



Ludic Expression: innovación metodológica para mejorar la oralidad en estudiantes de educación primaria

Ludic Expression: methodological innovation to improve oral skills in primary school students

Ludic Expression: inovação metodológica para melhorar a expressão oral em alunos do ensino básico

ARTÍCULO ORIGINAL



Escanea en tu dispositivo móvil
o revisa este artículo en:

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i40.1190>

Salomina Teodocia Huamán-Luyo¹ 
shuamanlu@ucvvirtual.edu.pe

Mirian Elizabeth Huamán-Luyo² 
mhuamanluy@ucvvirtual.edu.pe

Wilfredo Carcausto-Calla¹ 
wcarcausto@ucv.edu.pe

Moisés Alberto Villena-Rojas² 
mvillena@une.edu.pe

¹Universidad César Vallejo. Lima, Perú

²Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima, Perú

Artículo recibido 5 de agosto 2025 | Aceptado 25 de septiembre 2025 | Publicado 3 de octubre 2025

RESUMEN

Estudio sustentado en el objetivo de desarrollo sostenible educación de calidad. La expresión lúdica, mejora la comunicación oral de manera efectiva, permite la expresión de ideas y opiniones, utilizando vocabulario variado. El juego divertido y dinámico fomenta la escucha activa, fortalece la interacción entre pares y el trabajo en equipo. El objetivo fue demostrar la mejora de la competencia comunicativa oral, método utilizado enfoque cuantitativo, aplicada, explicativa, diseño cuasi experimental, población de estudio estudiantes de primaria, técnica, la encuesta e instrumento escala valorativa, para el análisis de los datos se empleó el estadístico de prueba U de Mann-Withney. Resultado, el programa “Ludic Expression” obtuvo el valor de significancia $p=0,000$. En conclusión, se determinó que la aplicación del programa presentó mejoras significativas en la competencia comunicativa oral en estudiantes de primaria.

Palabras clave: Expresión oral; Escucha activa; Comunicación interactiva; Comunicación interpersonal y Escucha

ABSTRACT

Study based on the objective of sustainable development and quality education. Playful expression improves oral communication in an effective way, allows the expression of ideas and opinions, using varied vocabulary. The fun and dynamic game encourages active listening, strengthens peer interaction and teamwork. The objective was to demonstrate the improvement of oral communicative competence, method used quantitative approach, applied, explanatory, quasi-experimental design, study population elementary school students, technique, survey and rating scale instrument, for data analysis the Mann-Withney U test statistic was used. As a result, the “Ludic Expression” program obtained a significance value of $p=0.000$. In conclusion, it was determined that the application of the program presented significant improvements in oral communicative competence in elementary school students.

Key words: Oral expression; Active listening; Interactive communication; Interpersonal communication and listening

RESUMO

Estudo baseado no objetivo de desenvolvimento sustentável e educação de qualidade. A expressão lúdica aprimora a comunicação oral eficaz, permite a expressão de ideias e opiniões, usando uma variedade de vocabulário. O jogo divertido e dinâmico incentiva a escuta ativa, fortalece a interação entre os colegas e o trabalho em equipe. O objetivo foi demonstrar o aprimoramento da competência comunicativa oral. O método utilizado foi o de abordagem quantitativa, aplicado, explicativo, com desenho quase-experimental, população do estudo: alunos do ensino fundamental, técnica, pesquisa e instrumento de escala de avaliação. O programa “Ludic Expression” obteve um valor de significância de $p=0,000$. Em conclusão, foi determinado que a aplicação do programa apresentou melhorias significativas na competência comunicativa oral em alunos do ensino fundamental.

Palavras-chave: Expressão oral; Escuta ativa; Comunicação interativa; Comunicação interpessoal e Escuta

INTRODUCCIÓN

La Competencia comunicativa oral capacidad de usar el lenguaje de manera apropiada, donde la interacción verbal está presente en diferentes contextos sociales y culturales (Hymes, 1972). Presenta desafíos diversos y significativos que afectan a estudiantes de diferentes niveles de estudio en la capacidad para comunicarse efectivamente, presentan dificultad para leer y entender asimismo, dificultad en expresar las ideas (Banco Mundial, 2019). Por ello, es indispensable desarrollar en los estudiantes actividades de resolución de conflictos de manera eficaz, interactuando y desenvolviéndose frente a los demás con ideas claras y aportando nuevas soluciones con autonomía (UNESCO, 2022).

Los estudiantes de primaria presentan dificultades en comprender textos simples como también expresarlo de manera adecuada, antes del inicio de la pandemia, la situación era difícil al comunicar las ideas, ahora se ha vuelto crítica inclusive afectando el estado emocional que disminuye el fortalecimiento de la expresión oral (UNICEF, 2022; Bobarin, 2021; Grácia et al., 2021).

La comunicación oral, se fortalece cuando se aplica un conjunto de estrategias lúdicas, el juego es beneficioso para la mejora de la expresión oral (Romero (2021). Por lo tanto, el presente estudio, presenta como pregunta de investigación ¿cómo el programa “Ludic-expression” mejora la competencia comunicación oral en estudiantes de primaria? Esta

investigación busca comprobar si el juego lúdico mejora de la competencia comunicación oral, por ello se planteó el objetivo de la investigación: Determinar si el programa “Ludic-expression” mejora la competencia comunicación oral en estudiantes de primaria. Por último, hipótesis de estudio: El programa “Ludic Expression” mejora la competencia comunicativa oral en estudiantes de primaria. La competencia comunicativa se entiende como conjunto de habilidades que utilizan los hablantes para comunicar en diferentes contextos (Cassany et al., 2021).

La habilidad lingüística comprende: comprensión y expresión oral, comprensión y expresión escrita enfatizando la importancia de leer, escribir, hablar y escuchar en contextos significativos y reales (Cassany et al., 2003). La adquisición de información permite realizar inferencias que benefician el desarrollo académico, por ello, un hablante competente no solo sabe cómo formar oraciones correctas, sino también cómo usarlas de manera apropiada y efectiva (Ircañupa y Murillo, 2024; Vine y Ferreira, 2012; Mota y Villalobos, 2007)

La teoría socio constructivista plantea, el entorno social y cultural facilita el aprendizaje donde, se desarrolla lo cognitivo e integral de toda persona. (Vygotsky, 1978). El contexto cultural y la interacción social es apropiado para un desarrollo del lenguaje activo y constructivo (Bruner, 1985a). El niño desarrolla capacidades en su ambiente a

nivel social, las cuales más tarde servirán a nivel individual (Wertsch y Tulviste, 1992), tomando la teoría de Vygotsky, el aprendizaje de los niños se desarrolla interactuando en el medio social (Daniels, 2001). El lenguaje y el pensamiento están interrelacionados, el lenguaje herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, lo cual mejora las habilidades comunicativas cuando interactúan con otros (Vygotski, 1983).

Es indispensable mejorar la comunicación oral y expositiva para fortalecer el desarrollo personal (Gil-Galván et al., 2024). Las interacciones en parejas o juegos de roles basados en situaciones cotidianas desarrollan la calidad de producción oral en estudiantes (Khan et al., 2024). Las herramientas digitales mejora el intercambio de ideas fortaleciendo así la expresión oral (Gràcia et al., 2021). Las herramientas tecnológicas permite desarrollar habilidades para el intercambio de ideas, expresar puntos de vistas de manera individual, dialogar de manera abierta defendiendo su posición todo ello logrará haciendo uso de canales de comunicación (Zepeda et al., 2021).

El constructivismo es un proceso dinámico en la E-A, donde el alumno construye su aprendizaje (Serrano y Pons, 2011). “Ludic expression” se fundamenta en la teoría del constructivismo, teoría del juego, los niños participan en juegos que siguen reglas específicas y explican, negocian roles y resuelvan conflictos a través del diálogo, ya que en la interacción se promueve desarrollo

de habilidades de comunicación y competencia oral, donde los niños expresar sus ideas según la situación presentada (Piaget, 1959), el fundamento pedagógico sustentada en la dimensión pedagógica, modelo constructivista según Piaget (1970), el juego de roles y el juego simbólico es fundamental porque desarrolla habilidades lingüísticas y comunicativas (Vygotsky, 1978).

La práctica cultural, las interacciones sociales, la participación en narrativas culturales, juegos de roles y discusiones en grupo fortalece la comunicación oral (Bruner, 1985b), el juego es una estrategia clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilita el aprendizaje y dota al docente de un conjunto de actividades dinámicas que utilizan para motivar el aprendizaje, fortalece la innovación y la creatividad, genera un ambiente llamativo evitando el aburrimiento (Melo y Hernández, 2014; Franco, 2022; UNICEF, 2023).

El juego simbólico referido a la actividad donde los niños usan objetos, acciones o ideas para representar juego de roles, es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional permite, explorar diferentes roles y situaciones de manera segura (Galvez y Molina, 2011); tiene incidencia en la enseñanza, donde implica realizar contenidos a través de los juegos (Sarle, 2001). Utilizar los métodos y técnicas de gamificación en juegos de roles en el aprendizaje histórico aumenta la motivación e incrementa el rendimiento de los

alumnos (Kusuma et al., 2021), innovar en el aula es crucial en el aprendizaje, este tipo de juego basado en problemas facilita la autonomía y el aprendizaje interactivo (Chan, 2012), el podcast de entrevistas en el aprendizaje mejora la habilidad de producción oral al realizar diversas preguntas (Mauleón y Gúrpide, 2023).

Así mismo, realizar actividades donde impliquen juegos de roles favorece la expresión oral (Portugal, 2017); el empleo de rimas, historietas y cuentos en clases ayuda a la producción de la narración oral, la vocalización y el uso del lenguaje correctamente (Cousins y Minns, 2023), desarrollar actividades de comunicación oral para enriquecer el vocabulario (Ayala-Pazmino et al., 2022) y juegos de mesa ayuda a mejorar las habilidades cognitivas de los niños y beneficia el aprendizaje (Vita-Barrull et al., 2024; Omoeva, et al. 2024). La interacción en el juego desarrolla la autonomía y la competencia en el aula, los juegos dirigidos como las historias realza conductas de aprendizaje diferentes, los juegos innovadores incentiva el interés y motiva a los alumnos a aprender temas que pueden utilizar fuera del aulas (Lyons, 2024; Campana et al., 2023; Vieira y Santos, 2023).

Aplicando estrategias variadas fomenta la alegría del alumno durante el juego y la creación de contenidos significativos (Kangas et al., 2023), aplicar métodos lúdicos ayuda a construir

interpretaciones de manera creativa (Kejstová et al., 2023). Las actividades lúdicas y creativas con fines de aprendizaje va más allá de un simple juego, el propósito es incrementar el conocimiento (Ding y Yu, 2024), así también, el juego lúdico musical afianza el aprendizaje del estudiantes incrementando su capacidad de motivación (Byrne et al., 2024). La utilización de títeres fomenta la actuación, favorece el aprendizaje, genera la comunicación, promueve la confianza en la conversación entre estudiantes, aumenta la fortalezas y genera los conocimientos previos de los niño (Karaolis, 2023).

Por consiguiente, jugar estimula los procesos de aprendizaje, en un ambiente adecuado esta actividad progresa y se fortalece, el niño cuando juega estimula el aprendizaje y activa el desarrollo motor (Ministerio de Educación, 2024). La aplicación de juegos de mesa crea condiciones para desarrollar habilidades lingüísticas (Werlinger y Inostroza, 2024), las lecturas individuales fomenta la interacción dialógica a través del juego ampliando textos de manera creativa (Malilang y Walldén, 2023), el vocabulario incrementa en estudiantes de cualquier nivel socioeconómico y también la confianza en sí mismo (Orr et al., 2021; Zambrano y Villafuerte, 2020). Los debates son eficientes para lograr la argumentación oral, incrementa las habilidades lingüísticas (Majidi et al., 2021), la Escuela de Profesores del Perú (EPP) considera el juegos como herramienta educativa

proponiendo juegos digitales o físicos (Escuela de profesores del Perú, 2023).

Ludic Expression, es una propuesta didáctica, que contiene actividades divertidas y significativas teniendo como eje central los juegos, trabajo realizado de forma grupal e individual. El fundamento pedagógico de “Ludic Expression” está sustentado en la dimensión pedagógica, modelo constructivista según Piaget (1970) la competencia comunicativa oral se puede desarrollar aplicando juegos, los niños incrementan su conocimiento a través de la interacción social de su entorno.

Teniendo en cuenta, el enfoque constructivista ha sido esencial para el desarrollo de prácticas pedagógicas que enfatizan el aprendizaje activo y exploratorio. Motivo por el cual, el programa fue implementado basados en juego de roles, historietas encadenadas, juego del bingo, presentación-exposición de imágenes, teatro-dramatización, adivinanzas y poemas musicales. El objetivo del programa es mejorar la comprensión y expresión oral a través de la utilizando de juegos variados en las sesiones, aplicando una metodología activa y estrategias innovadoras de enseñanza aprendizaje. La evaluación formativa es fundamental durante el proceso de aprendizaje aplicando oportunamente la retroalimentación (Ministerio de educación, 2017).

MÉTODO

El presente estudio fue aplicado porque trata de resolver un problema específico que se enfoca en intervenir una situación determinada. El enfoque es cuantitativo, alcance de estudio explicativa, asume identificar las causas y efectos de hechos, es decir explica por qué y el cómo ocurre los acontecimientos, diseño cuasi-experimental, la variable independiente es manipulada para observar el efecto en la variable dependiente, grupos de trabajo: experimental y control donde a uno de ellos se aplicó un programa, prueba realizada para obtener resultados pre test y post test siendo evaluados al mismo tiempo (Hernández y Mendoza, 2018).

La población de estudio conformada por 114 estudiantes con características y problemáticas similares (Hernández y Mendoza, 2018), mostraron predisposición durante las sesiones realizadas para obtener información y así generar conclusiones (Palella y Martins, 2006). Como, bien se sabe, la muestra es representativa de la población de quienes se obtuvieron datos (Hernández y Mendoza, 2018) por lo tanto, la muestra estuvo conformada por 47 estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Lima, de los cuales 23 alumnos pertenecientes al grupo experimental y 24 al grupo control. Muestreo no probabilístico de

tipo intencional, muestra determinada y no ha sido seleccionada al azar (Hernández y Mendoza, 2018).

La técnica utilizada fue la observación, donde los datos obtenidos fue a través de la observación directa y el registro sistemático de la información (Bernal, 2010), referente al instrumento, herramienta que permite recolectar datos relevantes del estudio (Hernández y Mendoza, 2018), se utilizó la Escala valorativa constituido por 18 ítems y 7 indicadores divididos entre las dos dimensiones de estudio, la medida es de escala ordinal (inicio, proceso y logrado). Así mismo, el procesamiento de datos, fueron resumidos de manera clara y precisa por medio de tablas. La técnica para el análisis de datos utilizada fue la estadística descriptiva, cuyos datos fueron interpretadas a través de frecuencias y porcentajes. Por consiguiente, la estadística inferencial no

paramétrica U de Mann-Whitney utilizada para comparar resultados de ambos grupos control y experimental respectivamente siendo concluyente para comparación de la hipótesis de la presente investigación.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En la Tabla 1, se detalla el estadístico descriptivo de la variable de estudio “Ludic Expression”, se muestra resultados de la aplicación del Post Test de la prueba aplicada al Grupo Control (GC) se evidencia, que obtuvo 29% en nivel inicio, sin embargo, el Grupo Experimental (GE) no alcanzó ningún porcentaje, en cuanto, al nivel proceso, el GC alcanzó 54% y el GE con una diferencia de 35%. En el nivel logrado, el GC obtuvo un resultado de 17% en comparación con el grupo experimental el cual obtuvo 65%.

Tabla 1. Resultado de la variable Ludic Expression.

Nivel	Post Test Control		Experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	7	29%	0	0
Proceso	13	54%	8	35%
Logrado	4	17%	15	65%
Total	24	100%	23	100%

En la Tabla 2, se detalla el resultado estadístico de la dimensión comprensión oral, los resultados obtenidos en relación al Post Test, el Grupo Control (GC) evidencia resultado obtenido de la prueba aplicada de 29% ubicándolo en el nivel inicio,

el Grupo Experimental (GE) no obtuvo ningún resultado en ese nivel. En nivel proceso, el GC superó 50% en comparación al 26% que obtuvo el GE. En nivel logrado el GC alcanzó 21% y el GE obtuvo 74% superando este nivel.

Tabla 2. Resultado de la dimensión comprensión oral.

Nivel	Post Test Control		Experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	7	29%	0	0
Proceso	12	50%	6	26%
Logrado	5	21%	17	74%
Total	24	100%	23	100%

En la Tabla 3, del resultado obtenido de la prueba Post Test, el Grupo Control obtuvo 29% ubicándolo en nivel inicio, pero, el Grupo Experimental no superó este nivel. El grupo control obtuvo 54% ubicándose en nivel proceso,

sin embargo, el experimental alcanzó 43% manteniéndose en el mismo nivel. En nivel logrado, el GC alcanzó el 17% pero, el GE superó en un 57% siendo un porcentaje excelente en comparación al otro grupo.

Tabla 3. Resultado de la dimensión expresión oral.

Nivel	Post Test Control		Experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	7	29%	0	0
Proceso	13	54%	10	43%
Logrado	4	17%	13	57%
Total	24	100%	23	100%

En la Tabla 4, se aprecia la estadística inferencial de la variable y dimensiones de estudio, se muestra resultados después de la aplicación del programa “Ludic Expression”, donde se aprecia un rango medio diferenciado entre la variable y las dimensiones después de aplicado la prueba así

también, se evidencia el valor de z con un resultado diferenciado en relación con el grupo control en cuanto, a la prueba U de Mann Whitney el resultado es favorable para el grupo experimental y por último, el p valor es significativo por encontrarse dentro de lo establecido para una investigación.

Tabla 4. Diferencia entre grupo control y experimental en el después de la aplicación del programa en la competencia comunicativa oral.

Variable/dimensiones	Aplicación del programa				
	Sin n=24	Con n=23			
	Rango medio	Rango medio	Z	U	P
Competencia comunicativa oral	23,41	32,59	-4,224	114,000	0,000
Comprensión oral	24,87	32,11	-4,019	89,500	0,000
Expresión oral	21,67	30,78	-1,153	120,00	0,001

Por último, se presenta los resultados, haciendo mención que, la expression lúdica juega un papel importante en la obtención de resultados favorables a favor del aprendizaje donde, los estudiantes aprenden jugando. Tomando, en consideración la hipótesis de investigación planteada al inicio de la investigación, cabe destacar, asume un papel importante dentro de toda investigación sobre todo en el presente estudio.

Discusión

La aplicación de “Ludic Expression” mejora la comunicativa oral en estudiantes de primaria el cual coincide con lo planteado por el Ministerio de Educación (2017), tal como está considerado en el currículo nacional donde el proceso educativo está orientado en un enfoque por competencias. Los reportes conseguidos en la presente investigación coincidieron con los trabajo de Malilang y walldén (2023) el juego, desarrolla la creatividad para mejorar la interacción dialógica entre estudiantes y docentes, Romero (2021) el uso de las estrategias lúdicas fomenta la comunicación y motiva el aprendizaje, Melo y Hernández (2014) como

estrategia fortalece la innovación y amplía la creatividad de los docentes con la intención de generar un ambiente propicio de actividad evitando el aburrimiento y fomentando la participación.

Así también, la teoría del constructivismo, sustenta, el alumno construye su aprendizaje en la interacción, por lo tanto, el juego según, Piaget (1959) desarrolla las habilidades comunicativas, de esta manera los niños expresan sus ideas de acuerdo al contexto presentado, todo lo mencionado tienen coincidencia por lo planteado líneas arriba.

Así mismo, Daniels (2001) reafirmó, basándose en la teoría de Vygotsky, el estudiante cuando interactúa en el medio social aprenden más y se fortalece en relación cuando actúan de manera aislada. Así también, lo reafirma Wertsch y Tulviste (1992) en el medio social se desarrolla las capacidades comunicativas, por lo tanto, los estudiantes se desenvuelven mejor en un ambiente de confianza, socializando con sus pares e interactuando de manera efectiva.

De los resultados establecidos de la comprensión oral, se compara al estudio realizado por lo propuesto por Ircañaupa y Murillo (2024)

sostuvieron que es de suma importancia la adquisición de la información, el cual permite realizar inferencias para el desarrollo académico así también, lo reafirma Mota y Villalobos (2007), quien consideraron, al estudiante capaz de utilizar el lenguaje con propiedad en la comprensión del mensaje así mismo, Vine y Ferreira (2012) sostuvieron, todo individuo tiene la capacidad de entender mensajes de acuerdo al tema y la situación que se encuentra para luego utilizarlo de manera conveniente.

En cuanto, a la expresión oral, esta mejora se fundamenta de los resultados obtenidos por Orr et al. (2021) confirmando la aplicación de la intervención mejoró en los niños el vocabulario, el aprendizaje lúdico como estrategia incrementa el vocabulario de los estudiantes, así también, concuerda con este planteamiento Zambrano y Villafuerte (2020) insertar juegos recreativos en la enseñanza incrementa la confianza y mejora notablemente la expresión oral, Molina, (2023) sustentó esta propuesta, aplicar programas basados en talleres artísticos incrementa notablemente la expresión oral que es el medio efectivo de comunicación con los demás. En este sentido, los estudiantes deben manejar vocabulario variado para comunicarse con sus pares, tal lo confirmó Valles (2022) aplicar juegos simbólicos dentro de las actividades mejora la expresión oral en los alumnos también, el juego cooperativo incrementa significativamente la expresión oral (Choque, 2023).

Palma (2021) reafirmaron esta propuesta, dando a conocer después de aplicar el programa basados en estrategias fortaleció significativamente la expresión oral. En cuanto a las teorías de estudio, sustenta, el niño desarrolla el lenguaje en la interacción, aprende a estructurar oraciones complejas y a utilizar vocabulario variado y amplio (Vygotsky, 1987). Bruner (1985b) reafirmó que los estudiantes desarrollan el lenguaje en el medio social y la interacción, el cual permite comunicarse de manera efectiva, de todo lo mencionado, se refuerza por la propuesta de Cassany et al. (2021) la expresión oral es el medio para la comunicación, expresa las ideas claras y coherente en el medio social donde se desenvuelve.

CONCLUSIONES

La investigación llevada a cabo, concluye con resultados significativos, evidenciándose en la mejora de la comunicativa oral en estudiantes de primaria, tal como está considerado en el currículo nacional donde el proceso educativo está orientado en un enfoque por competencias quiere decir, los estudiantes sean capaces de resolver con capacidad, problemas cotidianos por tal razón, se debe formar estudiantes capaces de desenvolverse en la sociedad, manifestando sus ideas claras y concisas, expresando con claridad sus argumentos, asimismo, interactuando frente a los demás con respeto y autonomía.

Las bases teóricas tomados en consideración en el presente estudio, asimismo, analizados a profundidad orientaron a desarrollar actividades que mejoren la competencia comunicativa oral en estudiantes. Por consiguiente, es muy gratificante formar estudiantes con capacidad de interactuar con naturalidad frente a esta sociedad que cada vez presenta cambios muy acelerados y por ende los estudiantes deben estar a la par para desenvolverse con autonomía.

CONFLICTO DE INTERESES. Los autores declaran que no existe conflicto de intereses para la publicación del presente artículo científico.

REFERENCIAS

- Ayala-Pazmino, F., Prieto-Lopez, Y., y Looz-Avila, B. (2022). A Didactic Strategy to Favor the Development of Oral Expression in Students at UES and ECOTEC Universities. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(3). <https://doi.org/10.17507/jltr.1303.13>
- Banco Mundial. (2019). La naturaleza cambiante del trabajo. <https://biblioteca.ciess.org/liss/index.php?P=FullRecord&ID=1505>
- Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Bobarin Conde, E. R. (2021). Desarrollo de la competencia comunicativa oral en inglés. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 723-732. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.232>
- Bruner, J. (1985a). Child's Talk: Learning to Use Language. *Child Language Teaching and Therapy*, 1(1), 111-114. <https://doi.org/10.1177/026565908500100113>
- Bruner, J. (1985b). Child's Talk: Learning to Use Language. *Child Language Teaching and Therapy*, 1(1), 111-114. <https://doi.org/10.1177/026565908500100113>
- Byrne, R., Murphy, R., Ward, F., y McCabe, U. (2024). Playful (music) teaching and learning in Irish primary school classrooms. *Irish Educational Studies*. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03323315.2024.2330886>
- Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (2003). Enseñar lengua. <https://capacitacionsscc.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/07/cassany-d-luna-m-sanz-g-ensenar-lengua.pdf>
- Cassany, D., Vazquez-Calvo, B., Shafirova, L., y Zhang, L.-T. (2021). El hablar desde la didáctica: Las destrezas comunicativas. En Ó. Loureda & A. Schrott (Eds.), *Manual de lingüística del hablar* (pp. 783-804). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110335224-040>
- Chan, Z. C. Y. (2012). Role-playing in the problem-based learning class. *Nurse Education in Practice*, 12(1), 21-27. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2011.04.008>
- Cousins, S., y Minns, H. (2023). *Supporting Early Learning through Rhymes and Stories*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003358633>
- Daniels, H. (2001). *Vygotsky and Pedagogy*. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203469576/vygotsky-pedagogy-harry-daniels>
- Ding, A.-C. E., y Yu, C.-H. (2024). Serious game-based learning and learning by making games: Types of game-based pedagogies and student gaming hours impact students' science learning outcomes. *Computers & Education*, 218, 105075. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105075>
- Escuela de profesores del Perú. (2023). *Metodologías educativas en la educación básica: Potenciando el aprendizaje*. Escuela de profesores del Perú. <https://epperu.org/metodologias-educativas-en-la-educacion-basica-potenciando-el-aprendizaje/>
- Franco Silva, E. (2022). El poder del juego en educación superior, creatividad en aprendizaje terciario. *Educación*, 31(60), 317-325. <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.015>
- Galvez, A. R. de V., y Molina, J. A. (2011). *El juego simbólico*. Grao.

- Gil-Galván, R., Martín-Espinosa, I., y Gil-Galván, F. J. (2024). El Contrato de Aprendizaje como Estrategia para Fomentar las Competencias Comunicativas. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 22(1). <https://doi.org/10.15366/reice2024.22.1.002>
- Gràcia, M., Vega, F., Bitencourt, D., Vinyoles, N., Jarque, M. J., Gràcia, M., Vega, F., Bitencourt, D., Vinyoles, N., y Jarque, M. J. (2021). Retos en la formación inicial de profesorado de infantil y primaria: La competencia oral. Revista mexicana de investigación educativa, 26(88), 195-224.
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. (2da ed.). McGraw-Hill Interamericana S.A.
- Hymes (1972). On Communicative Competence. <https://www.homes.uni-bielefeld.de/sgramley/Hymes-2.pdf>
- Kangas, J., Lastikka, A.-L., y Arvola, O. (2023). Inclusive Play: Defining Elements of Playful Teaching and Learning in Culturally and Linguistically Diverse ECEC. Education Sciences, 13(9), Article 9. <https://doi.org/10.3390/educsci13090956>
- Karaolis, O. (2023). Being with a Puppet: Literacy through Experiencing Puppetry and Drama with Young Children. Education Sciences, 13(3). <https://doi.org/10.3390/educsci13030291>
- Kejstová, M., Stoiber, C., Boucher, M., Kandlhofer, M., Kriglstein, S., y Aigner, W. (2023). Construct and Play: Engaging Students with Visualizations through Playful Methods. Companion Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, 96-101. <https://doi.org/10.1145/3573382.3616082>
- Khan, A., Naqvi, S., y Mathew, P. (2024). Influence of task-type and proficiency on communication strategies used by omani efl learners. Journal of Teaching English for Specific and Academic Purposes. <https://doi.org/10.22190/JTESAP231011055K>
- Kusuma, G. P., Putera Suryapranata, L. K., Wigati, E. K., y Utomo, Y. (2021). Enhancing Historical Learning Using Role-Playing Game on Mobile Platform. Procedia Computer Science, 179, 886-893. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.078>
- Majidi, A. el, Janssen, D., y de Graaff, R. (2021). The effects of in-class debates on argumentation skills in second language education. System, 101, 102576. <https://doi.org/10.1016/j.system.2021.102576>
- Malilang, C. S., y Walldén, R. (2023). Exploring children's and adults' joint appropriation of children's books through the concept of playworld. Acta Didactica Norden, 17(1). <https://doi.org/10.5617/adno.9750>
- Mauleón, M. A., y Gúrpide, M. H. (2023). El pódcast de entrevistas: Efectos de una secuencia didáctica competencial en la producción oral y escrita del alumnado. Aula Abierta, 52(4), Article 4. <https://doi.org/10.17811/rife.52.4.2023.325-331>
- Melo Herrera, M. P., y Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. Innovación educativa (México, DF), 14(66), 41-63.
- Ministerio de Educación (2024). Resolución Viceministerial [_n_036-2024-minedu](https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/6148513/5428753-rvm_n_036-2024-minedu.pdf). https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/6148513/5428753-rvm_n_036-2024-minedu.pdf
- Ministerio de Educación (2017). Currículo Nacional de Educación. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Mota de Cabrera, C., y Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultura del pensamiento y del lenguaje: Visión Vygotskyana. Educere, 11(38), 411-418.
- Omoeva, C., Zosh, J. M., Pyle, A., D'Sa, N., Contreras Gomez, R., Dooley, B., Giacomazzi, M., Ariapa, M., Maldonado-Carreño, C., Escallón, E., Dey, G., Pavel, K. F., y Laverty, C. (2024). Teacher RePlay and Children ReAct: Pilot testing a formative toolkit to support playful learning in the classroom. Frontiers in Education, 9. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1342424>
- Orr, E., Kasperski, R., Caspi, R., y Hay, S. (2021). Improving children's oral vocabulary with a dynamic intervention programme. The Educational and Developmental Psychologist.

- <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/20590776.2020.1839882>
- Palella, S., y Martins, F. (2006). Metodología de la investigación cuantitativa. Fedepul.
- Piaget, J. (1959). Play, dreams, and imitation in childhood. Norton. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1970). Science of education and the psychology of the child. New York, Orion Press. <http://archive.org/details/scienceofeducati00piag>
- Portugal, J. C. A. (2017). Oral Activities with an Information Gap to Developing Speaking Skills in a Foreign Language. Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura, 22(3). <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n03a03>
- Romero, M. Á. L. (2021). El componente lúdico en la enseñanza del árabe como lengua extranjera. Anaquel de Estudios Árabes, 32, 155-166. <https://doi.org/10.5209/anqe.70196>
- Sarlé, P. (2001). Juego y aprendizaje escolar: Los rasgos del juego en la educación infantil. Noveduc Libros.
- Serrano González-Tejero, J. M., y Pons Parra, R. M. (2011). El Constructivismo hoy: Enfoques constructivistas en educación. Revista electrónica de investigación educativa, 13(1), 1-27.
- UNESCO (2022). Transformar la educación para el futuro. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382765_spa
- UNICEF (2022). El 70 % de los niños de 10 años se encuentran en situación de pobreza de aprendizajes y no pueden leer y comprender un texto simple. <https://www.unicef.org/cuba/comunicados-prensa/el-70-de-los-ninos-de-10-annos-se-encuentran-en-situacion-de-pobreza>
- UNICEF (2023). ¿Por qué es importante el juego en la primera infancia? |. <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/primeros-anos/por-que-es-importante-el-juego-en-la-primera-infancia>
- Vieira, B. R., y Santos, C. Q. (2023). Learning through play: Design and creation of a narrative Game-Based Learning experience. ACM International Conference Proceeding Series. Scopus. <https://doi.org/10.1145/3638067.3638135>
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Sotoca-Orgaz, P., Guzmán, N., Ayesa, R., y Moya-Higueras, J. (2024). ¿Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial. Learning and Instruction, 93, 101946. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946>
- Vygotski, L. (1983). Problemas del desarrollo de la psique. https://www.researchgate.net/publication/348606831_Vygotski_L_S_Obras_escogidas_Vol_III_Problemas_del_desarrollo_de_la_psique_A_Alvarez_P_del_Rio_edicion_en_lengua_castellana
- Vygotsky, L. (1978). Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes <https://acortar.link/GywUA1>.
- Werlinger, L., y Inostroza, M. (2024). The Contribution of Board Games to Pre-Kindergarten Students' Oral Production | HOW. <https://www.howjournalcolombia.org/index.php/how/article/view/781>
- Wertsch, J. V., y Tulviste, P. (1992). Vygotsky and contemporary developmental psychology. Developmental Psychology, 28(4), 548-557. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.28.4.548>
- Zepeda Hurtado, M. E., Cardoso Espinosa, E. O., Cortes Ruíz, J. A. (2021). La expresión oral y escrita en los estudiantes de nivel medio superior mediante el flipped classroom. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 12(23). <https://doi.org/10.23913/ride.v12i23.1043>