran en proceso del logro. Finalmente, al verbalizar adivinanzas, muchos de los niños logran describir a detalle las características de los elementos que observan, pero el resto de los estudiantes, aún son orientados por preguntas para que logren realizar la creación de las adivinanzas.</p>	<p>En el monitoreo realizado se ha podido observar que los niños, dentro de las actividades permanentes reproducen canciones verbalizando la letra de esta de manera fluida y entonada, cabe decir que ello lo realizan solo si estas son de su interés y los motivan. Respecto a las rimas, se ha evidenciado que muchos de los niños identifican las palabras de los nombres de los objetos se las presentan de manera visual y se le remarca la sílaba final de otro color, de igual forma cuando estas son reproducidas constantemente de manera oral, pero el resto aún se les dificulta identificarlas y dar razón a porqué rima y porque no. Finalmente, al momento de crear adivinanzas, suelen mencionar descripciones con detalle describiendo características físicas de los elementos que</p>	<p>Según la información recabada mediante los tres instrumentos, respecto a este indicador, tanto los padres como las docentes, han evidenciado que todos los niños muestran interés en reproducir canciones y que ello lo pueden realizar de manera fluida. Así también, se evidencia que la mayoría de los estudiantes logra identificar y explicar las rimas, más aún si estas son acompañadas de material visual y auditiva. Finalmente, respecto a las adivinanzas logran emitir las y crearlas, mencionando las características a detalle, cuando los elementos son cotidianos o de su interés, así mismo cuando . Por tanto se concluye que gran parte de los niños han logrado alcanzar este indicador, y que otros están en proceso de ello si</p>
--	--	--	--	--	---

				<p>observan así como de las funciones que poseen, sin embargo existe otro grupo que aún se encuentra en proceso de mencionar detalles de los elementos, por lo que es necesario de la orientación de la maestra por medio de preguntas.</p>	<p>mantiene una orientación mediante preguntas y otorgando material concreto de su interés.</p>
--	--	--	--	--	---

DIMENSIÓN	NIVEL	CONCLUSIÓN
FORMA	Fonología	<p>Según la información obtenida a través de los tres instrumentos de evaluación empleados, se concluye que, respecto a la dimensión forma, gran parte del salón logra identificar sin dificultad los sonidos iniciales de las palabras, identificar y mencionar palabras que riman entre sí, así como formar y expresar frases a partir de las imágenes observadas, considerando un tono de voz que los permite ser escuchados y empleando palabras que, si bien forman parte de su propio vocabulario, mantienen conexión y dan a comprender lo que quieren comunicar. Así también, muestran un claro interés por reproducir canciones y, las entonan considerando sus posibilidades comunicativas; también, la mayoría de ellos logra identificar y explicar las rimas mencionadas; más aún si éstas son acompañadas de material visual y auditiva. Por otro lado, existe un grupo más pequeño que el primero que se caracteriza por encontrarse en proceso de alcanzar la dimensión, ya que aún cuenta con dificultades para poder reconocer el sonido inicial de las palabras, aun así, se empleen materiales visuales. Junto con ello, presentan algunos inconvenientes para mencionar palabras que riman entre sí, evitando así ofrecer el porqué de las similitudes y diferencias entre cada palabra o imagen presentada. En cuanto a reproducir canciones, rimas o adivinanzas, en diferentes ocasiones, la escasa fluidez hace que no sea tan comprensible todo aquello que intente reproducir.</p>
	Morfosin táctico	<p>Finalmente, se ha evidenciado que un grupo muy reducido necesita un acompañamiento constante e individualizado, puesto que se les dificulta reconocer los sonidos iniciales de las palabras, limitándose a mencionarlas sin analizarlas; también, aún no alcanzan a identificar y mencionar las palabras que riman entre sí, puesto que, si se quiere encontrar la diferencia o similitud del grupo de palabras, es necesario que se apoyen de material visual. Seguido de ello, si bien utilizan un tono de voz audible tanto para sus compañeros como para docentes, estas palabras son muy concretas y, en muchos casos, no tienen relación al tema que se encuentran abordando. Sin embargo, cuando se trata de poder dar a conocer características de un objeto empleando oraciones estructuradas, solo muestran disposición frente a temas de su propio interés, ofreciendo frases muy cortas o solo una palabra como tal. Es así, que se requiere un trabajo mucho más cercano con este grupo de estudiantes, así como el empleo de material didáctico considerando sus características y preferencias.</p>

CONTENIDO**Semántico**

A través de la información recabada en los instrumentos de evaluación con respecto a los indicadores establecidos para evaluar la dimensión de contenido del lenguaje, se concluye que, a nivel semántico, gran parte de los niños y niñas han alcanzado el cumplimiento de los indicadores.

Esto se hace evidente al observar que gran parte de los niños y niñas logran brindar explicaciones y comentarios desde sus posibilidades expresivas en relación a las imágenes o fotografías que observan y, en base a ello, expresan frases largas o precisas; asimismo, consiguen mencionar las indicaciones o pautas establecidas para realizar una actividad, demostrando así la comprensión de las mismas; también, hay quienes recuerdan a sus demás compañeros las distintas indicaciones siguiendo el orden brindado.

Por otro lado, el mismo grupo de estudiantes logra identificar y mencionar el nombre de los distintos elementos u objetos que observan y, haciendo uso de palabras dentro de su vocabulario, expresan la relación que guardan los elementos entre sí, para luego explicar el motivo por el cual no forme parte de ese grupo o categoría. Además, han logrado verbalizar las características de los objetos que observan, ello sucede más aún cuando son elementos de su interés, por lo cual suelen ser muy minuciosos al mencionar dichas características.

Siguiendo en esta misma línea, existe un grupo muy reducido de estudiantes que aún necesita de un acompañamiento constante para recordar y mencionar las indicaciones que se les brinda, para lo cual el empleo de material concreto resulta ser una buena alternativa. Asimismo, es necesaria la intervención por parte de los padres de familia y docentes del aula para que ellos logren ofrecer características de objetos, así como para justificar el porqué de las similitudes o diferencias respecto a diferentes materiales.

USO	Pragmático	<p>Según la información obtenida a través de los tres instrumentos de evaluación empleados, en relación a los indicadores establecidos para evaluar la dimensión del uso del lenguaje, se concluye que la mayoría de los estudiantes son capaces de verbalizar sus opiniones y emitir preguntas de acuerdo a un tema de conversación en específico haciendo uso de la entonación correspondiente, así como encontrarse dispuestos a dar a conocer sus experiencias manteniendo un orden en su discurso y, junto con ello, se evidencia la estructura de sus juicios; es decir, el orden que tienen sus oraciones, varían significativamente de acuerdo a su interés y entendimiento en relación al tema conversado. Asimismo, las frases u oraciones que acompañan estas conversaciones han sido cada vez más estructuradas considerando que los estudiantes hayan contado con saberes previos al tema de conversación. Así también, se ha evidenciado que las frases que los estudiantes utilizan durante una conversación que no llama su atención o de la cual no tienen mucho conocimiento, sus oraciones son mucho más cortas.</p> <p>Por otro lado, existe un grupo con menos estudiantes que el grupo mencionado previamente que se caracteriza por encontrarse en proceso de alcanzar el indicador, pues realizan gestos o movimientos corporales para dar a conocer lo que piensa u opina frente a temas de conversación, así como manifestar sus experiencias considerando las preguntas que se les realizan; es decir, para ellos es importante que las docentes realicen diferentes interrogantes con la finalidad de ofrecer detalles y así, ofrecer un orden a sus relatos. Así también, el mismo grupo se ha caracterizado por realizar muy pocas preguntas en relación a un tema en específico, pues se conforman con la información recibida, ya sea de parte de sus compañeros o docentes. Así, la entonación y orden que utilizan cuando desean comunicar algo, es poco entendible y muchas veces no tiene conexión con el tema.</p> <p>Finalmente, un grupo muy pequeño de estudiantes necesitan de un acompañamiento mucho más constante e individualizado, no sólo para dar a conocer lo que piensa y siente, sino también para poder comunicar sus experiencias o relatos, así como realizar preguntas y brindarle un orden y tono correspondiente a su discurso. Es así, que la intervención por parte de los padres de familia y docentes del aula son necesarias para que los estudiantes puedan participar de los espacios de diálogo.</p>
		CONCLUSIÓN FINAL

● 16% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 14% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.monterrico.edu.pe Internet	4%
2	hdl.handle.net Internet	<1%
3	dspace.uce.edu.ec Internet	<1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
5	repositorio.unae.edu.ec Internet	<1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
7	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
8	slideshare.net Internet	<1%

9	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%
10	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
11	Universidad de Nebrija on 2022-05-22 Submitted works	<1%
12	repositorio.ipnm.edu.pe Internet	<1%
13	researchgate.net Internet	<1%
14	repositorio.utn.edu.ec Internet	<1%
15	monterrico on 2023-12-21 Submitted works	<1%
16	es.slideshare.net Internet	<1%
17	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2021-04-06 Submitted works	<1%
18	sector2federal.files.wordpress.com Internet	<1%
19	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-20 Submitted works	<1%
20	repositorio.uti.edu.ec Internet	<1%

21	monterrico on 2023-12-20 Submitted works	<1%
22	repositorio.unsa.edu.pe Internet	<1%
23	repository.uniminuto.edu Internet	<1%
24	dspace.ups.edu.ec Internet	<1%
25	monterrico on 2023-12-22 Submitted works	<1%
26	coursehero.com Internet	<1%
27	Universidad Marcelino Champagnat on 2018-11-13 Submitted works	<1%
28	dspace.unl.edu.ec Internet	<1%
29	clubensayos.com Internet	<1%
30	Universidad Francisco de Vitoria on 2022-05-09 Submitted works	<1%
31	issuu.com Internet	<1%
32	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%

33	repositorio.upch.edu.pe Internet	<1%
34	repositorio.usil.edu.pe Internet	<1%
35	scribd.com Internet	<1%
36	Universidad Cesar Vallejo on 2016-03-03 Submitted works	<1%
37	Universidad de Salamanca on 2021-01-13 Submitted works	<1%
38	repositorio.une.edu.pe Internet	<1%
39	es.scribd.com Internet	<1%
40	rraae.cedia.edu.ec Internet	<1%
41	fondep.gob.pe Internet	<1%
42	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-05-20 Submitted works	<1%
43	Universidad Internacional de la Rioja on 2020-07-07 Submitted works	<1%
44	dspace.ucacue.edu.ec Internet	<1%

45	livrosdeamor.com.br Internet	<1%
46	sanfernandocolegio.cl Internet	<1%
47	scielo.org.mx Internet	<1%
48	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2018-05-28 Submitted works	<1%
49	Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-11-22 Submitted works	<1%
50	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
51	tesis.ipn.mx Internet	<1%
52	uvadoc.uva.es Internet	<1%
53	grafati.com Internet	<1%
54	yucatan.com.mx Internet	<1%
55	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE on 2022-05-07 Submitted works	<1%
56	Universidad Internacional de la Rioja on 2012-10-23 Submitted works	<1%

57	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2019-09-21 Submitted works	<1%
58	Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador on 2023-08-02 Submitted works	<1%
59	Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-06-09 Submitted works	<1%
60	Universidad de Nebrija on 2023-06-02 Submitted works	<1%
61	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
62	repositorio.perueduca.pe Internet	<1%
63	repositorio.ulvr.edu.ec Internet	<1%
64	repositorio.unh.edu.pe Internet	<1%
65	secretjurid.www5.50megs.com Internet	<1%
66	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano ... Crossref	<1%
67	Centro Educativo Tomás Moro on 2007-11-01 Submitted works	<1%
68	Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-07 Submitted works	<1%

69	Universidad Internacional Isabel I de Castilla on 2017-06-16 Submitted works	<1%
70	Universidad Nacional de Trujillo on 2023-11-29 Submitted works	<1%
71	Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-11-14 Submitted works	<1%
72	Universidad de Piura on 2023-11-17 Submitted works	<1%
73	catalonica.bnc.cat Internet	<1%
74	centros6.pntic.mec.es Internet	<1%
75	coachricardogarza.com Internet	<1%
76	de.slideshare.net Internet	<1%
77	educacion.utp.edu.co Internet	<1%
78	pesquisa.bvsalud.org Internet	<1%
79	repositorio.beceneslp.edu.mx Internet	<1%
80	repositorio.unap.edu.pe Internet	<1%

81	repositorio.unjbg.edu.pe Internet	<1%
82	unia on 2023-11-29 Submitted works	<1%
83	dropbox.com Internet	<1%
84	ecoah.org Internet	<1%
85	gestionclinica.pfizer.es Internet	<1%
86	revistamarina.cl Internet	<1%
87	tdx.cat Internet	<1%
88	wipo.int Internet	<1%
89	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2022-10-01 Submitted works	<1%
90	José Carlos Escobar Hernández. "La evaluación por competencias", De... Crossref	<1%
91	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2018-10-08 Submitted works	<1%
92	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-04-14 Submitted works	<1%

93	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-03-26 Submitted works	<1%
94	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-18 Submitted works	<1%
95	Universidad Cesar Vallejo on 2016-06-22 Submitted works	<1%
96	Universidad Internacional Isabel I de Castilla on 2023-06-14 Submitted works	<1%
97	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-06-06 Submitted works	<1%
98	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-06-22 Submitted works	<1%
99	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-11-27 Submitted works	<1%
100	Universidad Nacional de Trujillo on 2023-08-05 Submitted works	<1%
101	Universidad Rey Juan Carlos on 2022-11-14 Submitted works	<1%
102	Universidad Técnica de Machala on 2023-04-05 Submitted works	<1%
103	Universidad de Nebrija on 2021-11-23 Submitted works	<1%
104	Universidad de Piura on 2023-11-18 Submitted works	<1%

105	d.documentop.com Internet	<1%
106	kunkaak.psicom.uson.mx Internet	<1%
107	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
108	prezi.com Internet	<1%
109	repositorio.ug.edu.ec Internet	<1%
110	repositorio.uns.edu.pe Internet	<1%
111	repositorio.utc.edu.ec Internet	<1%
112	repository.pedagogica.edu.co Internet	<1%
113	riucv.ucv.es Internet	<1%
114	analitica.com Internet	<1%
115	cienciadigital.org Internet	<1%
116	ocio.net Internet	<1%

117

scielo.org.pe

Internet

<1%

118

univision.com

Internet

<1%