

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO  
“13 DE JULIO DE 1882”**

**SAN PABLO - CAJAMARCA**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**TESIS**

Estrategias lúdicas para mejorar la competencia se comunica  
oralmente en su lengua materna en los niños de 3 años de la I.E. N°60

San pablo, periodo 2024-2025.

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORAS**

Castrejón Cabanillas, Cintia Milagros

Lima Erazo, Bibi Gaitán

Toledo Ayay, María

**ASESORA**

Lida Mavel Salazar Chávez

**San Pablo – Perú**

**2025**

## TÍTULO DE LA TESIS

Estrategias lúdicas para mejorar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños de 3 años de la I.E. N°60 San pablo, periodo 2024-2025.

## AUTORAS



Cintia Milagros Castrejón Cabanillas



Bibi Gaitán Lima Erazo

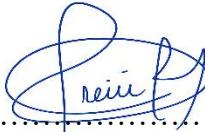


Maria Toledo Ayay

Presentado al IESP “13 DE JULIO DE 1882” SAN PABLO

Para optar el título profesional de profesor de Educación Inicial.

## APROBADO POR:



Perci Guinshon Azañedo Alcántara  
**PRESIDENTE DEL JURADO**



Teresa Amelia Jiménez Vera  
**SECRETARIO DEL JURADO**



Juana Rosa Burgos Castañeda  
**VOCAL DEL JURADO**



Lida Mavel Salazar Chávez  
**ASESORA**

## **DEDICATORIA**

A mis padres por su amor, esfuerzo y constante apoyo en mi formación, también a mi hijo por ser motor de mi vida y razón de mi perseverancia, a mis profesores, por su dedicación y por sembrar en mí el amor por el conocimiento y a mis compañeras, por compartir este camino con compromiso, alegría y amistad.

Cintia

A mi hija y a mis padres por su amor incondicional y apoyo constante, a mis profesores por sembrar en mí la pasión por el conocimiento, a mis compañeras quienes creyeron en mí cuando yo dudaba. A la vida, por enseñarme que cada obstáculo es una oportunidad, a mí misma, por no rendirme y llegar hasta aquí.

Bibi

A mis seres queridos por su amor incondicional, sus sacrificios silenciosos y por enseñarme el valor del esfuerzo y la educación, esta meta también es suya, a mis docentes y asesora, por compartir su sabiduría y guiarme con paciencia durante este proceso.

María

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos profundamente al I.E.S.P “13 de Julio de 1882, por el apoyo constante y por contar con docentes altamente capacitados que, con paciencia y compromiso nos guieron durante el proceso de la elaboración de esta tesis.

De igual manera, extendemos nuestro más sincero agradecimiento a la I.E. N°60 San Pablo, por su apertura, disposición y compromiso, al permitirnos aplicar los instrumentos necesarios y ser parte activa de nuestra investigación.

Las autoras.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>RESUMEN.....</b>	xii
<b>ABSTRACT .....</b>	xiii
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	xiv
<b>CAPÍTULO I.....</b>	1
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	1
<b>1.1 Determinación del problema .....</b>	16
<b>1.2 Formulación del problema .....</b>	17
<b>1.2.1. <i>Problema general</i>.....</b>	17
<b>1.2.2. <i>Problemas específicos</i>.....</b>	17
<b>1.3 Justificación de la investigación.....</b>	18
<b>1.3.1. <i>Teórica</i> .....</b>	18
<b>1.3.2. <i>Práctica</i> .....</b>	18
<b>1.3.3. <i>Metodológica</i>.....</b>	19
<b>1.4 Objetivos .....</b>	19
<b>1.4.1. <i>Objetivo general</i>.....</b>	19
<b>1.4.2. <i>Objetivos específicos</i> .....</b>	19
<b>1.5 Delimitación de la investigación.....</b>	20
<b>1.5.1. <i>Epistemológica</i>.....</b>	20
<b>1.5.2. <i>Espacial</i>.....</b>	20
<b>1.5.3. <i>Temporal</i>.....</b>	21
<b>CAPÍTULO II .....</b>	2
<b>HIPÓTESIS Y VARIABLES.....</b>	2
<b>Hipótesis de investigación.....</b>	23
<b>2.1.1. <i>Hipótesis general</i> .....</b>	23

<b>2.1.2. <i>Hipótesis específicas</i></b> .....	23
<b>2.2. Variables de investigación</b> .....	23
<b>2.3. Operacionalización de variables</b> .....	23
<b>CAPÍTULO III</b> .....	9
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	9
<b>3.1. Antecedentes de la investigación</b> .....	28
<b>3.1.1. <i>Ámbito Internacional</i></b> .....	28
<b>3.1.2. <i>Ámbito Nacional</i></b> .....	29
<b>3.1.3. <i>Ámbito Regional y Local</i></b> .....	30
<b>3.2. Bases teóricas</b> .....	31
<b>3.3. Definición de términos básicos</b> .....	38
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	14
<b>METODOLOGÍA</b> .....	14
<b>4.1. Paradigma de investigación</b> .....	41
<b>4.2. Enfoque de investigación</b> .....	41
<b>4.3. Tipo de investigación</b> .....	41
<b>4.4. Método de investigación</b> .....	41
<b>4.5. Diseño de investigación</b> .....	41
<b>4.6. Población y muestra</b> .....	42
<b>4.6.1. <i>Población</i></b> .....	42
<b>4.6.2. <i>Muestra</i></b> .....	42
<b>4.7. validez y confiabilidad</b> .....	43
<b>4.8. Tratamiento estadístico de los datos</b> .....	43
<b>4.9. Consideraciones éticas</b> .....	44
<b>CAPÍTULO V</b> .....	27

<b>RESULTADOS .....</b>	27
<b>    5.1. Resultados por Variable .....</b>	46
<b>        5.1.2. <i>Resultados por dimensiones</i>.....</b>	48
<b>    5.2. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación.....</b>	62
<b>    5.3. Prueba de hipótesis .....</b>	63
<b>CAPÍTULO VI .....</b>	46
<b>DISCUSIÓN .....</b>	46
<b>CONCLUSIONES.....</b>	74
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	76
<b>REFERENCIAS .....</b>	77
<b>ANEXOS.....</b>	53
<b>MATRIZ DE CONSISTENCIA .....</b>	82

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Tabla de Operacionalización de las variables.....	23
<b>Tabla 2.</b> Distribución de la población muestral. ....	42
<b>Tabla 3.</b> Resultados de la aplicación de la ficha de observación(entrada) de la competencia se comunica oralmente.....	46
<b>Tabla 4.</b> Dimensión 1: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) de la dimensión se obtiene información oral .....	48
<b>Tabla 5.</b> Dimensión 2: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.....	49
<b>Tabla 6.</b> Dimensión 3: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.....	50
<b>Tabla 7.</b> Dimensión 4: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral. ....	51
<b>Tabla 8.</b> Dimensión 5: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) infiere e interpreta información del texto oral.....	52
<b>Tabla 9.</b> Dimensión 6: Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.....	53
<b>Tabla 10.</b> Resultados de la aplicación de la ficha de observación(salida) la competencia se comunica oralmente en su lengua materna. ....	54
<b>Tabla 11.</b> Dimensión 1: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) obtiene información oral.....	56
<b>Tabla 12.</b> Dimensión 2: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida obtiene información oral).....	57
<b>Tabla 13.</b> Dimensión 3: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.....	58

<b>Tabla 14.</b> Dimensión 4: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada-salida obtiene información oral).....	59
<b>Tabla 15.</b> Dimensión 5: resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) infiere e interpreta información del texto oral .....	60
<b>Tabla 16.</b> Dimensión 6: resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) ecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.....	61
<b>Tabla 17.</b> Pruebas de normalidad.....	62
<b>Tabla 18.</b> Estadísticos de prueba.....	63
<b>Tabla 19.</b> Prueba de muestras emparejadas.....	65

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.....	47
<b>Figura 2.</b> Dimensión 1: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) obtiene información del texto oral.....	48
<b>Figura 3.</b> Dimensión 2: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.....	49
<b>Figura 4.</b> Dimensión 3: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.....	50
<b>Figura 5.</b> Dimensión 4: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral .....	51
<b>Figura 6.</b> Dimensión 5: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral .....	52
<b>Figura 7.</b> Dimensión 6: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.....	53
<b>Figura 8.</b> Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.....	55
<b>Figura 9.</b> Dimensión 1: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) obtiene información oral.....	56
<b>Figura 10.</b> Dimensión 2: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.....	57
<b>Figura 11.</b> Dimensión 3: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.....	58
<b>Figura 12.</b> Dimensión 4: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral .....	59

**Figura 13.** Dimensión 5: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) infiere e interpreta información del texto oral .....60

**Figura 14.** Dimensión 6: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.....61

## RESUMEN

La tesis “Estrategias lúdicas para mejorar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños de 3 años de la I.E. N°60 2024-2025”, tuvo como objetivo analizar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye a la mejora de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los niños y niñas de 3 años de dicha institución. Los teóricos que sustentan la investigación fueron, Vygotsky, Piaget y Montessori. La investigación se desarrolló en el marco del paradigma positivista, con enfoque cuantitativo, aplicada, experimental, con diseño preexperimental. La población estuvo conformada por 13 niños de 3 años que a su vez constituyó la muestra, la misma que fue por conveniencia, no probabilística. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento la ficha de observación, para la comprobación de hipótesis se utilizó la T-STUDEN, teniendo media de mejora de -27.23, una desviación estándar de 3.77 y un valor de significancia bilateral de  $p = 0.000$ , indicando que la intervención tuvo un efecto significativo en el desarrollo de la competencia comunicativa oral, concluyendo que los resultados evidencian que la implementación de estrategias lúdicas tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, ubicada en San Pablo, durante el periodo 2024–2025. La diferencia media entre el pretest y el postest fue de -27,23 puntos, con una significancia bilateral de ,000, lo que indica que el cambio observado no se debe al azar y es estadísticamente significativo. Además, el intervalo de confianza del 95% para la diferencia se encuentra entre -29,51 y -24,95, lo que refuerza la confiabilidad del resultado. En conclusión, las estrategias lúdicas aplicadas contribuyeron de manera efectiva al fortalecimiento de la comunicación oral en los niños y niñas evaluados.

**Palabras claves:** estrategias lúdicas, competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

## ABSTRACT

The thesis "Playful strategies to improve oral communication skills in their native language among 3-year-old children at I.E. N° 60 2024-2025" aimed to analyze how the implementation of playful strategies contributes to improving the oral communication skills in 3-year-old children at said institution. The theorists behind the research were Vygotsky, Piaget, and Montessori. The research was conducted within the framework of the positivist paradigm, with a quantitative, applied, experimental approach, and a pre-experimental design. The population consisted of 13 3-year-old children who constituted the sample, which was a convenience sample rather than a probabilistic sample. The technique used was observation and the instrument was the observation form. To verify the hypotheses, the T-STUDEN was used, with a mean improvement of -27.23, a standard deviation of 3.77, and a bilateral significance value of  $p = 0.000$ , indicating that the intervention had a significant effect on the development of oral communicative competence, concluding that the results show that the implementation of playful strategies had a significant impact on the development of the "Communicates orally" competence in 3-year-old boys and girls of Educational Institution No. 60, located in São Paulo, during the period 2024–2025. The mean difference between the pretest and the posttest was -27.23 points, with a bilateral significance of ,000, indicating that the observed change is not due to chance and is statistically significant. Furthermore, the 95% confidence interval for the difference was between -29.51 and -24.95, reinforcing the reliability of the results. In conclusion, the playful strategies applied effectively contributed to strengthening oral communication in the children evaluated.

Keywords: playful strategies, oral communication skills in their native language.

## INTRODUCCIÓN

El estudio “Estrategias lúdicas para mejorar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna de los niños de 3 años de la I.E. N°60 san pablo, durante el periodo 2024-2025, a partir del manejo de teorías de la investigación, se buscó solución a problemáticas surgidas dentro del aula, específicamente en el proceso de aprendizaje, se observó que los niños de tres años están en proceso de desarrollo de lenguaje, teniendo dificultades orales. Por la cual se planteó la utilización de estrategias para mejorar de forma activa y permanente, el aspecto socioemocional. Las actividades lúdicas como rimas y cuentos contribuyeron mejorando estas habilidades, promoviendo la expresividad de manera segura (González & Rodríguez, 2020).

En esta investigación, las teorías de autores como Jean Piaget, Lev Vygotsky y Montessori, fundamentan el lenguaje infantil, que aportaron con datos, sobre habilidades lingüísticas a través de la interacción con su entorno en los niños, mediante la aplicación de estrategias lúdicas. Utilizando el enfoque cuantitativo se elaboró y aplicó un instrumento denominado “ficha de observación de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños de 3 años”. De acuerdo al enfoque del desarrollo de la investigación. Se utilizó las estrategias lúdicas que ayudaron a la mejora de la competencia se comunica oralmente, promoviendo una mejora continua en su expresión, desde edades tempranas. La hipótesis trabajada es la implementación de estrategias lúdicas contribuye a la mejora de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, durante el periodo 2024–2025, en el distrito de San Pablo, a la comprobación de las misma.

La investigación contiene seis capítulos, el primero capítulo I referido al planteamiento del problema tanto general y específicos; la justificación de la investigación, objetivos y de la delimitación de la investigación; en el capítulo II están las hipótesis, variables y operacionalización de variables, el capítulo III sustenta el marco teórico, con los antecedentes internacionales, nacionales y locales; las bases teóricas y definición de términos básicos. En el capítulo IV se desarrolla la metodología de investigación tipo, método y diseño; la población y muestra, las técnicas e instrumentos, la validez y confiabilidad, el tratamiento estadístico y las consideraciones éticas. En el capítulo V se encuentran los resultados obtenidos mediante el procesamiento estadístico y las pruebas de normalidad e hipótesis. el capítulo VI se desarrolla la discusión y se presentan las conclusiones y recomendaciones, las referencias finalmente los anexos

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## 1.1 Determinación del problema

La comunicación entre personas depende en gran medida de sus capacidades lingüísticas, las cuales se forman desde la niñez y evolucionan durante toda la vida. En el ámbito educativo, estas destrezas se potencian mediante el desarrollo de habilidades que impulsan el crecimiento integral de docentes y estudiantes. Sin embargo, la expresión oral resulta clave para compartir pensamientos, sentimientos y necesidades con claridad. Esta habilidad mejora la interacción en distintos espacios comunicativos. Su ausencia puede dificultar la conexión social y frenar el progreso cultural (Ministerio de Educación, 2016)

La competencia para comunicarse de forma espontánea se construye a partir de elementos como el tono, los gestos, el entorno y la claridad del lenguaje. No siempre es necesario considerar la intención del mensaje ni perfeccionar la vocalización para que la comunicación sea efectiva. Aunque se reconoce que escribir presenta mayores desafíos, también preocupa el desarrollo del habla, razón por la cual se ha incorporado como competencia en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB). Esta se entiende como la capacidad de dialogar en la lengua materna, compartiendo ideas y emociones entre interlocutores. Para ello, se requiere captar e interpretar mensajes orales, organizar pensamientos con sentido, usar gestos y entonaciones, y reflexionar sobre lo dicho y cómo se dice (Ministerio de Educación, 2016).

En la educación de los más pequeños, especialmente de cero a tres años, se ha visto que muchos niños tienen dificultades para hablar con claridad. Aprender a comunicarse bien incluye entender lo que otros dicen, saber qué significa, ordenar las ideas, usar gestos y tonos adecuados, hablar con distintas personas y pensar en cómo se dice lo que se dice. Estas habilidades son muy importantes para que los niños puedan expresar lo que sienten, relacionarse con los demás y participar en su entorno. Sin embargo, varios estudios muestran que en esta etapa hay problemas para pronunciar, entender y usar el lenguaje, lo que puede afectar su desarrollo emocional, social y escolar. Cunia (2025) explica que el nivel económico, el uso excesivo de pantallas y la falta de juegos adecuados son algunas causas de estas dificultades. Por eso, es necesario buscar formas de mejorar el lenguaje oral usando cuentos, canciones, juegos simbólicos y actividades divertidas.

Las estrategias lúdicas en educación inicial usan el juego como herramienta para enseñar. Ayudan a que los niños se expresen, exploren y mejoren su comunicación en un ambiente seguro. En niños de tres años, estas actividades fortalecen el habla y la interacción. Cuentos, canciones y juegos simbólicos son muy útiles para desarrollar el lenguaje. Soldevilla (2015)

señala que estas dinámicas ayudan a superar problemas al hablar. Así, los niños logran expresar sus ideas con mayor claridad.

Según el Informe Mundial sobre Atención y Educación de la Primera Infancia (AEPI) publicado por la UNESCO y UNICEF (2022), advierten que millones de niños no aprenderán a leer adecuadamente para 2030 si no se actúa pronto. El desarrollo del lenguaje oral es clave para el éxito escolar y social. La falta de inversión y de docentes preparados empeora el problema. El MINEDU también reconoce la importancia de fortalecer la comunicación en la infancia. Sus guías pedagógicas recomiendan usar juegos, dramatizaciones y recursos expresivos. Estas estrategias ayudan a mejorar la expresión oral. En el contexto postpandemia, es aún más necesario fomentar la interacción verbal. Así se promueve un aprendizaje más efectivo desde los primeros años.

La Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) San Pablo ha destacado en sus comunicados y boletines que, en el ejercicio de su trabajo, se han logrado avances importantes en la concepción de la educación inicial. Sin embargo, también se reconoce la necesidad de fortalecer las competencias comunicativas en los niños, especialmente en zonas rurales, donde el acceso a recursos pedagógicos y formación docente es limitado. En la Institución Educativa N°60 e San Pablo, Cajamarca se observó que el 80% de niños tiene dificultades en la interacción verbal, el 90 % de niños no construye adecuadamente sus ideas y el 95% no se expresan adecuadamente, por tal razón se propuso utilizar estrategias lúdicas para mejorar la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, San Pablo durante el periodo 2024-2025?

## **1.2 Formulación del problema**

### ***1.2.1. Problema general***

¿De qué manera la implementación de estrategias lúdicas mejora la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N.º 60, San Pablo, periodo 2024-2025?

### ***1.2.2. Problemas específicos***

¿De qué manera la implementación de estrategias lúdicas mejora la dimensión; obtiene información de textos orales, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, San Pablo, periodo 2024-2025?

¿De qué manera las estrategias lúdicas mejora la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, San Pablo, periodo 2024–2025?

¿De qué manera las estrategias lúdicas mejora dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, San Pablo, periodo 2024–2025?

¿De qué manera la implementación estrategias lúdicas mejora la dimensión infiere e interpreta información de textos orales, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, San Pablo, periodo 2024-2025?

¿De qué manera las estrategias lúdicas mejora la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, San Pablo, durante el periodo 2024-2025?

¿De qué manera la implementación de estrategias lúdicas mejora la dimensión adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025?

### **1.3 Justificación de la investigación**

#### ***1.3.1. Teórica***

La expresión oral es una habilidad clave en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños comunicar lo que piensan, sienten y necesitan. El Currículo Nacional de Educación Básica del Perú establece que esta competencia debe trabajarse desde los primeros años por su impacto en el aprendizaje integral (MINEDU, 2016). Según la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1978), el desarrollo del lenguaje ocurre principalmente en el marco de la interacción social, siendo el juego un recurso clave para favorecer y potenciar dicho proceso. Por ello, las estrategias lúdicas como cuentos y rimas son eficaces para fortalecer la comunicación oral. Estas actividades permiten que el lenguaje se desarrolle de manera natural, divertida y significativa. Además, crean espacios seguros donde los niños pueden expresarse libremente. Así, se promueve un desarrollo comunicativo más completo desde la primera infancia

#### ***1.3.2. Práctica***

En la Institución Educativa N°60 de San Pablo, Cajamarca, se evidenció que un número considerable de niños de tres años presenta dificultades en la articulación verbal, la organización de ideas y la interacción comunicativa con sus pares y docentes. Estas

limitaciones afectan a que se desarrolle una participación más activa, en el aula y su desarrollo socioemocional. La implementación de actividades lúdicas como juegos, canciones, cuentos y dramatizaciones contribuyó significativamente en la mejora de estas habilidades, promoviendo la expresión oral, la escucha activa y el intercambio verbal en un entorno motivador y seguro (González & Rodríguez, 2020).

### ***1.3.3. Metodológica***

La investigación se fundamentó en la observación y aplicación de estrategias lúdicas dentro del aula, con el objetivo de analizar su influencia en el desarrollo de la competencia oral en niños de tres años. Se empleó como técnica, la observación y como instrumentos la ficha de observación, para recopilar información relevante. Este enfoque cuantitativo permitió elaborar y aplicar instrumentos en el desarrollo de la investigación. Así como utilizar estrategias adecuadas para mejorar el aprendizaje, promoviendo una mejora continua en su capacidad comunicativa desde edades tempranas.

## **1.4 Objetivos**

### ***1.4.1. Objetivo general***

Analizar cómo la implementación de estrategias lúdicas mejora de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, ubicada en San Pablo, periodo 2024–2025.

### ***1.4.2. Objetivos específicos***

Determinar cómo la implementación de estrategias lúdicas mejora de la dimensión obtiene información del texto oral, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 60, San Pablo, el periodo 2024–2025.

Determinar cómo la implementación de estrategias lúdicas mejora del uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, periodo 2024–2025.

Determinar cómo la implementación de estrategias lúdicas mejora de la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, periodo 2024–2025.

Determinar cómo la implementación de estrategias lúdicas mejora de la dimensión infiere e interpreta información del texto oral” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, periodo 2024–2025.

Determinar cómo la implementación de estrategias lúdicas mejora de la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, periodo 2024–2025.

Determinar cómo la implementación de estrategias lúdicas mejora de la dimensión adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, periodo 2024–2025.

## **1.5 Delimitación de la investigación**

### ***1.5.1. Epistemológica***

La investigación se enmarca en el paradigma positivista, ya que se busca establecer relaciones causales entre la aplicación de las estrategias lúdicas y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de educación inicial. Este paradigma, según Comte (1855), se basa en la observación empírica y la verificación de hipótesis mediante la experimentación, excluyendo cualquier especulación metafísica y priorizando el análisis objetivo de los datos.

La investigación adopta un enfoque cuantitativo, ya que busca evaluar el nivel de la competencia oral en los niños mediante el uso de instrumentos estandarizados que facilitan la obtención de datos numéricos. Según Creswell (2014), el enfoque cuantitativo permite explicar fenómenos observables mediante el análisis estadístico, lo que facilita la obtención de conclusiones objetivas sobre la relación entre las variables.

El diseño de investigación es preexperimental, ya que se aplicó las estrategias lúdicas como estrategia didáctica para observar su impacto en la competencia se comunica oralmente de los niños. Este diseño, alineado con los principios del positivismo, permite verificar hipótesis en un entorno controlado, manteniendo la objetividad y reduciendo al mínimo las influencias externas que puedan afectar los resultados.

### ***1.5.2. Espacial***

La investigación se desarrolló con los niños del aula de 3 años del nivel inicial de la I.E. N°60. San Pablo, ubicado en el distrito y provincia de San Pablo, departamento de Cajamarca. En este entorno, los niños participaron como sujetos de estudio para fortalecer la competencia “se comunica oralmente en su lengua materna”, mediante la implementación de estrategias lúdicas, adaptada a su nivel de desarrollo cognitivo y lingüístico.

### ***1.5.3. Temporal***

La investigación se llevó a cabo desde agosto de 2024 hasta agosto de 2025. Durante este periodo se elaboraron los instrumentos de recolección de datos, se aplicaron estrategias didácticas, y se recopiló la información necesaria para evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna de los niños. Finalmente, se procesaron los datos obtenidos y se elaboró el informe final que presentó los resultados y conclusiones del estudio.

**CAPÍTULO II**  
**HIPÓTESIS Y VARIABLES**

## **2.1. Hipótesis de investigación**

### ***2.1.1. Hipótesis general***

La implementación de estrategias lúdicas mejora la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, San Pablo, periodo 2024–2025.

### ***2.1.2. Hipótesis específicas***

La implementación de estrategias lúdicas la dimensión obtiene información del texto oral, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025.

La aplicación de estrategias lúdicas mejora la dimensión utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025.

El desarrollo de estrategias lúdicas mejora la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.°60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025.

Las estrategias lúdicas mejora la dimensión infiere e interpreta información del texto oral, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.°60, San Pablo, ¿durante el periodo 2024–2025

La implementación de estrategias lúdicas mejora la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.°60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025.

El uso de estrategias lúdicas mejora la dimensión adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.°60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025.

## **2.2. Variables de investigación**

### **2.2.1 Variable independiente: Estrategias lúdicas**

**Definición conceptual:** Las estrategias lúdicas son actividades pedagógicas basadas en el juego, diseñadas para estimular el aprendizaje, la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños y niñas de educación inicial (Piaget, 1962).

**Definición operacional:** Se medirá mediante la aplicación de juegos simbólicos, juegos de roles, dinámicas grupales, canciones, cuentos y actividades interactivas, como recreativas, sociales y pedagógicas que promuevan la expresión oral en los niños y niñas de 3 años.

#### **2.2.2. Variable dependiente: Se comunica oralmente en su lengua materna**

**Definición conceptual:** Es la capacidad del niño o niña para expresar ideas, emociones y necesidades de manera clara, coherente y adecuada en diferentes contextos comunicativos (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

**Definición operacional:** La definición operacional de la competencia comunicativa oral se establece a partir de la evaluación de seis dimensiones específicas. En primer lugar, se considera la capacidad del hablante para obtener información del texto oral. En segundo lugar, se valora su habilidad para inferir e interpretar dicha información, demostrando comprensión crítica. La tercera dimensión contempla la adecuación, organización y desarrollo del texto oral de manera coherente y cohesionada. Asimismo, se analiza el uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales que enriquecen el proceso comunicativo. La quinta dimensión se refiere a la interacción estratégica con distintos interlocutores, evidenciando habilidades sociales y comunicativas. Finalmente, se evalúa la capacidad reflexiva del hablante para analizar y valorar la forma, el contenido y el contexto del texto oral, lo que permite una comunicación consciente y eficaz.

## 2.3. Operacionalización de variables

**Tabla 1.** *Tabla de Operacionalización de las variables.*

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES O ITEMS	INSTRUMENTO O ESCALA DE MEDICIÓN
Estrategias lúdicas.	Según Díaz (2008), el juego constituye una actividad agradable que permite al ser humano liberarse de tensiones y de las normas culturales establecidas. Asimismo, aprender mediante el juego resulta una forma motivadora, eficiente y llena de disfrute	Al referirnos a los juegos lúdicos, hablamos de manifestaciones novedosas y emocionales. La lúdica constituye un campo amplio de acción que integra diversas actividades, las cuales se entrelazan con prácticas creativas orientadas a favorecer un aprendizaje significativo.	Recreativo Social Pedagógico	Incrementar su lenguaje de manera didáctica. Expresar con claridad sus deseos y necesidades. Aprende a través de juegos, los cuentos.	Ficha de observación
Se comunica oralmente en su lengua materna	según MINEDU (2016), expresarse de manera oral con corrección supone utilizar nuestras habilidades comunicativas para persuadir, mediante el uso de las palabras, a uno o varios interlocutores. Para lograrlo, es necesario hacerlo conforme a las características propias de la	La comunicación consiste en compartir ideas a través del lenguaje oral, lo cual requiere que los interlocutores manejen un mismo idioma. No se limita únicamente a las palabras o frases utilizadas, sino que también incluye los sonidos y matices de la voz que enriquecen la interacción, especialmente en el desarrollo comunicativo de	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Participa en conversaciones Expresa sus necesidades, emociones, intereses. Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana	Ficha de observación.

<p>expresión oral (CENB).</p>	<p>los niños de tres años.</p>	<p>Sonríe cuando está contento o quiere saludar. Cambia su cara según lo que está contando</p>
		<p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p>
	<p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>Contesta preguntas con respeto y usando frases completas con un tono de voz adecuado y Se comporta de forma educada en diferentes lugares (Clase, actividades).</p>

Nota: elaboración propia de las autoras.

**CAPÍTULO III**  
**MARCO TEÓRICO**

### **3.1. Antecedentes de la investigación.**

#### **3.1.1. Ámbito Internacional**

Loza, (2022) en su tesis titulada: *Actividades Lúdicas Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Los Niños De 3 A 4 Años, En La Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, Año 2021 – 2022*, tuvo como objetivo determinar cómo las actividades lúdicas desarrollan la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra. El marco teórico se centró en el desarrollo psicomotor infantil y el aprendizaje activo. Se aplicó una metodología cuantitativa, diseño preexperimental, con una muestra de estudiantes del nivel inicial. Se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una guía de evaluación motriz. Los resultados mostraron mejoras significativas en coordinación y equilibrio. Se concluyó que las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo corporal y motor en la primera infancia.

Cedillo, (2019) en su investigación que se tituló: *Actividades Lúdicas Para Estimular El Desarrollo Del Lenguaje En Los Niños De 3 A 4 Años, Del Centro Educativo, De La Ciudad De Cuenca*; planteó como objetivo determinar las técnicas lúdicas más efectivas para estimular el lenguaje en niños de 3 a 4 años. El marco teórico abordó la adquisición del lenguaje infantil y los trastornos que pueden surgir por falta de estimulación. La metodología fue descriptiva, con diseño cualitativo; la muestra incluyó niños del Centro Educativo ABC en Cuenca. Se aplicó la técnica de observación y entrevistas, utilizando fichas de evaluación. Los resultados evidenciaron que el uso de juegos fortalece la comunicación, empatía y autonomía. Se concluyó que una intervención lúdica y planificada permite superar dificultades lingüísticas y favorece el desarrollo integral del niño.

Cevallos Sandoval, C. (2024) llevó a cabo un estudio denominado: *Programa De Juegos Lingüísticos Para Mejorar La Expresión Oral En Niños De Educación Inicial*. Su objetivo fue promover la fluidez, coherencia y vocalización a través de actividades lúdicas. El marco teórico se sustentó en el enfoque comunicativo y en el desarrollo del lenguaje infantil. La investigación adoptó un diseño cuasi experimental con una muestra de estudiantes de nivel inicial. Se empleó la técnica de observación directa y como instrumento se utilizó una rúbrica de evaluación oral. Los hallazgos evidenciaron avances significativos en la expresión oral de los niños, concluyéndose que los juegos lingüísticos constituyen una estrategia eficaz para fortalecer el lenguaje en la primera infancia.

### **3.1.2. Ámbito Nacional**

Espinoza, (2021) realizó una investigación titulada: *Estrategias Lúdicas Para La Expresión Oral De Niños De 5 Años. I.E.N° 80479- Bellavista – Chilia*, tuvo como objetivo determinar si las estrategias lúdicas mejoran la expresión oral en niños de 5 años de la I.E. N°80479 Bellavista-Chilia. El marco teórico se basó en el juego como medio de aprendizaje significativo. La investigación fue descriptiva no experimental, con una muestra de 30 estudiantes. Se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una lista de cotejo. En el pretest, el 46.7% estaba en nivel bueno; tras la intervención, el 66.7% alcanzó ese nivel. Se concluyó que las estrategias lúdicas son efectivas para mejorar la expresión oral, reduciendo significativamente los niveles bajos.

Suaquita, (2022) realizó una investigación titulada: *Aplicación Del Taller Cuentacuentos Para Desarrollar La Expresión Oral En Los Estudiantes De Cuatro Años De Educación Inicial De La Institución Educativa Kinderland Markhan, Arequipa – 2021*, Tuvo como objetivo principal determinar la influencia de la aplicación del taller de Cuentacuentos en la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de educación Inicial, de la Institución Educativa Particular Kinderland Markhan, Arequipa – 2021, como propósito evaluar el impacto del taller de Cuentacuentos en la expresión oral de niños de cuatro años en el nivel Inicial, pertenecientes a la I.E.P. Kinderland Markhan, Arequipa, durante el año 2021. Se planteó como hipótesis que el uso de cuentos, por su valor pedagógico en el desarrollo de habilidades comunicativas desde edades tempranas, influiría significativamente en la expresión oral infantil. El estudio adoptó un enfoque de campo con diseño preexperimental, aplicándose a una muestra de 20 estudiantes. La técnica empleada fue la observación, utilizando dos fichas para recolectar datos sobre las variables: taller de Cuentacuentos y expresión oral. Se desarrollaron 10 sesiones orientadas a fortalecer la capacidad expresiva de los participantes. Los resultados evidenciaron una mejora parcial en la expresión oral, destacando avances en la fluidez verbal, mientras que la dicción y la postura corporal mostraron progresos en al menos un tercio de los niños. El análisis estadístico mediante la prueba T-Student arrojó un valor de 13.894 con una significancia de 0.000, confirmando que el taller tuvo un efecto positivo en el desarrollo oral de los estudiantes. Se concluye que esta estrategia didáctica es eficaz para potenciar la expresión oral en educación inicial.

Rodríguez, (2021) presentó una tesis titulada: *Cuentos infantiles para desarrollar la expresión oral en los niños de 4 años de la I.E. ‘Zoila Tudela de Puell’, Zarumilla, Tumbes, 2021*. El objetivo de la investigación fue determinar la influencia de los cuentos infantiles en la mejora

de la expresión oral de los niños de cuatro años de dicha institución. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de nivel experimental, y se aplicó un diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por todos los estudiantes de la Institución Educativa N.º 001 “Zoila Tudela de Puell”, y la muestra incluyó a 15 niños seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación y como instrumento una escala de estimación, la cual fue validada por juicio de tres expertos, obteniendo un alfa de Cronbach de 0,75. Se consideraron los principios éticos de libre participación y derecho a la información. Los resultados evidenciaron que, del total de 15 estudiantes (100 % de la muestra), el 20 % se ubicó en el nivel “nunca”, el 60 % en el nivel “a veces” y el 20 % en el nivel “siempre”. En conclusión, se determinó que los cuentos infantiles influyeron de manera positiva en el desarrollo de la expresión oral de los niños.

### ***3.1.3. Ámbito Regional y Local***

Chávez & Quiroz, (2022) en su tesis titulada: *Actividades Lúdicas Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Los Niños De 4 Años De La I.E N°239 Callancas-san pablo-cajamarca,2022*, tuvieron como objetivo determinar cómo las actividades lúdicas mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. N°239 Callancas, San Pablo. El marco teórico abordó el desarrollo motor infantil y la importancia del juego en la educación inicial. Se utilizó un enfoque cuantitativo, método inductivo-deductivo, diseño preexperimental. La muestra fue de 9 estudiantes. Se aplicó la técnica de observación y el instrumento fue una ficha de evaluación. Tras los talleres, el 44.44% alcanzó nivel “muy bueno” y otro 44.44% “bueno”. Se concluyó que las actividades lúdicas son clave para el desarrollo motor infantil.

Chuquelin, (2022) en su tesis titulada: *Juegos Lingüísticos Para La Mejora De La Expresión Oral En Los Niños De 4 Años “A” De La I.E.I N°60 San Pablo- Cajamarca,2022*, tuvo como objetivo determinar si los juegos lingüísticos mejoran la expresión oral en niños de 4 años de la I.E.I N°60 San Pablo. El marco teórico se basó en el juego como estrategia comunicativa y en teorías del lenguaje infantil. Se aplicó un diseño preexperimental con grupo único, utilizando pretest y postest. La muestra fue de 16 estudiantes. Se usó la técnica de observación y una ficha como instrumento. En el pretest, el 87.5% estaba en nivel “muy malo”; en el postest, el 93.75% alcanzó nivel “muy bueno”. Se concluyó que los juegos lingüísticos son altamente efectivos para mejorar la expresión oral.

Cueva & Perez (2022) en su tesis titulada: *Programa De Actividades Lúdicas Para Mejorar La Coordinación Motora Fina De Los Niños Y Niñas De 5 Años De La I.E.I N°1419,*

*Liclipampa*. Teniendo como objetivo determinar en qué medida la aplicación de un programa de actividades lúdicas, mejora la coordinación motora fina de niños y niñas de la I.E.I. N° 1419, Liclipampa. Su metodología es cuantitativa, su diseño fue preexperimental, teniendo una población al mismo tiempo fue muestra con 17 estudiantes de 5 años. Concluyendo que el programa de actividades lúdicas es una herramienta pedagógica estratégica ya que en nuestro estudio se demostró su gran valía en el trabajo con niños de 5 años del nivel inicial, comprobándose con los resultados del post test.

### **3.2. Bases teóricas.**

#### **3.2.1. Teorías del juego lúdico**

Las teorías del desarrollo del lenguaje infantil han sido abordadas por diversos autores, entre ellos Jean Piaget, Lev Vygotsky y María Montessori, quienes han aportado enfoques complementarios sobre cómo los niños adquieren habilidades lingüísticas a través de la interacción con su entorno y mediante el juego. Jean Piaget, desde una perspectiva constructivista, sostiene que el lenguaje se desarrolla en función del pensamiento lógico, el cual evoluciona a través de etapas cognitivas. En la etapa sensorio motriz, el niño utiliza esquemas de acción como chupar y asir para explorar el mundo, y el lenguaje es egocéntrico, centrado en sí mismo. A medida que avanza hacia la etapa preoperacional, el lenguaje se vuelve simbólico, permitiendo al niño referirse a objetos ausentes, expresar emociones y construir oraciones simples. En las etapas de operaciones concretas y formales, el lenguaje revela una transición hacia la lógica y la socialización, mostrando habilidades como la argumentación y la toma de perspectiva (Cárdenas Páez, 2011).

Por su parte, Lev Vygotsky plantea que el lenguaje tiene una función social desde el inicio, y que el habla egocéntrica no es un obstáculo, sino una herramienta para la autorregulación del pensamiento. Según su teoría sociocultural, el desarrollo del lenguaje está mediado por la interacción con adultos y pares, y se potencia en la zona de desarrollo próximo, donde el niño puede alcanzar niveles superiores con ayuda experta. Vygotsky destaca que el conocimiento se construye en contextos sociales, y que el juego es una actividad esencial para el desarrollo cognitivo y lingüístico, ya que permite al niño asumir roles, negociar significados y practicar estructuras lingüísticas en un entorno seguro y motivador (Duque Serna & Packer, 2014).

Espinoza y Calva, (2020) señalaron que María Montessori resaltó la importancia del juego como recurso didáctico capaz de despertar la curiosidad y el interés por aprender. Asimismo, Montessori sostuvo que los niños actúan como sus propios maestros y que, para lograr un

aprendizaje efectivo, requieren libertad y diversas alternativas. Su método se basa en la observación de los niños en ambientes preparados, donde el material didáctico está diseñado para captar su atención y fomentar el aprendizaje autónomo. Los juegos lúdicos en el enfoque Montessori no son simples pasatiempos, sino recursos estructurados que poseen valores funcionales, experimentales, de estructuración y de relación. A través de la manipulación de objetos, colores, texturas y formas, los niños desarrollan habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales, abriendo su mente a la ciencia y a la expresión creativa.

En conjunto, estas teorías coinciden en que el lenguaje infantil se desarrolla en estrecha relación con el pensamiento, la interacción social y el juego. Piaget destaca la evolución lógica del lenguaje, Vygotsky resalta su función social y su mediación cultural, y Montessori subraya la importancia del ambiente y del material didáctico en el aprendizaje. Los juegos lúdicos, desde estas perspectivas, se convierten en estrategias fundamentales para estimular el lenguaje, ya que permiten al niño explorar, experimentar, comunicarse y construir significados. En el contexto educativo, integrar estas teorías en la práctica pedagógica implica diseñar actividades que respeten el ritmo de desarrollo del niño, promuevan la interacción significativa y utilicen materiales adecuados para fomentar el lenguaje oral y escrito.

Estas ideas son especialmente relevantes en la educación inicial, donde el lenguaje constituye una herramienta clave para el aprendizaje y la socialización. Los docentes pueden aplicar principios de Piaget al observar el nivel cognitivo del niño y adaptar las actividades lingüísticas a su etapa de desarrollo. Asimismo, pueden incorporar la teoría de Vygotsky al trabajar en grupos colaborativos, fomentar el diálogo y utilizar la zona de desarrollo próximo como guía para la intervención educativa. Finalmente, el enfoque Montessori puede ser implementado mediante la creación de ambientes preparados, el uso de materiales sensoriales y la promoción de la autonomía en el aprendizaje del lenguaje. En conclusión, las teorías de Piaget, Vygotsky y Montessori ofrecen un marco sólido para comprender y potenciar el desarrollo del lenguaje infantil a través de juegos lúdicos, contribuyendo al crecimiento integral del niño en sus primeros años de vida.

### **3.2.2. Actividades Lúdicas y Juegos Lúdicos**

#### ***3.2.2.1. Actividades lúdicas***

Las actividades lúdicas representan una dimensión esencial en el desarrollo humano, trascendiendo el concepto de juego como simple entretenimiento. Según Candela y Benavides (2020), la lúdica se manifiesta como una forma de vivir la cotidianidad, generando placer,

creatividad y sentido en las experiencias diarias. Esta perspectiva reconoce que lo lúdico no se limita al juego, sino que abarca una actitud vital que favorece el aprendizaje significativo, la expresión emocional y la interacción social en ambientes educativos estimulantes.

### ***3.2.2.2. Definición de juegos lúdicos***

Los juegos lúdicos se definen como actividades que promueven la diversión, la recreación y el desarrollo personal. El término “lúdico” proviene del latín ludus, que significa juego, diversión o broma, y se refiere a aquellas acciones que permiten al ser humano liberarse de tensiones y explorar roles sociales en un entorno simbólico. Flores (2022) complementa esta visión señalando que los juegos lúdicos abarcan una amplia gama de actividades, desde juegos físicos hasta manualidades, que se adaptan a los intereses y capacidades de cada niño, promoviendo su maduración integral.

### ***3.2.2.3. Juegos lúdicos como estrategia didáctica***

El juego, más allá de su función recreativa, se ha consolidado como una estrategia didáctica clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Moya Gómez (2024) sostiene que el juego permite a los niños tomar decisiones, experimentar y construir conocimientos de manera activa, lo cual resulta fundamental para su formación integral. Esta estrategia fomenta la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, convirtiéndose en una herramienta pedagógica que transforma el aula en un espacio dinámico y significativo.

### ***3.2.2.4. Beneficios del juego lúdico***

El juego lúdico aporta múltiples beneficios al desarrollo infantil. Belisario y Hincapié (2024) afirman que el juego estimula la creatividad, la resolución de problemas, la empatía y la colaboración, además de fortalecer la salud física y emocional de los niños. Estos beneficios hacen del juego una necesidad en la infancia, ya que permite a los niños explorar nuevas realidades, expresar emociones y adquirir habilidades esenciales para su vida personal y social.

### ***3.2.2.5. Características del juego lúdico***

El juego lúdico se caracteriza por ser una actividad libre, placentera y estructurada, que genera vínculos sociales y establece reglas propias. Alonso Arija (2021) destaca que el juego fomenta la exploración, la manipulación y el desarrollo integral del niño, siendo una herramienta

esencial en el aula para promover aprendizajes significativos. Además, permite romper esquemas autoritarios, favoreciendo la creatividad y la expresión espontánea.

### **3.2.2.6. *Dimensiones de los juegos lúdicos.***

Las dimensiones del juego lúdico abarcan aspectos recreativos, sociales y pedagógicos. En la dimensión recreativa, se valora la capacidad del juego para liberar al individuo de la rutina y fomentar la creatividad (Montesino, citado en Alonso Arija, 2021). En la dimensión social, López (2017) señala que el juego fortalece la comunicación, la escucha activa y las relaciones interpersonales. Finalmente, en la dimensión pedagógica, Cruz (2016) resalta que el juego facilita aprendizajes significativos y el desarrollo integral del estudiante, al generar experiencias que estimulan sus competencias cognitivas y emocionales.

### **3.2.3. *El juego como base del aprendizaje en la infancia***

Desde los primeros años de vida, los niños aprenden a través del juego. Esta actividad les permite explorar, expresarse y relacionarse con los demás. Según Piaget, el juego ayuda a los niños a construir su pensamiento y a comprender el entorno que los rodea, asimilando la realidad y desarrollando estructuras cognitivas a través de la acción y la exploración. Vygotsky añade que, cuando los niños juegan, desarrollan su lenguaje porque interactúan con otros, imitan, preguntan y responden, lo que fortalece su capacidad de comunicarse, siendo el juego esencial para el desarrollo del lenguaje y el pensamiento abstracto, ya que permite al niño actuar dentro de su zona de desarrollo próximo (Candela y Benavides, 2020).

### **3.2.4. *Estrategias Lúdicas como Herramientas Pedagógicas.***

Las estrategias lúdicas son la combinación de métodos y técnicas didácticas que utilizan el juego como medio para facilitar aprendizajes significativos. Estas estrategias incluyen juegos simbólicos, dramatizaciones, canciones, cuentos, títeres y dinámicas grupales. Según Candela y Benavides (2020), estas actividades propician un ambiente agradable y motivador que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y lingüísticas.

Los Tipos de Estrategias Lúdicas utilizadas en educación son: Juegos simbólicos: permiten representar situaciones de la vida cotidiana, juegos de reglas: enseñan normas, turnos y cooperación, juegos motores: desarrollan la coordinación y el control corporal, juegos verbales: fortalecen el lenguaje oral y la expresión y teatrales: como dramatizaciones y títeres, que estimulan la comunicación y la empatía.

El juego trasciende su carácter recreativo, convirtiéndose en un recurso esencial para favorecer el desarrollo cognitivo. Bósquez et al. (2024) destacan que el juego estimula dimensiones como la percepción, la memoria, el pensamiento y el lenguaje, siendo clave en la etapa preescolar para la adquisición de habilidades complejas.

### **3.2.5. Competencia Se comunica oralmente en su lengua materna**

#### **3.2.5.1. Teorías del desarrollo del lenguaje infantil según Piaget y Vygotsky.**

Jean Piaget y Lev Vygotsky son importantes representantes en el estudio del desarrollo del lenguaje infantil. Desde la perspectiva constructivista, Piaget sostiene que el lenguaje refleja el desarrollo del pensamiento lógico, el cual se estructura en etapas evolutivas. Dentro de su teoría, se plantea que el niño edifica su conocimiento de manera activa mediante la interacción con el entorno, avanzando progresivamente por distintas etapas como la sensorio motriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales (Cárdenas Páez, 2011). Durante la etapa sensorio motriz, el lenguaje es egocéntrico y vinculado a la acción; en la etapa preoperacional, se vuelve simbólico, permitiendo al niño referirse a objetos ausentes y expresar emociones. Posteriormente, en las etapas de operaciones concretas y formales, el lenguaje revela una transición hacia la lógica y la socialización, mostrando habilidades como la argumentación y la toma de perspectiva (García-Allen, 2016). Piaget considera que este proceso no solo refleja el desarrollo cognitivo, sino que también es un indicador de madurez comunicativa y social.

Por otro lado, Lev Vygotsky plantea que el lenguaje tiene una función social desde el inicio del desarrollo infantil. A diferencia de Piaget, Vygotsky considera que el habla egocéntrica no es un obstáculo, sino una herramienta para la autorregulación del pensamiento (Duque Serna & Packer, 2014). Según su teoría sociocultural, el desarrollo del lenguaje está mediado por la interacción con adultos y pares, y se potencia en la zona de desarrollo próximo, donde el niño puede alcanzar niveles superiores con ayuda experta. El lenguaje, en este sentido, no solo es un medio de comunicación, sino también una herramienta de pensamiento y aprendizaje. Vygotsky destaca que el lenguaje interior surge del lenguaje social, y que este proceso es esencial para el desarrollo cognitivo. La influencia del entorno y la mediación cultural son claves en su enfoque, lo que contrasta con la visión más individualista de Piaget.

Ambas teorías coinciden en que el lenguaje es clave en el desarrollo cognitivo, aunque difieren al analizar el papel del entorno social y la secuencia de etapas. Mientras Piaget enfatiza el desarrollo interno y la maduración biológica como base del lenguaje, Vygotsky resalta la

importancia de la interacción social y el contexto cultural. Estas diferencias han generado múltiples investigaciones que buscan integrar ambas perspectivas para comprender mejor el proceso de adquisición del lenguaje. En el ámbito educativo, estas teorías ofrecen fundamentos para diseñar estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo lingüístico desde la infancia. Por ejemplo, el uso de actividades lúdicas, el diálogo guiado y la estimulación verbal son prácticas que se derivan de estos enfoques teóricos. Además, el reconocimiento del lenguaje como herramienta de pensamiento permite valorar su papel en la formación de habilidades cognitivas superiores, como la planificación, la resolución de problemas y la reflexión crítica. En conclusión, tanto Piaget como Vygotsky aportan visiones complementarias que enriquecen la comprensión del lenguaje infantil y su relación con el desarrollo integral del niño.

### **3.2.5.2. Competencia Comunicativa Oral en Lengua Materna**

La competencia comunicativa oral en lengua materna constituye una habilidad esencial en el desarrollo integral del ser humano, especialmente en el ámbito educativo. Esta competencia permite a los estudiantes expresarse con claridad, comprender a sus interlocutores y participar activamente en situaciones comunicativas diversas. De acuerdo con el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), dicha competencia requería que el estudiante pudiera manifestar sus ideas, emociones y experiencias de manera oral, de forma coherente, utilizando recursos verbales y no verbales adecuados al contexto (MINEDU, 2020).

### **3.2.5.3. Ventajas de la Comunicación Oral**

La comunicación oral facilita el intercambio de ideas, promueve el aprendizaje colaborativo y fortalece las habilidades sociales y emocionales. Permite a los estudiantes expresar sus pensamientos y sentimientos, desarrollar empatía y resolver conflictos de manera constructiva. Además, fomenta la capacidad de argumentación y pensamiento crítico, habilidades fundamentales para el desarrollo académico y personal (Fuentes, 2024; MINEDU, 2013).

### **3.2.5.4. Características de la Comunicación Oral**

La comunicación oral se caracteriza por ser dinámica, recíproca y continua. Requiere de un emisor y un receptor, y permite la retroalimentación inmediata. Es indispensable para la interacción social y favorece la organización de los grupos humanos. Según el enfoque del área de comunicación del MINEDU, esta debe ser eficaz, crítica, dialógica e intercultural, promoviendo la humanización de las relaciones sociales (MINEDU, 2016).

### **3.2.6. Tipos de Comunicación**

#### **3.2.6.1. Dimensiones de la Comunicación**

Las dimensiones de la comunicación abarcan aspectos lingüísticos, corporales, artísticos, literarios, sociales e informatizados. Estas dimensiones permiten el desarrollo de competencias comunicativas integrales, favoreciendo la expresión oral y escrita, la sensibilidad artística y la interacción social. El MINEDU destaca que estas dimensiones son pilares fundamentales del proceso de socialización y deben ser promovidas en el aula mediante actividades significativas (MINEDU, 2016).

En conclusión, la competencia comunicativa oral en lengua materna es una herramienta clave para el desarrollo personal, académico y social de los estudiantes. Su enseñanza debe ser intencionada, estructurada y contextualizada, considerando las ventajas, características, tipos y dimensiones que la conforman.

#### **3.2.6.2. Dimensiones de la Competencia Comunicativa Oral en Lengua Materna**

El fortalecimiento de la competencia comunicativa oral en niños de tres años se logró de manera significativa a través de estrategias lúdicas, las cuales propiciaron que el aprendizaje se desarrollara en un ambiente motivador, afectivo y participativo. En esta etapa, los niños comienzan a obtener información del texto oral a través de la escucha activa y la comprensión de mensajes sencillos (Ochoa Arias & Terrazas Casas, 2023). Además, emplean recursos no verbales y paraverbales como gestos, expresiones faciales y tono de voz para complementar su comunicación (Xunta de Galicia, s.f.). A través del juego, los niños también aprenden a interactuar estratégicamente con distintos interlocutores, adaptando su lenguaje según el contexto y el tipo de relación (Cuya López, 2022). Asimismo, desarrollan la capacidad de inferir e interpretar información del discurso oral relacionando lo que escuchan con sus experiencias previas (Galaz Hernández, 2009). Aunque la reflexión y evaluación del contenido oral aún es incipiente, los niños pueden expresar si lo que escuchan les agrada o les resulta confuso, lo que indica un proceso de análisis básico del mensaje (Dolorier Zapata, Amancio Escalante & Montañez Huancaya, 2021). Finalmente, comienzan a adecuar, organizar y desarrollar el texto oral de forma coherente y cohesionada, utilizando frases simples conectadas por elementos básicos como “y” o “entonces” (Lenguaje.com, s.f.). Estas dimensiones se potencian cuando el docente planifica actividades lúdicas con intención pedagógica, favoreciendo el desarrollo integral del lenguaje oral en contextos reales y significativos.

### **3.3. Definición de términos básicos.**

#### **3.3.1. Competencia Comunicativa Oral.**

Es la capacidad del niño o niña para expresar ideas, emociones y necesidades de manera clara, coherente y adecuada en diferentes contextos comunicativos. Expresarse de manera oral con corrección requirió poner en práctica diversas habilidades comunicativas para persuadir, mediante el uso de palabras, a uno o varios interlocutores. Para lograrlo, fue necesario hacerlo conforme a las cualidades de la expresión oral (MINEDU, 2016).

#### **3.3.2. Obtiene información del texto oral**

Los niños de 3 años desarrollan primero la capacidad de comprender el lenguaje oral antes de poder expresarlo verbalmente. Esta comprensión se basa en la escucha activa y en la interpretación de mensajes sencillos del entorno familiar y escolar. (Ochoa Arias & Terrazas Casas, 2023).

#### **3.3.3. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica**

La comunicación en la infancia no se limita al lenguaje verbal. Los niños emplean gestos, expresiones faciales, tono de voz y pausas para complementar sus mensajes. Estos recursos ayudan a expresar emociones, intenciones y a regular la interacción con los demás. (MINEDU, 2016).

#### **3.3.4. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores**

La interacción oral en la educación inicial implica que el niño se comunique con diferentes personas (docentes, compañeros, familiares) adaptando su lenguaje y comportamiento según el contexto. Esta capacidad se desarrolla mediante experiencias sociales guiadas por el docente. (Cuya López, 2022).

#### **3.3.5. Infiere e interpreta información del texto oral**

La inferencia es una habilidad cognitiva que permite al niño deducir significados no explícitos en el discurso. A los 3 años, esta capacidad comienza a desarrollarse cuando el niño relaciona lo que escucha con sus experiencias previas. (Galaz Hernández, 2009).

#### **3.3.6. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral**

Aunque en esta etapa la reflexión es incipiente, los niños pueden comenzar a reconocer si lo que escuchan les gusta, les interesa o les resulta confuso. La evaluación del contenido se da en

función de sus emociones y comprensión del entorno. (Dolorier Zapata, Amancio Escalante & Montañez Huancaya, 2021).

### **3.3.7. Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada**

La coherencia y cohesión en el lenguaje oral infantil se manifiestan cuando el niño logra expresar ideas conectadas entre sí, aunque sean simples. A los 3 años, esto se observa en frases cortas que siguen una secuencia lógica y que se apoyan en conectores básicos como “y”, “entonces”. (Ministerio de Educación, 2016)

### **3.3.8. Juego Lúdico**

Las estrategias lúdicas son actividades pedagógicas basadas en el juego, diseñadas para estimular el aprendizaje, la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas en los niños y niñas de educación inicial (Piaget, 1962).

### **3.3.9. Dimensión Recreativa**

El juego lúdico se entiende como una actividad espontánea que proporciona placer, libertad y disfrute. Desde la perspectiva educativa, se reconoce que el juego permite al niño explorar, manipular y experimentar con su entorno, lo que favorece su desarrollo integral. Autores como Montessori destacan que el juego libre con elementos del entorno estimula la imaginación y la autonomía del niño, mientras que Piaget lo considera una forma de asimilación de la realidad a través de la acción simbólica (Alonso Arija, 2021).

### **3.3.10. Dimensión Social**

El juego también cumple una función social fundamental, ya que permite al niño interactuar con sus pares, aprender normas de convivencia y desarrollar habilidades comunicativas. Vygotsky subraya que el juego es un espacio de construcción social donde el niño internaliza reglas, roles y valores, lo que contribuye a su desarrollo emocional y social. Además, se ha evidenciado que el juego colectivo fomenta la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos (Moya Gómez, 2024).

### **3.3.11. Dimensión Pedagógica**

En el ámbito pedagógico, el juego se considera una estrategia metodológica que facilita el aprendizaje significativo. Diversos estudios han demostrado que el juego promueve el desarrollo cognitivo, emocional y motor, y permite que los niños construyan conocimientos de manera activa y creativa (Mardell et al., 2023).

**CAPÍTULO IV**  
**METODOLOGÍA**

#### **4.1. Paradigma de investigación**

La investigación se enmarca en el paradigma positivista, el cual se basa en la objetividad, la medición precisa y la comprobación empírica de hipótesis. Este paradigma se complementa con un enfoque cuantitativo, que permite recolectar y analizar datos numéricos para establecer relaciones entre variables (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

#### **4.2. Enfoque de investigación**

Este paradigma se complementa con un enfoque cuantitativo, que permite recolectar y analizar datos numéricos para establecer relaciones entre variables (Hernández, Fernández & Lucio, 2014).

#### **4.3. Tipo de investigación**

El estudio es de tipo aplicada, ya que busca resolver una problemática concreta mediante la implementación de estrategias lúdicas para mejorar la competencia comunicativa oral en niños de tres años. Según Hernández Sampieri et al. (2014), la investigación aplicada se orienta a generar conocimientos con utilidad práctica en contextos específicos.

#### **4.4. Método de investigación**

En esta investigación se empleó el método hipotético-deductivo, el cual constituye una estrategia lógica y sistemática para la generación de conocimiento científico. Este método parte de la observación de un fenómeno, lo que permite formular hipótesis explicativas que posteriormente se someten a verificación empírica. El proceso se estructura en etapas: primero se identifica un problema, luego se revisa la teoría relacionada, se plantean hipótesis, se deducen consecuencias observables y finalmente se contrastan con los datos obtenidos en la realidad. Este enfoque permite validar o refutar las hipótesis mediante la evidencia, fortaleciendo la rigurosidad del estudio.

Según De la Cruz Sullca, (2020), el método hipotético-deductivo es especialmente útil en las ciencias sociales y educativas, ya que permite construir explicaciones teóricas sólidas a partir de la formulación de hipótesis que se ajustan a contextos específicos y pueden ser sometidas a prueba mediante procedimientos empíricos 1.

#### **4.5. Diseño de investigación**

El diseño utilizado es preexperimental, con un solo grupo y aplicación de una ficha de observación (entrada) y de una ficha de observación (salida). Este tipo de diseño permite

evaluar el impacto de una intervención en un grupo específico, aunque sin grupo de control, lo que limita la generalización de los resultados (Salas, 2013).

El esquema es el siguiente:

GE; O<sub>1</sub> ..... X..... O<sub>2</sub>

Donde:

GE. Grupo experimental

O<sub>1</sub> Ficha de observación (entrada)

O<sub>2</sub> Ficha de observación (salida)

X : Estrategias lúdicas

#### **4.6. Población y muestra**

##### **4.6.1. Población**

La población estuvo conformada por 13 estudiantes de tres años de la I.E. N°60– San Pablo. Tamayo y Tamayo (1998) definen la población como el conjunto total de elementos que comparten características específicas relevantes para el estudio.

**Tabla 2.** Distribución de la población muestral.

GRADO DE ESTUDIO	ALUMNOS		TOTAL
	NIÑOS	NIÑAS	
Única	9	4	13
TOTAL	9	4	13

NOTA: nómina de matrícula de la I.E N°60, Julio 2024

##### **4.6.2. Muestra**

La muestra fue seleccionada de manera no probabilística e intencional. Hernández y Mendoza (2018) señalaron que una muestra correspondía a un subgrupo de la población en el cual se recopilaban datos relevantes, y que debía ser representativa para posibilitar la generalización de los resultados.

### **Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

Para la presente investigación se empleó la técnica de observación directa, utilizando una ficha estructurada como instrumento principal. Esta técnica permite al investigador, en este caso al docente practicante, registrar de manera sistemática y objetiva los comportamientos, actitudes y expresiones verbales observadas en los niños durante las actividades lúdicas. La observación se realizó en el entorno natural del aula, lo que favorece la autenticidad de las conductas registradas y minimiza la alteración del comportamiento por la presencia del observador.

Rekalde, Vizcarra & Macazaga (2014) destacan que la observación es una estrategia eficaz en contextos educativos, ya que permite captar comportamientos espontáneos y significativos, favoreciendo la comprensión profunda de los procesos de aprendizaje y comunicación en los niños.

### **4.7. Validez y confiabilidad**

En esta investigación se utilizó como instrumento una ficha de observación estructurada, diseñada para registrar de manera sistemática el comportamiento comunicativo oral de los niños de tres años. Este tipo de ficha permite recolectar datos precisos sobre situaciones específicas, facilitando el análisis de las conductas observadas en función de variables previamente definidas. La ficha de observación fue diseñada con criterios específicos relacionados con la competencia comunicativa oral, permitiendo evaluar dimensiones como la obtención de información, la inferencia, la coherencia del discurso, el uso de recursos paraverbales y la interacción con los interlocutores.

Esta herramienta facilitó la recolección de datos tanto en la fase inicial (ficha de observación de entrada) como en la final (ficha de observación de salida), proporcionando evidencia empírica sobre el impacto de las estrategias lúdicas aplicadas. La ficha de observación se organiza en formato de cuadro, lo que permite clasificar la información de forma clara y objetiva, y puede aplicarse tanto a nivel individual como grupal. Según Milformatos (2021), este instrumento resulta útil en contextos educativos para evaluar problemas, identificar áreas de mejora y proponer estrategias pedagógicas adecuadas.

### **4.8. Tratamiento estadístico de los datos**

Para el análisis de los datos obtenidos en la investigación, se utilizó el software IBM SPSS Statistics versión 27, una herramienta especializada que permite organizar, procesar y analizar información cuantitativa de manera eficiente. El procedimiento comienza con el ingreso de los

datos en una hoja de cálculo del programa, donde cada fila representa un participante y cada columna una variable evaluada. Luego, se aplican pruebas estadísticas como frecuencias, porcentajes, medias y desviaciones estándar, que ayudan a describir y comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención. Este análisis facilita la interpretación objetiva de los efectos de las estrategias lúdicas sobre la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

#### **4.9. Consideraciones éticas**

La investigación se desarrolló respetando los principios éticos fundamentales que rigen los estudios en el ámbito educativo. Se garantizó el respeto a la dignidad e identidad de los participantes, así como su libre participación, mediante el consentimiento informado de los padres de familia, el docente y el director de la institución. Asimismo, se aplicó el principio de justicia, asegurando un trato equitativo, sin discriminación, y entregando los resultados de la evaluación a los responsables educativos.

Además, se consideró el principio de confiabilidad, que implica la protección de la información proporcionada por los participantes, evitando su divulgación y asegurando que los datos recolectados sean utilizados exclusivamente con fines académicos. Se salvaguardó la identidad de los niños y niñas participantes, manteniendo la confidencialidad de sus datos personales y resultados individuales. Espinoza y Calva (2020) destacan que toda investigación educativa debe fundamentarse en valores éticos que regulen la conducta del investigador y protejan la integridad de los informantes.

## **CAPÍTULO V**

### **RESULTADOS**

En este apartado se presentó los resultados obtenidos del procesamiento estadístico, que permitió la interpretación y discusión de resultados, para llegar a conclusiones y determinar las recomendaciones.

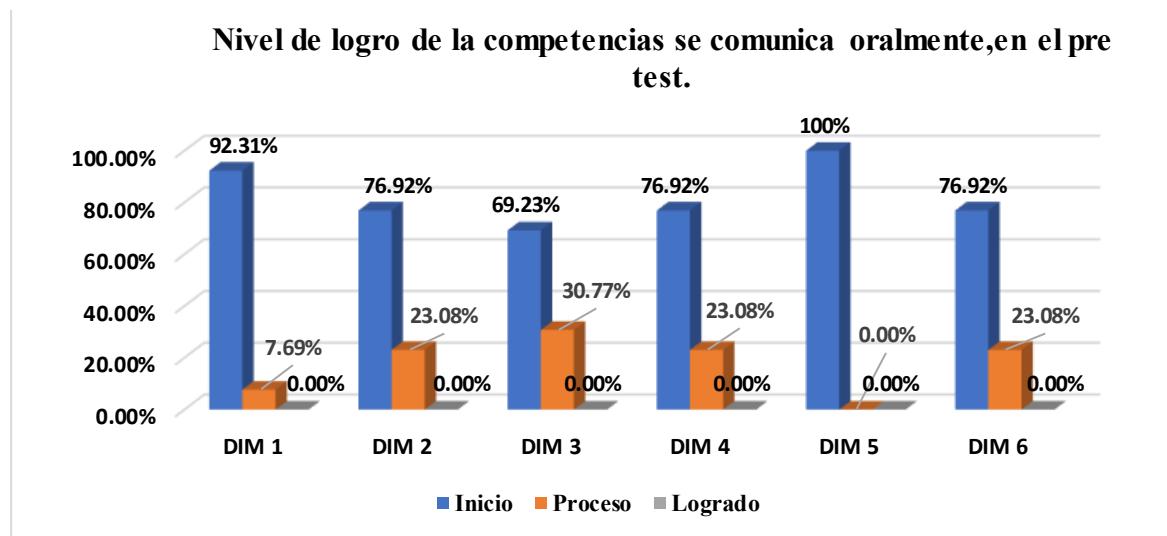
### 5.1. Resultados por Variable

**Tabla 3.** *Resultados de la aplicación de la ficha de observación(entrada) de la competencia se comunica oralmente.*

PRETEST					
Nivel	Frecuencia	Inicio	Proceso	Logrado	Total
DIM 1	f	12	1	0	13
	%	92.31%	7.69%	0.00%	100%
DIM 2	f	10	3	0	13
	%	76.92%	23.08%	0.00%	100%
DIM 3	f	9	4	0	13
	%	69.23%	30.77%	0.00%	100%
DIM 4	f	10	3	0	13
	%	76.92%	23.08%	0.00%	1
DIM 5	f	13	0	0	13
	%	100%	0.00%	0.00%	100%
DIM 6	f	10	3	0	13
	%	76.92%	23.08%	0.00%	100%
Promedio		74.36%	25.64%	0.00%	100%

**Nota:** ficha de observación (entrada aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°60 San Pablo, 2024)

**Figura 1.** *Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.*



**Nota:** Tabla 3

Los resultados del pretest tabla 3 y figura 1 revelan que los niños evaluados se encuentran mayoritariamente en el nivel “Inicio” en todas las dimensiones de la competencia comunicativa oral. El promedio general fue de 74.36% en “Inicio”, 25.64% en “Proceso” y 0% en “Logrado”, lo que indica un desarrollo inicial en habilidades como comprensión oral, uso de recursos no verbales, inferencia, reflexión, interacción estratégica y organización del discurso. Según Piaget, a los tres años el lenguaje es egocéntrico y ligado a la acción; Vygotsky resalta la interacción social y la zona de desarrollo próximo; y Montessori destaca el ambiente preparado y el juego como motor del aprendizaje. La Figura 1 confirma visualmente estos bajos niveles, lo que refuerza la necesidad de aplicar estrategias lúdicas como los cuentos y rimas para fomentar un entorno motivador que impulse el desarrollo comunicativo.

### 5.1.2. Resultados por dimensiones

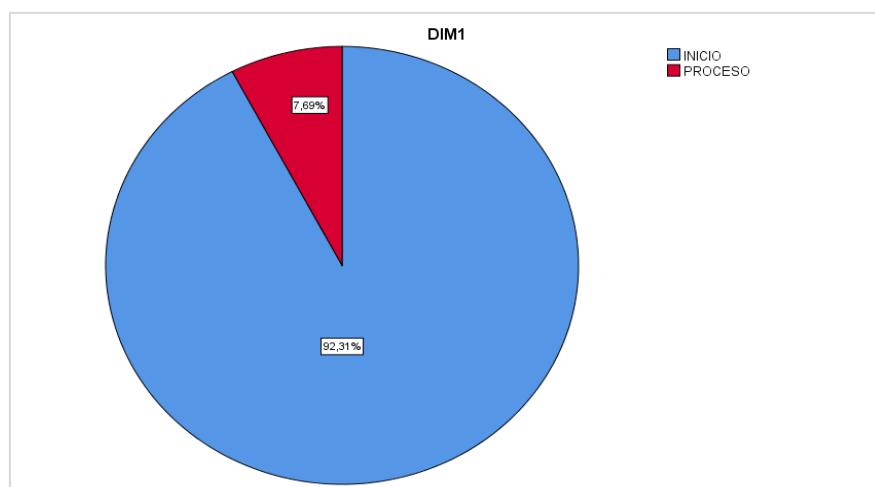
#### Dimensión 1: Obtiene Información Del Texto Oral

**Tabla 4.** Dimensión 1: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) de la dimensión se obtiene información oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	INICIO	12	92,3	92,3	92,3
Válido	PROCESO	1	7,7	7,7	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Nota:** ficha de observación (entrada aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°60 San pablo, 2024)

**Figura 2.** Dimensión 1: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) obtiene información del texto oral.



**Nota:** Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2 muestra que el 92.3% de los niños evaluados se encuentran en el nivel "Inicio" y solo el 7.7% en "Proceso", lo que indica que la mayoría aún no ha desarrollado adecuadamente la competencia comunicativa oral; este resultado, en relación con el marco teórico, evidencia la necesidad de aplicar estrategias lúdicas como juegos lingüísticos y cuentos, tal como proponen Piaget, Vygotsky y Montessori, quienes destacan que el lenguaje infantil se potencia mediante el juego, la interacción social y el ambiente preparado; por tanto, se concluye que es urgente implementar actividades lúdicas planificadas que estimulen el lenguaje oral y favorezcan el desarrollo integral de los niños en educación inicial.

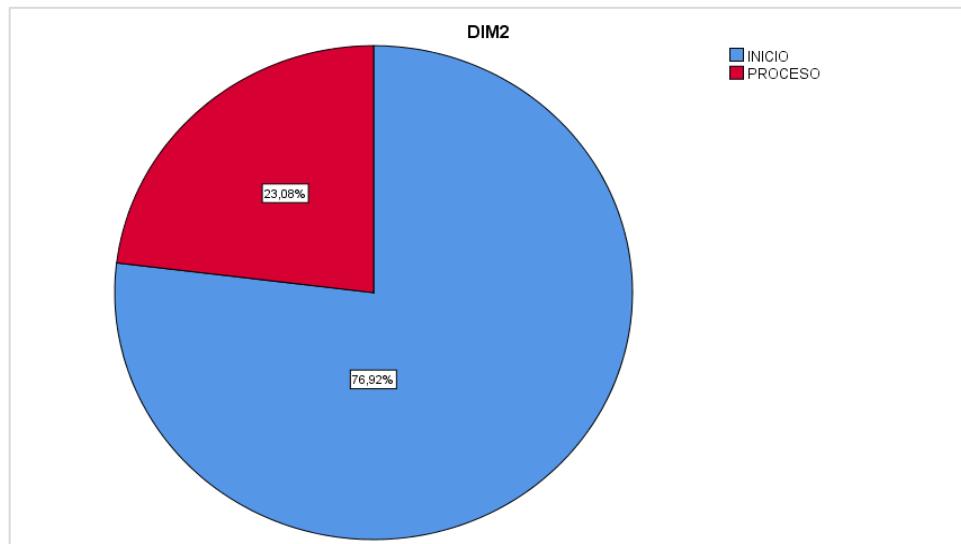
## Dimensión 2: Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.

**Tabla 5.** Dimensión 2: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada)  
Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	10	76,9	76,9	76,9
	PROCESO	3	23,1	23,1	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Nota:** ficha de observación (entrada aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°60 San Pablo, 2024)

**Figura 3.** Dimensión 2: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica



**Nota:** Tabla 5

La tabla 5 y la figura 3 señala que 76.9% de los niños se encuentran en el nivel "Inicio" y 23.1% en "Proceso", lo que refleja que la mayoría aún está en las primeras etapas del desarrollo de la competencia comunicativa oral; al relacionar estos datos con el marco teórico, se evidencia la importancia de aplicar estrategias lúdicas como juegos simbólicos, verbales y teatrales, tal como lo proponen Piaget, Vygotsky y Montessori, quienes destacan que el lenguaje infantil se desarrolla mediante el juego, la interacción social y el ambiente preparado; por ello, se concluye que es necesario implementar actividades lúdicas planificadas que estimulen el lenguaje oral, favoreciendo el avance de los niños hacia niveles superiores de comunicación en la educación inicial.

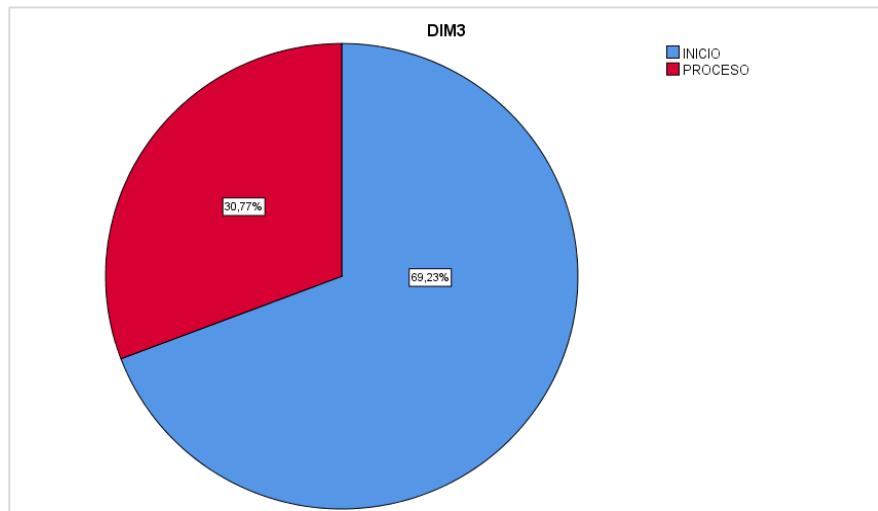
### Dimensión 3: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores

**Tabla 6.** Dimensión 3: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada)  
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	INICIO	9	69,2	69,2	69,2
	PROCESO	4	30,8	30,8	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Nota:** ficha de observación (entrada aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°60 San Pablo, 2024)

**Figura 4.** Dimensión 3: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada)  
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores



**Nota:** Tabla 6

La tabla 6 y la figura 4 indican que el 69.2% de los niños están en el nivel “Inicio” y el 30.8% en “Proceso”, lo que indica que la mayoría aún se encuentra en etapas iniciales del desarrollo comunicativo, aunque se observa un leve avance. Según Piaget, Vygotsky y Montessori, el juego, la interacción social y el ambiente preparado son claves para potenciar el lenguaje infantil. Estos resultados refuerzan la necesidad de seguir aplicando estrategias lúdicas como juegos simbólicos, verbales y teatrales. Se recomienda fortalecer y planificar actividades que estimulen el lenguaje oral y promuevan el desarrollo integral en educación inicial.

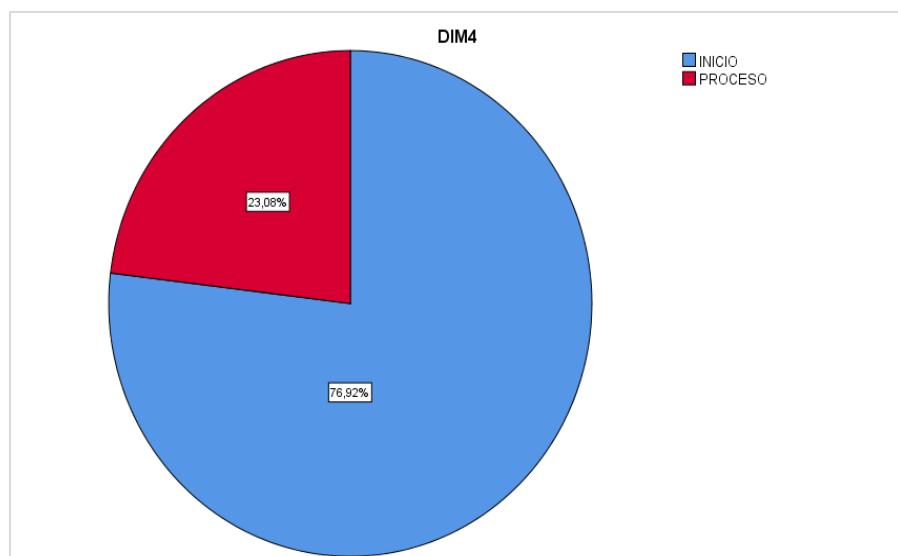
#### Dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

**Tabla 7.** Dimensión 4: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje
					acumulado
<b>INICIO</b>	10	76,9	76,9	76,9	76,9
<b>PROCESO</b>	3	23,1	23,1	23,1	100,0
<b>Total</b>	13	100,0	100,0	100,0	

**Nota:** ficha de observación (entrada aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°60 San Pablo, 2024).

**Figura 5.** Dimensión 4: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral



**Nota:** Tabla 7

La tabla 7 y la figura 5 señalan que el 76.9% de los niños evaluados en la dimensión 4 están en el nivel “Inicio” y el 23.1% en “Proceso”, lo que indica que la mayoría aún se encuentra en etapas iniciales del desarrollo comunicativo. Estos resultados, al ser analizados desde el marco teórico, evidencian la importancia de aplicar estrategias lúdicas como juegos simbólicos, verbales y teatrales. Piaget, Vygotsky y Montessori coinciden en que el lenguaje infantil se fortalece mediante el juego, la interacción social y un ambiente preparado. Por ello, es fundamental implementar actividades lúdicas planificadas que estimulen el lenguaje oral y promuevan el desarrollo integral en educación inicial.

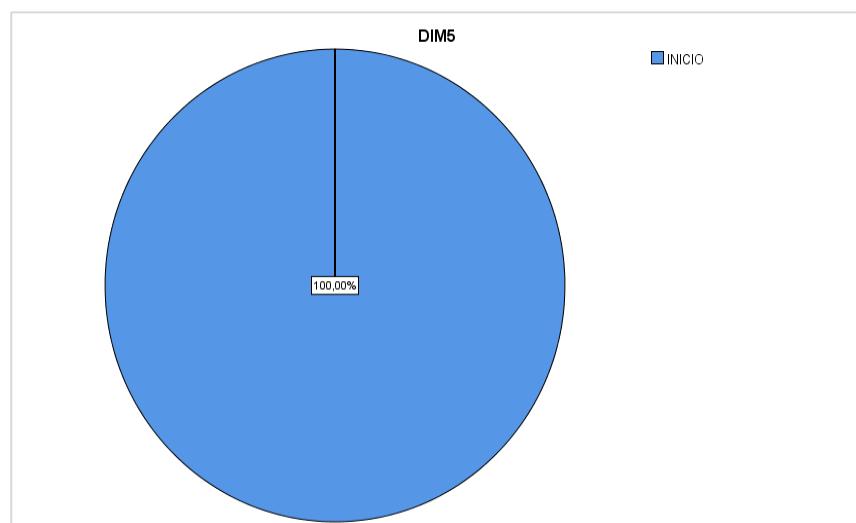
## Dimensión 5: Infiere e interpreta información del texto oral

**Tabla 8.** Dimensión 5: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) infiere e interpreta información del texto oral.

Válido	INICIO	Frecuencia	Porcentaje		
			Porcentaje	Porcentaje válido	acumulado
13	13	100,0	100,0	100,0	100,0

**Nota:** Ficha de observación (entrada aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°60 San Pablo, 2024).

**Figura 6.** Dimensión 5: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral



**Nota:** Tabla 8

La tabla 6 y la figura 8 indican que el 69.2% de los niños están en el nivel “Inicio” y el 30.8% en “Proceso”, lo que muestra que la mayoría aún está en etapas iniciales del desarrollo comunicativo, aunque hay un leve avance. Según Piaget, Vygotsky y Montessori, el juego, la interacción social y el ambiente preparado son esenciales para potenciar el lenguaje infantil. Estos resultados refuerzan la importancia de seguir aplicando estrategias lúdicas como juegos simbólicos, verbales y teatrales. Se recomienda fortalecer y planificar actividades que estimulen el lenguaje oral y promuevan el desarrollo integral en educación inicial.

**Dimensión 6: Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.**

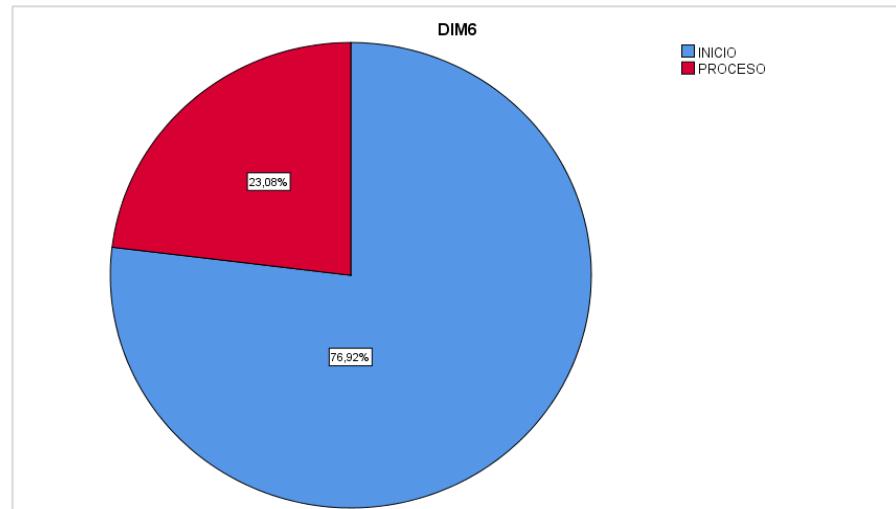
**Tabla 9.** Dimensión 6: Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	<b>INICIO</b>	10	76,9	76,9	76,9
	<b>PROCESO</b>	3	23,1	23,1	100,0
	<b>Total</b>	13	100,0	100,0	

**Nota:** Ficha de observación (entrada aplicada a los estudiantes de 3 años de la I.E N°60 San

**Figura 7.** Dimensión 6: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada) Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada

Pablo,



2024).

**Nota:** Tabla 9

La tabla 9 y la figura 7 evidencian que el **76.9%** de los niños evaluados en la dimensión 6 están en el nivel “Inicio” y el **23.1%** en “Proceso”, lo que indica un desarrollo incipiente en su competencia comunicativa oral. Estos resultados refuerzan la importancia de aplicar estrategias lúdicas como juegos simbólicos, verbales y teatrales. Piaget, Vygotsky y Montessori coinciden en que el lenguaje infantil se potencia mediante el juego, la interacción social y un entorno preparado. Por ello, es necesario implementar actividades lúdicas planificadas que estimulen

el lenguaje oral y favorezcan el desarrollo integral, ayudando a los niños a avanzar hacia niveles superiores de comunicación.

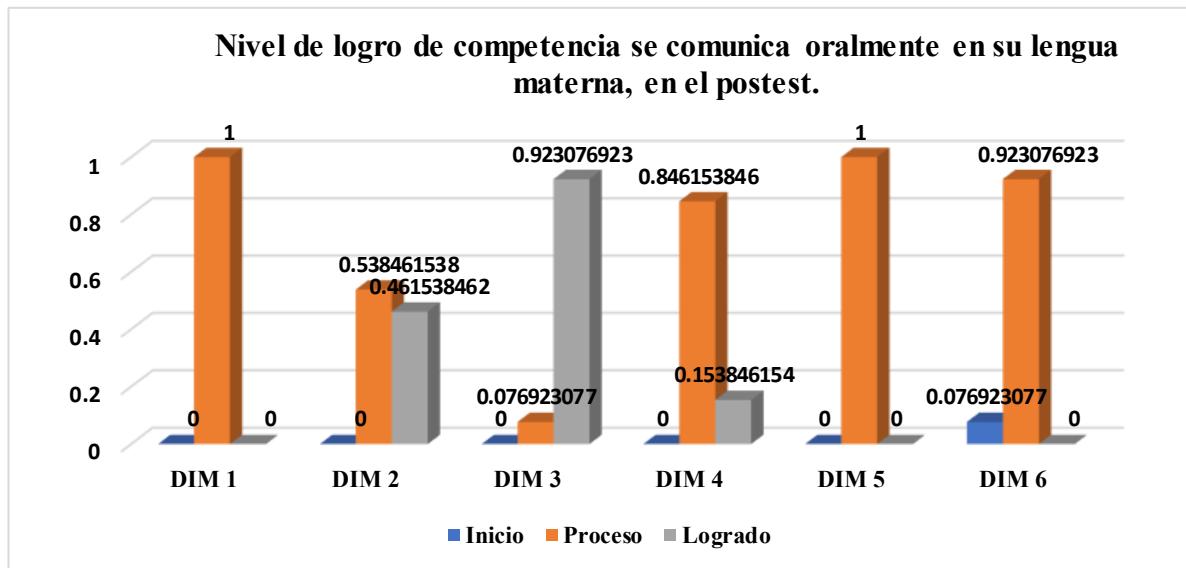
### Resultados de la variable

**Tabla 10.** *Resultados de la aplicación de la ficha de observación(salida) la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.*

Postest					
Nivel	Frecuencia	Inicio	Proceso	Logrado	Total
DIM 1	f	0	13	0	13
	%	0.00%	100.00%	0.00%	100%
DIM 2	f	0	7	6	13
	%	0.00%	53.85%	46.15%	100%
DIM 3	f	0	1	12	13
	%	0.00%	7.69%	92.31%	100%
DIM 4	f	0	11	2	13
	%	0.00%	84.62%	15.38%	100%
DIM 5	f	0	13	0	13
	%	0%	100.00%	0.00%	100%
DIM 6	f	1	12	0	13
	%	7.69%	92.31%	0.00%	100%
Promedio		2.56%	61.54%	35.90%	100%

**Nota:** Ficha de observación (salida aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E N°60 San Pablo, 2025)

**Figura 8.** Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.



**Nota:** Tabla 10

Los resultados de la tabla 10 y la figura 8 del post test evidencian una mejora significativa en el desarrollo de la competencia comunicativa oral en los niños evaluados, con un promedio de 61.54% en el nivel “Proceso” y 35.90% en “Logrado”, mientras que el nivel “Inicio” se reduce drásticamente a solo 2.56%. En dimensiones como la DIM 3, el 92.31% de los niños alcanzaron el nivel “Logrado”, lo que indica un avance notable en la capacidad de inferir e interpretar información oral. Este progreso se alinea con las teorías de Piaget, Vygotsky y Montessori, que destacan el papel del juego como herramienta para estimular el lenguaje, la interacción social y el pensamiento simbólico. La aplicación de estrategias lúdicas como dramatizaciones, juegos simbólicos y actividades grupales permitió que los niños pasaran de un nivel inicial a uno más avanzado, demostrando que el juego no solo favorece el aprendizaje significativo, sino que también potencia el desarrollo integral del lenguaje oral en la educación inicial.

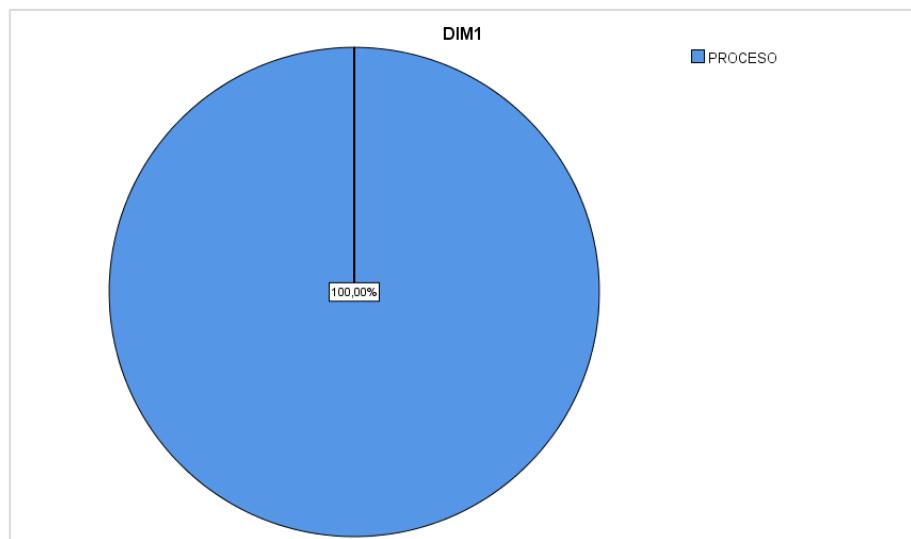
## Dimensión 1: obtiene información oral

**Tabla 11.** *Dimensión 1: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) obtiene información oral*

	Válido	PROCESO	Porcentaje		
			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido acumulado
	Válido	PROCESO	13	100,0	100,0

**Nota:** Ficha de observación (salida aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E N°60 San Pablo, 2024).

**Figura 9.** *Dimensión 1: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) obtiene información oral*



**Nota:** Tabla 11

La tabla 11 y la figura 9 muestran que el 100% de los 13 estudiantes evaluados en la Dimensión 1 se ubicaron en el nivel “Proceso”, lo que indica que todos están en una etapa intermedia del desarrollo comunicativo. Vygotsky lo interpreta como una oportunidad para avanzar con acompañamiento en la zona de desarrollo próximo; Piaget, como una fase de consolidación del pensamiento simbólico; y Montessori, como una señal para fortalecer el entorno y los materiales lúdicos. El resultado sugiere que las estrategias aplicadas han generado avances, aunque aún no se alcanzan niveles óptimos. Por ello, se recomienda continuar con intervenciones lúdicas planificadas y contextualizadas que estimulen el lenguaje oral y promuevan el progreso hacia niveles superiores de competencia.

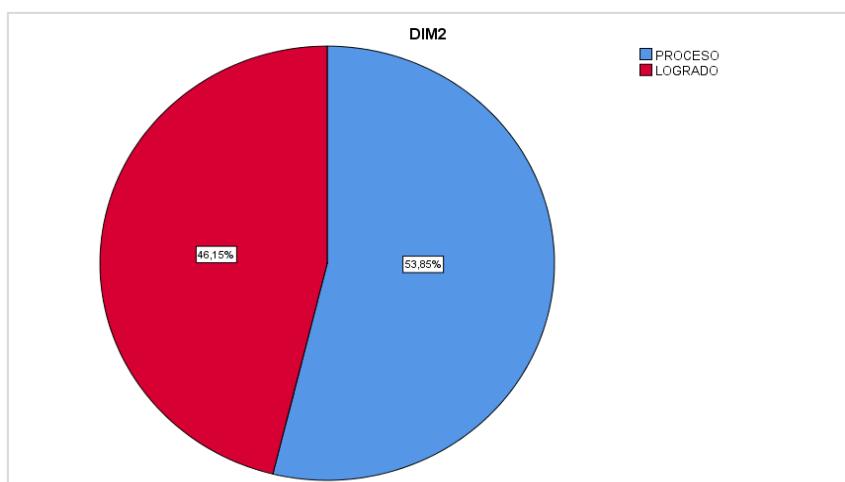
## Dimensión 2: Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.

**Tabla 12.** Dimensión 2: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida obtiene información oral)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	PROCESO	7	53,8	53,8	53,8
	LOGRADO	6	46,2	46,2	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Nota:** Ficha de observación (salida aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E N°60 San Pablo, 2025).

**Figura 10.** Dimensión 2: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.



**Nota:** Tabla 12

La tabla 12 y la figura 10 muestran que el **53.8%** de estudiantes están en “Proceso” y el **46.2%** en “Logrado”, reflejando un avance significativo en el desarrollo del lenguaje oral. Este progreso se relaciona con estrategias lúdicas como juegos simbólicos, verbales y teatrales, respaldadas por Piaget, Vygotsky y Montessori. Aunque los resultados son positivos, aún se requiere reforzar las intervenciones para que todos los niños alcancen niveles óptimos de competencia comunicativa.

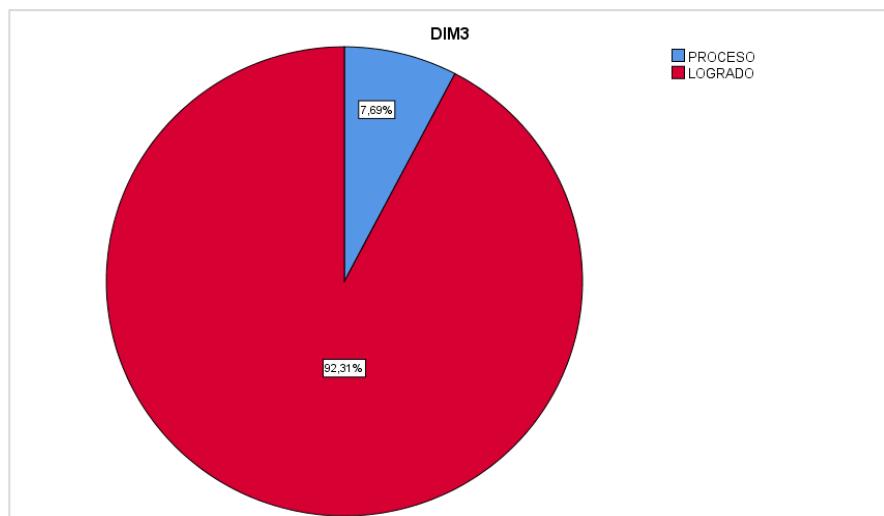
### Dimensión 3: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores

**Tabla 13.** Dimensión 3: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida)  
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores

Válido	PROCESO	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	
				válido	acumulado
	PROCESO	1	7,7	7,7	7,7
	LOGRADO	12	92,3	92,3	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Nota:** Ficha de observación (salida aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E N°60 San Pablo, 2025).

**Figura 11.** Dimensión 3: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida)  
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores



**Nota:** Tabla 13

La tabla 13 y la figura 11 muestran que 92.3% de estudiantes (12 de 13) alcanzaron el nivel “Logrado” y el 7.7% (1 estudiante) permanece en “Proceso”, evidenciando un avance notable en la competencia oral. Este progreso se relaciona con estrategias lúdicas como juegos simbólicos, verbales y teatrales, respaldadas por Piaget, Vygotsky y Montessori. Aunque los resultados reflejan éxito pedagógico, se recomienda brindar apoyo adicional al estudiante que aún está en proceso para lograr una mejora integral del grupo.

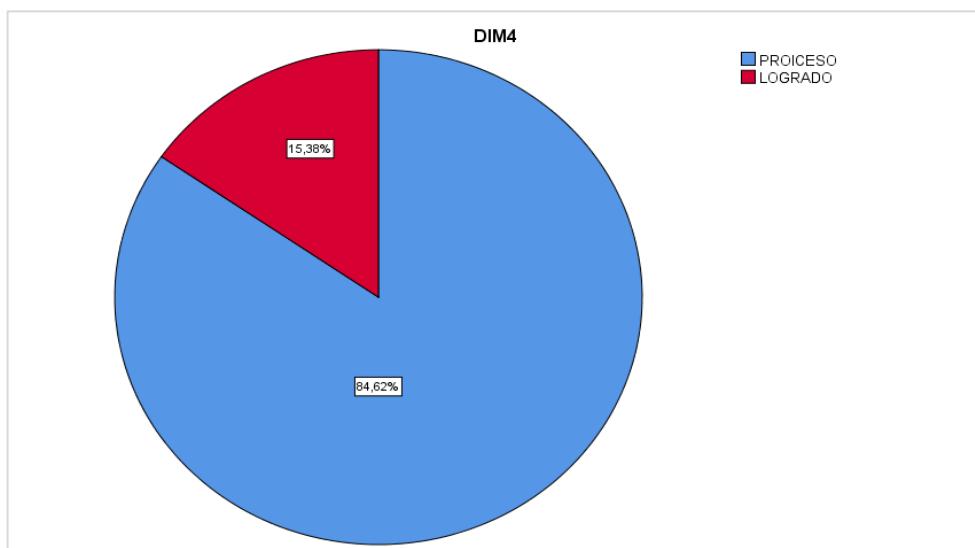
#### Dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

**Tabla 14.** *Dimensión 4: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (entrada-salida obtiene información oral)*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	PROCESO	11	84,6	84,6	84,6
Válido	LOGRADO	2	15,4	15,4	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

**Nota:** Ficha de observación (salida) aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E N°60 San Pablo, 2025).

**Figura 12.** *Dimensión 4: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral*



**Nota:** Tabla 14

Según la tabla 14 y la figura 12 el 84,6% de los estudiantes (11 de 13) están en “PROCESO” y solo el 15,4% (2) en “LOGRADO”. Esto indica que la mayoría aún necesita fortalecer sus competencias comunicativas. Vygotsky, Piaget y Montessori coinciden en que se requiere mayor mediación, estructuración cognitiva y ambientes preparados. Se recomienda diversificar estrategias lúdicas y brindar acompañamiento personalizado para avanzar hacia niveles superiores.

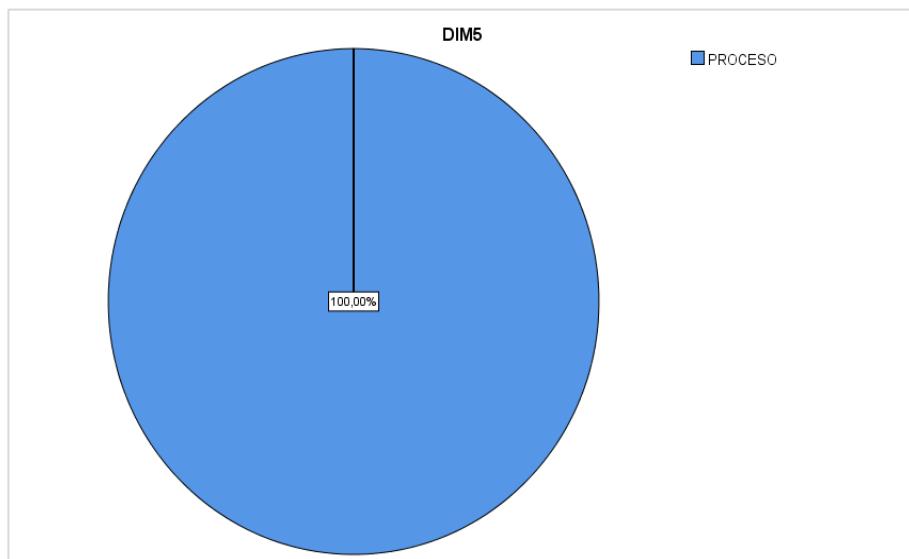
## Dimensión 5: Infiere e interpreta información del texto oral

**Tabla 15.** Dimensión 5: resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) infiere e interpreta información del texto oral

Válido	PROCESO	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	PROCESO	13	100,0	100,0	100,0

**Nota:** ficha de observación (salida) aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E N°60 San Pablo, 2025).

**Figura 13.** Dimensión 5: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) infiere e interpreta información del texto oral



**Nota:** tabla 15

La tabla 15 y la figura 13 muestran que el 100% de los estudiantes (13 de 13) están en “Proceso”, lo que indica que todos se encuentran en una etapa intermedia del desarrollo comunicativo. Según Vygotsky, Piaget y Montessori, este nivel representa una oportunidad para intervenir pedagógicamente, fortalecer el entorno y estimular el lenguaje. Aunque hay avances, aún no se consolidan los aprendizajes esperados. Se recomienda reforzar las estrategias lúdicas y brindar acompañamiento personalizado para favorecer el desarrollo integral.

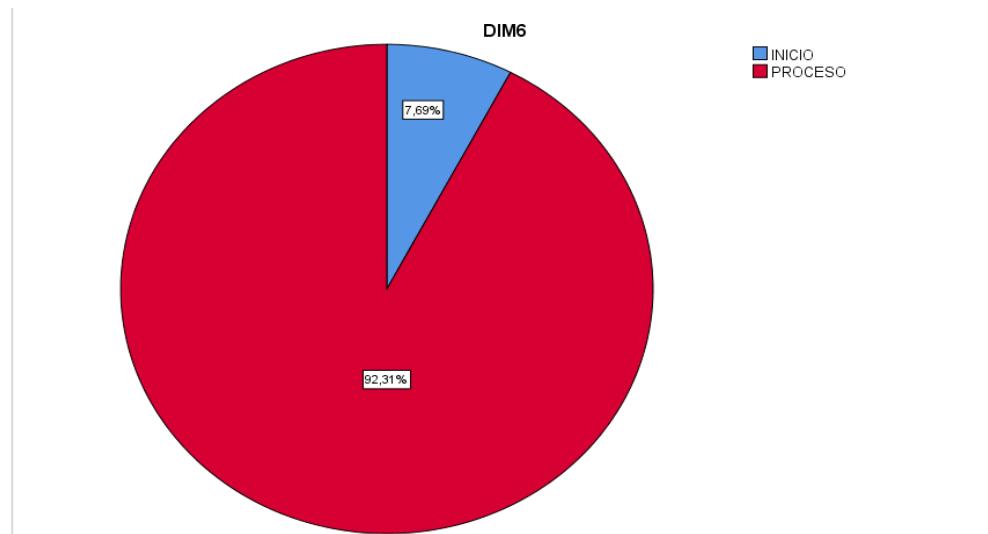
**Dimensión 6: Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.**

**Tabla 16.** *Dimensión 6: resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) ecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	<b>INICIO</b>	1	7,7	7,7	7,7
<b>Válido</b>	<b>PROCESO</b>	12	92,3	92,3	100,0
	<b>Total</b>	13	100,0	100,0	

**Nota:** ficha de observación (salida) aplicada a los estudiantes de 4 años de la I.E N°60 San Pablo, 2025).

**Figura 14.** *Dimensión 6: Resultados de la aplicación de la ficha de observación (salida) organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada*



**Nota:** tabla 16

La tabla 16 y la figura 14 muestran que el 92.3% de los estudiantes (12 de 13) están en “Proceso” y el 7.7% (1 estudiante) en “Inicio”, lo que indica que la mayoría está en una etapa intermedia de desarrollo comunicativo, mientras uno aún se encuentra en fase inicial. Según Vygotsky, Piaget y Montessori, esto representa una oportunidad para intervenir pedagógicamente, fortalecer el entorno y estimular el lenguaje. Aunque hay avances, no se han alcanzado niveles satisfactorios. Se recomienda reforzar las estrategias lúdicas y brindar acompañamiento personalizado, especialmente al estudiante en “Inicio”.

## 5.2. Prueba de normalidad de los resultados de la investigación

Tabla 17. Pruebas de normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.	
<b>PRE -</b>							
POSTES	,153	13	,200*		,945	13	,519
T							
DIM 1	,532	13	,000		,311	13	,000
DIM 2	,240	13	,039		,809	13	,009
DIM 3	,392	13	,000		,628	13	,000
DIM 4	,408	13	,000		,675	13	,000
DIM 5	.	13	.		.	13	.
DIM 6	,431	13	,000		,592	13	,000

**Nota:** Aplicación de la ficha de observación para determinar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a los niños de 4 años de la I.E N°60 San Pablo 2024-2025.

### Criterio de decisión

**Si  $p$ -valor  $\leq \alpha$  se rechaza la  $H_0$  (hipótesis nula) y acepto la  $H_a$  (hipótesis alterna).**

**Si  $p$ -valor  $> \alpha$  se acepta la  $H_0$  (hipótesis nula) y rechaza la  $H_a$  (hipótesis alterna).**

Con base en los resultados de la prueba de normalidad presentados, se observa que solo la variable **PRE-POSTEST** cumple con el supuesto de normalidad, ya que sus valores de significancia en las pruebas de Kolmogorov-Smirnov (Sig. = 0,200) y Shapiro-Wilk (Sig. = 0,519) son mayores a 0,05, lo que indica que los datos se distribuyen normalmente. En contraste, las dimensiones **DIM1**, **DIM2**, **DIM3**, **DIM4** y **DIM6** presentan valores de significancia inferiores a 0,05 en ambas pruebas, lo que evidencia que sus datos no siguen una distribución normal. Además, **DIM5** no presenta datos disponibles para el análisis. En consecuencia, se concluye que, dado que la mayoría de las dimensiones no cumplen con el

supuesto de normalidad, se deben emplear pruebas estadísticas no paramétricas para el análisis inferencial, tal como lo sugieren los fundamentos metodológicos del enfoque cuantitativo descrito en el marco teórico, que prioriza la rigurosidad en la selección de técnicas estadísticas según la naturaleza de los datos

### 5.3. Prueba de hipótesis

Se determinó en la investigación los siguientes resultados

#### **Planteamiento de hipótesis**

$H_a$ : La implementación de estrategias lúdicas contribuye a la mejora de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, durante el periodo 2024–2025, en el distrito de San Pablo.

$H_0$ : La implementación de estrategias lúdicas no contribuye a la mejora de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, durante el periodo 2024–2025, en el distrito de San Pablo.

#### **Nivel de significancia**

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

#### **Prueba estadística a emplear**

Paramétrica:

Prueba T de Student para datos no relacionados (muestras independientes)

Comprobación de hipótesis por dimensiones con Wilcoxon

**Tabla 18. Estadísticos de prueba**

	DIM1P - DIM1	DIM2P - DIM2	DIM3P - DIM3	DIM4P - DIM4	DIM5P - DIM5	DIM6P - DIM6
Z	-3,464b	-3,017b	-3,286b	-3,207b	-3,606b	-3,000b
Sig. asintótica(bilateral)	,001	,003	,001	,001	,000	,003

**Nota:** aplicación de la ficha de observación para determinar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a los niños de 4 años de la I.E N°60 San Pablo 2024-2025.

### **Criterio de decisión**

**Si  $p$ -valor  $\leq \alpha$  se rechaza la  $H_0$  (hipótesis nula) y acepto la  $H_a$  (hipótesis alterna) .**

**Si  $p$ -valor  $> \alpha$  se acepta la  $H_0$  (hipótesis nula) y rechaza la  $H_a$  (hipótesis alterna).**

Con base en los resultados de la prueba estadística aplicada a las diferencias entre pretest y postest en las seis dimensiones (DIM1P - DIM1 hasta DIM6P - DIM6) muestran valores de significancia bilateral menores a 0,05 en todos los casos (entre ,000 y ,003), lo que indica que existen diferencias estadísticamente significativas en cada dimensión tras la intervención. Esta decisión permite rechazar la hipótesis nula y confirmar que el uso de estrategias lúdicas tuvo un impacto positivo en el desarrollo de las competencias comunicativas orales de los niños. En conclusión, los resultados respaldan la efectividad de la intervención pedagógica basada en el juego, tal como lo plantean Piaget, Vygotsky y Montessori en el marco teórico, al promover el aprendizaje significativo, la interacción social y el desarrollo del lenguaje en la educación inicial.

### **Prueba de hipótesis**

**Se determino en la investigación los siguientes resultados**

#### **Planteamiento de hipótesis**

$H_a$ : La implementación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, durante el periodo 2024–2025, en el distrito de San Pablo.

$H_0$ : La implementación de estrategias lúdicas no contribuye al desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, durante el periodo 2024–2025, en el distrito de San Pablo.

#### **Nivel de significancia**

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error: 5%

#### **Prueba estadística a emplear**

Paramétrica:

## Prueba T de Student para datos no relacionados (muestras independientes)

Comprobación de hipótesis general con la T de student

**Tabla 19.** *Prueba de muestras emparejadas*

Diferencias emparejadas								
				95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Desv. Desv.		promedio	Inferior	Superior	t	Sig.
		Desviació	Error					
		Media	n				gl	(bilateral)
Par	PRETEST	-	-	3,76727	1,04485	-29,50731	-24,95423	-
1	POSTEST		27,230				13	,000
			77				26,062	

**Nota:** aplicación de la ficha de observación para determinar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna a los niños de 3 años de la I.E N°60 San Pablo 2024-2025.

La prueba de muestras emparejadas muestra una diferencia significativa entre los resultados del pretest y el postest, con una media de mejora de -27.23 puntos, una desviación estándar de 3.77 y un valor de significancia bilateral de **p = 0.000**, lo que indica que la intervención aplicada tuvo un efecto estadísticamente significativo en el desarrollo de la competencia comunicativa oral. Este resultado se interpreta como una mejora sustancial en las habilidades lingüísticas de los niños tras la aplicación de estrategias lúdicas, en línea con las teorías de Piaget, Vygotsky y Montessori, quienes destacan el papel del juego en el desarrollo cognitivo y del lenguaje. El valor  $t = -26.062$  con 13 grados de libertad refuerza la confiabilidad del cambio observado, confirmando que las actividades lúdicas implementadas —como juegos simbólicos, dramatizaciones y dinámicas grupales— fueron efectivas para potenciar la expresión oral, la interacción social y la organización del discurso en los niños de educación inicial.

### **Criterio de decisión**

**Si  $p$ -valor  $\leq \alpha$  se rechaza la  $H_0$  (hipótesis nula) y acepto la  $H_a$  (hipótesis alterna).**

**Si  $p$ -valor  $> \alpha$  se acepta la  $H_0$  (hipótesis nula) y rechaza la  $H_a$  (hipótesis alterna).**

Se observa una diferencia media de -27,23 entre el pretest y el postest, con una significancia bilateral de 0,000, lo que indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre ambas mediciones. Este resultado permite tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar que la intervención pedagógica generó un cambio positivo en el desempeño de los estudiantes. En conclusión, se confirma que las estrategias lúdicas aplicadas tuvieron un efecto significativo en el desarrollo de las competencias comunicativas orales, lo cual está respaldado por el marco teórico que destaca el valor del juego como herramienta didáctica para estimular el lenguaje, la interacción social y el pensamiento simbólico en la educación inicial.

### ***Prueba de hipótesis***

Se determinó en la investigación los siguientes resultados

### **Planteamiento de hipótesis**

$H_a$ : La implementación de estrategias lúdicas contribuye a la mejora de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, durante el periodo 2024–2025, en el distrito de San Pablo.

$H_0$ : La implementación de estrategias lúdicas no contribuye a la mejora de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, durante el periodo 2024–2025, en el distrito de San Pablo.

### **Nivel de significancia**

Confianza: 95%

Significancia (alfa) o error : 5%

### **Prueba estadística a emplear**

Paramétrica:

Prueba T de Student para datos no relacionados (muestras independientes)

**CAPÍTULO VI**  
**DISCUSIÓN**

Los resultados obtenidos evidencian que la implementación de estrategias lúdicas tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60 de San Pablo, durante el periodo 2024–2025, ya que todas las dimensiones evaluadas (comprensión del texto oral, uso de recursos no verbales, interacción con interlocutores, inferencia, reflexión y organización del discurso) presentaron mejoras estadísticamente significativas con valores de Z negativos y niveles de significancia menores a 0.005; estos hallazgos coinciden con investigaciones previas como las de Chuquelin (2022), Espinoza (2021) y Cevallos Sandoval (2024), y se sustentan en teorías de Piaget, Vygotsky y Montessori, que destacan el juego como herramienta clave para el desarrollo del lenguaje infantil, confirmando que las actividades lúdicas no solo favorecen la expresión oral, sino también la interacción social, la comprensión y la construcción de significados en contextos educativos reales y significativos.

Los resultados obtenidos muestran que la implementación de estrategias lúdicas contribuye significativamente a la mejora de la dimensión “obtiene información del texto oral” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025, ya que se registró un valor de  $Z = -3.464$  con una significancia bilateral de 0.001, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest; este hallazgo se respalda en los antecedentes de autores como Chuquelin (2022) y Cevallos Sandoval (2024), quienes evidenciaron que el juego favorece la comprensión oral en la primera infancia, y se fundamenta en las teorías de Piaget, Vygotsky y Montessori, que destacan el papel del juego como medio para explorar, interpretar y construir significados, confirmando que las actividades lúdicas permiten a los niños captar información de manera activa y significativa en contextos educativos reales.

Los resultados estadísticos obtenidos muestran que la implementación de estrategias lúdicas contribuye significativamente a la mejora del uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025, evidenciado por un valor de  $Z = -3.017$  y una significancia bilateral de 0.003, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest; este hallazgo se respalda en los aportes teóricos de Vygotsky, quien destaca el papel del lenguaje como herramienta social y del juego como espacio para la expresión simbólica, y en el enfoque de Montessori, que promueve el uso de materiales sensoriales para estimular la comunicación; además, estudios como los de Cedillo (2019) y Espinoza (2021) confirman que las actividades lúdicas fortalecen la expresión corporal, la empatía y la interacción, validando que el juego no

solo mejora el lenguaje verbal, sino también los elementos paraverbales que enriquecen la competencia comunicativa oral en la educación inicial.

los resultados estadísticos muestran que la implementación de estrategias lúdicas contribuye significativamente a la mejora de la dimensión “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025, evidenciado por un valor de  $Z = -3.286$  y una significancia bilateral de 0.001, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest; este resultado se sustenta en los aportes teóricos de Vygotsky, quien resalta la importancia de la interacción social en el desarrollo del lenguaje, y en estudios como los de Cedillo (2019) y Chuquelin (2022), que demostraron que las actividades lúdicas favorecen la comunicación, la empatía y la participación activa en contextos educativos, confirmando que el juego permite a los niños adaptarse a diferentes interlocutores, asumir roles comunicativos y fortalecer sus habilidades sociales desde la primera infancia.

En relación con el objetivo específico 4, los resultados estadísticos evidencian que la aplicación de estrategias lúdicas contribuye significativamente a la mejora de la dimensión “infiere e interpreta información del texto oral” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025, reflejado en un valor de  $Z = -3.207$  y una significancia bilateral de 0.001, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest; este hallazgo se sustenta en los aportes teóricos de Piaget y Vygotsky, quienes destacan que el juego estimula el pensamiento simbólico y la construcción de significados a través de la interacción social, y se respalda en estudios como los de Galaz Hernández (2009) y Chuquelin (2022), que demuestran que las actividades lúdicas permiten a los niños relacionar lo que escuchan con sus experiencias previas, favoreciendo la comprensión profunda del lenguaje oral en contextos educativos reales y significativos.

En relación con el objetivo específico 5, los resultados estadísticos evidencian que la implementación de estrategias lúdicas contribuye significativamente a la mejora de la dimensión “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025, reflejado en un valor de  $Z = -3.606$  y una significancia bilateral de 0.000, lo que indica una diferencia altamente significativa entre el pretest y el postest; este resultado se respalda en los aportes teóricos de Piaget, quien considera que el lenguaje refleja el desarrollo del pensamiento lógico, y de Vygotsky, quien plantea que el habla egocéntrica es una herramienta para la autorregulación

del pensamiento, así como en estudios como los de Dolorier Zapata, Amancio Escalante y Montañez Huancaya (2021), que señalan que, aunque la reflexión en esta etapa es incipiente, los niños pueden comenzar a evaluar lo que escuchan en función de sus emociones y comprensión; además, investigaciones como las de Cedillo (2019) y Chuquelin (2022) demuestran que las actividades lúdicas favorecen la expresión oral y el análisis básico del discurso, confirmando que el juego es una herramienta eficaz para estimular el pensamiento crítico y la evaluación del lenguaje en contextos educativos significativos.

los resultados estadísticos evidencian que la implementación de estrategias lúdicas contribuye significativamente a la mejora de la dimensión “adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025, reflejado en un valor de  $Z = -3.000$  y una significancia bilateral de 0.003, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest; este hallazgo se sustenta en los aportes teóricos de Piaget, quien señala que el lenguaje evoluciona en función del pensamiento lógico y se manifiesta en estructuras cada vez más complejas, y de Vygotsky, quien destaca que el lenguaje se desarrolla en contextos sociales mediante la interacción y el juego; además, estudios como los de Chuquelin (2022), Cevallos Sandoval (2024) y Bonilla (2016) demuestran que las actividades lúdicas favorecen la construcción de oraciones simples y conectadas, permitiendo a los niños expresar ideas con mayor coherencia y cohesión, lo que confirma que el juego es una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la organización del discurso oral en la educación inicial.

Los resultados obtenidos permiten confirmar la hipótesis general de que la implementación de estrategias lúdicas contribuye a la mejora de la competencia “Se comunica oralmente” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°60, durante el periodo 2024–2025, en el distrito de San Pablo. Esto se evidencia en los valores estadísticos obtenidos para cada una de las dimensiones evaluadas: “obtiene información del texto oral” ( $Z = -3.464$ ;  $p = 0.001$ ), “utiliza recursos no verbales y paraverbales” ( $Z = -3.017$ ;  $p = 0.003$ ), “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” ( $Z = -3.286$ ;  $p = 0.001$ ), “infiere e interpreta información del texto oral” ( $Z = -3.207$ ;  $p = 0.001$ ), “reflexiona y evalúa el contenido oral” ( $Z = -3.606$ ;  $p = 0.000$ ) y “organiza el texto oral de forma coherente y cohesionada” ( $Z = -3.000$ ;  $p = 0.003$ ), todos con significancia estadística menor a 0.005. Estos resultados se respaldan en los antecedentes de investigaciones como las de Chuquelin (2022), Espinoza (2021), Cevallos Sandoval (2024) y Cedillo (2019), que demuestran la efectividad de las actividades lúdicas en el desarrollo del lenguaje infantil, así como en los fundamentos teóricos de Piaget, Vygotsky y

Montessori, quienes coinciden en que el juego es una herramienta esencial para estimular el pensamiento, la comunicación y la socialización en la primera infancia.

Los resultados obtenidos permiten confirmar la hipótesis específica de que la implementación de estrategias lúdicas contribuye a la mejora de la dimensión “obtiene información del texto oral” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, durante el periodo 2024–2025, ya que se registró un valor de  $Z = -3.464$  con una significancia bilateral de 0.001, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest; este resultado se respalda en los aportes teóricos de Piaget, quien sostiene que el lenguaje se desarrolla en función del pensamiento lógico y evoluciona a través de la acción y la exploración, y de Vygotsky, quien plantea que el lenguaje se potencia mediante la interacción social en la zona de desarrollo próximo; además, estudios como los de Chuquelin (2022), Cevallos Sandoval (2024) y Cedillo (2019) demuestran que las actividades lúdicas permiten a los niños captar información oral de manera activa, relacionándola con sus experiencias previas, lo que confirma que el juego es una herramienta eficaz para fortalecer la comprensión del lenguaje en la educación inicial.

Los resultados obtenidos permiten confirmar la hipótesis específica de que la aplicación de estrategias lúdicas contribuye a la mejora de la dimensión “utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, durante el periodo 2024–2025, ya que se registró un valor de  $Z = -3.017$  con una significancia bilateral de 0.003, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest; este hallazgo se sustenta en los aportes teóricos de Vygotsky, quien destaca que el lenguaje se desarrolla en contextos sociales y que el juego permite al niño explorar formas de comunicación simbólica, y en el enfoque de Montessori, que promueve el uso de materiales sensoriales para estimular la expresión; además, estudios como los de Cedillo (2019) y Espinoza (2021) evidencian que las actividades lúdicas fortalecen la comunicación no verbal, la empatía y la autonomía, confirmando que el juego es una herramienta eficaz para enriquecer la competencia comunicativa oral en la educación inicial.

Los resultados obtenidos permiten confirmar la hipótesis específica de que el desarrollo de estrategias lúdicas contribuye a la mejora de la dimensión “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.°60, durante el periodo 2024–2025, ya que se registró un valor de  $Z = -3.286$  con una significancia bilateral de 0.001, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest; este hallazgo se sustenta en los aportes teóricos de Vygotsky, quien plantea que el lenguaje se

desarrolla en contextos sociales y que el juego permite al niño asumir roles comunicativos y negociar significados, y en estudios como los de Cedillo (2019), Espinoza (2021) y Chuquelin (2022), que evidencian que las actividades lúdicas fortalecen la interacción verbal, la empatía y la adaptación del lenguaje según el interlocutor, confirmando que el juego es una herramienta pedagógica eficaz para potenciar la competencia comunicativa oral en la educación inicial.

Los resultados obtenidos permiten confirmar la hipótesis específica de que las estrategias lúdicas contribuyen a la mejora de la dimensión “infiere e interpreta información del texto oral” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º60, durante el periodo 2024–2025, ya que se registró un valor de  $Z = -3.207$  con una significancia bilateral de 0.001, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest; este hallazgo se sustenta en los aportes teóricos de Piaget, quien señala que el juego permite al niño construir su pensamiento y comprender el entorno mediante la acción simbólica, y de Vygotsky, quien plantea que el lenguaje se desarrolla en la interacción social y se potencia en la zona de desarrollo próximo; además, estudios como los de Galaz Hernández (2009), Chuquelin (2022) y Cevallos Sandoval (2024) evidencian que las actividades lúdicas permiten a los niños relacionar lo que escuchan con sus experiencias previas, favoreciendo la interpretación y comprensión profunda del discurso oral en contextos educativos significativos.

Los resultados obtenidos permiten confirmar la hipótesis específica de que la implementación de estrategias lúdicas contribuye a la mejora de la dimensión “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º60, durante el periodo 2024–2025, ya que se registró un valor de  $Z = -3.606$  con una significancia bilateral de 0.000, lo que indica una diferencia altamente significativa entre el pretest y el postest; este hallazgo se sustenta en los aportes teóricos de Piaget, quien considera que el lenguaje refleja el desarrollo del pensamiento lógico y permite la construcción de juicios, y de Vygotsky, quien plantea que el habla egocéntrica es una herramienta para la autorregulación del pensamiento y la reflexión; además, estudios como los de Dolorier Zapata, Amancio Escalante y Montañez Huancaya (2021), Cedillo (2019) y Chuquelin (2022) evidencian que las actividades lúdicas favorecen el análisis básico del discurso oral, permitiendo que los niños expresen si lo que escuchan les agrada, les interesa o les resulta confuso, lo que confirma que el juego es una herramienta pedagógica eficaz para estimular la evaluación crítica del lenguaje en la educación inicial.

Los resultados obtenidos permiten confirmar la hipótesis específica de que el uso de estrategias lúdicas contribuye a la mejora de la dimensión “adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º60, durante el periodo 2024–2025, ya que se registró un valor de  $Z = -3.000$  con una significancia bilateral de 0.003, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre el pretest y el postest; este hallazgo se sustenta en los aportes teóricos de Piaget, quien señala que el lenguaje evoluciona en función del pensamiento lógico y se manifiesta en estructuras cada vez más complejas, y de Vygotsky, quien destaca que el lenguaje se desarrolla mediante la interacción social y el juego como espacio de práctica lingüística; además, estudios como los de Chuquelin (2022), Cevallos Sandoval (2024) y Bonilla (2016) evidencian que las actividades lúdicas favorecen la construcción de oraciones simples y conectadas, permitiendo a los niños expresar ideas con mayor coherencia y cohesión, lo que confirma que el juego es una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la organización del discurso oral en la educación inicial.

## CONCLUSIONES

La implementación de estrategias lúdicas mejoró significativamente la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en niños de tres años de la I.E. N.º60 de San Pablo (2024–2025). La prueba t para muestras relacionadas evidenció una diferencia media de -27.23,  $t = -26.062$  y  $p = 0.000$ , confirmando un efecto altamente significativo. Este resultado se sustenta en teorías de Piaget, Vygotsky y Montessori, y coincide con estudios previos que destacan el juego como herramienta para desarrollar lenguaje y pensamiento en educación inicial

La implementación de estrategias lúdicas mejoró significativamente la dimensión “obtiene información del texto oral” en niños de 3 años de la I.E. N.º60, San Pablo (2024–2025). La prueba t para muestras emparejadas (media = -27.23;  $t = -26.062$ ;  $gl = 13$ ;  $p = 0.000$ ) confirma una mejora altamente significativa. Este resultado se sustenta en teorías de Piaget y Vygotsky, y en estudios previos que evidencian el juego como herramienta eficaz para fortalecer la comprensión oral en educación inicial.

La implementación de estrategias lúdicas contribuyó significativamente al uso de recursos no verbales y paraverbales en niños de 3 años de la I.E. N.º60, San Pablo (2024–2025). La prueba t para muestras emparejadas (media = -27.23;  $t = -26.062$ ;  $p = 0.000$ ) confirma una mejora altamente significativa. Este resultado se sustenta en teorías de Vygotsky y Montessori, y en estudios previos que evidencian el juego como herramienta para enriquecer la comunicación oral en educación inicial

La implementación de estrategias lúdicas mejoró significativamente la dimensión “interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” en niños de 3 años de la I.E. N.º60, San Pablo (2024–2025). Los resultados estadísticos (media = -27.23;  $p = 0.000$ ) evidencian un impacto positivo. Este avance se sustenta en teorías de Vygotsky y en estudios previos que confirman el juego como herramienta para fortalecer la comunicación y la adaptación del lenguaje.

La aplicación de estrategias lúdicas mejoró significativamente la dimensión “infiere e interpreta información del texto oral” en niños de 3 años de la I.E. N.º60, San Pablo (2024–2025). Los resultados estadísticos (media = -27.23;  $p = 0.000$ ) evidencian un impacto positivo. Este avance se sustenta en teorías de Piaget y Vygotsky, y en estudios previos que confirman el juego como herramienta para favorecer la interpretación de mensajes orales en educación inicial.

La implementación de estrategias lúdicas mejoró significativamente la dimensión “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral” en niños de 3 años de la I.E. N.º60, San Pablo (2024–2025). Los resultados estadísticos (media = -27.23; p = 0.000) evidencian una mejora altamente significativa. Este avance se sustenta en teorías de Piaget y Vygotsky, y en estudios previos que confirman el juego como herramienta para estimular la reflexión y evaluación del lenguaje en educación inicial.

La implementación de estrategias lúdicas mejoró significativamente la dimensión “adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada” en niños de 3 años de la I.E. N.º60, San Pablo (2024–2025). Los resultados estadísticos (media = -27.23; p = 0.000) evidencian una mejora altamente significativa. Este avance se sustenta en teorías de Piaget y Vygotsky, y en estudios previos que confirman el juego como herramienta para desarrollar discurso oral organizado en educación inicial.

## RECOMENDACIONES

Planificar actividades lúdicas con intención pedagógica, que respondan a cada dimensión de la competencia comunicativa oral, como juegos verbales, simbólicos, dramatizaciones y dinámicas grupales, favoreciendo la comprensión, expresión y organización del discurso.

Capacitar a los docentes en el uso didáctico del juego, integrando los enfoques de Piaget, Vygotsky y Montessori, para que puedan aplicar estrategias que estimulen el lenguaje oral desde una perspectiva cognitiva, social y emocional.

Incorporar materiales sensoriales y visuales en las sesiones lúdicas, como cuentos pictográficos, títeres, objetos manipulables y recursos gráficos, que promuevan el uso de recursos no verbales y paraverbales en la comunicación infantil.

Fomentar la interacción entre pares mediante juegos colaborativos que permitan a los niños asumir roles comunicativos, adaptarse a distintos interlocutores y desarrollar habilidades sociales, fortaleciendo la dimensión interactiva del lenguaje.

Evaluar el progreso lingüístico de manera continua, utilizando instrumentos como rúbricas, listas de cotejo y observación directa, para ajustar las estrategias lúdicas según las necesidades individuales de los estudiantes.

Promover espacios de reflexión oral en el aula, donde los niños puedan expresar sus opiniones, emociones y comprensión sobre lo que escuchan, estimulando el pensamiento crítico y la evaluación del contenido oral.

Articular las estrategias lúdicas con el currículo nacional, asegurando que el desarrollo de la competencia comunicativa oral se realice en coherencia con los estándares educativos establecidos por el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU).

## REFERENCIAS

- Alonso Arija, M. (2021). *La importancia del juego en el desarrollo infantil*. Editorial *Educativa*.
- Belisario, L., & Hincapié, J. (2024). *Juego y desarrollo emocional en la infancia. Revista de Psicopedagogía Infantil*, 18(2), 45–60.
- Bósquez, R., Martínez, A., & Rivas, C. (2024). *El juego como herramienta cognitiva en la etapa preescolar. Educación y Desarrollo*, 22(1), 33–48.
- Candela, M., & Benavides, P. (2020). *Lúdica y aprendizaje significativo: Una mirada desde la cotidianidad. Revista Latinoamericana de Educación*, 15(3), 12–29.
- Cárdenas Páez, M. (2011). Teorías del juego lúdico y el desarrollo del lenguaje infantil.
- Cedillo, (2019) Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niñas y niños de 3 a 4 años, del Centro Educativo ABC, de la ciudad de Cuenca: <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/4574874>.
- Cevallos, C. (2024). *Programa de juegos lingüísticos para desarrollar la expresión oral en estudiantes de educación inicial*. <https://doi.org/10.47460/uct.v28ispecial.832>.
- Chavez & Quiroz, (2022) *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. N°239 Callancas- san pablo- Cajamarca,2022*.
- Chuquilín, (2022) *Juegos lingüísticos para la mejora de la expresión oral en los niños de 4 años “A” de la I.E.I N°60 San Pablo- Cajamarca, 2022*.
- Cruz, D. (2016). *Dimensión pedagógica del juego en contextos escolares. Cuadernos de Educación*, 10(1), 77–89.
- Cueva y Pérez (2022) *Programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motora fina de los niños y niñas de 5 años de la IEI N°1419, Liclipampa*.
- Cuya López, M. (2022). *La interacción oral en la educación inicial. Editorial Académica Española*.

De la Cruz Sullca, P. R. (2020). *El hipotético-deductivismo en la explicación de las ciencias sociales*. Horizonte de la Ciencia, 10(18), 103–112.  
<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.397>.

Dolorier Zapata, M., Amancio Escalante, J., & Montañez Huancaya, L. (2021). *Desarrollo de la competencia comunicativa oral en niños de educación inicial*. Revista de Investigación Educativa, 15(2), 45–60.

Duque Serna, F. M., & Packer, A. L. (2014). *Vygotsky y el lenguaje: una mirada desde la psicología cultural*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 12(2), 709–722. <https://doi.org/10.11600/1692715x.12226280513>.

Espinoza (2021) *Estrategias lúdicas para la expresión oral de niños de 5 años*. I.E. N°80479 Bellavista – Chilia. <https://hdl.handle.net/20.500.12976/11885>.

Espinoza, M., & Calva Nagua, J. (2020). *El juego como estrategia de aprendizaje significativo*. [Tesis de licenciatura, Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada “María Montessori”].

Flores, S. (2022). *Juegos lúdicos y desarrollo integral en la infancia*. Revista de Educación Creativa, 9(4), 101–115.

Fuentes, R. (2024). *Comunicación oral y pensamiento crítico en el aula*. Fondo Editorial Pedagógico.

Galaz Hernández, M. (2009). *La inferencia en el desarrollo del lenguaje infantil*. Revista de Psicología Educativa, 11(1), 33–47.

García-Allen, M. (2016). *El desarrollo del lenguaje infantil según Piaget*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/lenguaje-infantil-piaget>.

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación* (6<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill Education.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014).

*Metodología de la investigación (6<sup>a</sup> ed.). México: McGraw Hill Interamericana Editores.*

Hernández, R., Fernández, C., & Lucio, M. P. (2014). *Metodología de la investigación (6<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill.*

Lenguaje.com. (s.f.). *Desarrollo del lenguaje oral en la primera infancia. Recuperado de <https://www.lenguaje.com.>*

López, R. (2017). *El juego como vínculo social en la infancia. Revista de Psicología y Sociedad*, 13(2), 88–102.

Loza (2022) *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, en la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, año 2021 – 2022.*  
[https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13265.](https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13265)

Milformatos. (2021). Ficha de observación: qué es, para qué sirve y ejemplos.  
[https://milformatos.com/modelos/ficha-de-observacion/.](https://milformatos.com/modelos/ficha-de-observacion/)

Ministerio de Educación (2009) *Diseño curricular nacional de educación básica regular.* Lima: Editorial Huascarán.

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2013). *Orientaciones para el desarrollo de competencias comunicativas.* Lima: MINEDU.

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2016). *Enfoque del área de comunicación. Dirección General de Educación Básica Regular.*

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2020). *Curriculo Nacional de la Educación Básica.* Lima: MINEDU.

Montesino, J. (2021). *Creatividad y recreación en el aula. En M. Alonso Arija (Ed.), Perspectivas lúdicas en educación (pp. 55–70).* Editorial Pedagógica.

Moya Gómez, L. (2024). *El juego como estrategia didáctica en educación inicial. Revista de Innovación Educativa*, 20(1), 25–39.

Ochoa Arias, M., & Terrazas Casas, L. (2023). **La comprensión oral en niños de tres años. Revista de Educación Inicial**, 18(1), 22–39.

Piaget, J. (1972). *La formación del símbolo en el niño*. Editorial Paidós.

Rekalde, I., Vizcarra, M. T., & Macazaga, A. M. (2014). *La observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos*. *Educación* XX1, 17(1), 201–220.  
<https://doi.org/10.5944/educxx1.17.1.1074>.

Rodríguez, (2021) *Cuentos infantiles para desarrollar la expresión oral en los niños de 4 años de la I.E. “zoila tudella de puell”, zarumilla, tumbes, 2021.*  
<https://share.google/zVaew2bX2sUV6dFzK>.

Suaquita, (2022) *Aplicación del taller cuenta cuentos para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de educación inicial de la institución educativa kinderland markhan, arequipa – 2021.* <https://share.google/ugD2Yk5WPxdJTa2OS>.

Tamayo y Tamayo, M. (1998). *El proceso de la investigación científica: Incluye glosario y manual de evaluación de proyectos*. México, D.F.: Limusa.

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica.

Xunta de Galicia. (s.f.). *Guía de comunicación no verbal en la infancia*. Recuperado de <https://www.edu.xunta.gal>

## **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA	
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	VI:	DIMENSIONES			
¿De qué manera la implementación de estrategias lúdicas desarrolla la competencia se comunica oralmente en su lengua materna” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 60, ubicada en San Pablo, durante el año escolar 2024-2025 en San Pablo?	Analizar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N.º 60, durante el periodo 2024-2025, en el distrito de San Pablo.	La implementación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente” en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N.º 60, durante el periodo 2024-2025, en el distrito de San Pablo.	Estrategias lúdicas	Recreativo	Incrementar su lenguaje de manera didáctica.	La observación.	<b>Tipo de investigación.</b>
				Social	Expresar con claridad sus deseos y necesidades.		Aplicada
				pedagógico	Aprende a través de juegos, los cuentos.	Lista de cotejo	<b>Diseño de investigación.</b>
							Preexperimental
							<b>Método.</b>
							Hipotético deductivo
							<b>Población.</b>
							13 niños
							<b>Muestra.</b>
<b>Problemas específicos</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b>	<b>VD:</b>	Obtiene información del texto	Participa en conversaciones	Examen	
¿De qué manera la implementación de estrategias lúdicas desarrolla la dimensión; ¿obtiene información de textos orales, en los niños y niñas de 3 años de la IE	Determinar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la dimensión; ¿obtiene información de textos orales, en los niños y niñas de 3 años de la IE	La implementación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la dimensión	Se comunica oralmente	Infiere e interpreta información del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses.	Prueba de entrada.	13 niños
				Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana	Prueba de salida.	

<p>N.º 60, durante el año escolar 2024–2025 en San Pablo?</p>	<p>años de la I.E. N.º 60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025.</p>	<p>niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 60, durante el periodo 2024–2025.</p>	<p>coherente y cohesionada.</p>
<p>¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la dimensión utilizan recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, durante el año escolar 2024–2025 en San Pablo?</p>	<p>Determinar cómo la implementación lúdicas contribuye al uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025.</p>	<p>La aplicación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la dimensión utilizan recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025.</p>	<p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p>
<p>¿De qué manera las estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la</p>	<p>Determinar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la</p>	<p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</p>	<p>Habla fuerte o suave según lo que necesita, Cambia el tono de voz para que lo que dice sea más interesante y hace pausas para que los demás entiendan mejor. Sonríe cuando está contento o quiere saludar. Cambia su cara según lo que está contando. Contesta preguntas con respeto y usando frases completas con un tono de voz adecuado y Se comporta de forma educada en diferentes lugares (Clase, actividades).</p>
			<p>Puede decir si algo que escuchó está bien dicho o si falta algo, Intenta usar nuevas palabras o expresiones que aprendió.</p>

<p>lúdicas desarrollan la dimensión estratégicamente interactúa con distintos interlocutores, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, durante el año escolar 2024–2025 en San Pablo?</p>	<p>dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 60, San Pablo, durante el periodo 2024–2025.</p>	<p>El desarrollo de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la dimensión. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 60, durante el periodo 2024–2025.</p>
<p>¿De qué manera la implementación de estrategias lúdicas desarrollan la dimensión infiere y interpreta información del texto oral” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 60, durante el periodo 2024–2025 en San Pablo?</p>	<p>información de textos orales, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, durante el año escolar 2024–2025 en San Pablo?</p>	<p>Las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo de la dimensión infiere y interpreta información del texto oral, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 60, durante el periodo 2024–2025.</p>
<p>¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 60, durante el periodo 2024–2025 en San Pablo?</p>	<p>reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral” en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N.º 60, durante el periodo 2024–2025 en San Pablo?</p>	<p>La implementacion de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la dimensión</p>

---

<p>contexto del texto oral, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, durante el año escolar 2024–2025 en San Pablo?</p> <p>¿De qué manera la implementación de estrategias lúdicas desarrolla la dimensión adecúa, organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, durante el año escolar 2024–2025 en San Pablo?</p>	<p>San Pablo, durante el periodo 2024–2025.</p> <p>Determinar cómo la implementacion de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la dimensión adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada, en los niños y niñas de 3 años de la IE N.º 60, durante el periodo 2024–2025.</p>	<p>reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, durante el periodo 2024–2025.</p> <p>El uso de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la dimensión adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada, en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N°60, durante el periodo 2024–2025.</p>
--	---	---

---

## FICHA DE OBSERVACIÓN

## I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa: I.E. N°60  
1.2 Aula: 3 Años  
1.3 Investigadoras: Cintia Milagros Castrejón Cabanillas  
Bibi Gaitan Lima Erazo  
María Toledo Ayay

Niño Observado:

Fecha:

**NOTA:** La evaluación servirá para analizar el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en los niños y niñas de la Institución Educativa N°60, durante el año periodo 2024-2025.

## II. ASPECTOS A OBSERVAR:

DIMENSIONES	Nº	ITEMS	INICIO	PEOCESO	LOGRADO	PUNTAJE
Obtiene información del texto oral	1	Identifica el mensaje principal del texto.				
	2	Identifica los personajes que intervienen en el texto.				
	3	Extrae la enseñanza o moraleja del cuento				
Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	4	Utiliza gestos y expresiones faciales para expresar los hechos narrados de un texto.				
	5	Reconoce y comunica sus emociones al escuchar rimas y cuentos.				
	6	Menciona sus intereses en actividades o juegos.				
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	7	Interactúa con sus compañeros siguiendo la secuencia de las instrucciones				
	8	Propone ideas y participa activamente sobre el contenido del texto				
	9	Sigue una secuencia lógica para crear textos.				
	10	Identifica los objetos que le agrada de su vida diaria.				
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	11	Menciona la importancia de la participación de los personajes que intervienen en el texto.				
	12	Reconoce sonidos de animales y objetos en un texto.				
	13	Identifica las características del contexto en que se desarrolla los sucesos del texto				
Infiere e interpreta información del texto oral.	14	Deduce características de los personajes de un texto.				
	15	Identifica al personaje principal y secundarios y lo describe con sus propias palabras.				
	16	Responde a las preguntas de los hechos suscitados en un texto.				
Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	17	Menciona con sus propias palabras como continuará el texto.				
	18	Relata textos creados a través de imágenes siguiendo una secuencia lógica.				
	19	Imagina como finalizará el texto.				
	20	Comparte los sucesos que más le gustaron de un texto.				

LOGRADO	:03
PROCESO	:02
INICIO	:01



**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Datos generales**

- 1.1 **Apellidos y nombres del experto:** Juana Rosa Burgos Castañeda
- 1.2 **Grado académico del experto:** Doctora en administración educativa
- 1.3 **Apellidos y nombres de los investigadores:** Castrejón Cabanillas Cintia Milagros, Toledo Ayay María, Gaitán Erazo Bibi Lima
- 1.4 **Título de la investigación:** Estrategias lúdicas para mejorar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I.E N° 60 2024-2025.

**II. Criterios de evaluación del instrumento**

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
	Valoración cuantitativa	0	0.5	1	1.5	2
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. Objetividad	Permite que los datos a recabar corresponden al propósito de la investigación.					X
3. Actualidad	Corresponde al estado actual del conocimiento					X
4. Organización	Existe una organización lógica					X
5. Suficiencia	Evalúa las dimensiones de la variable.					X
6. Intencionalidad	Es adecuado para alcanzar los objetivos del estudio					X
7. Consistencia	Responde al fundamento teórico, científico de la investigación					X
8. Coherencia	Existe relación entre problema, objetivos, hipótesis, variables, dimensiones e indicadores					X
9. Metodología	Responde al método, tipo y diseño de estudio					X
10. Conveniencia	Permite un adecuado levantamiento de información					X
<b>SUB TOTAL</b>						18
<b>TOTAL</b>						

Criterios de evaluación	Valoración cualitativa	Valoración cuantitativa	Criterios de aplicabilidad
	17 - 20	Aprobado	Válido - Aplicar
	11 - 16	Observado	No válido. Subsanar
0 - 10		Rechazado	No válido. Replantear

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APROBADO

Lugar y fecha: 02 - 10 - 2021

Firma del experto

DNI 26620484



**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Datos generales**

- 1.1. **Apellidos y nombres del experto:** Azafiedo Alcántara, Perci Guinshan.
- 1.2. **Grado académico del experto:** Maestro en ciencias.
- 1.3. **Apellidos y nombres de los investigadores:** Castrejón Cabanillas Cintia Milagros, Toledo Ayay María, Lima Erazo Bibi Gaitán
- 1.4. **Título de la investigación:** Estrategias lúdicas para mejorar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I.E N° 60 2024-2025.

**II. Criterios de evaluación del instrumento**

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
	Valoración cuantitativa	0	0.5	1	1.5	2
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. Objetividad	Permite que los datos a recabar corresponden al propósito de la investigación.					X
3. Actualidad	Corresponde al estado actual del conocimiento				X	
4. Organización	Existe una organización lógica				X	
5. Suficiencia	Evaluá las dimensiones de la variable.					X
6. Intencionalidad	Es adecuado para alcanzar los objetivos del estudio					X
7. Consistencia	Responde al fundamento teórico, científico de la investigación				X	
8. Coherencia	Existe relación entre problema, objetivos, hipótesis, variables, dimensiones e indicadores					X
9. Metodología	Responde al método, tipo y diseño de estudio					X
10. Conveniencia	Permite un adecuado levantamiento de información				X	
<b>SUB TOTAL</b>						18
<b>TOTAL</b>						

Criterios de evaluación	Valoración cualitativa	Valoración cuantitativa	Criterios de aplicabilidad
	17 - 20	Aprobado	Válido - Aplicar
	11 - 16	Observado	No válido. Subsanar
0 - 10		Rechazado	No válido. Replantear

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: *Procede sin aplicación*

Lugar y fecha: *20 de octubre 2024*

Firma del experto

DNI

*27140165*



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 00083-2020-MINEDU/VMPG/DIGEDD/DIFOID

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR  
JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Datos generales**

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: *Lorencito Villalobos Eleodoro Práxedes*  
1.2. Grado académico del experto: *Maestro en Ciencias Humanas: Docencia e Investigación*  
1.3. Apellidos y nombres de los investigadores: Castrejón Cabanillas Cintia Milagros, Toledo Ayay María, Lima Erazo Bibi Gaitán  
1.4. Título de la investigación: Estrategias lúdicas para mejorar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la I.E N° 60 2024-2025.

**II. Criterios de evaluación del instrumento**

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
	Valoración cuantitativa	0	0.5	1	1.5	2
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado					<i>X</i>
2. Objetividad	Permite que los datos a recabar corresponden al propósito de la investigación.					<i>X</i>
3. Actualidad	Corresponde al estado actual del conocimiento					<i>X</i>
4. Organización	Existe una organización lógica					<i>X</i>
5. Suficiencia	Evalúa las dimensiones de la variable.					<i>X</i>
6. Intencionalidad	Es adecuado para alcanzar los objetivos del estudio					<i>X</i>
7. Consistencia	Responde al fundamento teórico, científico de la investigación					<i>X</i>
8. Coherencia	Existe relación entre problema, objetivos, hipótesis, variables, dimensiones e indicadores					<i>X</i>
9. Metodología	Responde al método, tipo y diseño de estudio					<i>X</i>
10. Conveniencia	Permite un adecuado levantamiento de información					<i>X</i>
<b>SUB TOTAL</b>						
<b>TOTAL</b>						

Criterios de evaluación	Valoración cualitativa	Valoración cuantitativa	Criterios de aplicabilidad
	17 - 20	Aprobado	Válido - Aplicar
	11 - 16	Observado	No válido. Subsanar
0 - 10		Rechazado	No válido. Replantear

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: *Aprobado*

Lugar y fecha: *San Pablo, 02 octubre 2024*

Firma del experto

DNI *16704079*



**“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”**

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60 – SAN PABLO, SUSCRIBE:

## **HACE CONSTAR**

Que, la estudiante, **CASTREJON CABANILLAS CINTIA MILAGROS**, identificada con DNI N° 73458458, domiciliada en el Jr. Lima N° 246 - San Pablo, practicante del noveno ciclo del programa de estudios de Educación Inicial del IESP “13 de Julio de 1882”- San Pablo, ha venido desarrollando sus prácticas pre profesionales de forma permanente, en el aula de 03 años, Sección “Lila”, desde el 19 de agosto del 2024 hasta el 22 de noviembre del 2024, desempeñándose con eficiencia, esmero y responsabilidad en la labor encomendada, además demostrando respeto y buenas relaciones humanas con la comunidad educativa antes mencionada.

Se expide la presente a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente.

San Pablo, 22 de noviembre de 2024.

  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN  
REGION CAJAMARCA  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - SAN PABLO  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60 – SAN PABLO  
Prof. Rosa E. P. L. Lingán  
DIRECTORA



**GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL – SAN PABLO  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nro. 60 – SAN PABLO**



“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”.

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 60 DEL NIVEL INICIAL, DISTRITO  
Y PROVINCIA DE SAN PABLO; QUE SUSCRIBE**

## **HACE CONSTAR**

Que, la estudiante: **CASTREJÓN CABANILLAS, CINTIA MILAGROS**, identificada con DNI N° 73458458, practicante del décimo ciclo, del programa de estudios de educación Inicial del IESP “13 de Julio de 1882” - San Pablo, ha venido desarrollando sus prácticas pre-profesionales de forma permanente, en el aula de 4 años “A” – color “Lila”, desde el 31 de marzo al 16 de julio del 2025, desempeñándose con eficiencia, esmero y responsabilidad en su labor, además demostrando respeto y buenas relaciones humanas con la comunidad educativa antes mencionada.

Se expide la presente a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente.

San Pablo, 25 de julio del 2025.





**“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”**

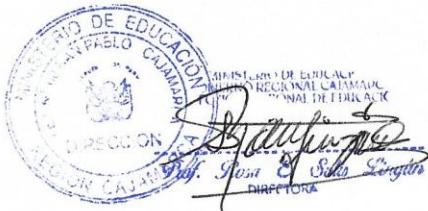
LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60 – SAN PABLO, SUSCRIBE:

## **HACE CONSTAR**

Que, la estudiante, **LIMA ERAZO BIBI GAITAN**, identificada con DNI N° 48339803, domiciliada en el Jr. Lima N° 246 - San Pablo, practicante del noveno ciclo del programa de estudios de Educación Inicial del IESP “13 de Julio de 1882”- San Pablo, ha venido desarrollando sus prácticas pre profesionales de forma permanente, en el aula de 03 años, Sección “Amarillo”, desde el 19 de agosto del 2024 hasta el 22 de noviembre del 2024, desempeñándose con eficiencia, esmero y responsabilidad en la labor encomendada, además demostrando respeto y buenas relaciones humanas con la comunidad educativa antes mencionada.

Se expide la presente a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente.

San Pablo, 22 de noviembre de 2024.





**GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL – SAN PABLO  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nro. 60 – SAN PABLO**



“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 60 DEL NIVEL INICIAL, DISTRITO  
Y PROVINCIA DE SAN PABLO; QUE SUSCRIBE**

## **HACE CONSTAR**

Que, la estudiante: **LIMA ERAZO, BIBI GAITAN**, identificada con DNI N° 48339803, practicante del décimo ciclo, del programa de estudios de educación Inicial del IESP “13 de Julio de 1882” - San Pablo, ha venido desarrollando sus prácticas pre-profesionales de forma permanente, en el aula de 4 años “B” – color “Rojo”, desde el 31 de marzo al 16 de julio del 2025, desempeñándose con eficiencia, esmero y responsabilidad en su labor, además demostrando respeto y buenas relaciones humanas con la comunidad educativa antes mencionada.

Se expide la presente a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente.

San Pablo, 25 de julio del 2025.



c.c. Archivo  
Resl/D



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - SAN PABLO  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60 – SAN PABLO



**“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”**

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60 – SAN PABLO, SUSCRIBE:**

## **HACE CONSTAR**

Que, la estudiante, **TOLEDO AYAY MARÍA**, identificada con DNI N° 41125692, domiciliada en el Jr. Lima N° 246 - San Pablo, practicante del noveno ciclo del programa de estudios de Educación Inicial del IESP “13 de Julio de 1882”- San Pablo, ha venido desarrollando sus prácticas pre profesionales de forma permanente, en el aula de 04 años, Sección “Verde”, desde el 19 de agosto del 2024 hasta el 22 de noviembre del 2024, desempeñándose con eficiencia, esmero y responsabilidad en la labor encomendada, además demostrando respeto y buenas relaciones humanas con la comunidad educativa antes mencionada.

Se expide la presente a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente.

San Pablo, 22 de noviembre de 2024.





GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - SAN PABLO  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60 - SAN PABLO



“Año de la Recuperación y consolidación de la economía peruana”

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 60 DEL NIVEL INICIAL, DISTRITO Y PROVINCIA DE SAN PABLO; QUE SUSCRIBE:

## HACE CONSTAR

Que, la estudiante, **TOLEDO AYAY MARÍA**, identificada con DNI N° 41125692, domiciliada en el Jr. Lima N° 246 - San Pablo, practicante del décimo ciclo del programa de estudios de Educación Inicial del IEsp “13 de Julio de 1882”- San Pablo, ha venido desarrollando sus prácticas pre profesionales de forma permanente, en el aula de 05 años, Sección “B” – color “Verde”, desde el 31 de marzo al 16 de julio del 2025, desempeñándose con eficiencia, esmero y responsabilidad en la labor, además demostrando respeto y buenas relaciones humanas con la comunidad educativa antes mencionada.

Se expide la presente a solicitud de la interesada, para los fines que estime conveniente.

San Pablo, 25 de julio del 2025.



**Tabla De Operacionalización De Variables**

<b>VARIABLE</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES O ITEMS</b>	<b>INSTRUMENTO O ESCALA DE MEDICIÓN</b>
Estrategias lúdicas.	Diaz (2008), es una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo.	Cuando hablamos de juegos lúdicos nos remitimos a nuevas expresiones o emocionales donde la lúdica es un campo amplio para trabajar donde se encierra una gama de actividades que se cruzan actividades creativas para un buen conocimiento.	Recreativo  Social  Pedagógico	Incrementar su lenguaje de manera didáctica.  Expresar con claridad sus deseos y necesidades.  Aprende a través de juegos, los cuentos.	Ficha de observación
Se comunica oralmente en su lengua materna	Según MINEDU, (2016) Al expresarse correctamente de manera oral implica poner en juego todas nuestras habilidades para convencer, por medio de las palabras, a uno o varios interlocutores. Para ello, se debe hacer adecuadamente según las cualidades de la expresión oral (CENB).	La comunicación se refiere al intercambio de ideas mediante el habla, donde es necesario tener en común el mismo idioma en donde no solo se refiere a las palabras o frases que dicen sino también a los sonidos y tonos que acompañan a una buena comunicación en los niños a los 3 años.	Obtiene información del texto oral.  Infiere e interpreta información del texto oral.  Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	Participa en conversaciones  Expresa sus necesidades, emociones, intereses.  Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana	Ficha de observación.

		<p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p>	<p>Contesta preguntas con respeto y usando frases completas con un tono de voz adecuado y Se comporta de forma educada en diferentes lugares (Clase, actividades).</p>	
		<p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>Puede decir si algo que escuchó está bien dicho o si falta algo, Intenta usar nuevas palabras o expresiones que aprendió.</p>	

**“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las Heroicas Batallas de Junín y Ayacucho”**

## **CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo, Rosa Elizbet Solís Lingán, Directora de la Institución Educativa N°.060, manifiesto que tengo conocimiento de que se está desarrollando la investigación denominada “Estrategias Lúdicas para Mejorar la Competencia se Comunica Oralmente en su Lengua Materna en la I.E. N°. 060 San Pablo 2024 - 2025”; a cargo de las estudiantes practicantes del noveno ciclo, del IESP “13 de Julio de 1882”, de San Pablo: Castrejón Cabanillas Cintia Milagros, Lima Erazo Bibi Gaitan y Toledo Ayay María; razón por la cual, autorizo la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, dirigido a los estudiantes de 3 años “A”- color “Lila”.

La investigación es con fines de titulación y estas acciones están estipuladas en el convenio celebrado entre la Institución Educativa I.E. N°60 y el IESP “13 de Julio de 1882”.

San Pablo, 22 de noviembre del 2024.

Atentamente,



## PROGRAMA DE APLICACIÓN DE TALLERES

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA IE. N° 060 San pablo, 2024 – 2025

### **I. Datos Informativos:**

1.1. Región: Cajamarca

1.2. Provincia: San Pablo

1.3. Distrito: San Pablo

1.4. Institución Educativa: 060

1.5. Grado / Población: 3 años “A” Inicial

1.6. Duración:

Inicio: noviembre de 2024

Término: noviembre de 2024

1.7. Docente responsable: Rosa Elizbet Solís Lingán

### **II. Justificación:**

La finalidad del programa, el lenguaje oral es muy importante en los primeros años de vida, ya que permite a los niños expresar sus ideas, entender a los demás y aprender mejor. En la IE N.º 060 San Pablo, se ha notado que muchos niños de 3 años “A” tienen dificultades para comunicarse oralmente en su lengua materna. Por eso, se propone un programa de talleres con cuentos, rimas y otras actividades divertidas que ayuden a mejorar su forma de hablar, motivándolos a participar y expresarse con confianza. Estas estrategias lúdicas harán que el aprendizaje sea más natural, alegre y efectivo.

### **2.1 Objetivo General**

Analizar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”

## 2.2 Objetivos Específicos

- Examinar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la dimensión obtiene información del texto oral.
- Determinar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye al uso estratégico de recursos no verbales y paraverbales.
- Analizar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la dimensión interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Evaluar cómo la aplicación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo la dimensión infiere e interpreta información del texto oral.
- Determinar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.
- Determinar cómo la implementación de estrategias lúdicas contribuye al desarrollo de la dimensión adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.

## IV. Descripción del programa:

- El programa tiene como finalidad fortalecer la competencia oral en lengua materna en niños y niñas de 3 años “A” mediante talleres lúdicos. Rimas y cuentos, se busca estimular la expresión verbal. Cada taller está diseñado con una estrategia lúdica específica que responde al desarrollo evolutivo del niño y promueve el uso espontáneo del lenguaje en contextos significativos. La metodología es activa, participativa y centrada en el juego como medio de aprendizaje. La evaluación se realizará mediante observación directa, lista de cotejo.

- **Identificación de las Necesidades e Intereses de los Estudiantes:**

Durante la observación en el aula de 3 años de la I.E. N.º 060 San Pablo, se identificaron diversas necesidades relacionadas con el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas. A esta edad, el lenguaje se encuentra en una etapa decisiva para su evolución, por lo que es fundamental atender dichas necesidades. Estos intereses y dificultades evidencian la importancia de aplicar estrategias lúdicas que motiven a los niños a expresarse oralmente en un ambiente de confianza y juego. El presente programa de talleres se diseña respondiendo a estas características, fomentando la comunicación espontánea, la ampliación del vocabulario y el desarrollo de la competencia oral de forma natural y significativa.

- **Selección de Competencias:**

Para desarrollar el presente programa se tuvo en cuenta las competencias: Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral., emitida por el Ministerio de Educación a través del Currículo Nacional, ya que está muy relacionada al título y al problema que se pretende abordar, porque permite que el estudiante obtenga información, Infiere e interprete, adecue, utilice, interactúe, reflexione y evalué, de acuerdo con el texto que se le presente.

- **Selección de Capacidades:**

Se tomó en cuenta las capacidades que son:

Obtiene información del texto oral.

Infiere e interpreta información del texto oral.

Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.

Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.

Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

## **V. Metodología:**

El programa de Estrategias lúdicas para mejorar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, se desarrolló de manera dinámica, interactiva, creativa y motivada con la aplicación de quince talleres de aprendizaje. Cada sesión tiene una duración de 40 minutos, aplicándose, con los 13 niños, diariamente en el aula de 3 años “A” de la Institución educativa N°060 San Pablo.

## **VI. Evaluación:**

Durante la ejecución de los talleres de estrategias lúdicas, se evidenció un progreso significativo en la competencia comunicativa oral de los niños y niñas de 3 años. Los participantes mostraron entusiasmo y disposición para intervenir en las actividades, utilizando el lenguaje oral de manera cada vez más clara y espontánea. Las estrategias lúdicas aplicadas como: Narración de cuentos, rimas que favorecieron la participación activa, la ampliación del vocabulario y la interacción verbal entre pares. Se observó que

los niños/as lograron expresar sus ideas, emociones y necesidades con mayor seguridad, fortaleciendo su capacidad de escucha y respuesta.

En conclusión, los talleres han cumplido con los objetivos propuestos, consolidando una base sólida para el desarrollo del lenguaje oral en esta etapa inicial.

## **VII. Selección de temas:**

El programa está conformado por 15 talleres de aprendizaje, lo cual permitirá mejorar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, los temas desarrollados son:

### **PLANIFICACION DE LOS TALLERES DE APRENDIZAJE**

TALLER Nº	DENOMINACION
1	Rima: Tengo una manita
2	Cuento: El león y el ratón
3	Jugando con rimas
4	Cuento: El conejo y la luna
5	Rimas con movimientos
6	Te cuento un cuento “veo, veo ¿Qué ves?
7	Cuento: El capibara valiente
8	Creamos rimas a través de imágenes
9	Cuento: el gato Gabino
10	Rimar rimando voy aprendiendo
11	Creamos un cuento a través de imágenes
12	Cuento con imágenes troquelados
13	Cuentacuentos con títeres
14	Cuentacuentos mágicos
15	Reconociendo a los personajes del cuento

## Taller N°01

### I. DESARROLLO DE TALLERES DE APRENDIZAJE:

1. DENOMINACION: Tengo una manita
2. OBJETIVO: Favorecer el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas, a través de la repetición rítmica y gestual de una rima sencilla, mejorar su pronunciación y expresar emociones de forma lúdica.

### SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

#### ACTITUDES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• <b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</b></li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	Habla fuerte o suave según lo que necesita, Cambia el tono de voz para que lo que dice sea más interesante y hace pausas para que los demás entiendan mejor.

### 1. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	• Nos ubicamos en asamblea con las niñas y niños.	Parlante

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos los acuerdos que debemos cumplir para la realización del taller.</li> <li>Se motiva con una canción</li> </ul>	
DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presenta una lámina con una rima a los niños.</li> <li>Pide a las niñas y niños que interpreten el texto de la lámina.</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizamos interrogantes: ¿Qué observan en la lámina? ¿Qué creen que dirá en el texto?</li> </ul> <p><b>RIMA: TENGO UNA MANITA</b></p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>Tengo una manita, es chiquita y bonita con ella dibujo una casita, Y también sé hacer: ¡Adiós, adiós!</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>La practicante lee en voz alta, enfatizando los sonidos finales.</li> <li>Interroga a los niños sobre el contenido de la lámina y pide que realicen preguntas en función al texto.</li> <li>Pide a los niños que repitan varias veces hasta que lo aprendan.</li> <li>Los niños comunican lo que han comprendido de la rima, leen teniendo en cuenta la imagen, primero de manera grupal, luego individualmente.</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para cerrar la actividad, Se dialoga con los niños sobre qué les pareció la rima, ¿Qué es lo más les gustó de la rima? ¿Cómo se sintieron?</li> <li>Luego la practicante pide a los niños que lo representen gráficamente.</li> <li>Cada niño moja su mano en témpera y la estampa en una hoja.</li> <li>Luego decoran su estampa.</li> </ul>	Lámina
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se hace una exposición rápida de las manitas decoradas</li> <li>¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</li> </ul>	Papel bond, temperas.

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	Tengo una manita		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	04 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Repite la rima con gestos		

<b>Nº</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús		X	
02	ARTEAGA AGULAR, Mathyus Emanuel	X		
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph		X	
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith		X	
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda		X	
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andreeé	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael		X	
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias		X	
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

## Taller N°02

1. DENOMINACION: El león y el ratón
2. OBJETIVO: Que los niños y niñas desarrollen la **comprensión oral** y la **expresión verbal**, a partir de la escucha y recreación del cuento
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	Participa en conversaciones.

### 4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><b>ASAMBLEA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos reunimos en asamblea, en media luna, recordamos los acuerdos que debemos cumplir para la realización del taller.</li> </ul> <p><b>MOTIVACION:</b></p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invita a entonar la canción “un perico tito gracioso y bonito”</li> </ul>	
DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta el cuento a los niños “el León y el ratón”</li> <li>- Realiza preguntas: ¿Qué observan? ¿De qué tratará el cuento? ¿Les gusta los cuentos?</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La practicante pide a los niños que describan el cuento. Pregunta ¿De qué creen que tratará el cuento?</li> <li>- Los niños sentados en sus sillas en media luna para escuchar la narración del cuento.</li> <li>- La practicante cuenta el cuento con tono de voz adecuada, mostrando las imágenes.</li> <li>- Se realiza interrogantes ¿De qué trató el cuento? ¿Cómo se llamaba el cuento? ¿Quiénes son los personajes?, ¿A quién molestaba él ratón? ¿Qué le ocurrió al león?</li> <li>- Se escucha y valora las respuestas de los niños.</li> </ul> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Al finalizar la actividad se invita a los niños a narrar el cuento con sus propias palabras.</li> <li>- Luego propone a los niños a dibujar a los personajes del cuento.</li> <li>- Exponen sus trabajos</li> </ul>	<p>Cuento</p> <p>LÁMINA</p>
CIERRE	¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?	

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**  
**LISTA DE COTEJO**

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	El león y el ratón		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	05 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Escucha, comprende y participa en una historia breve con apoyo visual y gestual.		

<b>Nº</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGULAR, Mathyus Emanuel		X	
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph	X		
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith		X	
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda		X	
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth		X	
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andreé	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael		X	
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias	X		
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

## Taller N°03

1. DENOMINACION: Jugando con rimas
2. OBJETIVO: Que los niños y niñas desarrollen su **expresión oral** mediante el uso de **rimas sencillas**.

### 1. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• <i>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</i></li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve.	Habla fuerte o suave según lo que necesita, Cambia el tono de voz para que lo que dice sea más interesante y hace pausas para que los demás entiendan mejor.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos ubicamos en asamblea con los niños y niñas.</li> <li>• Realizamos los acuerdos que debemos cumplir para la realización del taller.</li> <li>• La practicante presenta una caja mágica y dice: ¡Hola niños y niñas! Hoy les he traído algo muy especial... ¡es la caja mágica de las rimas! ¿Quieren saber qué hay dentro?" (Se abre la caja y aparece una imagen de un ratón, o un sapo, una gallina).</li> </ul>	Caja Imágenes
DESARROLLO	ANTES DEL DISCURSO:	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta una lámina icono verbal a los niños y niñas.</li> <li>• Pide a los niños y niñas que interpreten el texto de la lámina.</li> </ul> <p>DURANTE EL DISCURSO:</p>	<p><b>RIMA</b></p>  <p><b>RIMA</b></p>  <p>La gallina Josefina dice que le gusta pollo con sardina.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• La practicante lee en voz alta, enfatizando los sonidos finales.</li> <li>• Interroga a los niños sobre el contenido de la lámina y pide que realicen preguntas en función al texto.</li> <li>• Pide a los niños que repitan varias veces con diferentes estados de ánimo alegres, llorando, tristes, enfadados y/o acompañado</li> <li>• Los niños comunican lo que han comprendido de las rimas, leen teniendo en cuenta las imágenes primero de manera grupal, luego individualmente.</li> </ul> <p>DESPUES DEL DISCURSO:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para cerrar la actividad, dialogar con los niños sobre qué les pareció las rimas, ¿Qué rima les gustó más?</li> <li>• Luego la practicante pide a los niños que lo representen gráficamente.</li> </ul>	Lamina Cinta	
CIERRE	<p>¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>	Papel Lápiz colores	

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

TALLER DE APRENDIZAJE	Jugando con rimas		
PRACTICANTES	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
EDAD	3 años	AULA	“A”
FECHA	06 de noviembre de 2025		

ÁREA	Comunicación	COMPETENCIA	Se comunica oralmente en su lengua materna	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Muestra interés y entusiasmo al participar en juegos de rimas			

Nº	ESTUDIANTES	LOGRADO	PROCESO	INICIO
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGULAR, Mathyus Emanuel		X	
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph		X	
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith	X		
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda	X		
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel		X	
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo		X	
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andreé	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael	X		
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias		X	
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

## Taller N° 04

1. DENOMINACION: El conejo y la luna
2. OBJETIVO: Que los niños y niñas escuchen atentamente el cuento, expresen sus emociones sobre la historia
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.</p>	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana

### 4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos reunimos en asamblea, en media luna, recordamos los acuerdos que debemos cumplir para la realización del taller.</li> </ul> <p>MOTIVACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entonan la canción “Luna lunera”</li> </ul>	Parlante
DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar una imagen del conejito y la luna.</li> </ul>	Lamina Cuento

	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntar: “¿Quién ha visto la luna?”, “¿Con quién les gusta jugar?”</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta el cuento: “El conejito y la luna”</li> <li>• Pide a los niños que describan la lámina</li> <li>• La practicante da lectura el cuento usando un títere de conejo, hace gestos (saltar, correr, reír)</li> <li>• Realiza interrogantes cómo ¿De qué trató el cuento?, ¿Cómo se llama el animal del cuento?, ¿Qué hizo el conejito?, ¿Estaba contento o triste?“</li> <li>• Pide a los niños que cuenten el cuento a su manera</li> <li>• Luego la practicante pide que repitan las palabras sencillas</li> </ul> <p><b>DESPUÉS DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se propone a los niños que representen lo que realizaron y exponen sus trabajos a sus compañeros.</li> </ul>	<p>LÁMINA</p> <p>Papel bon Colores</p>
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué aprendí? ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?</p>	

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>PROYECTO DE APRENDIZAJE</b>	El conejo y la luna		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	07 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Comenta y relata el cuento con sus propias palabras		

Nº	ESTUDIANTES	LOGRADO	PROCESO	INICIO
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGUILAR, Mathyus Emanuel		X	
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph	X		
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith	X		
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda		X	
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth		X	
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andree	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael	X		
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias		X	
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

## Taller N° 05

1. DENOMINACION: Rima con movimiento
2. Objetivo: Que los niños y niñas desarrollen su **expresión oral y corporal** mediante la participación activa en una rima con movimiento, reconociendo palabras que riman.
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Habla fuerte o suave según lo que necesita, Cambia el tono de voz para que lo que dice sea más interesante y hace pausas para que los demás entiendan mejor.

### 4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo en semicírculo.</li> <li>- Presentación de Dante, el elefante, imagen</li> <li>- Canción: “Un elefante se balaceaba, sobre la tela de una araña”</li> </ul>	Imagen

DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La practicante presenta la rima a los niños y pide que la describan a través de preguntas ¿Qué observan? ¿De qué tratará la rima?</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La practicante lee la rima en voz alta realizando movimientos por cada palabra que rime.</li> <li>- Imitar a Dante (caminata pesada, trompa en alto, movimientos grandes).</li> <li>- Pide a los niños a realizarlo juntos</li> <li>- Luego propone a los niños que lo realicen de manera individual</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se les entrega papel bond para realizar su dibujo de lo que más le gustó de la actividad.</li> </ul>	Lámina    Papel bon Lápiz Colores
CIERRE	Se propicia la reflexión con las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo aprendimos el cuento?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo superaron las dificultades?	

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>PROYECTO DE APRENDIZAJE</b>	Rima con movimiento		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	08 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Participa en juegos corporales, con movimiento y utilizando palabras que riman, demostrando comprensión y disfrute del lenguaje.		

<b>Nº</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGULAR, Mathyus Emanuel	X		
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph		X	
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith	X		
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda		X	
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth		X	
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andreé		X	
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael	X		
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias	X		
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

Taller N° 06

1. DENOMINACION: Te cuento un cuento “veo, veo ¿Qué ves?
2. OBJETIVO: Que los niños y niñas escuchen, participen verbalmente al identificar objetos o animales y expresen sus ideas y emociones a través de cuentos.
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• <b>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</b></li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.</p>	<p>Habla fuerte o suave según lo que necesita, Cambia el tono de voz para que lo que dice sea más interesante y hace pausas para que los demás entiendan mejor.</p>

4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos reunimos en asamblea, en media luna, entonamos la canción “un ratón”</li> <li>• Realizamos los acuerdos para desarrollar la actividad</li> </ul>	Parlante

DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entonamos la canción “veo, veo, que vez, una cosita, que cosa es”</li> <li>• Se realiza interrogantes cómo ¿De qué trató la canción?</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leemos el cuento con tono de voz adecuada, pausas y respetando los signos de puntuación.</li> <li>• Mostrando los personajes del cuento: el ratón Mariano, pingüino, mono, serpiente, elefante, mientras se va contando el cuento.</li> <li>• Narramos el cuento, se realiza interrogantes ¿De qué trató el cuento? ¿Cómo se llamaba el cuento? ¿Quiénes son los personajes?, ¿A quién fueron a visitar? ¿Qué le ocurría al elefante?</li> <li>• Se escucha y valora las respuestas de los niños.</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al finalizar se invita a los niños a narrar el cuento con sus propias palabras.</li> <li>• Luego invita a los niños a dibujar a los personajes del cuento.</li> <li>• Exponen sus trabajos</li> </ul>	Cuento
CIERRE	<p>Se propicia la reflexión con las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo aprendimos el cuento?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo superaron las dificultades?</p>	Papel bon Lápiz Colores

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	Te cuento un cuento “veo, veo ¿Qué ves?		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	11 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Participa en situaciones comunicativas orales, como juegos de palabras y narraciones, expresando ideas simples		

<b>Nº</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús		X	
02	ARTEAGA AGUILAR, Mathyus Emanuel	X		
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph		X	
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith		X	
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda	X		
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo		X	
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andreeé	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael	X		
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias		X	
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

## Taller N° 07

1. DENOMINACION: Cuento: El capibara valiente
2. OBJETIVO: Que las niñas y niños escuchen, comprendan y se expresen oralmente a partir del cuento.
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• <b>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</b></li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.</p>	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana.

### 4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula, en asamblea dialogamos sobre lo que van a realizar.</li> <li>- Canción de saludo con gestos (“Hola amiguitos”)</li> </ul>	Parlante

DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se recuerdan las normas de convivencia para realizar la actividad.</li> <li>- Realiza las siguientes preguntas:</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación del tema: “Hoy conoceremos a un nuevo amiguito... ¡el capibara valiente!”</li> <li>- Luego muestra la imagen del capibara en un cuento</li> <li>- Cuenta el cuento “El capibara valiente” adaptando un lenguaje a los niños de 3 años (frases simples, repetición, gestos).</li> <li>- Se realiza preguntas simples: ¿Quién era el capibara?, ¿Cómo se sentía?, ¿Qué le pasó?</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Propone a los niños a contar el cuento de manera voluntaria con sus propias palabras.</li> <li>- En su hoja de trabajo los niños: Colorear una imagen del capibara</li> </ul>	Imagen Cuento
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se propicia la reflexión con las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo aprendimos el cuento?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo superaron las dificultades?</li> </ul>	Hojas de aplicación Colores

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	Cuento: El capibara valiente		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	12 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Escucha con atención textos orales como cuentos y participa expresando ideas, emociones o comentarios sobre los personajes.		

<b>Nº</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGUILAR, Mathyus Emanuel	X		
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph		X	
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith	X		
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda		X	
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andree	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael		X	
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias		X	
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

Taller N° 08

1. DENOMINACION: Creamos rimas a través de imágenes
2. OBJETIVO: “Niños y niñas el día de hoy aprenderemos a crear rimas a través de imágenes”
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Obtiene información del texto oral.</a></li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.	Participa en conversaciones

4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	. ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	- Entonamos una canción de saludo “Las vocales”	Parlante

DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Las practicantes presentan imágenes (pato color amarillo, pollo amarillo y un limón)</li> <li>- Realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué ven aquí?, ¿Cómo se llama esto?"</li> <li>- Nombra cada imagen en voz alta y repítanla juntos.</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elige una imagen (Pato) y busca una palabra que rime.</li> <li>- Ejemplo: "pato" rima con "zapato".</li> <li>- Hazlo cantado o con ritmo para que sea más divertido.</li> <li>- Usa gestos o movimientos para acompañar las rimas.</li> <li>- Dinámica grupal: "Yo digo amarillo es el pato, tú dices..." (los niños responden "amarillo es el limón").</li> <li>- Luego invitamos a los niños a repetir las rimas creadas individualmente</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño muestra su imagen y dice su rima al grupo.</li> <li>- Se aplaude y celebra la creatividad de todos.</li> </ul>	Imagen Cinta Plumones
CIERRE	<p>-Se propicia la reflexión con las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo superaron las dificultades?</p>	Pizarra

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	Creamos rimas a través de imágenes		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	13 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>INDICADOR</b>	Participa verbalmente al crear y repetir rimas		

<b>Nº</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGUILAR, Mathyus Emanuel	X		
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph	X		
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith		X	
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda		X	
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andreeé	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael	X		
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias		X	
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

Taller N° 09

1. DENOMINACION: Cuento: el gato Gabino
2. OBJETIVO: Fomentar la expresión oral a través de imágenes
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• <i>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</i></li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana.

4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	- Entonamos una canción “muevo mi cuerpo” del siguiente link: <a href="https://youtu.be/z6DoPp-LkTA?feature=shared">https://youtu.be/z6DoPp-LkTA?feature=shared</a> .	

DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta al personaje: "Hoy conoceremos a un gato muy especial...El gato Gabino</li> </ul>  <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta el cuento con la imagen del gato Gabino</li> <li>- Luego narrar el cuento mostrando la imagen del gato Gabino dónde el personaje cambia de color según su emoción</li> <li>- La practicante pregunta: ¿Cómo se siente Gabino?, ¿Qué color tiene cuando está feliz?</li> <li>- Pedimos a los niños que cuenten el cuento de manera individual</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se entrega siluetas del gato Gabino en blanco, cada niño pinta con el color que desee.</li> </ul>	Imagen Papel bon de colores Plantilla de gato Gabino.
CIERRE	<p>-Se propicia la reflexión con las siguientes interrogantes:  ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo aprendimos el cuento?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo superaron las dificultades?</p>	Papel bon Colores

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO**

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	El gato Gabino		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	14 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Comenta sobre el cuento del gato Gabino, mencionando lo que le gusta y que le disgusta de personas, personajes hechos o situaciones de la vida cotidiana.		

<b>Nº</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGULAR, Mathyus Emanuel	X		
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph	X		
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith	X		
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda	X		
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andreé	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael		X	
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias	X		
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

Taller N° 10

1. DENOMINACION: Rimar rimando voy aprendiendo
2. OBJETIVO: Que los niños y niñas desarrollen su creatividad y la producción de rimas sencillas a través de actividades lúdicas y participativas.
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas y otros relatos de la tradición oral.</p> <p>Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o responde a lo que le preguntan.</p>	Contesta preguntas con respeto y usando frases completas con un tono de voz adecuado y Se comporta de forma educada en diferentes lugares (Clase, actividades).

4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entonamos una canción de saludo con rimas: Hola, hola, ¿cómo estás? Yo muy bien, ¿y tú qué tal?</li> <li>- Se invita a los niños a repetir la canción con gestos y movimientos.</li> <li>- Se presenta un títere llamado “Rimo” que los acompañará durante el taller.</li> </ul>	Parlante

DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentación del tema “Hoy vamos a jugar con palabras que suenan parecido, vamos a rimar”</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se muestran imágenes grandes y coloridas (gato, sol, flor, rana).</li> <li>- Se nombra cada imagen y se propone una palabra que rime.</li> <li>- Ejemplo: “Esto es un gato... ¿Qué rima con gato? ¡Zapato!”</li> <li>- Se invita a realizar una dinámica:</li> <li>- Juego de parejas: unir imágenes que rimen (gato–zapato, rana–campana, sol–caracol).</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En su hoja de trabajo: cada niño elige una imagen y con ayuda de las practicantes crea una frase rimada.</li> <li>- Luego, colorean o decoran la imagen y se les escribe su rima en la hoja.</li> </ul> <p>Ejemplo:</p> <p>Imagen: Pez</p> <p>Rima: Juez</p> <p>Frase: “El pez saluda al juez.”</p>	<p>Imágenes de animales Cinta Colores</p> <p>Papel bon</p>
CIERRE	<p>-Se propicia la reflexión con las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo aprendimos?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo superaron las dificultades?</p>	

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	Rimar rimando voy aprendiendo		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	15 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Identifica palabras que riman con ayuda del adulto, con un tono de voz adecuado y se comporta de forma educada.		

Nº	ESTUDIANTES	LOGRADO	PROCESO	INICIO
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGULAR, Mathyus Emanuel	X		
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph	X		
04	CHAVES ALVA, José Andrés		X	
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith	X		
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda	X		
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel		X	
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andreeé	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael	X		
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias	X		
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

### Taller N° 11

1. DENOMINACION: Creamos un cuento a través de imágenes
2. OBJETIVO: Que los niños y niñas desarrollen su capacidad de narrar, hechos mediante la observación de imágenes.
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Participa en conversaciones.

#### 4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><b>-Dinámica corta:</b> “Adivina qué pasa”</p> <p>- La practicante muestra una imagen (por ejemplo, un personaje haciendo algo) y pregunta:</p> <p>- ¿Qué está haciendo?</p> <p>- ¿Qué creen ustedes que va a pasar después?</p>	Imágenes

DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observamos las imágenes (previamente mezcladas)</li> <li>- La practicante coloca sobre el piso las imágenes</li> <li>- Luego invita a los niños a ordenarlas según lo que creen que sucede primero, segundo, etc.</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Una vez ordenadas, la practicante guía la narración colectiva:</li> <li>- ¿Quién es este personaje?</li> <li>- ¿Dónde está?</li> <li>- ¿Qué está pasando aquí?</li> <li>- La practicante anima a que cada niño o niña aporte una parte del cuento (aunque sea una frase o palabra).</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño dibuja su parte favorita del cuento que crearon o escucharon.</li> <li>- Exponen brevemente su dibujo si desean.</li> </ul>	Imágenes Papelote Plumones Cinta  Papel bon Colores
CIERRE	<p>-Se propicia la reflexión con las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo aprendimos a crear el cuento?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo superaron las dificultades?</p>	

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	Creamos un cuento a través de imágenes		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	18 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Participa expresando ideas orales relacionadas con las imágenes.		

<b>Nº</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús		X	
02	ARTEAGA AGUILAR, Mathyus Emanuel		X	
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph	X		
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith	X		
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda		X	
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel		X	
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andree	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael	X		
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias		X	
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

## Taller N° 12

1. DENOMINACION: Cuento con imágenes troquelados
2. OBJETIVO: “Niñas y niños hoy aprenderemos a crear un cuento con imágenes troquelados”
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Participa en conversaciones.

### 4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La practicante invita a cantar la canción “Saco una manito...”  <a href="https://youtu.be/_4MbJkxsLd4">https://youtu.be/_4MbJkxsLd4</a>.</li> <li>- ¿De qué trató la canción? ¿a quienes hicimos bailar?</li> </ul>	Parlante imágenes

DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b> La practicante muestra el cuento “La cebra que tenía hipo” con imágenes troqueladas y realiza las siguientes preguntas: ¿Qué ven aquí? ¿De qué creen que tratará el cuento de hoy?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La practicante narra al cuento con voz fuerte y clara</li> <li>- Invita a los niños a <b>imitar sonidos</b> o movimientos de los personajes.</li> </ul> <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La jirafa hizo <i>¡hip!</i> → todos hacen <i>¡hip!</i></li> <li>- El mono dijo <i>¡ja, ja, ja!</i> → todos ríen</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La practicante pregunta a los niños de manera individual: ¿Cuál es la parte que más te gustó? En el cuento que realizamos.</li> </ul>	Imágenes
CIERRE	<p>-Se propicia la reflexión con las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo aprendimos el cuento?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo superaron las dificultades?</p>	cuento

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	Cuento con imágenes troquelados		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	19 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Participa contando la historia, utilizando palabras sencillas para describir imágenes		

<b>Nº</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGUILAR, Mathyus Emanuel	X		
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph		X	
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith	X		
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda	X		
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo		X	
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andree	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael	X		
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias	X		
13	VILLOSLADA QUISPE, James André		X	

### Taller N° 13

1. DENOMINACION: Cuentacuentos con títeres
2. OBJETIVO: Fomentar la expresión oral, la imitación de sonidos y voces.
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• <b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</b></li> </ul>	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Puede decir si algo que escuchó está bien dicho o si falta algo, Intenta usar nuevas palabras o expresiones que aprendió.

#### 4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	- La practicante presenta un libro de cuentos y pregunta ¿saben que es esto?	Libro

DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La practicante presenta a los niños una caja (con títeres dentro) y pregunta ¿Que creen que habrá?</li> <li>- se valora las respuestas de los niños</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La practicante narra el cuento utilizando un teatrín (una tela colgada o una caja de cartón).</li> <li>- Cambiar la voz según el personaje, usar onomatopeyas. Los movimientos deben ser lentos y exagerados, adecuados para la vista de los niños (títeres que aparecen, se esconden, saltan, etc.).</li> <li>- Detener la narración para que los títeres pregunten algo a los niños: (¡Oh, no! El personaje está perdido. ¿Ustedes han visto el camino a casa?).</li> <li>- Una vez terminado el cuento, la practicante saca a los títeres del teatrín, permite a los niños tocar y manipular un títere (de mano) que se les entrega. Se les enseña a ponerlo en su mano.</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La practicante propone a los niños a contar un cuento utilizando títeres.</li> </ul>	Caja Teatrín Títeres de animales.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se propicia la reflexión con las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo aprendimos el cuento?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo superaron las dificultades?</li> </ul>	

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	Cuentacuentos con títeres		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	20 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Cuenta el cuento con sus propias palabras, también intenta usar nuevas palabras o expresiones que aprendió.		

<b>Nº</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGUILAR, Mathyus Emanuel	X		
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph	X		
04	CHAVES ALVA, José Andrés		X	
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith	X		
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda	X		
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andree	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael	X		
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias	X		
13	VILLOSLADA QUISPE, James André		X	

Taller N° 14

1. DENOMINACION: Cuentacuentos mágicos
2. OBJETIVO: Incentivar la expresión verbal y gestual a través del cuento.
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• <b>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</b></li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>Recupera información explícita de un texto oral. Menciona el nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</p>	Comenta lo que le gusta o le disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana

4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	- La practicante recibe a los niños en el aula donde se presenta un rincón mágico con música suave.	Parlante

DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La practicante disfrazada de una Ada, presenta la caja mágica y pregunta ¿Qué creen que hay en la caja mágica? ¿Qué historia saldrá hoy?, ¿les gustaría que les cuenten cuentos?</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La practicante cuenta el cuento “El árbol mágico” usando una voz pausada y expresiva. Cada vez que sucede algo importante en la historia, usa un “elemento mágico” Sacar un objeto sorpresa (una varita, un animalito de peluche). Hacer aparecer burbujas. Cambiar la luz o usar un pañuelo de color.</li> <li>- Invita a los niños a interactuar con los elementos (tocarlos, mirarlos, o hacer sonidos). Y contar con sus propias palabras,</li> <li>- Realiza preguntas simples durante la narración para mantener la atención.</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- LA practicante entrega la ficha de aplicación: Dibuja y pinta un árbol mágico.</li> </ul>	Disfraz Caja  Varita mágica Imagen de animal Peluche.  Papel, lápiz, colores
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversa con los niños sobre el cuento y lo que más les gustó: ¿Qué te gustó del cuento?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo superaron las dificultades?</li> </ul>	

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	Cuentacuentos mágicos		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	21 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Se expresa comentando lo que le gusta o no le gusta de forma verbal y corporal.		

<b>Nº</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>LOGRADO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>INICIO</b>
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGUILAR, Mathyus Emanuel	X		
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph	X		
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith	X		
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda		X	
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andree	X		
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael		X	
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias	X		
13	VILLOSLADA QUISPE, James André	X		

## Taller N° 15

1. DENOMINACION: Reconociendo a los personajes del cuento
2. OBJETIVO: Que los niños y niñas identifiquen y nombren a los personajes principales de un cuento, describiendo características simples.
3. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>• <b>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</b></li> <li>• Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.	Se expresa comentando lo que le gusta o no le gusta de forma verbal y corporal.

4. DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las practicantes reciben a los niños con alegría y entonan la canción de saludo “cuéntame un cuento”. Del siguiente link: <a href="https://youtu.be/iJwux89JTU8">https://youtu.be/iJwux89JTU8</a></li> <li>- Hoy vamos a conocer a los personajes del cuento.</li> </ul>	Parlante

DESARROLLO	<p><b>ANTES DEL DISCURSO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar el cuento y mostrar imágenes de los personajes.</li> </ul> <p><b>DURANTE EL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuenta el cuento usando imágenes, enfatizando a los personajes. Cambiando la voz de cada personaje para hacerlo más divertido.</li> <li>- Haz pausas para preguntar: ¿Qué hace el lobo?, ¿Dónde va Caperucita?, ¿Cómo se siente la abuelita?</li> <li>- Nombrar personajes y preguntar: ¿Quién es? ¿Cómo es? ¿Qué hace?</li> <li>- La practicante invita a los niños a narrar el cuento utilizando a los personajes.</li> </ul> <p><b>DESPUES DEL DISCURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La practicante entrega a los niños la ficha de trabajo: Dibuja a los personajes del cuento.</li> </ul>	Imagen Cuento
CIERRE	<p>-Se propicia la reflexión con las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo aprendimos el cuento?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo superaron las dificultades?</p>	Papel bon Lápiz Colores

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO

<b>TALLER DE APRENDIZAJE</b>	Reconociendo a los personajes del cuento		
<b>PRACTICANTES</b>	Cintia Castrejón Cabanillas Bibi Lima Erazo María Toledo Ayay		
<b>EDAD</b>	3 años	<b>AULA</b>	“A”
<b>FECHA</b>	22 de noviembre de 2025		

<b>ÁREA</b>	Comunicación	<b>COMPETENCIA</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Identifica y nombra personajes del cuento		

Nº	ESTUDIANTES	LOGRADO	PROCESO	INICIO
01	ALFARO CHICCHON, Luis Santiago Jesús	X		
02	ARTEAGA AGULAR, Mathyus Emanuel		X	
03	CASTREJON ROMERO, Einstein Joseph	X		
04	CHAVES ALVA, José Andrés	X		
05	CHOLAN SANCHEZ, Aithana Briyith	X		
06	GUTIERRES COTRINA, Lía Esmeralda	X		
07	LOJE AYAY, Dereck Yaddiel	X		
08	MEGIA GALLARDO, Madeleine Arleth	X		
09	MENDOZA CASTREJON, Yadiel Mateo	X		
10	MOZA MOSTACERO, Sergio Andree		X	
11	QUIROZ TERÁN, Edson Gael	X		
12	SORIANO BARBOZA, Nelson Mattias	X		
13	VILLOSLADA QUISPE, James André		X	

Taller de cuento: el león y el ratón.



Taller de rima: rimas con movimientos.



17 %  
INDICE DE SIMILITUD18%  
FUENTES DE INTERNET11 %  
PUBLICACIONES12%  
TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	3%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uniscjsa.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1 %
7	www.researchgate.net Fuente de Internet	1 %
8	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1 %
9	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	1 %
10	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja Trabajo del estudiante	1 %
12	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	1 %
13	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

&lt; 1%

Excluir bibliografia

Apagado