

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3
años de la IEI No 234 Olmos – 2025**

**Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación inicial.**

AUTORAS:

Bach. Piscoya Sandoval Yossi Liliana

Bach. Ramirez Chapoñan Rosmery Yackeline

ASESORA:

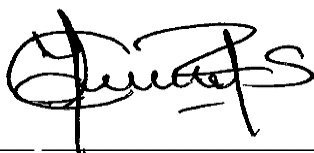
Dra. Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar

Lambayeque - Perú

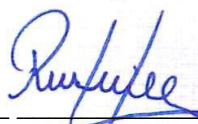
2026

**Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3
años de la IEI No 234 Olmos – 2025**

**Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en
Educación, especialidad de Educación inicial**



Bach. Piscoya Sandoval Yossi Liliana
Investigadora



Bach. Ramirez Chapoñan Rosmery Yackeline
Investigadora



Dra. Segura Solano María Elena
Presidenta



Dra. Espinoza Vizquerra Mariela
Secretario



Dra. Morillo Valle Daría Nelly
Vocal



Dra. Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar
Asesora

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 453-2026

Siendo las 15:00 horas, del día jueves 04 de junio 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/vgm-vyxk-nfm> por mandato de la Resolución N° 1811-2026-D-FACHSE de fecha 04 de junio de 2026 que autoriza la reprogramación de sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2896-2025-D-FACHSE de fecha 08 de agosto de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Secretario(a)	: Dra. MARIELA ESPINOZA VÍZQUERRA
Vocal	: M.Sc. DARIA NELLY MORILLO VALLE
Asesor(a) Metodológico	: Dra. JULIA MIRTHA DEL PILAR LIZA GONZALES
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL VOCABULARIO ACTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI No 234 OLMOS - 2025. Presentada por PISCOYA SANDOVAL, YOSSI LILIANA Y RAMIREZ CHAPOÑAN, ROSMERY YACKELINE para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno. Siendo las 16:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
PRESIDENTE(A)

Dra. MARIELA ESPINOZA VÍZQUERRA
SECRETARIO(A)

M.Sc. DARIA NELLY MORILLO VALLE
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, **Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar**; usuario revisor de: Tesis ☒

Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

Titulada: **Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI No 234 Olmos – 2025**, cuyas autoras son, **BACH. PISCOYA SANDOVAL YOSSI LILIANA**, identificada con documento de identidad **76987027** y **Bach. RAMIREZ CHAPOÑAN ROSMERY YACKELINE**, identificada con documento de identidad **76446924**; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de **13%**, verificable en el resumen de reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituye plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el recibo digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 12 de mayo del 2026



Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI No 234 Olmos – 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.diospi-suyana.de Fuente de Internet	1%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	estudiosyperspectivas.org Fuente de Internet	<1%
7	ieism.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	www.162-241-125-80.cprapid.com Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
11	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%



Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

12	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
15	duict.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad de Guayaquil Trabajo del estudiante	<1 %
17	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad de San Martin de Porres Trabajo del estudiante	<1 %
19	Vallejos Acosta, Claudia Amelia Salinas Rodríguez, Graciela Patricia. "Conocimiento sobre el desarrollo del lenguaje oral en padres de familia de niños del nivel inicial 3 años de instituciones educativas de gestión pública y privada", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru) Publicación	<1 %
20	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad Politécnica del Perú Trabajo del estudiante	<1 %
22	coggle.it Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.eesppvab.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

24	www.grafiati.com Fuente de Internet	<1 %
25	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
29	ciencialatina.org Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
31	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	Flores Garriazo, Rubi Isabel. "Vocabulario comprensivo y expresivo en niños de 6 y 7 años de instituciones públicas de educación intercultural bilingüe de zona rural y urbana de la provincia de Lucanas, Ayacucho.", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru) Publicación	<1 %
34	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
35	1library.co Fuente de Internet	<1 %



Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

36	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1 %
38	redined.mecd.gob.es Fuente de Internet	<1 %
39	Arisa, Claudia Rocío Oliveros. "Características del Desarrollo Comunicativo en Infantes de 16 a 30 Meses de un Área Rural y Urbana", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru), 2024 Publicación	<1 %
40	libros.catedu.es Fuente de Internet	<1 %
41	cienciaabierta.uan.edu.co Fuente de Internet	<1 %
42	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
43	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
44	Valdivia Apaza, Erika Consuelo. "Las habilidades metalingüísticas y su relación con el lenguaje oral en preescolares de 5 años de instituciones educativas pública y privada de la ciudad de Arequipa, 2023.", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru) Publicación	<1 %
45	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

46	5e14140f-f460-4088-9b31-0974c46a6ca4.filesusr.com	<1 %
	Fuente de Internet	
47	Submitted to Jacksonville University	<1 %
	Trabajo del estudiante	
48	Ríos Fernández, Giuliana Lizbeth. "Impacto de la implementación de técnicas en el desarrollo del componente léxico semántico en niños de un colegio privado de educación básica regular del nivel inicial de la Provincia Constitucional del Callao.", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru)	<1 %
	Publicación	
49	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo	<1 %
	Trabajo del estudiante	
50	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca	<1 %
	Trabajo del estudiante	
51	Submitted to Universidad de los Hemisferios	<1 %
	Trabajo del estudiante	
52	repositorio.usmp.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
53	repositorio.uss.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
54	Submitted to Facultad de Educación	<1 %
	Trabajo del estudiante	
55	Submitted to Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE	<1 %
	Trabajo del estudiante	
56	www.gba.gob.ar	<1 %
	Fuente de Internet	



Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

57	Flores Coa, Yussi Paola. "Conocimiento sobre conceptos básicos de matemáticas en las docentes de educación inicial de instituciones educativas privadas y públicas de la ciudad de Tacna.", Pontificia Universidad Católica del Perú (Peru) Publicación	<1 %
58	momtogifted.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
59	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
60	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
61	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
62	www.powtoon.com Fuente de Internet	<1 %
63	Catalina-Patricia Morales-Murillo, María-Dolores Grau-Sevilla, R. A. McWilliam, Pau García-Grau. "Quality of the early childhood education environment and interactions, and their relationship with time dedicated to free play / Calidad del entorno y de las interacciones en educación infantil y su relación con el tiempo dedicado al juego libre", Infancia y Aprendizaje, 2019 Publicación	<1 %
64	Mamani Acero, Edwin. "Competencia laboral y aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del ciclo avanzado de la Institución Educativa de Taniri Circa Chinga de Pisacoma de la provincia de Chucuito Juli-	<1 %



Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

2021.", Universidad Nacional del Altiplano de
Puno (Peru)

Publicación

65	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
66	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
67	latam.redilat.org Fuente de Internet	<1 %
68	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
69	www.sanjoseica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
70	www.uam-antropologia.info Fuente de Internet	<1 %
71	Denisa-Mădălina Bălănean, Cristian Negrea, Eugen Bota, Simona Petracovschi, Bogdan Almăjan-Guță. "Optimizing the Development of Space-Temporal Orientation in Physical Education and Sports Lessons for Students Aged 8–11 Years", Children, 2022 Publicación	<1 %
72	Gordillo, Claudia Pamela Urbina Vega, Yelis Katherine Valencia. "Conocimiento Sobre el Desarrollo y las Dificultades del Lenguaje en Profesoras de Educación Inicial de Colegios Particulares y Estatales del Distrito de Jesús María", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru), 2024 Publicación	<1 %
73	Quispe Rojas, Ilce Tongshi. "Estudio Comparativo del Desarrollo del Lenguaje en	<1 %



Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

Niños de 24 a 30 Meses Según Nivel Educativo de los Padres, en el Distrito de Anta, Región Cusco.", Pontificia Universidad Católica del Peru (Peru)

Publicación

74	Torres Espinoza, Jhany. "Relación de la autoestima y la producción oral en el área de comunicación en estudiantes de tercer grado de nivel secundaria de la I.E. Rvdo. Padre Isidro Salvador Gutierrez Calleria, 2021", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru)	<1 %
75	congresos.ugr.es Fuente de Internet	<1 %
76	docslide.us Fuente de Internet	<1 %
77	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
78	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
79	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
80	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
81	weberpub.org Fuente de Internet	<1 %
82	www.bcn.gob.ni Fuente de Internet	<1 %
83	www.cienciadigital.org Fuente de Internet	<1 %



Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

- | | | |
|-------|---|------|
| 84 | www.clubensayos.com
<small>Fuente de Internet</small> | <1 % |
| <hr/> | | |
| 85 | www.minedu.gob.pe
<small>Fuente de Internet</small> | <1 % |
| <hr/> | | |
| 86 | www.saludsavia.com
<small>Fuente de Internet</small> | <1 % |
| <hr/> | | |
| 87 | Mendivil Trelles de Pena, Luzmila. "Canciones y construccion Social De Identidades En educacion Inicial: Un analisis critico", Pontificia Universidad Catolica del Peru - CENTRUM Catolica (Peru), 2021
<small>Publicación</small> | <1 % |
| <hr/> | | |
| 88 | Rubio, Patricia Cecilia Arias Rojas, Giovanna Elizabeth Vega. "Relación entre el componente léxico semántico y el rendimiento académico en niños de 3° y 4° grado de nivel primaria de un colegio público del distrito de San Martín de Porres.", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru)
<small>Publicación</small> | <1 % |
| <hr/> | | |
| 89 | Ruíz Carranza, Fiorella Magaly Valverde Becerra, Sarita Margarita. "Perfil léxico-semántico de niños y niñas de 3, 4 y 5 años de una institución educativa pública y privada del distrito El Agustino.", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru)
<small>Publicación</small> | <1 % |
| <hr/> | | |
| 90 | Alicia Del Rocío Morocho Zumba, Luis Bolívar Cabrera Berrezueta. "Desarrollo del lenguaje oral a través de pictogramas: una experiencia con niños de 3 y 4 años de edad", Religación. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, 2022 | <1 % |



Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

- 91 Carlos Manuel Preciado Quevedo, Eduardo Arturo Aguirre Obando. "Las actividades lúdicas como herramienta didáctica en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los estudiantes de Educación superior", Revista Ciencias de la Educación y el Deporte, 2024 $<1\%$
- Publicación

- 92 Vasquez Rios, Anita. "Intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo, para mejorar el desarrollo del aprendizaje en el área de comunicación en el 1° grado de primaria en la institución educativa n°64040 "José Abelardo Quiñones Gonzales" Manantay, Ucayali-2018", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) $<1\%$
- Publicación

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

<15words

Excluir bibliografía

Activo



Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Piscoya Sandoval Yossi Liliana Y Ramirez Chapoñan Rosmery Y...
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de lo...
Nombre del archivo: TURNITIN__TESIS_FINAL__ROSMERY__LILIANA.docx
Tamaño del archivo: 119.45K
Total páginas: 80
Total de palabras: 18,229
Total de caracteres: 107,572
Fecha de entrega: 12-may-2026 04:59p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2959686915

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS
Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IE N.º 234 - Olmos - 2025
Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación inicial.

AUTORAS:
Bach. Piscoya Sandoval Yossi Liliana
Bach. Ramirez Chapoñan Rosmery Yackeline

ASESORA:
Dra. Liza Gonzales Julia Mirtha del Pilar
Lambayeque - Peru
2025

Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Julia Mirtha Del Pilar Liza Gonzales
DNI 16620328
ASESORA

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi familia, por su amor, paciencia y apoyo constante; su confianza fue la fuerza que me impulsó a seguir adelante en cada etapa de este logro.

Yossi

Dedico esta tesis a mi familia, por haber estado a mi lado en cada paso en mi carrera profesional. Este logro es el reflejo de su amor y dedicación, y siempre les estaré agradecido por creer en mí en cada paso de este camino.

Rosmery

AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera especial a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, por brindarme la formación académica, el respaldo institucional y las oportunidades de aprendizaje que hicieron posible el desarrollo de esta tesis. Asimismo, expreso mi sincero reconocimiento al Programa LEMM, por el acompañamiento, la orientación y el apoyo brindado durante el proceso de mi carrera, los cuales fueron fundamentales para fortalecer mis competencias y culminar mis estudios con responsabilidad y compromiso.

Jossie y Rosmery

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	iii
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD	iv
DEDICATORIA.....	xvi
AGRADECIMIENTO	xvii
ÍNDICE.....	xviii
RESUMEN	xxi
ABSTRAC.....	xxii
INTRODUCCIÓN.....	12
Capítulo I: Diseño Teórico	14
1.1. Antecedentes de la investigación.	14
1.1.1. A nivel internacional	14
1.1.2. A nivel nacional.....	16
1.1.3. A nivel local.....	19
1.2. Bases teóricas	19
1.2.1. Teorías de las que sustentan las actividades lúdicas	19
1.2.2. Teorías del vocabulario activo	22
1.3. Definición y operacionalización de variables.....	24
1.3.1. . Definición conceptual.....	24
1.3.2. Variable dependiente	26
1.3.3. Definiciones operativas.	31
Capítulo II: Diseño Metodológico.....	12
2.1. Tipo, enfoque, nivel y diseño de investigación.....	12
2.1.1. Tipo de investigación.....	12
2.1.2. Enfoque de investigación.....	12

2.1.3. Nivel de investigación.	12
2.1.4. Diseño de investigación.....	13
2.2. Procedimiento a seguir en la investigación.	13
2.3. Población, muestra y muestreo.	14
2.3.1. Población.	14
2.3.2. Muestra.	14
2.3.3. Muestreo.	15
2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.....	15
2.4.1. Técnicas.	15
2.4.2. Instrumentos.	16
2.4.3. Equipos y materiales de recolección de datos.	16
2.5. Aspectos éticos de la investigación.	17
Capítulo III: Resultados.....	18
Capítulo IV: Discusión de los Resultados.	23
Capítulo V: Propuesta.....	28
CONCLUSIONES.....	64
RECOMENDACIONES	65
REFERENCIAS	66
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 . Operacionalización de la variable independiente: actividades lúdicas.....	12
Tabla 2 Distribución de la población de niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos.....	14
Tabla 3 Distribución de la muestra de niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos.....	15
Tabla 4 Ampliación léxica	18
Tabla 5 Uso oral contextualizado	19
Tabla 6 Expresión verbal y pronunciación funcional	20
Tabla 7 Participación comunicativa en juego, narración y diálogo	21
Tabla 8 Síntesis general de la variable vocabulario activo	22

RESUMEN

La tesis titulada “Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos – 2025” se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo-propositivo y diseño no experimental, con una población y muestra conformada por 12 estudiantes. El objetivo general fue proponer actividades lúdicas orientadas a mejorar el vocabulario activo en los niños de tres años, a partir de las necesidades identificadas en la evaluación diagnóstica. Los resultados evidenciaron que el vocabulario activo se ubicó principalmente en el nivel proceso, lo que mostró un desarrollo progresivo, aunque todavía insuficiente para lograr un uso autónomo, claro y contextualizado del lenguaje oral. Frente a ello, se diseñó una propuesta con secuencia lógica, coherente y fundamentada, basada en el juego, la interacción social, la mediación docente y la oralidad enriquecida. Las actividades planteadas brindaron oportunidades para ampliar y consolidar el léxico en situaciones significativas, favoreciendo la comprensión, la expresión verbal y la participación comunicativa. Asimismo, la organización por dimensiones e indicadores permitió articular la propuesta con las características evolutivas de los niños, el vocabulario activo y los criterios de observación propios de la educación inicial, dentro de experiencias cercanas, lúdicas y pedagógicamente intencionadas.

Palabras clave: Actividades lúdicas, vocabulario activo, amplitud, profundidad, acceso y adecuación de Uso.

ABSTRAC

The thesis titled “Playful Activities to Develop the Active Vocabulary of 3-Year-Old Children at IEI N. ° 234 – Olmos – 2025” was conducted using a quantitative, descriptive-propositional approach with a non-experimental design, involving a population and sample of 12 students. The general objective was to propose playful activities aimed at improving active vocabulary in three-year-old children, based on the needs identified in the diagnostic assessment. The results indicated that the active vocabulary was mainly at the process level, showing progressive development but still insufficient to achieve autonomous, clear, and contextualized use of oral language. In response, a logically sequenced, coherent, and well-founded proposal was designed, based on play, social interaction, teacher mediation, and enriched oral language. The proposed activities provided opportunities to expand and consolidate vocabulary in meaningful contexts, promoting comprehension, verbal expression, and communicative participation. Furthermore, organizing the proposal by dimensions and indicators allowed alignment with the children's developmental characteristics, active vocabulary, and observation criteria typical of early childhood education, within close, playful, and pedagogically intentional experiences.

Keywords: Playful activities, active vocabulary, amplitude, depth, access, and appropriateness of use.

INTRODUCCIÓN

La UNESCO reconoce la expresión oral como parte esencial del lenguaje y lo vincula con el derecho a una educación inclusiva y de calidad desde la primera infancia. En su documento "Marco de Acción Educación 2030", destaca que: “El desarrollo del lenguaje en la primera infancia, particularmente el desarrollo de la expresión oral, es clave para la construcción del pensamiento, la socialización y el aprendizaje posterior de la lectura y la escritura” (UNESCO, 2016).

También estimula el uso de la lengua materna en los primeros años, lo que incrementando la confianza lingüística del niño/a y contribuyendo a crear contextos comunicativos más significativos y fluidos. Sin embargo, de acuerdo con UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia) «los niños deben estar expuestos a situaciones ricas en lenguaje hablado antes de los tres años. "A los 3 años comenzamos a permitir que los niños utilicen oraciones más complejas, hagan preguntas simples y describan lo que ven o sienten" (Guía de desarrollo de la primera infancia, UNICEF).

En esta etapa, la estimulación verbal y el lenguaje a través de juegos, música y lectura en voz alta son cruciales (UNICEF, 2021). UNICEF subraya que, para mejorar la expresión oral y la autoestima comunicativa de los niños, los cuidadores/educadores deben hacerlos escuchar, contestar las preguntas que hacen y animarlos a utilizar nueva las palabras.

Desde el MINEDU (2023) también se menciona la expresión verbal de los/as niños/as empieza a ser "más convencional" a partir de los tres años, y empiezan a alcanzar un lenguaje cotidiano similar al de los/as adultos/as. Los niños/as de esta edad ya empiezan a contar historias, hacer comentarios o bien interacciones más básicas.

En la actualidad, el desarrollo del lenguaje oral en la primera infancia representa uno de los pilares fundamentales para el aprendizaje integral del niño. Sin embargo, en la Institución Educativa Inicial N.º 234 del distrito de Olmos, se ha identificado que un número significativo

de niños de 3 años presenta limitaciones en su vocabulario activo, es decir, en la capacidad para utilizar de manera espontánea y adecuada palabras en contextos comunicativos cotidianos. Esta dificultad se manifiesta en expresiones incompletas, uso restringido de sustantivos y verbos básicos, y escasa participación verbal durante las actividades del aula.

Frente a esta realidad, surge la necesidad de proponer actividades lúdicas pertinentes y sistemáticas que fortalezcan el uso consciente y activo del vocabulario en los niños de 3 años, favoreciendo su expresión, autonomía verbal y preparación para los siguientes niveles de aprendizaje.

Es por eso que se planteó el siguiente problema de investigación ¿La propuesta de actividades lúdicas contribuye para mejorar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI n° 234 – Olmos – 2025? De la misma forma se planteó el objetivo general Proponer actividades lúdicas que mejoren el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI n° 234 – Olmos – 2025 y los objetivos específicos 1. Determinar el nivel de desarrollo del vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI n° 234 – Olmos – 2025. 2. Sustentar teóricamente y metodológicamente la propuesta de actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI n° 234 – Olmos – 2025. 3. Elaborar una propuesta de actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI n° 234 – Olmos – 2025.

El estudio se organiza en cinco capítulos: en el Capítulo I se expone la problemática y el sustento teórico; en el Capítulo II se detallan el enfoque metodológico, el diseño, las técnicas y los instrumentos empleados; en el Capítulo III se presentan los resultados y su análisis; en el Capítulo IV se discuten los hallazgos en contraste con antecedentes y investigaciones previas; y en el Capítulo V se plantea la propuesta de intervención e incluye conclusiones, recomendaciones y anexos.

Capítulo I: Diseño Teórico

1.1. Antecedentes de la investigación.

1.1.1. A nivel internacional

A nivel internacional, se revisó la investigación titulada Actividades lúdicas para la estimulación del lenguaje en niños y niñas de 2 a 3 años en la Cooperativa de Servicios Educativos Jardín Esperanza, año lectivo 2020-2021, en la cual se propuso una guía de actividades lúdicas orientadas al área del lenguaje para niños de 2 a 3 años. El propósito central fue favorecer la adquisición progresiva del lenguaje, respetando el ritmo de aprendizaje de cada niño y generando condiciones pedagógicas que permitieran una expresión oral adecuada. El estudio destacó que, durante los primeros años de vida, el desarrollo del lenguaje permite que los niños comuniquen con mayor claridad sus necesidades, emociones y sentimientos, lo que contribuye a reducir situaciones de frustración en la interacción cotidiana. Para abordar la problemática, se aplicaron estrategias directas, registros de observación sobre las condiciones lingüísticas de los niños del nivel Inicial I y entrevistas no estructuradas a la docente. Asimismo, se consideró la información relacionada con la educación recibida en el hogar, lo cual permitió analizar el lenguaje desde el contexto familiar. La revisión teórica incluyó etapas del desarrollo del lenguaje, estimulación verbal, juego, aprendizaje y actividades lúdicas pertinentes para la enseñanza infantil. Finalmente, se presentó una propuesta metodológica sustentada en actividades lúdicas y fundamentos teóricos orientados a estimular el desarrollo lingüístico infantil (Vázquez, 2022).

Asimismo, se consideró el estudio Implementación de juegos verbales para el desarrollo del vocabulario en un niño con dificultades de lenguaje expresivo, cuyo objetivo fue analizar la producción investigativa desarrollada en América Latina entre los años 2020 y 2024 sobre la evolución de la expresión oral en niños de educación infantil. La investigación se desarrolló como una revisión sistemática bajo el protocolo PRISMA, lo que permitió seleccionar de manera ordenada los estudios más relevantes vinculados con el lenguaje oral en la primera

infancia. En total, se analizaron 27 investigaciones procedentes de bases de datos como Dialnet, SciELO, Ebsco y Google Scholar. Los resultados evidenciaron que Ecuador, Perú y Cuba fueron los países con mayor producción académica en el tema, con predominio de investigaciones de enfoque cualitativo. Además, se identificó que las actividades amenas, tales como juegos de palabras, narración de cuentos, canciones, pictogramas y recursos digitales, resultan estrategias eficaces para fortalecer la expresión oral en niños de educación inicial. Estas actividades favorecen la creatividad, la comunicación y el desarrollo del lenguaje infantil, mientras que los estilos de crianza, el acceso a la tecnología y las condiciones del entorno familiar influyen en dicho proceso. Por ello, se resalta la importancia de una intervención temprana para prevenir dificultades relacionadas con la articulación, comprensión y uso del lenguaje (Rodríguez, 2024).

De igual manera, se tomó en cuenta una investigación orientada a implementar un programa de actividades lúdicas para desarrollar y estimular el lenguaje expresivo en niños de 3 años del centro de educación inicial Pedro José Huerta. El estudio se desarrolló mediante un enfoque descriptivo observacional, centrado en la identificación de necesidades comunicativas presentes en los niños participantes. Los resultados permitieron concluir que la implementación de programas lúdicos constituye una alternativa pertinente para fortalecer el lenguaje expresivo en educación inicial, ya que las actividades de juego brindan oportunidades de interacción, expresión espontánea y uso funcional de palabras en situaciones significativas. También se estableció que las estrategias oportunas pueden contribuir a disminuir dificultades de aprendizaje y potenciar habilidades comunicativas en niños que presentan limitaciones para adquirir nuevos conocimientos. En ese sentido, la investigación destacó la necesidad de generar propuestas innovadoras que respondan a las demandas propias de la educación temprana y que, al mismo tiempo, fortalezcan la preparación de los profesionales vinculados con el desarrollo infantil. Este antecedente se relaciona con la presente investigación porque confirma la

pertinencia de emplear actividades lúdicas como medio pedagógico para estimular el lenguaje expresivo y el vocabulario activo en niños de 3 años (Sotomayor et al., 2022).

1.1.2. A nivel nacional

A nivel nacional, se revisó el artículo Actividades lúdicas en el desarrollo del lenguaje expresivo de un niño de nivel inicial, cuyo propósito fue analizar la influencia del juego en el desarrollo del lenguaje de un niño de 3 años que presentaba dificultades en el lenguaje expresivo. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y empleó instrumentos como la anamnesis, la lista de verificación y la prueba TELEPRE, los cuales permitieron identificar las principales limitaciones del participante en componentes vinculados con el desarrollo psicomotor, la articulación de la voz, el lenguaje descriptivo y el lenguaje no verbal. Los hallazgos evidenciaron que el juego puede convertirse en una estrategia pedagógica relevante para intervenir en dificultades del lenguaje, siempre que sea planificado y acompañado por acciones psicopedagógicas pertinentes. A partir de los resultados obtenidos, se propuso un plan de atención orientado a optimizar las áreas afectadas y contribuir al desarrollo académico, emocional y social del niño. Este antecedente guarda relación con la presente investigación porque demuestra que las actividades lúdicas pueden favorecer el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de nivel inicial, especialmente cuando se orientan hacia el uso funcional de palabras en contextos comunicativos significativos (Vera et al., 2024).

También se consideró la investigación El lenguaje oral en niños de 3 años, cuyo objetivo fue analizar el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de esta edad dentro del contexto escolar. El estudio abordó las etapas y características del desarrollo lingüístico infantil mediante una revisión teórica y práctica, considerando factores vinculados con el aprendizaje del lenguaje, el entorno familiar, el ambiente escolar y las teorías psicológicas que explican la importancia del contacto social en la adquisición del lenguaje. En este marco, se reconoció la relevancia de los aportes de Piaget y Vygotsky para comprender cómo la interacción, la

experiencia y el acompañamiento de los adultos influyen en la construcción progresiva de habilidades comunicativas. Asimismo, se plantearon orientaciones pedagógicas dirigidas a favorecer el lenguaje oral en niños de 3 años, destacando la necesidad de crear ambientes ricos en estímulos verbales, oportunidades de conversación y situaciones comunicativas diversas. Este antecedente es pertinente para la investigación porque permite sustentar que el desarrollo del vocabulario activo requiere experiencias orales frecuentes, contextualizadas y socialmente significativas dentro del aula de educación inicial (Ochoa et al., 2023).

Por otro lado, se analizó la investigación Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial, la cual enfatizó la importancia de promover la comunicación desde edades tempranas, debido a que constituye una base para el desarrollo personal, intelectual y social de los niños. El estudio sostuvo que las habilidades expresivas permiten transmitir emociones, deseos, sentimientos y saberes, además de favorecer la interacción con el medio. Su objetivo fue diseñar una estrategia de comunicación que contribuyera al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de niños del subnivel II de educación inicial. La investigación utilizó un enfoque mixto y empleó técnicas como la observación, la entrevista y la encuesta, aplicadas a una muestra conformada por 25 niños y 9 docentes. Los resultados permitieron concluir que la comunicación debe estimularse desde los primeros años, dado que los niños necesitan expresar información relevante para desenvolverse en su entorno. Asimismo, las estrategias propuestas demostraron pertinencia para fortalecer el proceso de aprendizaje del lenguaje. Este antecedente se vincula con la investigación porque respalda la necesidad de implementar actividades comunicativas intencionales que favorezcan el uso oral de palabras en niños de educación inicial (López y Lescay, 2023).

Del mismo modo, se revisó la investigación Tarjetas léxicas en el desarrollo del vocabulario y la comprensión lectora en estudiantes de la I.E. Gral. Francisco Vidal 20353 – Végueta – Huacho, en la cual se destacó que el incremento del vocabulario y la comprensión

lectora constituyen componentes fundamentales de la formación integral de los estudiantes. Aunque el estudio se desarrolló en un nivel educativo distinto a la inicial, sus aportes resultan útiles para comprender la importancia de las estrategias didácticas orientadas al aprendizaje de palabras nuevas y al uso contextual del lenguaje. La investigación señaló que las tarjetas léxicas son recursos pedagógicos interactivos que permiten aprender, reforzar y aplicar nuevos términos mediante definiciones, sinónimos, antónimos y ejemplos contextualizados. Este tipo de material promueve un aprendizaje más profundo, atractivo y sostenido del vocabulario, pues facilita la relación entre palabra, significado y uso en situaciones comunicativas. En consecuencia, el antecedente contribuye a la presente investigación al evidenciar que los recursos visuales y verbales pueden favorecer la ampliación del vocabulario, siempre que sean adaptados a la edad de los niños, al nivel de desarrollo y a las características propias de la educación inicial (Padilla, 2024).

Asimismo, se tomó como referencia la investigación Vocabulario expresivo de niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de diferentes instituciones educativas del nivel inicial: Programas no escolarizados de educación inicial, instituciones educativas públicas e instituciones educativas privadas de Urubamba – Cusco. El estudio fue descriptivo comparativo y tuvo como objetivo determinar si existían diferencias significativas en el vocabulario expresivo de 90 niños de 3, 4 y 5 años pertenecientes a distintos tipos de instituciones educativas. Para la recolección de datos se utilizó una versión adaptada y estandarizada del test figura/palabra de vocabulario expresivo de Gardner, instrumento diseñado para evaluar el vocabulario expresivo mediante la denominación de imágenes. La adaptación del instrumento consideró el lenguaje y las ilustraciones propias del contexto local, lo que permitió una evaluación más cercana a la realidad de los participantes. Los resultados evidenciaron diferencias significativas en el vocabulario expresivo según el tipo de institución educativa y la edad de los niños, con mayores diferencias en instituciones privadas y en participantes de 5 años. Este antecedente se relaciona

con la investigación porque confirma que el vocabulario expresivo puede ser observado y evaluado desde los 3 años mediante situaciones de denominación, reconocimiento y uso verbal de palabras (Castilla y López, 2022).

1.1.3. A nivel local

A nivel local, se consideró la investigación Relevancia del desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 208 – Lambayeque, 2020, cuyo objetivo fue examinar la importancia de la competencia oral en niños de educación inicial, con énfasis en el uso del vocabulario activo y la articulación fonética. El estudio presentó un diseño descriptivo básico y empleó una guía de entrevista estructurada como técnica de recolección de información. La población y muestra estuvo conformada por 10 niños de 4 años de la institución mencionada. Los resultados evidenciaron que fortalecer la expresión oral durante esta etapa contribuye a que los niños se comuniquen con mayor seguridad, claridad y pertinencia, empleando un lenguaje acorde con su edad. Además, se identificó que el desarrollo del lenguaje oral favorece el respeto por las ideas de los demás, las relaciones entre compañeros y la convivencia dentro del aula. También se destacó que la comunicación continua entre docentes, familias y niños fortalece la disciplina, la organización y la interacción pedagógica. Este antecedente es relevante para la presente investigación porque se ubica en el contexto de Lambayeque y reconoce la importancia del vocabulario activo como componente esencial de la expresión oral en educación inicial (Arenas y Villena, 2022).

1.2.Bases teóricas

1.2.1. Teorías de las que sustentan las actividades lúdicas

1.2.1.1. Aprendizaje basado en el juego y pedagogía lúdica contemporánea

El aprendizaje basado en el juego constituye una base pedagógica central para sustentar las actividades lúdicas en educación inicial, debido a que reconoce que los niños aprenden mediante experiencias activas, placenteras, exploratorias y socialmente

significativas. En el caso de los niños de 3 años, el juego favorece la curiosidad, la experimentación corporal, el uso de objetos, la representación simbólica y la interacción con pares y adultos. Desde una pedagogía lúdica contemporánea, el juego no se entiende como una actividad improvisada ni como un descanso entre tareas académicas, sino como una forma de enseñanza intencional donde el docente organiza ambientes, materiales y desafíos acordes al desarrollo infantil. Las evidencias recientes señalan que el juego en la primera infancia se asocia con aprendizajes integrales, motivación, participación y construcción de significados, siempre que se articule con propósitos pedagógicos claros y con oportunidades para que el niño tome decisiones dentro de la experiencia (Yee et al., 2022; Zosh et al., 2022). En esta investigación, esta base sustenta que las actividades lúdicas deben planificarse como experiencias pedagógicas orientadas a provocar el uso espontáneo de palabras en situaciones de juego.

La pedagogía lúdica contemporánea también permite diferenciar entre el juego libre sin intervención pedagógica y el juego guiado con intención educativa. Para los niños de 3 años, el aprendizaje ocurre con mayor sentido cuando el adulto respeta la iniciativa infantil, pero ofrece materiales, palabras, preguntas y situaciones que amplían las posibilidades de comunicación. La revisión sistemática de Skene et al. mostró que el juego guiado integra elección infantil y orientación flexible del adulto, elementos que pueden favorecer aprendizajes específicos cuando se aplican con equilibrio. En esa línea, las actividades lúdicas para desarrollar vocabulario activo requieren que los niños manipulen objetos, asuman roles, imiten acciones, canten, escuchen cuentos, nombren elementos del entorno y dialoguen con otros en un contexto emocionalmente seguro. Esta base se relaciona directamente con la investigación porque permite justificar que el vocabulario activo se fortalece cuando las palabras aparecen dentro de experiencias significativas y no como memorización aislada (Skene et al., 2022).

1.2.1.1.2. Enfoque sociocultural del juego y mediación pedagógica

El enfoque sociocultural del juego sostiene que el aprendizaje infantil se desarrolla en interacción con otros, mediante el uso de herramientas culturales, lenguaje, gestos, objetos y prácticas compartidas. En educación inicial, esta perspectiva resulta pertinente porque el niño de 3 años aprende palabras y significados dentro de intercambios cotidianos con la docente y sus compañeros. El juego simbólico, los diálogos espontáneos, las dramatizaciones y las rutinas de aula permiten que el lenguaje se use con una función social: pedir, responder, negociar, nombrar, representar y expresar emociones. Las investigaciones recientes sobre desarrollo del lenguaje en preescolares resaltan que la interacción social, el entorno sociocultural y la estimulación verbal temprana son factores decisivos para favorecer la adquisición lingüística, especialmente cuando el adulto ofrece oportunidades frecuentes para conversar y ampliar las producciones infantiles (Bejar Figueroa et al., 2025; Yang et al., 2021). Esta base se relaciona con la investigación porque explica que las actividades lúdicas deben generar interacciones comunicativas donde el niño use palabras con sentido social.

La mediación pedagógica, desde una perspectiva sociocultural, implica que la docente acompaña la actividad lúdica mediante preguntas, modelado verbal, reformulación, expansión de frases y apoyo emocional. Esta mediación no debe reemplazar la iniciativa del niño, sino enriquecerla para que pueda avanzar desde expresiones simples hacia usos verbales más amplios y contextualizados. En niños de 3 años, la intervención docente debe ser breve, clara, afectiva y ajustada al momento del juego, pues el vocabulario se incorpora con mayor facilidad cuando se conecta con objetos visibles, acciones corporales, canciones, cuentos y roles cercanos a la vida cotidiana. La calidad de la interacción docente-niño se ha asociado con el desarrollo del vocabulario infantil, debido a que las respuestas sensibles y el lenguaje enriquecido del adulto ofrecen modelos que el niño puede apropiarse progresivamente (Yang et al., 2021). Esta base sustenta la investigación porque orienta la aplicación de actividades

lúdicas mediadas verbalmente para desarrollar vocabulario activo en contextos reales de comunicación.

1.2.2. Teorías del vocabulario activo

1.2.2.1. Enfoque sociocultural e interaccionista del desarrollo del lenguaje oral

El enfoque sociocultural e interaccionista del desarrollo del lenguaje oral sostiene que el vocabulario infantil se construye mediante la interacción con adultos, pares y contextos culturalmente significativos. El vocabulario activo, en esta investigación, se entiende como la capacidad del niño para usar palabras de manera oral, espontánea y contextualizada en situaciones comunicativas reales. En los niños de 3 años, esta capacidad se manifiesta cuando nombran objetos, personas, animales, acciones, emociones y características, así como cuando emplean palabras para pedir ayuda, responder, relatar experiencias o participar en juegos. Las investigaciones actuales reconocen que el lenguaje oral en preescolares es esencial para la comunicación, el aprendizaje y la socialización, y que su desarrollo depende de ambientes ricos en interacción, afectividad y estimulación verbal (Bejar Figueroa et al., 2025). Esta base se relaciona con la investigación porque permite comprender que el vocabulario activo se desarrolla en la comunicación cotidiana generada por las actividades lúdicas.

Desde la perspectiva interaccionista, el vocabulario activo no surge por repetición mecánica de palabras, sino por participación en intercambios donde el niño escucha, comprende, intenta expresarse y recibe respuestas que amplían su producción verbal. En el aula de 3 años, el vocabulario se activa cuando la docente conversa con los niños, les pregunta sobre lo que hacen, interpreta sus gestos, valida sus respuestas y les ofrece modelos lingüísticos cercanos a su experiencia. La calidad de las interacciones docente-niño se ha vinculado con el desarrollo del vocabulario receptivo y con el progreso de habilidades comunicativas tempranas, debido a que el adulto proporciona input lingüístico, andamiaje y retroalimentación durante las actividades de aprendizaje (Yang et al., 2021). Esta base sustenta la investigación porque

orienta la necesidad de crear experiencias lúdicas donde las palabras se usen para comunicarse y participar con otros.

1.2.2.2. Enfoque de alfabetización emergente, lectura dialógica y oralidad enriquecida

El enfoque de alfabetización emergente plantea que, antes del aprendizaje formal de la lectura y escritura, los niños desarrollan habilidades orales, narrativas, léxicas, fonológicas y comunicativas que constituyen la base de futuros aprendizajes. En educación inicial, este enfoque no adelanta procesos escolares propios de grados posteriores, sino que promueve experiencias de oralidad, escucha, cuentos, canciones, rimas, juegos verbales y exploración de textos. Para niños de 3 años, la lectura compartida y la lectura dialógica son estrategias pertinentes porque invitan a observar imágenes, anticipar hechos, nombrar personajes, repetir palabras, responder preguntas sencillas y relacionar el cuento con su vida cotidiana. Estudios recientes muestran que la lectura compartida de calidad, acompañada de comentarios y preguntas del adulto, ofrece oportunidades para fortalecer el lenguaje oral y la alfabetización emergente (Weadman et al., 2023). Esta base se relaciona con la investigación porque permite integrar cuentos, títeres, canciones y dramatizaciones como actividades lúdicas que activan el vocabulario.

La oralidad enriquecida se refiere a la exposición constante del niño a un lenguaje claro, variado, expresivo y significativo, empleado en contextos afectivos y participativos. En el aula, esta oralidad se promueve cuando la docente utiliza palabras nuevas en situaciones concretas, explica significados con objetos o imágenes, repite vocablos en distintos momentos y anima a los niños a responder de manera libre. La lectura dialógica aporta a este proceso porque transforma al niño en participante activo del relato, mientras el adulto guía con preguntas, expandiendo sus respuestas y reforzando el uso de palabras nuevas. La investigación sobre herramientas de observación en lectura compartida destaca que los prompts dialógicos, las estrategias explícitas de vocabulario, los comentarios responsivos y los recursos

paralingüísticos favorecen la participación infantil y el desarrollo del lenguaje oral (Weadman et al., 2022). Esta base sustenta la investigación porque orienta actividades lúdicas centradas en cuentos, diálogos y juegos verbales para ampliar el vocabulario activo.

1.3. Definición y operacionalización de variables.

1.3.1. Definición conceptual

1.3.1.1. Variable independiente

Las actividades lúdicas son propuestas pedagógicas que aprovechan el juego como experiencia central para favorecer aprendizajes y desarrollo integral en la infancia. En educación inicial, se concretan en situaciones intencionadas (juegos, dinámicas, rincones, dramatizaciones, retos motrices o creación de cuentos) donde el niño participa con interés, explora materiales, interactúa con otros y expresa emociones e ideas; mientras el adulto cumple un rol de mediador y facilitador, asegurando condiciones de seguridad, tiempo, espacios y acompañamiento oportuno para enriquecer la experiencia. (MINEDU, 2024).

Dimensiones:

Planificación lúdica intencional

La planificación lúdica intencional se define como el proceso mediante el cual la docente organiza previamente la actividad de juego considerando propósito pedagógico, edad de los niños, materiales, tiempo, espacio, consignas, agrupamiento y forma de acompañamiento. Esta dimensión es necesaria porque las actividades lúdicas orientadas al desarrollo del vocabulario activo no pueden depender únicamente de la espontaneidad, aunque deben conservar la libertad expresiva propia del juego infantil. En niños de 3 años, la planificación debe prever objetos concretos, imágenes, cuentos breves, títeres, canciones, dramatizaciones y materiales manipulables que provoquen la necesidad de nombrar, pedir, describir o responder. La literatura sobre aprendizaje lúdico señala que el juego adquiere valor pedagógico cuando se vincula con metas de aprendizaje y con ambientes que favorecen la

exploración, la participación y la comunicación (Yee et al., 2022). En esta investigación, esta dimensión permite observar si la docente diseña actividades lúdicas con intención clara de promover palabras nuevas y usos orales contextualizados.

Participación lúdica e interacción

La participación lúdica e interacción se refiere al involucramiento activo del niño en el juego, expresado mediante acciones, gestos, palabras, elección de materiales, roles, colaboración con pares y respuestas a situaciones comunicativas. Esta dimensión es fundamental porque el vocabulario activo se evidencia cuando el niño usa palabras, no cuando solo las reconoce o escucha. En la edad de 3 años, la participación suele aparecer mediante frases breves, imitaciones, sonidos, señalamientos acompañados de palabras, diálogos sencillos y juego paralelo o asociativo. Por ello, el docente debe valorar todas las formas iniciales de comunicación y promover que el niño avance hacia expresiones verbales más claras. La pedagogía lúdica contemporánea destaca que el juego favorece la motivación, el compromiso y la construcción de aprendizajes cuando los niños participan con elección, curiosidad y alegría (Zosh et al., 2022). Esta dimensión se relaciona con la investigación porque permite verificar si la actividad lúdica genera oportunidades reales para que los niños usen vocabulario durante interacciones significativas.

Mediación pedagógica verbal

La mediación pedagógica verbal comprende las intervenciones de la docente durante la actividad lúdica para enriquecer el lenguaje infantil mediante preguntas abiertas, modelado de palabras, repetición significativa, ampliación de respuestas, descripciones, comentarios y reformulaciones. Esta dimensión es pertinente porque los niños de 3 años requieren apoyo adulto para pasar de palabras sueltas a expresiones con mayor intención comunicativa. En una actividad lúdica, la docente puede nombrar objetos, introducir vocabulario nuevo, repetir la palabra en diferentes contextos, relacionarla con acciones y animar al niño a usarla en el juego.

La evidencia sobre juego guiado resalta que la orientación flexible del adulto, combinada con la elección infantil, puede mejorar las oportunidades de aprendizaje y mantener el carácter lúdico de la experiencia (Skene et al., 2022). Esta dimensión sustenta la investigación porque permite valorar la calidad del acompañamiento docente para activar el uso oral de nuevas palabras durante el juego.

Evaluación y retroalimentación lúdica

La evaluación y retroalimentación lúdica se entiende como la observación sistemática de los desempeños infantiles durante el juego, con el propósito de identificar avances, dificultades y necesidades de apoyo en el uso del vocabulario. Esta dimensión es necesaria porque el desarrollo lingüístico de los niños de 3 años no se mide adecuadamente mediante pruebas rígidas, sino mediante situaciones naturales donde puedan hablar, señalar, repetir, describir, cantar, dramatizar o conversar. En contextos lúdicos, la docente puede registrar si el niño nombra objetos, usa palabras nuevas, responde preguntas, participa en diálogos o pronuncia de manera comprensible. Los estudios sobre evaluación en aprendizaje basado en el juego plantean que las prácticas evaluativas más pertinentes combinan observación, documentación pedagógica y retroalimentación integrada a la experiencia, evitando interrumpir la actividad infantil (Pyle et al., 2022). Esta dimensión se relaciona con la investigación porque permite recoger evidencias del desarrollo del vocabulario activo dentro de la misma actividad lúdica.

1.3.2. Variable dependiente

El vocabulario activo (también llamado vocabulario expresivo o productivo) es el conjunto de palabras y expresiones que el niño puede recuperar y usar de manera intencional en su habla para comunicar ideas, necesidades, emociones y conocimientos en situaciones reales. Se diferencia del vocabulario receptivo porque este último se refiere a palabras que el niño comprende, pero que todavía no necesariamente usa al hablar; por ello, el vocabulario activo

se observa cuando el niño produce verbalmente palabras adecuadas ante estímulos, conversaciones, cuentos o experiencias del aula.

Dimensiones del vocabulario activo

Ampliación léxica

La ampliación léxica se define como el incremento progresivo del conjunto de palabras que el niño puede usar oralmente para nombrar objetos, acciones, personas, animales, alimentos, emociones, cualidades y situaciones de su entorno. Esta dimensión es esencial porque el vocabulario activo supone disponibilidad de palabras para expresarse, no únicamente comprensión pasiva. En niños de 3 años, la ampliación léxica debe partir de experiencias concretas, cercanas y repetidas, como juegos con materiales, cuentos con imágenes grandes, canciones, dramatizaciones y rutinas del aula. La investigación sobre lenguaje en la primera infancia resalta que los años preescolares son decisivos para el desarrollo del vocabulario y que las interacciones de calidad en el aula pueden favorecer su adquisición (Yang et al., 2021). Esta dimensión se relaciona con la investigación porque permite observar si las actividades lúdicas incrementan el uso oral de palabras nuevas en situaciones de juego.

Los posibles indicadores de la ampliación léxica incluyen nombrar objetos del aula, identificar personajes de un cuento, mencionar acciones realizadas durante el juego, usar palabras para expresar emociones y repetir vocabulario nuevo con intención comunicativa. Esta dimensión se justifica porque, a los 3 años, el niño se encuentra en una etapa de rápido crecimiento lingüístico y necesita escuchar y usar palabras en contextos diversos para consolidarlas. Las revisiones recientes sobre expresión oral en educación inicial señalan que juegos, cuentos, canciones, pictogramas y actividades interactivas son estrategias eficaces para favorecer la adquisición de vocabulario y la interacción verbal en preescolares (Cunia Huamán,

2025). Esta dimensión sustenta la investigación porque vincula directamente la actividad lúdica con el aumento observable de palabras usadas por el niño.

Uso oral contextualizado

El uso oral contextualizado se refiere a la capacidad del niño para emplear palabras dentro de situaciones comunicativas con sentido, como pedir un objeto, describir una acción, responder una pregunta, participar en una dramatización o comentar una imagen. Esta dimensión es necesaria porque el vocabulario activo no se evidencia solo por decir palabras sueltas, sino por utilizarlas de acuerdo con una intención y un contexto. En niños de 3 años, el uso contextualizado puede manifestarse mediante frases breves, expresiones incompletas, combinaciones de palabra y gesto, respuestas sencillas o diálogos emergentes durante el juego. La evidencia sobre lenguaje infantil señala que las habilidades lingüísticas se relacionan con la interacción social, el bienestar y la participación en el contexto educativo, lo que refuerza la importancia de promover usos funcionales del lenguaje desde la primera infancia (Riad et al., 2023). Esta dimensión se relaciona con la investigación porque permite valorar si el niño usa palabras de manera funcional dentro de actividades lúdicas.

Los indicadores observables del uso oral contextualizado pueden incluir pedir turnos o materiales, nombrar lo que construye, explicar lo que hace, responder preguntas sobre un cuento, describir un personaje o usar palabras relacionadas con roles durante una dramatización. Esta dimensión requiere sustento pedagógico porque el vocabulario activo se consolida cuando el niño lo emplea en experiencias significativas y repetidas. Las conversaciones docentes de calidad, con vocabulario variado, explicaciones, preguntas y lenguaje vinculado a conceptos, se han asociado con el aprendizaje de vocabulario en aulas de preescolar y kindergarten (Farrow et al., 2025). Esta dimensión sustenta la investigación porque ayuda a verificar que las actividades lúdicas no solo expongan al niño a palabras, sino que generen oportunidades para usarlas en situaciones reales de comunicación.

Expresión verbal y pronunciación funcional

La expresión verbal y pronunciación funcional se entiende como la capacidad del niño para producir palabras, frases o mensajes breves con claridad progresiva, de modo que sus interlocutores puedan comprender lo que desea comunicar. En niños de 3 años, esta dimensión debe evaluarse con criterio evolutivo, pues pueden existir omisiones, sustituciones o simplificaciones propias de la edad. La finalidad pedagógica no es exigir pronunciación adulta, sino favorecer que el niño se anime a hablar, repita palabras significativas, module su voz, participe en canciones, rimas y juegos verbales, y mejore gradualmente la inteligibilidad de sus expresiones. Las revisiones sobre desarrollo del lenguaje en preescolares reconocen que el habla, la comunicación, el entorno afectivo y la interacción social influyen en la construcción de habilidades lingüísticas tempranas (Bejar Figueroa et al., 2025). Esta dimensión se relaciona con la investigación porque permite observar cómo el niño expresa verbalmente las palabras activadas durante las actividades lúdicas.

Los indicadores de esta dimensión pueden comprender pronunciar palabras conocidas durante juegos, repetir vocabulario nuevo después del modelado docente, cantar fragmentos de canciones, imitar sonidos de animales, decir el nombre de objetos y expresar mensajes breves con intención comunicativa. En el aula de 3 años, las actividades lúdicas con rimas, cuentos repetitivos, títeres y canciones son pertinentes porque ofrecen ritmo, repetición y apoyo gestual, facilitando que el niño practique la producción oral sin presión. La revisión hispanoamericana sobre expresión oral en educación inicial identificó estrategias como juegos lingüísticos, cuentos, pictogramas, canciones y actividades de imitación como recursos asociados a la mejora de articulación, pronunciación y expresión oral (Cunia Huamán, 2025). Esta dimensión sustenta la investigación porque permite evaluar el avance del vocabulario activo mediante producciones verbales comprensibles y funcionales.

Participación comunicativa en situaciones de juego, narración y diálogo

La participación comunicativa se define como la intervención del niño en intercambios orales con adultos y pares durante juegos, cuentos, canciones, dramatizaciones, diálogos guiados y rutinas del aula. Esta dimensión es necesaria porque el vocabulario activo se fortalece cuando el niño tiene oportunidades de hablar, escuchar, responder, preguntar, comentar y compartir significados. En niños de 3 años, participar comunicativamente puede significar responder con una palabra, repetir una frase, señalar y nombrar, intervenir en un cuento, dramatizar un personaje o expresar una preferencia durante el juego. Las investigaciones sobre lectura compartida han mostrado que las estrategias de interacción, preguntas, comentarios responsivos y lenguaje paralingüístico de la docente ayudan a sostener el interés y la participación oral de los niños (Weadman et al., 2022). Esta dimensión se relaciona con la investigación porque permite observar si las actividades lúdicas generan espacios reales de comunicación infantil.

Los indicadores de participación comunicativa pueden incluir intervenir espontáneamente, responder preguntas de la docente, comentar imágenes, dialogar con un compañero, asumir un rol en una dramatización, aportar ideas en una canción o narrar brevemente una experiencia. Esta dimensión es pedagógicamente pertinente porque el vocabulario activo no se desarrolla en silencio, sino en situaciones donde el niño se siente seguro para hablar. La lectura dialógica y la instrucción de vocabulario en contextos de aula han mostrado potencial para incrementar el vocabulario expresivo y receptivo cuando los niños participan en actividades compartidas con preguntas, repetición, explicación de palabras y diálogo (Kogan, 2026). Esta dimensión sustenta la investigación porque permite vincular el desarrollo del vocabulario activo con la participación oral del niño en juegos, cuentos y conversaciones guiadas.

Las bases teóricas pedagógicas revisadas permiten afirmar que las actividades lúdicas constituyen una estrategia pertinente para desarrollar el vocabulario activo en niños de 3 años,

siempre que sean planificadas, participativas, mediadas y evaluadas desde una lógica formativa. El aprendizaje basado en el juego aporta el sentido pedagógico de la experiencia lúdica; el enfoque sociocultural explica la función de la interacción y la mediación docente; el enfoque interaccionista del lenguaje oral justifica el uso del vocabulario en situaciones comunicativas reales; y la alfabetización emergente con lectura dialógica aporta estrategias concretas para enriquecer la oralidad infantil. En conjunto, estas bases sostienen que el vocabulario activo se desarrolla cuando el niño escucha palabras significativas, las relaciona con objetos o acciones, las repite en contextos afectivos y las utiliza para comunicarse con otros. Por ello, las dimensiones propuestas para ambas variables guardan coherencia con el título de la investigación, la edad de los participantes y la finalidad de fortalecer el uso oral espontáneo y contextualizado de palabras en el aula de educación inicial (Skene et al., 2022; Weadman et al., 2023).

Operativamente, la variable independiente actividades lúdicas se entendió como el conjunto de acciones pedagógicas planificadas por la docente para promover la participación de los niños de 3 años mediante juegos verbales, cuentos, canciones, dramatizaciones, tarjetas léxicas, imágenes y materiales concretos. Esta variable se valoró a partir de las dimensiones planificación de la actividad lúdica, participación lúdica, mediación pedagógica y evaluación de la actividad, considerando indicadores como la selección de materiales adecuados, la participación del niño, el uso de preguntas orientadoras, el modelado verbal y la retroalimentación durante el juego. Su aplicación permitió organizar una propuesta pedagógica orientada al desarrollo del vocabulario activo en situaciones comunicativas propias de educación inicial (MINEDU, 2025; Zosh et al., 2022).

1.3.2. Definiciones operativas.

Operativamente, la variable dependiente vocabulario activo se entendió como la capacidad del niño de 3 años para utilizar oralmente palabras conocidas y nuevas en situaciones

de juego, narración, diálogo, canciones, cuentos y dramatizaciones. Esta variable se midió mediante una guía de observación con escala ordinal, organizada en las dimensiones ampliación léxica, uso oral contextualizado, expresión verbal y pronunciación funcional, y participación comunicativa. Los indicadores permitieron observar si el niño nombra objetos o imágenes, usa palabras nuevas después del modelado docente, describe acciones, responde preguntas, pronuncia palabras de manera comprensible y participa verbalmente en situaciones lúdicas. De esta manera, la medición del vocabulario activo se centró en el uso funcional del lenguaje oral y no en la repetición mecánica de palabras aisladas (Weadman et al., 2023; Yang et al., 2021).

Tabla 1 . Operacionalización de la variable independiente: actividades lúdicas

Variable	Dimensión	Indicadores observables	Ítems sugeridos	Técnica / instrumento
Actividades lúdicas	Planificación lúdica intencional	• Define propósito de vocabulario activo. • Selecciona materiales concretos, seguros y pertinentes. • Organiza espacios y tiempos acordes con niños de 3 años. • Plantea consignas breves y comprensibles.	1. La actividad presenta un propósito comunicativo vinculado al vocabulario. 2. Los materiales favorecen exploración, juego simbólico y nombramiento. 3. La docente organiza el espacio, el tiempo y las consignas de forma adecuada a la edad.	Observación pedagógica / lista de cotejo. Escala ordinal: Inicio = 1; Proceso = 2; Logrado = 3
	Participación lúdica e interacción	• Participa activamente en el juego. • Explora objetos y asume roles sencillos. • Interactúa con pares y adultos. • Usa gestos o palabras para comunicar acciones, necesidades o roles.	4. El niño participa con interés en la actividad lúdica. 5. Interactúa con sus compañeros durante el juego. 6. Usa palabras, gestos o frases breves para comunicar lo que hace o necesita.	
	Mediación pedagógica verbal	• Formula preguntas abiertas y sencillas. • Modela palabras nuevas en contexto. • Amplía o reformula expresiones infantiles. • Relaciona palabras con objetos, acciones, imágenes o roles.	7. La docente modela palabras nuevas durante el juego. 8. La docente amplía las respuestas orales del niño sin interrumpir su iniciativa. 9. La docente usa preguntas o comentarios que promueven la expresión oral.	
	Evaluación y retroalimentación lúdica	• Observa avances y dificultades durante el juego. • Registra evidencias de participación oral. • Brinda retroalimentación positiva y comprensible. • Ajusta la actividad según las respuestas infantiles.	10. La docente registra evidencias del desempeño oral durante la actividad. 11. La docente brinda retroalimentación breve y positiva. 12. La docente ajusta preguntas, materiales o apoyos según las necesidades observadas.	
vocabulario activo	Ampliación léxica	• Nombra objetos o imágenes presentadas durante actividades lúdicas. • Menciona personas, animales o acciones vinculadas con cuentos, canciones o juegos.	1. Nombra objetos o imágenes presentadas durante el juego. 2. Menciona personas, animales o acciones relacionadas con la actividad.	Observación directa / guía de observación

		• Incorpora palabras nuevas después del modelado verbal de la docente. • Usa vocabulario relacionado con categorías cotidianas, como alimentos, juguetes, partes del cuerpo, colores o animales. • Reconoce y verbaliza emociones o cualidades simples relacionadas con la actividad.	3. Usa palabras nuevas después del modelado docente. 4. Agrupa o menciona palabras de una categoría cotidiana. 5. Expresa emociones o cualidades simples vinculadas con el juego.	Escala ordinal: Inicio = 1; Proceso = 2; Logrado = 3. Los resultados se agruparán en niveles bajo, medio y alto según baremo definido por el investigador
	Uso oral contextualizado	• Usa palabras para pedir materiales, ayuda, turnos o participación. • Describe brevemente objetos, imágenes, acciones o situaciones que observa. • Responde preguntas sencillas relacionadas con cuentos, juegos o canciones. • Relaciona palabras con roles o situaciones de dramatización. • Emplea vocabulario pertinente para comentar lo que hace, observa o necesita durante la actividad.	6. Usa palabras para solicitar objetos, ayuda o participación. 7. Describe brevemente lo que observa o realiza. 8. Responde preguntas sencillas sobre cuentos, juegos o canciones. 9. Emplea palabras relacionadas con el contexto del cuento, juego o dramatización. 10. Comenta oralmente lo que hace, observa o necesita durante la actividad.	
	Expresión verbal y pronunciación funcional	• Pronuncia palabras conocidas con claridad progresiva durante la actividad. • Repite o intenta producir vocabulario nuevo modelado por la docente. • Emite frases breves con intención comunicativa para expresar necesidades, ideas o acciones. • Acompaña el habla con gestos cuando necesita precisar su mensaje. • Produce mensajes orales comprensibles para la docente o sus compañeros, de acuerdo con su edad.	11. Pronuncia palabras conocidas durante juegos, canciones o cuentos. 12. Repite o intenta decir palabras nuevas modeladas por la docente. 13. Expresa frases breves para comunicar necesidades, ideas o acciones. 14. Usa gestos junto con palabras para precisar su mensaje. 15. Comunica mensajes orales comprensibles durante la actividad.	
	Participación comunicativa en juego,	• Responde preguntas sencillas formuladas por la docente durante cuentos o conversaciones guiadas.	16. Responde preguntas sencillas durante cuentos o conversaciones guiadas. 17. Comenta imágenes, personajes u objetos observados.	

	narración y diálogo	• Comenta imágenes, personajes, objetos o acciones observadas. • Participa en diálogos breves con sus pares durante el juego. • Asume roles comunicativos en juegos simbólicos, canciones o dramatizaciones. • Interviene espontáneamente con palabras o frases breves durante situaciones lúdicas y narrativas.	18. Participa en diálogos breves con sus compañeros durante el juego. 19. Usa palabras o frases al asumir roles en juegos o dramatizaciones. 20. Interviene espontáneamente en canciones, cuentos o actividades lúdicas.	
--	----------------------------	---	---	--

Capítulo II: Diseño Metodológico

2.1. Tipo, enfoque, nivel y diseño de investigación.

2.1.1. Tipo de investigación.

El tipo de investigación fue básica, porque se orientó a ampliar el conocimiento teórico sobre las actividades lúdicas y el vocabulario activo en niños de 3 años, sin buscar una aplicación tecnológica inmediata ni una intervención experimental directa. La investigación básica permitió profundizar en la comprensión de un fenómeno educativo a partir de conceptos, teorías y evidencias que explicaron su comportamiento en un contexto determinado. En este estudio, dicho tipo de investigación fue pertinente porque permitió describir las características del vocabulario activo y fundamentar una propuesta de actividades lúdicas ajustada a las necesidades del nivel inicial, considerando la edad, el desarrollo comunicativo y la participación oral de los niños (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

2.1.2. Enfoque de investigación.

El enfoque de la investigación fue cuantitativo, debido a que la información se recogió mediante indicadores observables y fue organizada en datos susceptibles de medición, valoración y análisis descriptivo. Este enfoque se caracterizó por trabajar con variables previamente definidas, instrumentos estructurados y procedimientos sistemáticos que permitieron representar el comportamiento del fenómeno estudiado mediante frecuencias, niveles o puntuaciones. En la presente tesis, el enfoque cuantitativo permitió registrar el nivel de vocabulario activo de los niños de 3 años a partir de una guía de observación o lista de cotejo, vinculada con dimensiones como ampliación léxica, uso oral contextualizado, pronunciación y participación comunicativa (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

2.1.3. Nivel de investigación.

El nivel de investigación fue descriptivo-propositivo, porque primero se describió la situación del vocabulario activo en los niños de 3 años y, con base en ese diagnóstico, se planteó una propuesta pedagógica sustentada en actividades lúdicas. El nivel descriptivo permitió

identificar propiedades, características o manifestaciones de una variable en un grupo específico, mientras que el componente propositivo orientó la formulación de una alternativa de mejora fundamentada en los resultados y en la teoría revisada. En este estudio, dicho nivel fue adecuado porque no se buscó comprobar causalidad, sino conocer cómo se manifestó el vocabulario activo y proponer actividades lúdicas pertinentes para favorecer su desarrollo en educación inicial (Arias y Covinos, 2021).

2.1.4. Diseño de investigación.

El diseño de investigación fue no experimental, ya que las variables no fueron manipuladas deliberadamente por la investigadora, sino observadas tal como se presentaron en el contexto educativo. En los diseños no experimentales, el investigador analiza los fenómenos en su ambiente natural, sin generar condiciones artificiales ni asignar grupos de control o experimentales. En esta tesis, el diseño fue pertinente porque se observó el vocabulario activo de los niños de 3 años en situaciones pedagógicas propias del aula y se utilizó la información obtenida para formular una propuesta de actividades lúdicas. Asimismo, el estudio asumió una orientación transversal, porque la recolección de datos se realizó en un momento determinado (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

2.2. Procedimiento a seguir en la investigación.

El procedimiento de la investigación se desarrolló de manera ordenada y coherente con el enfoque cuantitativo y el diseño no experimental. Primero, se revisó la literatura científica e institucional relacionada con actividades lúdicas, vocabulario activo y desarrollo del lenguaje oral en educación inicial. Luego, se organizó la matriz de operacionalización de variables y se elaboró el instrumento de recolección de datos según las dimensiones establecidas. Posteriormente, se solicitó la autorización de la institución educativa y el consentimiento informado de los padres o apoderados. Después, se aplicó la guía de observación a los 12 niños de 3 años y se procesaron los resultados mediante tablas descriptivas. Finalmente, con base en

los hallazgos, se diseñó una propuesta de actividades lúdicas orientada al desarrollo del vocabulario activo (Arias y Covinos, 2021).

2.3. Población, muestra y muestreo.

2.3.1. Población.

La población en una investigación estuvo constituida por el conjunto total de sujetos, casos o unidades que poseyeran características comunes y que resultaron pertinentes para responder al problema de estudio. En investigaciones cuantitativas, la población debió delimitarse de manera precisa, considerando criterios como edad, nivel educativo, institución, contexto y relación con las variables analizadas. En la presente tesis, la población estuvo conformada por 12 niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos, quienes constituyeron el grupo en el que se analizó el vocabulario activo y la pertinencia de las actividades lúdicas como propuesta pedagógica. Esta delimitación permitió trabajar con un grupo real, accesible y directamente vinculado con el propósito de la investigación (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Tabla 2 *Distribución de la población de niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos*

Sexo	Grupo	Total
Masculino	3 años	7
Femenino	3 años	5
Total		12

Nota. La tabla presenta la distribución de la población de niños de 3 años de la IEI N.º 234

2.3.2. Muestra.

La muestra fue una parte o subconjunto de la población que se seleccionó para recoger información y analizar el fenómeno de estudio; sin embargo, cuando la población fue pequeña y accesible, se pudo trabajar con todos sus integrantes. En este caso, la muestra estuvo conformada por los mismos 12 niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos, debido a que se consideró la totalidad de la población disponible. Por ello, la muestra pudo denominarse censal,

ya que no se eligió solo una parte del grupo, sino que se incluyó a todos los participantes que cumplieron con los criterios establecidos. Esta decisión permitió obtener información completa del grupo observado y fortaleció la coherencia metodológica del estudio (Arias y Covinos, 2021).

Tabla 3 *Distribución de la muestra de niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos*

Sexo	Grupo	Total
Masculino	3 años	7
Femenino	3 años	5
Total		12

Nota. La tabla presenta la distribución de la muestra de niños de 3 años que participaron en la investigación.

2.3.3. Muestreo.

El muestreo fue el procedimiento mediante el cual se determinó qué participantes formaron parte de la muestra de investigación. En los estudios cuantitativos, el muestreo puede ser probabilístico o no probabilístico, según la forma de selección y las posibilidades de generalización. En la presente tesis, se empleó un muestreo no probabilístico de tipo censal o por conveniencia, debido a que se trabajó con los 12 niños de 3 años disponibles en la IEI N.º 234 – Olmos. La selección respondió a criterios de accesibilidad, pertenencia al grupo de edad, matrícula en la institución y relación directa con el problema de investigación. Este tipo de muestreo fue pertinente porque la población fue pequeña y coincidió con la muestra (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.

2.4.1. Técnicas.

Las técnicas de recolección de datos fueron procedimientos sistemáticos que permitieron obtener información relevante sobre las variables de estudio. En una investigación cuantitativa, estas técnicas debieron guardar relación con los objetivos, el diseño metodológico y el tipo de información que se deseó registrar. Para esta tesis, la técnica principal fue la

observación, porque permitió identificar conductas verbales, expresiones orales, participación comunicativa y uso de palabras en situaciones pedagógicas propias de educación inicial. Mediante esta técnica, se registró el vocabulario activo de los niños de 3 años durante actividades lúdicas, juegos, canciones, cuentos, dramatizaciones, diálogos guiados e interacciones con sus compañeros y docente (Arias y Covinos, 2021).

2.4.2. Instrumentos.

Los instrumentos de recolección de datos fueron recursos estructurados que permitieron registrar de manera ordenada la información obtenida mediante una técnica. En el enfoque cuantitativo, los instrumentos debieron elaborarse a partir de dimensiones e indicadores observables, de modo que los datos pudieran ser valorados con criterios claros. En la presente investigación, el instrumento fue una guía de observación o lista de cotejo, diseñada según las dimensiones del vocabulario activo. Este instrumento permitió valorar indicadores relacionados con la ampliación léxica, el uso oral contextualizado, la pronunciación o expresión verbal y la participación comunicativa. Asimismo, fue sometido a revisión para garantizar su pertinencia, claridad y correspondencia con la edad de los niños (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

2.4.3. Equipos y materiales de recolección de datos.

Los equipos y materiales de recolección de datos cumplieron una función de apoyo durante la aplicación de la técnica y el registro de la información. En investigaciones educativas con niños pequeños, estos recursos debieron ser seguros, pertinentes, comprensibles y adecuados al nivel de desarrollo infantil. Para esta tesis, se utilizaron materiales pedagógicos propios de educación inicial, tales como cuentos, tarjetas léxicas, imágenes, títeres, canciones, objetos concretos, láminas, hojas de registro, lápices y recursos lúdicos que favorecieron la expresión oral. Estos materiales permitieron crear situaciones comunicativas naturales para observar el vocabulario activo de los niños (Arias y Covinos, 2021).

2.5. Aspectos éticos de la investigación.

Los aspectos éticos de la investigación se asumieron conforme a los principios de respeto, integridad científica, confidencialidad, beneficencia y responsabilidad en el tratamiento de la información. Antes de iniciar la recolección de datos, se solicitó la autorización de la IEI N.º 234 – Olmos y el consentimiento informado de los padres o apoderados, debido a que los participantes fueron menores de edad. Asimismo, se protegió la identidad de los niños mediante el anonimato y la codificación de los registros, evitando publicar nombres, imágenes o información sensible. Los datos obtenidos fueron utilizados únicamente con fines académicos y se resguardaron de manera responsable. Estas medidas permitieron garantizar el bienestar de los participantes y la integridad del proceso investigativo (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación [CONCYTEC], 2019)

Capítulo III: Resultados

Variable: Vocabulario Activo

Tabla 4 Ampliación léxica

INDICADORES		DESARROLLO ALCANZADO						TOTAL
		Inicio		Proceso		Logrado		
		fr	%	fr	%	fr	%	
01	Nombra objetos o imágenes presentadas durante el juego.	3	25	7	58,3	2	16,7	12
02	Menciona personas, animales o acciones relacionadas con la actividad	4	33,3	6	50	2	16,7	12
03	Usa palabras nuevas después del modelado docente.	3	25	7	58,3	2	16,7	12
04	Agrupar o menciona palabras de una categoría cotidiana.	4	33,3	6	50	2	16,7	12
05	Expresa emociones o cualidades simples vinculadas con el juego.	4	33,3	6	50	2	16,7	12
TOTAL		30%		53,3%		16,7%		100%

Nota: Resultados de la aplicación de la guía de observación

Interpretación:

Los resultados de la dimensión ampliación léxica evidenciaron que el mayor porcentaje de respuestas se ubicó en el nivel proceso, con 53,3%, seguido del nivel inicio, con 30,0%, y del nivel logrado, con 16,7%. Esto indicó que la mayoría de los niños se encontraba en una etapa intermedia respecto al uso de palabras para nombrar objetos, personas, animales, acciones, categorías cotidianas y emociones simples. Aunque algunos niños demostraron avances al incorporar palabras nuevas y verbalizar elementos vinculados con el juego, todavía se observó que una proporción importante necesitaba mayor estimulación para ampliar su vocabulario

activo. Por ello, se consideró necesario fortalecer actividades lúdicas con imágenes, canciones, cuentos, objetos concretos y modelado verbal permanente.

Tabla 5 Uso oral contextualizado

INDICADORES		DESARROLLO ALCANZADO						TOTAL
		Inicio		Proceso		Logrado		
		fr	%	fr	%	fr	%	
01	Usa palabras para solicitar objetos, ayuda o participación.	4	33,3	6	50	2	16,7	12
02	Describe brevemente lo que observa o realiza.	4	33,3	7	58,3	1	8,3	12
03	Responde preguntas sencillas sobre cuentos, juegos o canciones	6	50	5	41,7	1	8,3	12
04	Emplea palabras relacionadas con el contexto del cuento, juego o dramatización.	3	25	7	58,3	2	16,7	12
05	Comenta oralmente lo que hace, observa o necesita durante la actividad.	6	50	5	41,7	1	8,3	12
TOTAL		38,3%		50%		11,7%		100%

Nota: Resultados obtenidos de guía de observación

Interpretación:

Los resultados de la dimensión uso oral contextualizado mostraron predominio del nivel proceso, con 50,0%, seguido del nivel inicio, con 38,3%, y del nivel logrado, con 11,7%. Esta distribución permitió reconocer que los niños utilizaban algunas palabras en situaciones comunicativas concretas, como pedir ayuda, describir lo que observaban o relacionar palabras con cuentos, juegos y dramatizaciones; sin embargo, dicho uso todavía no era constante ni suficientemente autónomo. Los indicadores con mayor dificultad se relacionaron con responder preguntas sencillas y comentar oralmente lo que hacían, observaban o necesitaban durante la actividad. En consecuencia, se recomendó reforzar experiencias lúdicas que promuevan

diálogos guiados, preguntas simples, turnos de habla y participación verbal en contextos significativos.

Tabla 6 Expresión verbal y pronunciación funcional

INDICADORES		DESARROLLO ALCANZADO							
		Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL	
		fr	%	fr	%	fr	%		
01	Pronuncia palabras conocidas durante juegos, canciones o cuentos.	4	33,3	7	58,3	1	8,3	12	
02	Repite o intenta decir palabras nuevas modeladas por la docente.	5	41,7	6	50,0	1	8,3	12	
03	Expresa frases breves para comunicar necesidades, ideas o acciones.	4	33,3	6	50,0	2	16,7	12	
04	Usa gestos junto con palabras para precisar su mensaje	4	33,3	5	41,7	3	25,0	12	
05	Comunica mensajes orales comprensibles durante la actividad.	3	25,0	7	58,3	2	16,7	12	
TOTAL		33,3%		51,7%		15%		100%	

Nota: Resultados obtenidos de la aplicación de la guía de observación

Interpretación:

Los resultados de la dimensión expresión verbal y pronunciación funcional señalaron que el 51,7% de las observaciones se ubicó en el nivel proceso, mientras que el 33,3% correspondió al nivel inicio y el 15,0% al nivel logrado. Estos datos evidenciaron que la mayoría de los niños intentaba pronunciar palabras conocidas, repetir vocabulario modelado y emitir frases breves, aunque aún requería acompañamiento docente para lograr mayor claridad y seguridad al expresarse. El indicador con mejor desempeño relativo fue el uso de gestos junto con palabras

para precisar el mensaje, lo que mostró que los niños recurrían a recursos comunicativos complementarios propios de su edad. En ese sentido, se consideró pertinente continuar con actividades de repetición significativa, canciones, rimas, juegos verbales y dramatizaciones que favorezcan la producción oral comprensible.

Tabla 7 Participación comunicativa en juego, narración y diálogo

DESARROLLO ALCANZADO									
INDICADORES			Inicio		Proceso		Logrado		TOTAL
			fr	%	fr	%	fr	%	
01	Responde	preguntas sencillas durante cuentos o conversaciones guiadas.	3	25,0	7	58,3	2	16,7	12
02	Comenta	imágenes, personajes u objetos observados.	5	41,7	6	50,0	1	8,3	12
03	Participa en diálogos breves con sus compañeros durante el juego.		4	33,3	6	50,0	2	16,7	12
04	Usa palabras o frases al asumir roles en juegos o dramatizaciones.		6	50,0	5	41,7	1	8,3	12
05	Interviene espontáneamente en canciones, cuentos o actividades lúdicas.		3	25,0	7	58,3	2	16,7	12
TOTAL			35%		51,7%		13,3%		100%

Nota: Resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario de evaluación diagnóstica

Interpretación:

Los resultados de la dimensión participación comunicativa en juego, narración y diálogo mostraron que el 51,7% de las observaciones se ubicó en proceso, el 35,0% en inicio y el 13,3% en logrado. Esto permitió interpretar que los niños participaban verbalmente en algunas situaciones lúdicas y narrativas, especialmente cuando respondían preguntas sencillas o intervenían en canciones y cuentos; no obstante, todavía presentaban dificultades para asumir

roles comunicativos, comentar imágenes o sostener diálogos breves con sus compañeros. La presencia de un porcentaje considerable en inicio indicó la necesidad de generar más oportunidades de interacción oral con pares y adultos. Por ello, se sugirió fortalecer juegos simbólicos, conversaciones guiadas, lectura de imágenes, dramatizaciones y actividades donde el niño pueda hablar de manera espontánea y segura.

Tabla 8 Síntesis general de la variable vocabulario activo

Nivel	Frecuencia acumulada	Porcentaje
Inicio	82	34,2%
Proceso	124	51,7%
Logrado	34	14,2%
Total	240	100,0%

Nota. La frecuencia acumulada corresponde a 20 indicadores aplicados a 12 niños; por ello, el total de observaciones fue 240.

Interpretación:

A nivel general, la variable vocabulario activo presentó predominio del nivel proceso, con 51,7%, seguido del nivel inicio, con 34,2%, y del nivel logrado, con 14,2%. Este comportamiento estadístico mostró que los niños de 3 años se encontraban en una etapa de desarrollo progresivo del vocabulario activo, pues lograban usar algunas palabras y frases en contextos lúdicos, pero todavía requerían mediación docente, modelado verbal y oportunidades frecuentes de interacción oral. El porcentaje reducido en logrado evidenció que el uso autónomo, contextualizado y comprensible del vocabulario aún necesitaba ser fortalecido. Por tanto, los resultados justificaron la propuesta de actividades lúdicas orientadas a ampliar el léxico, mejorar el uso oral contextualizado, favorecer la expresión verbal funcional y promover la participación comunicativa en juegos, cuentos, canciones, diálogos y dramatizaciones.

Capítulo IV: Discusión de los Resultados.

El primer objetivo específico de esta investigación fue identificar el nivel de desarrollo del vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI N° 234 – Olmos – 2025. Los resultados de la evaluación diagnóstica de la variable vocabulario activo evidenciaron un predominio del nivel proceso, con 51,7%, seguido del nivel inicio, con 34,2%, y del nivel logrado, con 14,2%. Este comportamiento permitió interpretar que los niños de 3 años contaban con una base inicial de expresión oral, pero todavía requerían mediación pedagógica para usar palabras de manera autónoma, contextualizada y comprensible. Desde el marco teórico, este hallazgo resultó coherente con la idea de que el vocabulario activo no se desarrolla por repetición aislada, sino mediante interacciones significativas, modelado verbal, juego, narración, canciones y diálogo guiado. Por ello, los datos confirmaron la necesidad de una propuesta lúdica que ofreciera oportunidades frecuentes de comunicación oral y participación activa (Yang et al., 2021; Weadman et al., 2022).

En la dimensión ampliación léxica, el 53,3% se ubicó en proceso, el 30,0% en inicio y el 16,7% en logrado, lo cual mostró que la mayoría de niños nombraba algunos objetos, imágenes, animales, personas o acciones, pero aún necesitaba estímulos más constantes para incorporar palabras nuevas y relacionarlas con categorías cotidianas. Este resultado coincidió con Vázquez (2022), quien sostuvo que las actividades lúdicas favorecen la adquisición progresiva del lenguaje cuando respetan el ritmo de aprendizaje infantil y generan condiciones de expresión oral. Asimismo, Rodríguez (2024) encontró que los juegos de palabras, cuentos, canciones, pictogramas y recursos interactivos fortalecen la expresión oral en educación inicial. En consecuencia, los resultados indicaron que la ampliación léxica debía fortalecerse mediante materiales concretos, imágenes, juegos simbólicos y modelado verbal permanente (Vázquez, 2022; Rodríguez, 2024).

Respecto al uso oral contextualizado, el 50,0% se encontró en proceso, el 38,3% en inicio y el 11,7% en logrado. Esta dimensión reflejó que los niños podían emplear algunas palabras para pedir objetos, ayuda o participación; sin embargo, presentaban dificultades para responder preguntas sencillas y comentar oralmente lo que observaban, hacían o necesitaban. Este hallazgo se relacionó con el enfoque sociocultural del lenguaje, pues el vocabulario adquiere sentido cuando se usa en situaciones comunicativas reales con adultos y pares. En esa línea, Ochoa et al. (2023) resaltaron la importancia de ambientes ricos en estímulos verbales, mientras que López y Lescay (2023) señalaron que la comunicación temprana favorece la expresión de emociones, necesidades y saberes. Por ello, se justificó reforzar diálogos guiados, turnos de habla, cuentos conversados y juegos de dramatización (Ochoa et al., 2023; López y Lescay, 2023).

En la dimensión expresión verbal y pronunciación funcional, el 51,7% se ubicó en proceso, el 33,3% en inicio y el 15,0% en logrado. Estos datos señalaron que los niños intentaban pronunciar palabras conocidas, repetir vocabulario modelado y expresar frases breves, aunque todavía requerían acompañamiento para lograr mayor claridad y seguridad comunicativa. El uso de gestos junto con palabras evidenció una forma de apoyo expresivo propia de la edad, por lo que la valoración debía centrarse en la intención comunicativa y no en una pronunciación adulta perfecta. Este resultado coincidió con Vera et al. (2024), quienes destacaron que el juego puede favorecer el lenguaje expresivo cuando está acompañado por acciones psicopedagógicas pertinentes. También se relacionó con Arenas y Villena (2022), quienes reconocieron la importancia del vocabulario activo y la articulación fonética en educación inicial (Vera et al., 2024; Arenas y Villena, 2022).

En la dimensión participación comunicativa en juego, narración y diálogo, el 51,7% se ubicó en proceso, el 35,0% en inicio y el 13,3% en logrado. Este resultado mostró que los niños participaban en canciones, cuentos y respuestas sencillas, pero aún presentaban limitaciones

para comentar imágenes, dialogar con sus pares o asumir roles comunicativos en juegos simbólicos. La comparación con Sotomayor et al. (2022) permitió confirmar que los programas lúdicos favorecen el lenguaje expresivo porque generan interacción, espontaneidad y uso funcional de palabras. En síntesis, los resultados diagnósticos demostraron que el vocabulario activo se encontraba en desarrollo progresivo y que la propuesta de actividades lúdicas resultaba pertinente para ampliar el léxico, fortalecer el uso contextual de palabras, mejorar la expresión verbal funcional y promover la participación comunicativa en situaciones significativas de aprendizaje (Sotomayor et al., 2022; Castilla y López, 2022).

El segundo objetivo específico de la investigación consistió en sustentar teórica y metodológicamente la propuesta de actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos – 2025. A partir de las bases revisadas, se reconoció que la propuesta tuvo respaldo pedagógico pertinente, debido a que el juego fue comprendido como una experiencia intencional, activa y socialmente significativa. El aprendizaje basado en el juego y la pedagogía lúdica contemporánea permitieron sostener que los niños aprenden mejor cuando exploran, manipulan objetos, cantan, escuchan cuentos, dramatizan e interactúan con otros. Por ello, la propuesta se justificó porque buscó generar situaciones lúdicas donde el vocabulario apareciera en contextos cercanos y comunicativos, evitando la repetición mecánica de palabras (Yee et al., 2022; Zosh et al., 2022).

Desde el enfoque sociocultural, el sustento de la propuesta se fortaleció al considerar que el vocabulario activo se desarrolla mediante la interacción con adultos y pares. En este proceso, la docente cumplió una función mediadora al organizar ambientes, seleccionar materiales, formular preguntas sencillas, modelar palabras nuevas, ampliar respuestas y brindar retroalimentación durante el juego. Esta orientación fue coherente con la edad de los participantes, ya que a los 3 años la expresión oral suele manifestarse mediante palabras sueltas, frases breves, gestos y participaciones espontáneas. En consecuencia, las actividades lúdicas

ofrecieron oportunidades para nombrar, pedir, responder, comentar, asumir roles y expresar necesidades en situaciones reales de comunicación (Skene et al., 2022; Yang et al., 2021).

Metodológicamente, la propuesta se sustentó en dimensiones observables para ambas variables. En las actividades lúdicas se consideraron la planificación lúdica intencional, la participación e interacción, la mediación pedagógica verbal y la evaluación con retroalimentación lúdica. En el vocabulario activo se asumieron la ampliación léxica, el uso oral contextualizado, la expresión verbal y pronunciación funcional, y la participación comunicativa en juego, narración y diálogo. Esta organización permitió articular teoría, dimensiones e indicadores, asegurando coherencia entre el propósito de la investigación, la edad de los niños y los criterios de observación. Por tanto, se afirmó que la propuesta estuvo teórica y metodológicamente sustentada, pues integró cuentos, canciones, títeres, dramatizaciones, imágenes y diálogos guiados como recursos pertinentes para fortalecer el uso oral y contextualizado de palabras en educación inicial (MINEDU, 2025; Weadman et al., 2023).

El tercer objetivo específico de la investigación consistió en elaborar una propuesta de actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos – 2025, considerando las características propias de su edad, las necesidades identificadas en la evaluación diagnóstica y los fundamentos pedagógicos que sustentan el aprendizaje infantil. En ese sentido, la propuesta se sustentó en el aprendizaje basado en el juego, la pedagogía lúdica contemporánea, el enfoque sociocultural, la alfabetización emergente, la lectura dialógica y la oralidad enriquecida, debido a que estos enfoques reconocen que los niños aprenden y desarrollan su lenguaje cuando participan en experiencias activas, significativas, placenteras y mediadas por la interacción con adultos y pares. Por ello, las actividades lúdicas fueron organizadas a partir de la planificación lúdica intencional, la participación e interacción de los niños, la mediación pedagógica verbal de la docente y la

evaluación con retroalimentación lúdica, de manera que cada experiencia favoreciera el uso oral de palabras, la ampliación del léxico, la expresión verbal, la comunicación espontánea y la participación en juegos, cuentos, canciones, dramatizaciones y diálogos adecuados al nivel de educación inicial.

Capítulo V: Propuesta

4.1. Denominación:

Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI n° 234 – Olmos – 2025.

Datos generales

Aspecto	Descripción
Título de la tesis	Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos – 2025
Denominación de la propuesta	“Jugando con palabras: escucho, nombro, digo y cuento”
Población beneficiaria	Niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos
Duración sugerida	12 sesiones lúdicas, de 30 a 35 minutos cada una
Variable que fortalece	Vocabulario activo
Estrategia central	Actividades lúdicas con cuentos, canciones, imágenes, títeres, tarjetas léxicas, juegos simbólicos, rimas, dramatizaciones y diálogos guiados
Enfoques de sustento	Aprendizaje basado en el juego, pedagogía lúdica contemporánea, enfoque sociocultural, alfabetización emergente, lectura dialógica y oralidad enriquecida

4.2. Fundamentación

La propuesta se fundamenta en los resultados de la evaluación diagnóstica, los cuales mostraron que el vocabulario activo de los niños se encontraba principalmente en proceso. Esta situación hizo necesario diseñar actividades lúdicas orientadas a transformar las palabras en experiencias de uso real, pues los niños no solo necesitaban escuchar vocablos nuevos, sino emplearlos dentro de juegos, cuentos, canciones, dramatizaciones y conversaciones guiadas. En ese sentido, la propuesta busca que el niño amplíe su léxico, use palabras en contexto, mejore progresivamente su expresión verbal y participe en intercambios comunicativos breves, respetando su edad, ritmo de desarrollo y necesidad de aprender mediante experiencias afectivas y significativas.

Desde el aprendizaje basado en el juego y la pedagogía lúdica contemporánea, las actividades fueron concebidas como experiencias planificadas con intención comunicativa, no como juegos aislados. La evidencia sobre el juego guiado resalta que la orientación flexible del adulto, combinada con la participación activa del niño, puede favorecer aprendizajes específicos y mantener el carácter lúdico de la experiencia (Skene et al., 2022). En la propuesta, cada sesión parte de una situación atractiva, como una caja sorpresa, un cuento con títeres, una canción, una dramatización o un juego de roles, para provocar la necesidad de hablar y usar palabras nuevas en un contexto significativo.

El enfoque sociocultural e interaccionista sostiene que el lenguaje infantil se desarrolla en interacción con adultos, pares y contextos culturalmente significativos. En el aula de 3 años, la docente cumple un rol mediador cuando modela palabras, formula preguntas sencillas, amplía las respuestas del niño, relaciona vocabulario con objetos visibles y brinda retroalimentación afectiva durante el juego. La calidad de la interacción docente-niño se vincula con el desarrollo del vocabulario infantil, debido a que el adulto ofrece input lingüístico, andamiaje y oportunidades de uso verbal durante las actividades de aprendizaje (Yang et al., 2021).

Asimismo, la propuesta se apoya en la alfabetización emergente, la lectura dialógica y la oralidad enriquecida, enfoques que promueven el desarrollo oral antes del aprendizaje formal de la lectura y escritura. La lectura compartida, cuando incluye preguntas, comentarios, repetición de palabras y participación del niño, favorece el lenguaje oral y las habilidades iniciales de alfabetización (Weadman et al., 2023). Por ello, el programa incorpora cuentos con imágenes, títeres, lectura de láminas, canciones, rimas, juegos verbales y diálogos guiados para que el niño escuche, repita, comprenda y use vocabulario de forma espontánea.

La propuesta también guarda relación con el enfoque curricular de educación inicial, porque respeta el juego, la exploración, la interacción y la comunicación como formas propias de aprendizaje en la primera infancia. El Programa Curricular de Educación Inicial plantea orientaciones para organizar ambientes, materiales, interacciones y experiencias pedagógicas acordes con las características de los niños del nivel (Ministerio de Educación, 2025). En consecuencia, la propuesta articula planificación lúdica intencional, participación e interacción, mediación pedagógica verbal y evaluación con retroalimentación lúdica.

4.3. Objetivos de la propuesta

Objetivo general:

Desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos mediante actividades lúdicas planificadas, participativas, mediadas verbalmente y evaluadas de manera formativa.

Objetivos específicos:

Fortalecer la ampliación léxica mediante juegos con objetos, imágenes, cuentos y canciones.

Promover el uso oral contextualizado de palabras en situaciones de juego, dramatización y diálogo; favorecer la expresión verbal y pronunciación funcional mediante rimas, repetición significativa, canciones y juegos verbales.

Estimular la participación comunicativa en cuentos, juegos simbólicos, diálogos guiados y dramatizaciones.

4.4. Principios didácticos de la propuesta

Principio	Aplicación en la propuesta
Juego con intención pedagógica	Cada actividad conserva el disfrute infantil, pero incorpora un propósito comunicativo relacionado con el vocabulario activo.
Oralidad contextualizada	Las palabras se trabajan dentro de situaciones reales de comunicación, no como repetición mecánica.
Mediación docente afectiva	La docente modela, pregunta, amplía, repite y retroalimenta sin interrumpir la iniciativa del niño.
Material concreto y visual	Se utilizan objetos, imágenes, tarjetas, títeres y cuentos para relacionar palabra, significado y acción.
Participación gradual	Se aceptan palabras sueltas, gestos, frases breves e intentos de pronunciación como parte del desarrollo infantil.
Evaluación formativa	La observación se realiza durante el juego, registrando avances reales sin generar presión en el niño.

4.5. Organización metodológica de cada sesión

Fase	Descripción metodológica
Inicio lúdico	La docente presenta una situación motivadora: caja sorpresa, canción, títere, lámina, objeto concreto o cuento breve. Se activa el vocabulario previo con preguntas sencillas.
Exploración y juego	Los niños manipulan materiales, observan imágenes, participan en canciones, juegos simbólicos o dramatizaciones. La docente escucha, acompaña y permite la iniciativa infantil.
Mediación verbal	La docente modela palabras nuevas, repite vocabulario, amplía respuestas, formula preguntas breves y relaciona las palabras con objetos, acciones o emociones.
Participación comunicativa	Los niños nombran, piden, describen, comentan, responden, asumen roles o participan en diálogos breves de acuerdo con sus posibilidades expresivas.
Cierre y retroalimentación	Se recuperan palabras aprendidas mediante una canción, pregunta, tarjeta o gesto. La docente brinda retroalimentación positiva y registra evidencias en la guía de observación.

4.6. Plan de actividades lúdicas de la propuesta

N.º	Sesión	Dimensión priorizada	Propósito comunicativo	Evidencia central
1	La caja mágica de palabras	Ampliación léxica	Que los niños nombren objetos cercanos del aula y del hogar, relacionando la palabra con el objeto, su uso y alguna característica sencilla.	Dice o intenta decir el nombre de al menos un objeto de la caja mágica.

N.º	Sesión	Dimensión priorizada	Propósito comunicativo	Evidencia central
2	Animales que hablan		Que los niños nombren animales, imiten sus sonidos y mencionen acciones sencillas relacionadas con ellos.	Nombra o intenta nombrar un animal y una acción sencilla asociada.
3	La ruleta de colores y emociones		Que los niños usen palabras relacionadas con colores, emociones y cualidades simples a partir de imágenes y gestos.	Dice o intenta decir palabras como feliz, triste, grande, pequeño u otro término trabajado.
4	La tienda de palabras	Uso oral contextualizado	Que los niños usen palabras o frases breves para pedir objetos, ayuda, turnos o participación dentro de un juego simbólico de tienda.	Pide un objeto con palabra, frase breve o palabra acompañada de gesto.
5	¿Qué estoy haciendo?		Que los niños describan brevemente acciones observadas o realizadas durante un juego de movimiento e imitación.	Menciona una acción realizada por él o por un compañero.
6	Mi cuento tiene palabras		Que los niños respondan preguntas sencillas sobre personajes, objetos y acciones de un cuento breve con imágenes.	Contesta con palabra, gesto o frase breve ante preguntas sobre personajes, objetos o acciones.
7	Eco de palabras nuevas	Expresión verbal y pronunciación funcional	Que los niños repitan o intenten producir palabras nuevas modeladas por la docente, acompañándolas con gestos y movimientos.	Produce oralmente una palabra nueva o una aproximación comprensible.

N.º	Sesión	Dimensión priorizada	Propósito comunicativo	Evidencia central
8	Cantamos y nombramos		Que los niños pronuncien palabras conocidas y nuevas dentro de canciones cortas, rimas y movimientos corporales.	Dice palabras de la canción con claridad progresiva o aproximación comprensible.
9	Títere, dime una frase		Que los niños expresen frases breves para comunicar necesidades, ideas o acciones mediante diálogo con un títere.	Usa una frase corta o combinación de palabra y gesto para comunicarse.
10	Veó, veó y lo cuento	Participación comunicativa en juego, narración y diálogo	Que los niños comenten imágenes, personajes, objetos y acciones observadas en una lámina grande.	Menciona o intenta mencionar un elemento de la lámina y alguna acción o cualidad.
11	Jugamos a ser...		Que los niños usen palabras o frases al asumir roles en juegos simbólicos y dramatizaciones sencillas.	Emplea vocabulario relacionado con el personaje o situación representada.
12	Mi pequeño diálogo		Que los niños participen en diálogos breves con sus pares y la docente usando palabras o frases funcionales.	Realiza un intercambio oral simple con un par o con la docente.

4.7. Desarrollo detallado de las sesiones

Sesión 1. La caja mágica de palabras

Área curricular	Comunicación
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño	Expresa sus necesidades, emociones e intereses al interactuar con personas de su entorno; utiliza palabras de uso frecuente, gestos y movimientos corporales con intención comunicativa, de acuerdo con el desempeño esperado para 3 años en el área de Comunicación (MINEDU, 2025).
Dimensión	Ampliación léxica
Propósito de la sesión	Que los niños nombren objetos cercanos del aula y del hogar, relacionando la palabra con el objeto, su uso y alguna característica sencilla.
Vocabulario sugerido	caja, sorpresa, pelota, taza, cuchara, carro, muñeco, fruta, grande, pequeño, rojo, rueda, toma, come, juega.
Materiales	Caja decorada, objetos reales del aula y del hogar: pelota, taza, cuchara, muñeco, carro, fruta de juguete, peine, zapato pequeño; tarjetas con imágenes; manta o mesa baja.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Nombra objetos o imágenes presentadas durante el juego.	Dice o intenta decir el nombre de al menos un objeto de la caja mágica.
Usa palabras nuevas después del modelado docente.	Repite o incorpora una palabra modelada por la docente durante la actividad.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Planificación lúdica intencional	La docente inicia con una caja cubierta y la coloca al centro del aula para despertar curiosidad. Se sienta a la altura de los niños, mueve la caja con suavidad y pregunta con tono expresivo: “¿Qué habrá dentro de la caja mágica?”. Luego explica que cada niño descubre un objeto, lo toca, lo observa y dice su nombre o intenta decirlo. La docente prepara objetos conocidos y seguros, seleccionados por su cercanía a la vida cotidiana, porque estos facilitan la relación entre palabra, significado y experiencia concreta.
Participación e interacción de los niños	Los niños participan uno por uno, se acercan a la caja, introducen la mano y extraen un objeto. Cada niño lo manipula, lo muestra a sus compañeros y expresa lo que sabe: puede decir una palabra, señalar, repetir después de la docente o acompañar su respuesta con gestos. Los compañeros observan, escuchan y también pueden repetir el nombre del objeto. La docente permite que el niño explore antes de responder, evitando presionarlo, y reconoce como participación válida la palabra suelta, el intento de pronunciación, el gesto acompañado de sonido o la frase breve.

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Mediación pedagógica verbal de la docente La docente modela el vocabulario con claridad: “Es una pelota. La pelota rueda. Es una pelota roja”. Si el niño dice “pota” o solo señala, la docente amplía sin corregir de manera rígida: “Sí, es una pelota; tú tienes la pelota”. Luego formula preguntas sencillas: “¿Qué es?”, “¿para qué sirve?”, “¿es grande o pequeño?”. También invita a los niños a repetir palabras clave, a relacionar el objeto con una acción y a usar frases breves como “quiero pelota”, “tengo taza” o “es rojo”.	
Evaluación con retroalimentación lúdica Al cierre, la docente coloca tres objetos frente al grupo y pregunta cuáles recuerdan. Los niños mencionan una palabra, eligen el objeto que más les gustó o repiten una frase breve. La docente brinda retroalimentación positiva: “Hoy nombraste pelota y cuchara; cada vez dices más palabras”. Registra en la guía si el niño nombra objetos, intenta repetir palabras nuevas, usa alguna cualidad y participa oralmente durante el juego.	

Sesión 2. Animales que hablan

Área curricular	Comunicación
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño	Deduce y comenta características de animales y personajes en cuentos, rimas o situaciones orales sencillas, utilizando palabras frecuentes,

	gestos y movimientos corporales según sus posibilidades expresivas (MINEDU, 2025).
Dimensión	Ampliación léxica
Propósito de la sesión	Que los niños nombren animales, imiten sus sonidos y mencionen acciones sencillas relacionadas con ellos.
Vocabulario sugerido	perro, gato, pato, vaca, gallina, conejo, ladra, maúlla, salta, corre, come, duerme, grande, pequeño.
Materiales	Títeres o figuras de animales: perro, gato, pato, vaca, gallina, conejo; láminas grandes; caja o bolsa de animales; canción breve de animales.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Menciona animales o acciones relacionadas con la actividad.	Nombra o intenta nombrar un animal y una acción sencilla asociada.
Participa verbalmente o con sonidos durante el juego.	Imita sonidos o usa palabras para intervenir en la actividad de animales.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Planificación lúdica intencional La docente organiza el espacio en semicírculo y presenta una bolsa con animales de juguete. Antes de mostrarlos, canta una canción corta de saludo a los animales y realiza	

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
	sonidos para provocar la atención del grupo. Luego explica que los animales visitan el aula para que los niños los nombren, imiten sus sonidos y digan qué hacen. La planificación considera animales conocidos por los niños, porque el vocabulario se activa con mayor facilidad cuando parte de experiencias cercanas y visuales.
Participación e interacción de los niños	Los niños observan cómo aparece cada animal y participan imitando sonidos, movimientos y acciones. Cuando sale el perro, los niños pueden decir “guau”, “perro” o hacer el gesto de caminar; cuando aparece el conejo, saltan suavemente y repiten “salta”. La actividad permite participación corporal y verbal, de modo que los niños con menor seguridad oral puedan iniciar mediante sonidos y gestos, avanzando progresivamente hacia palabras y frases breves.
Mediación pedagógica verbal de la docente	La docente modela palabras y acciones: “Este es el perro; el perro ladra; el perro corre”. Luego pregunta: “¿Quién es?”, “¿qué sonido hace?”, “¿qué hace el conejo?”. Si el niño responde con sonido, la docente completa: “Sí, hace guau, es el perro”. También promueve comparaciones simples: “La vaca es grande; el pato es pequeño”. Durante el juego, la docente repite las palabras en distintos momentos para favorecer fijación y uso oral.
Evaluación con retroalimentación lúdica	En el cierre, cada niño elige un animal y dice su nombre o su sonido. La docente invita a recordar acciones: “¿Quién salta?”, “¿quién vuela?”, “¿quién corre?”. La retroalimentación se brinda en forma afectiva y breve: “Dijiste gato y maúlla; muy bien, estás usando nuevas palabras”. La docente registra si el niño menciona animales, imita sonidos con intención comunicativa y asocia palabras con acciones.

Sesión 3. La ruleta de colores y emociones

Área curricular	Comunicación
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño considerado	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personajes, objetos o situaciones cotidianas, y expresa emociones o intereses mediante palabras frecuentes, gestos, miradas y movimientos corporales (MINEDU, 2025).
Dimensión	Ampliación léxica
Propósito de la sesión	Que los niños usen palabras relacionadas con colores, emociones y cualidades simples a partir de imágenes y gestos.
Vocabulario sugerido	rojo, azul, amarillo, verde, feliz, triste, enojado, asustado, grande, pequeño, bonito, suave.
Materiales	Ruleta de cartón con colores y caritas emocionales, tarjetas de objetos, imágenes de niños felices, tristes, asustados o enojados; espejo pequeño; stickers o figuras.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Reconoce y verbaliza emociones o cualidades simples.	Dice o intenta decir palabras como feliz, triste, grande, pequeño u otro término trabajado.
Usa vocabulario relacionado con categorías cotidianas.	Menciona colores o cualidades al observar objetos o tarjetas.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Planificación lúdica intencional	La docente presenta una ruleta colorida y explica que cada giro trae una palabra para decir, mirar o representar. Ubica las tarjetas en un lugar visible y muestra las caritas de emoción. La planificación vincula colores, cualidades y emociones simples porque son palabras cercanas a los niños de 3 años y pueden expresarse mediante gestos, movimientos y palabras breves.
Participación e interacción de los niños	Los niños giran la ruleta por turnos. Si aparece un color, buscan un objeto del aula que tenga ese color y lo nombran con apoyo: “rojo”, “azul” o “pelota roja”. Si aparece una emoción, observan la tarjeta, hacen el gesto frente al espejo y dicen “feliz”, “triste” o “enojado”. La interacción se da cuando los demás niños observan, imitan y comentan lo que el compañero representa.
Mediación pedagógica verbal de la docente	La docente modela frases breves: “Estoy feliz”, “la pelota es roja”, “el oso es grande”. También amplía respuestas: si el niño dice “rojo”, la docente responde: “Sí, es un carro

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
	rojo”. Si el niño solo señala, la docente ofrece la palabra y lo invita a repetir sin presión. En todo momento, utiliza entonación clara y refuerza el significado con gestos y objetos visibles.
Evaluación con retroalimentación lúdica Para cerrar, la docente muestra tres tarjetas y pregunta: “¿Qué color es?”, “¿cómo está el niño?”. Los niños responden con palabra, gesto o frase breve. La retroalimentación reconoce el avance individual: “Hoy dijiste feliz y rojo; esas son palabras nuevas”. La docente registra si el niño reconoce y verbaliza colores, emociones o cualidades simples vinculadas con la actividad.	

Sesión 4. La tienda de palabras

Área curricular	Comunicación
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño	Expresa necesidades e intereses al interactuar con personas de su entorno escolar, utilizando palabras de uso frecuente, gestos, miradas y diversos volúmenes de voz con intención de pedir, informar o agradecer (MINEDU, 2025).
Dimensión	Uso oral contextualizado

Propósito de la sesión	Que los niños usen palabras o frases breves para pedir objetos, ayuda, turnos o participación dentro de un juego simbólico de tienda.
Vocabulario sugerido	quiero, dame, por favor, gracias, manzana, plátano, pan, leche, jugo, bolsa, comprar, vender.
Materiales	Canasta, frutas y alimentos de juguete, bolsas pequeñas, tarjetas de productos, monedas de cartón, mesa para tienda, mandil o gorro sencillo.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Usa palabras para solicitar objetos, ayuda o participación.	Pide un objeto con palabra, frase breve o palabra acompañada de gesto.
Emplea vocabulario pertinente al contexto del juego.	Usa palabras propias de la tienda, como comprar, vender, quiero, gracias o nombres de productos.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Planificación lúdica intencional La docente organiza un pequeño espacio de tienda con alimentos de juguete y tarjetas. Presenta la situación lúdica diciendo que el aula se convierte en una tienda donde todos pueden comprar y vender usando palabras amables. La actividad se planifica para que los	

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
	niños necesiten hablar con un propósito real: pedir, elegir, agradecer y nombrar objetos de consumo cotidiano.
Participación e interacción de los niños Los niños asumen turnos como compradores y vendedores. Un niño elige un producto y dice “quiero pan” o señala el producto mientras intenta nombrarlo. Otro niño entrega el producto y puede decir “toma” o “gracias”. La docente favorece la participación en parejas o grupos pequeños para que todos tengan oportunidad de usar palabras en contexto. El juego permite que los niños combinen lenguaje oral, gesto y acción de manera natural.	
Mediación pedagógica verbal de la docente La docente modela expresiones funcionales: “Quiero una manzana, por favor”, “gracias”, “dame pan”. Si el niño dice solo “pan”, la docente amplía: “quiero pan”. También formula preguntas concretas: “¿Qué quieres comprar?”, “¿quieres manzana o plátano?”, “¿qué le dices al vendedor?”. La mediación se realiza con tono afectivo y sin interrumpir el juego, para mantener la espontaneidad.	
Evaluación con retroalimentación lúdica Al finalizar, la docente pregunta qué compraron y muestra algunos productos para que los niños los nombren. Brinda retroalimentación positiva sobre el uso de palabras funcionales: “Pediste plátano y dijiste gracias; eso ayuda a conversar”. Registra si el niño solicita objetos, usa vocabulario pertinente y participa en un intercambio comunicativo breve.	

Sesión 5. ¿Qué estoy haciendo?

Área curricular	Comunicación
-------------------------------	---------------------

Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño considerado	Da cuenta de algunas experiencias y acciones al interactuar con personas de su entorno, utilizando palabras frecuentes, gestos, movimientos corporales y volumen de voz según su intención comunicativa (MINEDU, 2025).
Dimensión	Uso oral contextualizado
Propósito de la sesión	Que los niños describan brevemente acciones observadas o realizadas durante un juego de movimiento e imitación.
Vocabulario sugerido	salta, corre, come, duerme, baila, lava, pinta, camina, rápido, lento.
Materiales	Tarjetas de acciones: saltar, comer, dormir, correr, lavar, pintar, bailar; objetos de apoyo; música suave; espacio libre.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Planificación lúdica intencional	

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
	La docente selecciona tarjetas con acciones familiares y prepara un espacio seguro para moverse. Explica que cada niño observa una tarjeta o recibe una indicación y representa la acción con el cuerpo, mientras los demás intentan decir qué hace. La planificación favorece el uso de verbos porque los niños de 3 años necesitan palabras para expresar acciones que realizan y observan.
	Participación e interacción de los niños Un niño realiza una acción, como saltar o dormir, y los demás observan. La docente pregunta: “¿Qué está haciendo?”. Los niños responden con una palabra, sonido o gesto; luego todos repiten la acción y la palabra. La actividad se desarrolla de forma dinámica y breve, alternando movimiento y expresión oral para mantener la atención y facilitar el aprendizaje significativo.
	Mediación pedagógica verbal de la docente La docente modela el verbo en presente: “Él salta”, “ella duerme”, “nosotros bailamos”. Si el niño dice “salta” o solo imita, la docente amplía: “Sí, Juan salta alto”. También ofrece opciones: “¿corre o duerme?”, para ayudar a los niños que necesitan apoyo. La mediación verbal se acompaña de gestos y repetición significativa, articulando palabra, acción y contexto.
	Evaluación con retroalimentación lúdica En el cierre, la docente muestra tres tarjetas y pide a los niños que digan la acción o la representen. Luego felicita los intentos: “Hoy dijiste corre, salta y baila”. Registra si el niño describe brevemente lo que observa o realiza y si responde preguntas relacionadas con acciones durante el juego.

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Describe brevemente lo que observa o realiza.	Menciona una acción realizada por él o por un compañero.
Responde preguntas sencillas durante el juego.	Contesta con palabra o frase breve ante preguntas sobre la acción representada.

Sesión 6. Mi cuento tiene palabras

Área curricular	Comunicación
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en cuentos, anécdotas o rimas orales; comenta lo que le gusta o disgusta a partir de sus experiencias y del contexto (MINEDU, 2025).
Dimensión	Uso oral contextualizado
Propósito de la sesión	Que los niños respondan preguntas sencillas sobre personajes, objetos y acciones de un cuento breve con imágenes.

Vocabulario sugerido	cuento, niño, casa, perro, come, duerme, corre, feliz, triste, grande, pequeño.
Materiales	Cuento breve con imágenes grandes, títeres de personajes, tarjetas de palabras clave, alfombra de lectura, campanita o recurso sonoro.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Responde preguntas sencillas sobre cuentos.	Contesta con palabra, gesto o frase breve ante preguntas sobre personajes, objetos o acciones.
Emplea palabras relacionadas con el contexto del cuento.	Usa palabras del cuento durante o después de la narración.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Planificación lúdica intencional La docente presenta el cuento mostrando la portada y pregunta qué creen que aparece en la historia. Ubica a los niños en semicírculo para que todos vean las imágenes. La planificación prioriza un texto breve, repetitivo y visual, porque los niños de 3 años comprenden mejor cuando la palabra se acompaña de imagen, gesto y entonación.	
Participación e interacción de los niños	

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
	Durante la narración, la docente muestra cada imagen y permite que los niños digan nombres, sonidos o frases breves. Cuando aparece un personaje, los invita a saludarlo; cuando ocurre una acción, los anima a representarla. Los niños participan respondiendo preguntas simples, repitiendo palabras del cuento y comentando lo que observan. El cuento se convierte en una situación lúdica de diálogo, no solo de escucha pasiva.
	Mediación pedagógica verbal de la docente La docente utiliza lectura dialógica: pregunta “¿Quién es?”, “¿qué hace?”, “¿cómo está?”. Luego modela y amplía: “Es un perro. El perro corre. El perro está feliz”. Si el niño responde con una palabra, la docente la valora y la transforma en una frase breve. Además, repite palabras clave en distintos momentos y las vincula con los títeres para reforzar el significado.
	Evaluación con retroalimentación lúdica Para cerrar, la docente muestra tres tarjetas del cuento y pregunta cuál recuerdan. Los niños mencionan personajes, objetos o acciones. La retroalimentación destaca el intento comunicativo: “Escuchaste el cuento y dijiste perro corre; estás contando con palabras”. Se registra si responde preguntas sencillas, comenta imágenes y usa vocabulario relacionado con el cuento.

Sesión 7. Eco de palabras nuevas

Área curricular	Comunicación
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza

	recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño	Utiliza palabras de uso frecuente, gestos, señas, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de comunicar, pedir, informar o participar en interacciones del aula (MINEDU, 2025).
Dimensión	Expresión verbal y pronunciación funcional
Propósito de la sesión	Que los niños repitan o intenten producir palabras nuevas modeladas por la docente, acompañándolas con gestos y movimientos.
Vocabulario sugerido	mariposa, tambor, globo, sombrero, zapato, rápido, lento, fuerte, suave.
Materiales	Tarjetas léxicas con imágenes grandes, títere eco, tambor o pandereta, tarjetas de acción y objetos concretos.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Repite o intenta decir palabras nuevas modeladas por la docente.	Produce oralmente una palabra nueva o una aproximación comprensible.
Pronuncia palabras conocidas con claridad progresiva.	Dice palabras familiares durante el juego de eco con apoyo o autonomía.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Planificación lúdica intencional La docente presenta al “títere eco”, un personaje que repite palabras con alegría. Explica que cuando el títere dice una palabra, los niños la escuchan, la miran en la tarjeta y la repiten como eco, acompañando la voz con un gesto. La planificación considera palabras cercanas pero retadoras, de modo que los niños practiquen pronunciación sin sentirse evaluados de forma rígida.	
Participación e interacción de los niños La docente muestra una tarjeta, dice la palabra lentamente y el títere la repite de manera divertida. Luego invita al grupo a repetirla en coro, en voz suave, en voz fuerte o con palmas. Algunos niños repiten de manera individual si desean hacerlo. La participación es flexible; el niño puede intentar una parte de la palabra, acompañarla con gesto o repetir después de escuchar a sus compañeros.	
Mediación pedagógica verbal de la docente La docente articula con claridad, segmenta cuando es necesario y refuerza sin corregir de manera negativa: “Escuché que dijiste ma-po-sa; vamos otra vez: mariposa”. También vincula palabra e imagen: “La mariposa vuela”, “el tambor suena fuerte”. Formula preguntas simples para contextualizar: “¿Dónde está el globo?”, “¿cómo suena el tambor?”.	
Evaluación con retroalimentación lúdica En el cierre, cada niño elige una tarjeta y dice o intenta decir la palabra. La docente ofrece retroalimentación afectiva: “Lo intentaste muy bien; dijiste globo y lo señalaste”. Registra si el niño repite palabras nuevas modeladas, pronuncia palabras conocidas y produce mensajes comprensibles de acuerdo con su edad.	

Sesión 8. Cantamos y nombramos

Área curricular	Comunicación
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño	Expresa intereses y experiencias mediante palabras frecuentes, gestos, movimientos corporales y diversos tonos de voz al participar en canciones, rimas o juegos orales (MINEDU, 2025).
Dimensión	Expresión verbal y pronunciación funcional
Propósito de la sesión	Que los niños pronuncien palabras conocidas y nuevas dentro de canciones cortas, rimas y movimientos corporales.
Vocabulario sugerido	mano, pie, cabeza, sol, luna, pato, gato, salta, canta, mueve, arriba, abajo.
Materiales	Canciones cortas, pandereta, láminas de palabras clave, pañuelos, tarjetas de animales, frutas o partes del cuerpo.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Pronuncia palabras conocidas durante canciones o juegos.	Dice palabras de la canción con claridad progresiva o aproximación comprensible.
Comunica mensajes orales comprensibles durante la actividad.	Canta, repite o completa palabras clave con intención comunicativa.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
	Planificación lúdica intencional La docente prepara una canción corta con palabras repetitivas y movimientos sencillos. Presenta láminas relacionadas con la letra para que los niños anticipen lo que van a cantar. La planificación usa música y ritmo porque a los 3 años la repetición melódica ayuda a recordar palabras, mejorar la pronunciación y participar sin presión.
	Participación e interacción de los niños Los niños cantan junto con la docente, señalan imágenes y realizan movimientos. La canción se repite varias veces con variaciones: primero todos juntos, luego por grupos pequeños y después con participación voluntaria. Cuando aparece una palabra clave, la docente detiene brevemente la canción para que los niños la nombren o la completen. La interacción se mantiene alegre y corporal, permitiendo que la oralidad surja de manera natural.
	Mediación pedagógica verbal de la docente La docente enfatiza palabras clave con entonación clara: “mano”, “pie”, “pato”, “salta”. Si un niño se equivoca o no pronuncia con claridad, la docente repite correctamente dentro de la canción, sin interrumpir ni señalar el error. También amplía: “El pato salta”, “la mano se mueve arriba”. Los gestos, las imágenes y el ritmo sostienen la comprensión y la producción oral.
Evaluación con retroalimentación lúdica	Al cierre, la docente muestra las tarjetas de la canción y pregunta qué palabra recuerdan. Los niños nombran, cantan un fragmento o hacen el movimiento asociado. La docente retroalimenta: “Cantaste y dijiste mano; también señalaste

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
	arriba”. Registra si el niño pronuncia palabras conocidas, repite palabras nuevas y comunica mensajes orales comprensibles durante la actividad.

Sesión 9. Títere, dime una frase

Área curricular	Comunicación
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño	Expresa necesidades, emociones e intereses al interactuar con personas del entorno escolar; utiliza palabras frecuentes, gestos y movimientos corporales con la intención de pedir, informar o agradecer (MINEDU, 2025).
Dimensión priorizada del vocabulario activo	Expresión verbal y pronunciación funcional
Propósito de la sesión	Que los niños expresen frases breves para comunicar necesidades, ideas o acciones mediante diálogo con un títere.
Vocabulario sugerido	quiero, dame, tengo, me gusta, yo soy, agua, pelota, cuento, gato, perro, jugar.

Materiales	Títere principal, objetos del aula, tarjetas con frases visuales: quiero agua, dame pelota, yo soy gato, me gusta; caja de objetos.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Planificación lúdica intencional	La docente presenta un títere que quiere conversar con los niños, pero necesita que ellos le enseñen frases cortas. Coloca objetos visibles y tarjetas con imágenes para apoyar el habla. La planificación se orienta a que los niños pasen de palabras sueltas a frases breves con intención comunicativa, respetando su nivel de desarrollo.
Participación e interacción de los niños	El títere saluda a cada niño y le ofrece una situación: “Tengo una pelota, ¿qué dices si la quieres?”. El niño puede responder “pelota”, “quiero pelota” o señalar mientras intenta hablar. También puede elegir un rol y decir “yo soy gato” o “me gusta cuento”. Los compañeros escuchan y repiten algunas frases en coro, favoreciendo seguridad y participación grupal.
Mediación pedagógica verbal de la docente	La docente usa modelado y expansión: si el niño dice “agua”, ella responde “quiero agua” y lo invita a repetir con el títere. También formula preguntas de apoyo: “¿Qué quieres?”, “¿qué tienes?”, “¿te gusta?”. La mediación verbal se realiza de forma lúdica, permitiendo que el títere felicite los intentos y motive a los niños a hablar con confianza.
Evaluación con retroalimentación lúdica	

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
	Para cerrar, cada niño elige una frase que desea decir al títere. La docente acepta producciones completas o aproximadas y brinda retroalimentación: “Dijiste quiero pelota; usaste una frase para pedir”. Registra si expresa frases breves, acompaña palabras con gestos y comunica necesidades o ideas de forma comprensible.

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Expresa frases breves para comunicar necesidades, ideas o acciones.	Usa una frase corta o combinación de palabra y gesto para comunicarse.
Usa gestos junto con palabras para precisar su mensaje.	Acompaña su expresión oral con señalamiento, movimiento o gesto pertinente.

Sesión 10. Veo, veo y lo cuento

Área curricular	Comunicación
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño	Comenta lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto donde se desenvuelve (MINEDU, 2025).

Dimensión	Participación comunicativa en juego, narración y diálogo
Propósito de la sesión	Que los niños comenten imágenes, personajes, objetos y acciones observadas en una lámina grande.
Vocabulario sugerido	veo, niño, niña, perro, árbol, pelota, corre, juega, come, feliz, grande, pequeño.
Materiales	Lámina grande con escena de parque, aula o mercado; tarjetas de personajes y objetos; puntero suave; stickers para marcar lo observado.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Comenta imágenes, personajes u objetos observados.	Menciona o intenta mencionar un elemento de la lámina y alguna acción o cualidad.
Responde preguntas sencillas durante conversaciones guiadas.	Contesta preguntas sobre lo observado con palabra, frase breve o gesto verbalizado.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Planificación lúdica intencional La docente coloca una lámina grande en un lugar visible y dice: “Hoy jugamos a veo, veo y contamos lo que encontramos”. Antes de iniciar, observa la imagen con el grupo y señala algunos elementos sin nombrarlos todos, para generar curiosidad. La planificación usa una	

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
	escena cercana a la vida cotidiana para que los niños puedan relacionar imagen, palabra y experiencia personal.
Participación e interacción de los niños	Los niños observan la lámina y, por turnos, señalan un elemento que reconocen. Pueden decir una palabra, repetir lo que la docente modela o comentar algo breve: “perro”, “niño corre”, “pelota”. La participación se realiza con apoyo del grupo; cuando un niño señala, los demás pueden repetir la palabra. Esto favorece diálogo, escucha, atención compartida y uso oral contextualizado.
Mediación pedagógica verbal de la docente	La docente formula preguntas de lectura de imagen: “¿Qué ves?”, “¿quién está aquí?”, “¿qué hace el niño?”. Luego amplía las respuestas: si el niño dice “pelota”, la docente comenta “sí, la pelota es roja y el niño juega”. También introduce palabras nuevas según la imagen y promueve comentarios personales: “¿te gusta jugar con pelota?”.
Evaluación con retroalimentación lúdica	En el cierre, la docente invita a escoger una imagen favorita y decir una palabra sobre ella. Retroalimenta con frases afirmativas: “Comentaste el perro y dijiste que corre”. Registra si el niño comenta imágenes, personajes u objetos, responde preguntas sencillas y participa verbalmente en la observación de la lámina.

Sesión 11. Jugamos a ser...

Área curricular	Comunicación
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.

Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño	Expresa necesidades, emociones e intereses, y da cuenta de experiencias al interactuar con personas de su entorno; utiliza palabras frecuentes, gestos y movimientos con intención de informar, pedir o agradecer (MINEDU, 2025).
Dimensión	Participación comunicativa en juego, narración y diálogo
Propósito de la sesión	Que los niños usen palabras o frases al asumir roles en juegos simbólicos y dramatizaciones sencillas.
Vocabulario sugerido	doctor, cocina, vende, compra, cura, come, bebé, mamá, papá, quiero, dame, gracias, estoy bien.
Materiales	Disfraces simples, gorros, mandil, estetoscopio de juguete, platos, cucharas, muñecos, caja registradora de juguete, tarjetas de roles.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Usa palabras o frases al asumir roles en juegos o dramatizaciones.	Emplea vocabulario relacionado con el personaje o situación representada.
Participa en diálogos breves con sus compañeros durante el juego.	Intercambia palabras, respuestas o frases simples con un par o con la docente.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Planificación lúdica intencional	La docente organiza rincones pequeños de juego simbólico: doctor, cocina y tienda. Presenta los materiales y pregunta qué personaje quieren ser. La planificación de roles permite que los niños usen palabras vinculadas con situaciones sociales cercanas, favoreciendo vocabulario funcional y participación oral espontánea.
Participación e interacción de los niños	Los niños eligen un rol y manipulan los materiales. Quien juega al doctor puede decir “cura”, “está bien” o “bebé”; quien está en la cocina puede decir “come”, “sopa” o “caliente”. La docente permite que los niños interactúen libremente por momentos, observando cómo usan palabras para pedir, ofrecer, responder o representar acciones del personaje.
Mediación pedagógica verbal de la docente	La docente se incorpora al juego como un personaje más y modela expresiones: “Doctor, me duele la mano”, “quiero sopa”, “gracias, vendedor”. Luego invita a los niños a responder según su rol. Si el niño usa gestos, la docente verbaliza: “Tú estás cocinando; puedes decir sopa”. La mediación enriquece el vocabulario sin quitar protagonismo al niño.
Evaluación con retroalimentación lúdica	Al finalizar, cada niño muestra un objeto de su rol y dice una palabra o frase relacionada. La docente brinda retroalimentación: “Cuando fuiste doctor dijiste cura; usaste palabras de tu personaje”. Registra si usa palabras al asumir roles, participa en diálogos breves y emplea vocabulario propio de la dramatización.

Sesión 12. Mi pequeño diálogo

Área curricular	Comunicación
Competencia	Se comunica oralmente en su lengua materna.
Capacidades	Obtiene información del texto oral; infiere e interpreta información del texto oral; adecúa, organiza y desarrolla el texto oral; utiliza recursos no verbales y paraverbales; interactúa con distintos interlocutores.
Desempeño	Interactúa con personas de su entorno familiar, escolar o local, expresando necesidades, emociones, intereses y experiencias mediante palabras frecuentes, gestos y movimientos corporales con intención comunicativa (MINEDU, 2025).
Dimensión priorizada del vocabulario activo	Participación comunicativa en juego, narración y diálogo
Propósito de la sesión	Que los niños participen en diálogos breves con sus pares y la docente usando palabras o frases funcionales.
Vocabulario sugerido	hola, adiós, quiero, tengo, dame, gracias, me gusta, no quiero, juega, cuento, pelota.
Materiales	Tarjetas de preguntas sencillas, títeres de pareja, objetos del aula, tarjetas de saludo y despedida, banco de palabras visual.
Duración aproximada	30 a 35 minutos.

Secuencia metodológica narrativa

Momento de la secuencia metodológica	Desarrollo narrativo de la sesión
Planificación lúdica intencional La docente prepara parejas o pequeños grupos y presenta dos títeres que conversan con frases cortas: “Hola”, “quiero jugar”, “toma pelota”, “gracias”. Explica que los niños practican pequeños diálogos usando palabras que ya conocen. La planificación busca integrar los aprendizajes de sesiones anteriores y promover interacción oral más autónoma.	
Participación e interacción de los niños Los niños se ubican en parejas. Cada pareja recibe un objeto o tarjeta para iniciar un diálogo simple. Un niño puede decir “hola”, “dame pelota” o “quiero cuento”, y el otro responde “toma”, “gracias” o “sí”. La docente promueve turnos breves y reconoce diferentes niveles de participación: palabra suelta, frase, repetición, gesto verbalizado o respuesta espontánea.	
Mediación pedagógica verbal de la docente La docente modela primero con los títeres y luego acompaña a cada pareja con preguntas y apoyos: “¿Qué le puedes pedir?”, “¿qué respondes?”, “¿cómo agradeces?”. Amplía sin imponer: si el niño dice “pelota”, la docente propone “dame pelota” y lo invita a decirlo con el compañero. También recuerda palabras trabajadas en sesiones previas para fortalecer el repertorio oral.	
Evaluación con retroalimentación lúdica En el cierre, algunas parejas muestran su diálogo al grupo. La docente felicita el uso de palabras, turnos y respuestas: “Conversaron, pidieron y agradecieron”. Registra si el niño interviene espontáneamente, participa en diálogos breves, usa palabras funcionales y responde a su compañero o docente en una situación lúdica.	

Criterios para evaluar la sesión

Criterio de evaluación	Evidencia observable
Participa en diálogos breves con sus compañeros durante el juego.	Realiza un intercambio oral simple con un par o con la docente.
Interviene espontáneamente en actividades lúdicas y narrativas.	Usa palabras o frases sin esperar siempre el modelado directo de la docente.

CONCLUSIONES

Se concluyó que el vocabulario activo de los niños de 3 años se encontró principalmente en el nivel proceso, lo que evidenció un desarrollo progresivo, pero aún insuficiente para lograr un uso autónomo y contextualizado del lenguaje oral. Por ello, resultó pertinente proponer actividades lúdicas orientadas a fortalecer la ampliación léxica, la expresión verbal y la participación comunicativa en situaciones significativas de aprendizaje.

Se sustentó la propuesta de actividades lúdicas teórica y metodológicamente, porque integró enfoques pedagógicos vinculados con el juego, la interacción social, la mediación docente y el desarrollo del lenguaje oral. Asimismo, la organización por dimensiones e indicadores permitió asegurar coherencia entre las actividades propuestas, el vocabulario activo, la edad de los niños y los criterios de observación en educación inicial.

La propuesta de actividades lúdicas fue pertinente para desarrollar el vocabulario activo en los niños de 3 años, porque respondió a sus características evolutivas, a las necesidades identificadas en la evaluación diagnóstica y a fundamentos pedagógicos vinculados con el juego, la interacción, la mediación docente y la oralidad enriquecida. Asimismo, su organización permitió promover experiencias significativas orientadas a la ampliación del léxico, la expresión verbal y la participación comunicativa en contextos propios de educación inicial.

RECOMENDACIONES

La IEI N° 234 – Olmos – 2025, debe de potenciar los espacios educativos para el aprendizaje con la finalidad de, ir incorporando materiales didácticos de diverso tipo: juegos, títeres, cuentos, etc., que promuevan el desarrollo del vocabulario activo en los niños y favorezcan la relación social desde una edad temprana.

Los docentes deben de considerar la integración de actividades lúdicas con una frecuencia adecuada a lo largo de la programación diaria, en donde se puedan incorporar contextos distintos en la realización del vocabulario a través de sus correspondientes juegos, dramatizaciones y narraciones que refuercen la expresión verbal y emocional de los niños y niñas.

Los padres de familia deben de ir incorporando las actividades lúdicas en el estímulo del vocabulario en casa, realizando actividades lúdicas que refuercen el uso y la comprensión del vocabulario instrumental a partir de los cuentos, el señalamiento de objetos y los juegos de roles, incorporando de este modo las finalidades de uso y comprensión del vocabulario aprendido en clase.

La UGEL de Lambayeque, deben ir promoviendo programas de formación continua de los docentes de educación inicial en la utilización de actividades lúdicas como modo de desarrollar el vocabulario y la expresión emocional, así como el proporcionarles los soportes pedagógicos necesarios para su implementación.

REFERENCIAS

- Arenas Arteaga, S. S., y Villena Flores, M. E. (2022). Importancia de la expresión oral de niños de 4 años del jardín N.º 208 - Lambayeque, 2020 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación, Escuela Profesional de Educación Inicial. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8bb15313-ef98-47f4-9e1a-28d593d96821/content>
- Arias, J. L., y Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. Enfoques Consulting EIRL. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Bejar Figueroa, B. I., Paliza Arellano, Y. M., León Ramirez, A., Campos Parco, M. L., y Cubas Sosa, M. L. (2025). Desarrollo del lenguaje en estudiantes del nivel pre-escolar: Una revisión sistemática. Revista Espacios, 46(3). <https://doi.org/10.48082/espacios-a25v46n03p09>
- Castilla Díaz, H., y López Vásquez, K. E. (2020). Vocabulario expresivo de niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de diferentes instituciones educativas del nivel inicial: Programas no escolarizados de educación inicial, instituciones educativas públicas e instituciones educativas privadas de Urubamba – Cusco [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/20642>
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. (2019). Código Nacional de Integridad Científica. <https://www.gob.pe/institucion/concytec/informes-publicaciones/1326710-codigo-nacional-de-la-integridad-cientifica>

- Cunia Huamán, G. (2025). Expresión oral en niños de nivel inicial en Hispanoamérica: una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14984659>
- Farrow, J. M., Wasik, B. A., y Hindman, A. H. (2025). Exploración de las relaciones entre las características de lenguaje de alta calidad de los docentes y el aprendizaje de vocabulario de preescolares y niños de kindergarten. *Journal of Child Language*, 52(6), 1338-1366. <https://doi.org/10.1017/S0305000924000485>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Education.
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Kogan, A. M. (2026). Uso de la lectura dialógica y la instrucción directa de palabras emocionales para aumentar el conocimiento del vocabulario emocional en el aula preescolar. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 19(1), 89-101. <https://doi.org/10.1108/JRIT-12-2023-0192>
- López Villa, J. del R., y Lescay Blanco, D. M. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *VARONA*, 76. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Ministerio de Educación del Perú. (2024). *La promoción del juego en el desarrollo infantil temprano y el aprendizaje* (Unidad 1, Sesión 2). Dirección de Formación Docente en Servicio. [Repositorio Minedu](#)
- Ministerio de Educación. (2025). Programa curricular de Educación Inicial. Plataforma del Estado Peruano. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/6790415-programa-curricular-de-educacion-inicial>
- Ochoa Arias, C. R., y Terrazas Casas, N. (2023). El lenguaje oral en niños de 3 años [Trabajo de investigación, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

<https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/cf46e20f-db84-4aa9-85c7-c09123c25857/content>

Padilla Huarac, P. S. (2024). Tarjetas léxicas en el desarrollo del vocabulario y la comprensión lectora en estudiantes de la I.E. Gral. Francisco Vidal 20353 – Végueta – Huacho [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación Primaria. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/10477/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pyle, A., DeLuca, C., Wickstrom, H., y Danniels, E. (2022). Conexión entre los perfiles de aprendizaje basado en el juego de docentes de kindergarten y sus prácticas de evaluación en el aula. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103855>

Riad, R., Allodi, M. W., Siljehag, E., y Bölte, S. (2023). Habilidades lingüísticas y bienestar en educación y cuidado de la primera infancia: una exploración transversal en el contexto sueco. *Frontiers in Education*, 8, Artículo 963180. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.963180>

Rodríguez Zambrano, A. D. (2024). *Implementación de juegos verbales para el desarrollo de vocabulario en un niño con dificultades en lenguaje expresivo* [Artículo]. *Revista Tejedora*, 7(14). <https://doi.org/10.56124/tj.v7i13ep.021>

Skene, K., O'Farrelly, C., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., y Ramchandani, P. G. (2022). ¿Puede la guía durante el juego mejorar el aprendizaje y desarrollo de los niños en contextos educativos? Una revisión sistemática y metaanálisis (Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis). *Child Development*, 93(4), 1162-1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>

- Sotomayor-León, K., Merizalde-Yperti, N., Borja-Ochoa, J. L., y Jurado-Vasquez, P. P. (2022). Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 324-339. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- UNESCO. (2016). *Educación 2030: Marco de Acción*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656>
- UNICEF. (2021). *Guía para el desarrollo infantil temprano: Del nacimiento a los 5 años*. <https://www.unicef.org/>
- Vázquez Tello, A. A. (2022). Actividades lúdicas para la estimulación del lenguaje en niños y niñas de 2 a 3 años en la Cooperativa de Servicios Educativos Jardín Esperanza, año lectivo 2020-2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. Repositorio de la Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22630/1/UPS-CT009789.pdf>
- Vera García, J. M., Rodríguez Marín, V. P., Palacios López, D. A., Jácome Riofrío, A. E., y Ramírez González, D. A. (2024). Actividades lúdicas en el desarrollo del lenguaje expresivo de un niño de nivel inicial. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 4(2), 251–272. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i2.220>
- Weadman, T., Serry, T., y Snow, P. C. (2022). Desarrollo y propiedades psicométricas de una herramienta observacional de lectura compartida: lista de cotejo de alfabetización emergente y lenguaje para docentes de educación inicial. *First Language*, 42(4), 552-578. <https://doi.org/10.1177/01427237211056735>
- Weadman, T., Serry, T., y Snow, P. C. (2023). Estrategias de lenguaje oral y alfabetización emergente usadas por docentes australianos de educación inicial durante la lectura

compartida de libros. *Early Childhood Education Journal*, 51(8), 1335-1348.

<https://doi.org/10.1007/s10643-022-01381-8>

Yang, N., Shi, J., Lu, J., y Huang, Y. (2021). Desarrollo del lenguaje en la primera infancia: calidad de la interacción docente-niño y competencia de vocabulario receptivo de los niños. *Frontiers in Psychology*, 12, Artículo 64968.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.649680>

Yee, L. J., Radzi, N. M. M., y Mamat, N. (2022). Aprendizaje mediante el juego en la primera infancia: una revisión sistemática. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(4), 917-961.

<https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i4/16076>

Zosh, J. M., Gaudreau, C., Golinkoff, R. M., y Hirsh-Pasek, K. (2022). El poder del aprendizaje lúdico en el entorno de educación infantil. *Young Children*, 77(2), 6-13.

<https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/summer2022/power-playful-learning>

.

ANEXOS



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

ANEXO 1: Guía de observación

Dimensión	N.º	Ítem de observación	Inicio 1	Proceso 2	Logrado 3
Ampliación léxica	1	Nombra objetos o imágenes presentadas durante el juego.	☐	☐	☐
	2	Menciona personas, animales o acciones relacionadas con la actividad.	☐	☐	☐
	3	Usa palabras nuevas después del modelado docente.	☐	☐	☐
	4	Agrupar o mencionar palabras de una categoría cotidiana.	☐	☐	☐
	5	Expresa emociones o cualidades simples vinculadas con el juego.	☐	☐	☐
Uso oral contextualizado	6	Usa palabras para solicitar objetos, ayuda o participación.	☐	☐	☐
	7	Describe brevemente lo que observa o realiza.	☐	☐	☐
	8	Responde preguntas sencillas sobre cuentos, juegos o canciones.	☐	☐	☐
	9	Emplea palabras relacionadas con el contexto del cuento, juego o dramatización.	☐	☐	☐
Uso oral contextualizado	10	Comenta oralmente lo que hace, observa o necesita durante la actividad.	☐	☐	☐
Expresión verbal y pronunciación funcional	11	Pronuncia palabras conocidas durante juegos, canciones o cuentos.	☐	☐	☐
	12	Repite o intenta decir palabras nuevas modeladas por la docente.	☐	☐	☐
	13	Expresa frases breves para comunicar necesidades, ideas o acciones.	☐	☐	☐
	14	Usa gestos junto con palabras para precisar su mensaje.	☐	☐	☐
	15	Comunica mensajes orales comprensibles durante la actividad.	☐	☐	☐
	16	Responde preguntas sencillas durante cuentos o conversaciones guiadas.	☐	☐	☐



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

Dimensión	N.º	Ítem de observación	Inicio 1	Proceso 2	Logrado 3
Participación comunicativa en juego, narración y diálogo	17	Comenta imágenes, personajes u objetos observados.	☐	☐	☐
	18	Participa en diálogos breves con sus compañeros durante el juego.	☐	☐	☐
	19	Usa palabras o frases al asumir roles en juegos o dramatizaciones.	☐	☐	☐
	20	Interviene espontáneamente en canciones, cuentos o actividades lúdicas.	☐	☐	☐

Valores para calcular los resultados

Para calcular los resultados, se asignará el valor 1, 2 o 3 a cada ítem según la conducta observada. Cada dimensión tiene 5 ítems; por ello, el puntaje mínimo por dimensión será 5 y el máximo será 15. La variable total tiene 20 ítems; por ello, el puntaje mínimo será 20 y el máximo será 60.

Cálculo	Ítems considerados	Puntaje mínimo	Puntaje máximo
D1: Ampliación léxica	1 al 5	5	15
D2: Uso oral contextualizado	6 al 10	5	15
D3: Expresión verbal y pronunciación funcional	11 al 15	5	15
D4: Participación comunicativa	16 al 20	5	15

VI. Baremo de interpretación

Nivel	Puntaje por dimensión (5 ítems)	Puntaje total de la variable (20 ítems)	Interpretación general
Bajo	5 - 8	20 - 33	El niño evidencia un uso limitado del vocabulario activo y requiere apoyo frecuente.



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

Medio	9 - 12	34 - 47	El niño evidencia avances parciales en el uso del vocabulario activo, aunque aún requiere mediación ocasional.
Alto	13 - 15	48 - 60	El niño evidencia uso frecuente, funcional y contextualizado del vocabulario activo durante las actividades.



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

ANEXO 2 Instrumento de validación

VALIDACIÓN DEL CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO ACTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI N° 234 – OLMOS - 2025

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos que permitirá recoger la información en la presente investigación: **Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI n° 234 – Olmos - 2025– 2024**. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO ACTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI N° 234 – OLMOS - 2025

El vocabulario activo se refiere a las palabras y frases que las personas pueden recordar, comprender y usar fácilmente al hablar o escribir. Estas son las palabras que las personas emplean activamente al expresarse o transmitir sus pensamientos e ideas a los demás. El vocabulario activo refleja la capacidad de una persona para producir lenguaje y generalmente se compone de palabras con las que las personas están familiarizadas y se sienten cómodas al usarlas en diversos contextos. (GeeksforGeeks, 2023)



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”



MATRIZ DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO ACTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI N° 234 – OLMOS - 2025

Variable	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Del vocabulario activo	Ampliación léxica	Nombra objetos o imágenes presentadas durante el juego.	1	1	1	1	APTO
		Menciona personas, animales o acciones relacionadas con la actividad.	1	1	1	1	APTO
		Usa palabras nuevas después del modelado docente.	1	1	1	1	APTO
		Agrupar o mencionar palabras de una categoría cotidiana.	1	1	1	1	APTO
		Expresa emociones o cualidades simples vinculadas con el juego.	1	1	1	1	APTO
	Uso oral contextualizado	Usa palabras para solicitar objetos, ayuda o participación.	1	1	1	1	APTO
		Describe brevemente lo que observa o realiza.	1	1	1	1	APTO
		Responde preguntas sencillas sobre cuentos, juegos o canciones.	1	1	1	1	APTO
		Emplea palabras relacionadas con el contexto del cuento, juego o dramatización.	1	1	1	1	APTO
		Comenta oralmente lo que hace, observa o necesita durante la actividad.	1	1	1	1	APTO
	Expresión verbal y pronunciación funcional	Pronuncia palabras conocidas durante juegos, canciones o cuentos.	1	1	1	1	APTO
		Repite o intenta decir palabras nuevas modeladas por la docente.	1	1	1	1	APTO
		Expresa frases breves para comunicar necesidades, ideas o acciones.	1	1	1	1	APTO



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”



		Usa gestos junto con palabras para precisar su mensaje.	1	1	1	1	APTO
		Comunica mensajes orales comprensibles durante la actividad.	1	1	1	1	APTO
	Participación comunicativa en juego, narración y diálogo	Responde preguntas sencillas durante cuentos o conversaciones guiadas.	1	1	1	1	APTO
		Comenta imágenes, personajes u objetos observados.	1	1	1	1	APTO
		Participa en diálogos breves con sus compañeros durante el juego.	1	1	1	1	APTO
		Usa palabras o frases al asumir roles en juegos o dramatizaciones.	1	1	1	1	APTO
		Interviene espontáneamente en canciones, cuentos o actividades lúdicas.	1	1	1	1	APTO



"UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO"

INFORME DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO ACTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI N° 234 – OLMOS – 2025

Título de investigación:

Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI
n° 234 – Olmos - 2025

Tesistas: Piscoya Sandoval Yossi Liliana

Ramirez Chapoñan Rosmery

Decisión:

Después de haber revisado el instrumento guía de observación, se procedió a validarlo
teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad, por tanto, permitirá, recoger
información concreta y real de la variable de estudio validando su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES:

APTO PARA SU APLICACIÓN

APROBADO:

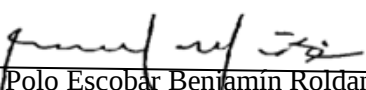
SI

☒

NO

☐

Lambayeque 12 de septiembre del 2025

 Dr. Polo Escobar Benjamín Roldán DNI 08895412 Celular: 955834410	 Mg. Juana Sánchez Pantaleón DNI 44732480 Celular: 966293325
 Mg. Delia Mabel Socola Calderon DNI 40903471 Celular: 912792277	



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO ACTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI N° 234 – OLMOS – 2025
Objetivo del instrumento	DEL VOCABULARIO ACTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS
Nombres y apellidos del experto	Mg. Delia Mabel Socola Calderon
Documento de identidad	40903471
Años de experiencia en el área	10 años
Máximo Grado Académico	Mg. Educación inicial
Nacionalidad	Peruana
Institución	IEI N° 20211-Piura
Cargo	DOCENTE
Número telefónico	955834410
Firma	
Fecha	12/09/2025

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO ACTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI N° 234 – OLMOS – 2025
Objetivo del instrumento	DEL VOCABULARIO ACTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS
Nombres y apellidos del experto	Herrera Añasco Sylvia Yanet
Documento de identidad	16755313
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Mg. Educación inicial
Nacionalidad	Peruano
Institución	IEI N° 777-PIURA
Cargo	Docente y directora
Número telefónico	979457137
Firma	 DNI: 16 755313
Fecha	12/09/2025



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL CONTENIDO DE LA GUIA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL DESARROLLO DEL VOCABULARIO ACTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI N° 234 – OLMOS – 2025
Objetivo del instrumento	DEL VOCABULARIO ACTIVO DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS
Nombres y apellidos del experto	Juana Rosa Sanchez Pantaleon
Documento de identidad	44732480
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Mg. Educación inicial
Nacionalidad	Peruano
Institución	IEI N° 452
Cargo	Docente y directora
Número telefónico	966293325
Firma Fecha: 12/019/2025	 Mg. Juana Sánchez Pantaleón DNI 44732480



“UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO”

SOLICITUD N.º 002-2025-UNPRG

Olmos, 10 de JUNIO del 2025

Se

MARIELA ANGELINA QUIROZ

directora de la I.E.I. N.º 234 – Olmos

Presente. -

Asunto: Solicito autorización para realizar tesis de licenciatura.

De mi especial consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarla cordialmente y, a la vez, solicitarle autorización para realizar mi trabajo de investigación de tesis en la institución educativa que usted dignamente dirige, como parte del proceso académico para optar el grado de licenciatura en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

La investigación se titula "Actividades lúdicas para desarrollar el vocabulario activo de los niños de 3 años de la IEI N.º 234 – Olmos – 2025", y tiene como finalidad proponer actividades pedagógicas basadas en el juego para fortalecer el vocabulario activo, la expresión verbal y la participación comunicativa de los niños de 3 años, respetando sus características evolutivas y el enfoque propio del nivel inicial.

Para ello, se solicita la autorización correspondiente para realizar la observación diagnóstica, aplicar los instrumentos de recolección de información y desarrollar las actividades necesarias, garantizando en todo momento el respeto, la confidencialidad, el anonimato y el bienestar de los niños participantes. Asimismo, la información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos y de investigación. Por lo expuesto, agradeceré tenga a bien considerar mi solicitud y brindarme las facilidades necesarias para la ejecución del presente estudio en la I.E.I. N.º 234 – Olmos.

Sin otro particular, hago propicia la oportunidad para expresarle mi consideración y estima personal.

Atentamente.

Piscoya Sandoval Yossi Liliana

Ramirez Chaponan Rosmery



María Quiroz carranza
DNI 431465781