



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**LOS JUEGOS VERBALES Y EL DESARROLLO DE LA
COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA
MATERNA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI 324 “DIVINO NIÑO
JESÚS” – PUNO 2020.**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. MARITHZA MOLLINEDO CHURA.

Bach. PILARD NORYS MONTESINOS SOLORZANO.

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

PUNO – PERÚ

2021



DEDICATORIA

A mis amados padres y hermanos por su apoyo incondicional en la realización de este objetivo, por todo su esfuerzo, por su ejemplo de superación, constancia y perseverancia. Asimismo, dedico este trabajo de investigación a los niños y niñas de la primera infancia a quienes serviré con vocación y convicción.

Marithza



DEDICATORIA

A mis padres y hermanos quienes me brindaron su apoyo incondicional para la realización de mi objetivo profesional, a mis docentes de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno quienes orientaron mi práctica pre profesional, a los niños y niñas a quienes acogeré con vocación de servicio.

Pilard



AGRADECIMIENTOS

A Dios por habernos permitido gozar de su maravillosa creación y conservarnos con salud para la realización de nuestros proyectos profesionales, así también a nuestros padres quienes nos apoyaron incondicionalmente en la realización de nuestros objetivos, a los docentes de la Universidad Nacional del Altiplano, Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Profesional de Educación Inicial por sus sabias enseñanzas durante mi formación profesional, a la Profesora Celia Apaza Castillo directora de la IEI N° 324 “Divino Niño Jesús” de la ciudad de Puno, por habernos brindado la oportunidad de ejecución de la presente investigación. También agradecemos a la Dra. Nancy Chambi por sus observaciones que contribuyeron a mejorar la presente investigación y a los miembros del jurado por sus valiosas sugerencias y acertados aportes durante el desarrollo del presente trabajo.

Marithza y Pilard



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 12

ABSTRACT..... 13

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 16

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 17

1.2.1 Problema general 17

1.2.2 Problemas específicos 17

1.3 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 18

1.3.1. Hipótesis general 18

1.3.2. Hipótesis específicas 18

1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 18

1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 19

1.5.1 Objetivo general..... 19

1.5.2 Objetivos específicos 20



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 ANTECEDENTES	21
2.2 MARCO TEÓRICO	26
2.2.1 Juegos verbales	26
2.2.2 Área comunicación	37
2.2.3 Enfoque del área	38
2.2.4 Competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”	38
2.2.5 Condiciones que favorecen el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”	39
2.2.6 Estándar de aprendizaje de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”	39
2.2.7 Capacidades de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”	40
2.3. MARCO CONCEPTUAL	43

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1 UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	45
3.2 PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	45
3.3 PROCEDENCIA DEL MATERIAL USADO EN EL ESTUDIO	45
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	45
3.4.1 Población	45



3.4.2	Muestra	46
3.5	DISEÑO ESTADÍSTICO	47
3.6	PROCEDIMIENTO.....	53
3.7	VARIABLES	54
3.8	ANÁLISIS DE RESULTADOS	57
CAPÍTULO IV		
RESULTADOS Y DISCUSIÓN		
4.1	RESULTADOS.....	59
4.2	DISCUSIÓN.....	73
V.	CONCLUSIONES.....	79
VI.	RECOMENDACIONES	82
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	84
ANEXOS.....		91

Área : Perspectivas teóricas de la educación.

Tema : Calidad educativa.

Fecha de sustentación: 18/Marzo/2021



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Distribución de la población de los niños y niñas de la IEI N° 324 "Divino Niño Jesús"	46
Tabla 2	Muestra de la población de los niños y niñas.	46
Tabla 3	Nivel de logro en el pre test – post test de la competencia “Se comunica oralmente lengua materna”	50
Tabla 4	Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 1: Obtiene información del texto oral.	50
Tabla 5	Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto oral.	50
Tabla 6	Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 3: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	51
Tabla 7	Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 4: Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.....	51
Tabla 8	Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 5: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	51
Tabla 9	Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 6: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.....	52
Tabla 10	Coefficiente de confiabilidad de la ficha de observación para evaluar la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”	52
Tabla 11	Operacionalización de variables	54
Tabla 12	Desarrollo de la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna"	59
Tabla 13	Prueba para muestras emparejadas materna"	60
Tabla 14	Dimensión 1: Obtiene información del texto oral materna"	61



Tabla 15	Prueba para muestras emparejadas materna"	62
Tabla 16	Dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto oral	63
Tabla 17	Prueba para muestras emparejadas materna"	64
Tabla 18	Dimensión 3: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.....	65
Tabla 19	Prueba para muestras emparejadas materna"	66
Tabla 20	Dimensión 4: Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica	67
Tabla 21	Prueba para muestras emparejadas materna"	68
Tabla 22	Dimensión 5: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores estratégica	69
Tabla 23	Prueba para muestras emparejadas materna"	70
Tabla 24	Dimensión 6: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	71
Tabla 25	Prueba para muestras emparejadas materna"	72



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Desarrollo de la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna"	59
Figura 2.	Dimensión 1 "Obtiene información del texto oral"	61
Figura 3.	Dimensión 2 "Infiere e interpreta información del texto oral"	63
Figura 4.	Dimensión 3 "Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada"	65
Figura 5.	Dimensión 4 "Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica"	67
Figura 6.	Dimensión 5 "Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores"	69
Figura 7.	Dimensión 6 "Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral"	71



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

CNEB : Currículo Nacional de la Educación Básica

EBR : Educación básica Regular

IEI : Institución Educativa Inicial

MINEDU : Ministerio de Educación



RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo por objeto determinar la eficacia de los juegos verbales en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la IEI 324 “Divino Niño Jesús” – Puno 2020. En tal sentido, se aplicaron los juegos verbales como estrategia para el desarrollo de dicha competencia. El estudio fue de diseño es Cuasi experimental, teniendo como variable independiente a “Los juegos verbales”. En la presente investigación se trabajó con un solo grupo de 25 niños y niñas, al cual se le aplicó el pre-test y post-test. En la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación, cuyo instrumento, la ficha de observación que sirvió para analizar la variable dependiente “Se comunica oralmente en su lengua materna”. El análisis de los datos se realizó en el Programa IBM SPSS V20, en el cual se aplicó la prueba estadística T-Student. Los resultados obtenidos son los siguientes: Los juegos verbales como medio para desarrollar la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” fueron eficaces, porque los resultados del pre test se elevaron en el post test en un 92 % correspondiente al nivel logro y el 8% en el nivel de logro destacado, después de haber aplicado los juegos verbales en talleres a los niños de 3 años. Por ende se concluye que: Los juegos verbales son eficaces en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, puesto que los niños y niñas de 3 años, de acuerdo a su nivel lograron obtener información explícita, hacen inferencias, asimismo adecuan, organizan y desarrollan el texto de forma coherente y cohesionada usando recursos no verbales y para verbales interactuando con distintos interlocutores, reflexionan y evalúan la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

Palabras clave: Estrategia, comunicación, competencia, juegos verbales, se comunica oralmente.



ABSTRACT

The purpose of this research work was to determine the effectiveness of verbal games in the development of oral communication competence in their mother tongue in 3-year-old children from IEI 324 "Divino Niño Jesús" - Puno 2020. In this sense, verbal games were applied as a strategy for the development of this competence. The study had a quasi-experimental design, with "verbal games" as an independent variable. In the present research we worked with a single group of 25 children, to which the pre-test and post-test were applied. In the data collection, the observation technique was applied, whose instrument, the observation sheet, was used to analyze the dependent variable "Communicates orally in his or her mother tongue". The data analysis was carried out in the IBM SPSS V20 program, in which the T-Student statistical test was applied. The results obtained are as follows: The verbal games as a means to develop the competence "Communicates orally in his/her mother tongue" were effective, because the results of the pre-test were raised in the post-test by 92% corresponding to the achievement level and 8% in the outstanding achievement level, after having applied the verbal games in workshops to 3-year-old children. Therefore, it is concluded that: The verbal games are effective in the development of the competence communicates orally in their mother tongue, since the 3 years old children according to their level managed to obtain explicit information, make inferences, also adapt, organize and develop the text in a coherent and cohesive way using non-verbal and para-verbal resources interacting with different interlocutors, reflect and evaluate the form, content and context of the oral text.

Keywords: Strategy, communication, competence, verbal games, communicates orally.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación denominado: Los juegos verbales y el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la IEI 324 “Divino Niño Jesús” – Puno 2020, es relevante, puesto que busca determinar la eficacia de los juegos verbales en el desarrollo de dicha competencia.

Para Sucari y Candia (2019) el desarrollo de la expresión oral es sumamente importante, porque el Perú necesita que los estudiantes sean capaces de expresar sus puntos de vista, necesidades e intereses de manera fluida, clara y coherente, con la entonación y pronunciación adecuadas, para ello se le deben ofrecer las oportunidades en los espacios educativos a fin de que se expresen libremente, es así que el CNEB contempla a la competencia “Se comunica oralmente” el tránsito oportuno para desarrollar las diversas habilidades lingüísticas.

En los primeros años, los niños y niñas se comunican a través de gestos, usando así recursos no verbales en sus diversas interacciones, asimismo van ampliando progresivamente su lenguaje interactuando en pequeños grupos con intercambios lingüísticos cada vez más adecuados, esto se da gracias a las diferentes oportunidades que se generan en su entorno, en este caso es necesario que el docente promueva espacios de interacción idóneos para que exista estimulación del lenguaje y por lo tanto desarrollo en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna. (MINEDU, 2016)

A fin de contribuir en la promoción de dichas oportunidades de interacción lingüística, surge la necesidad de investigar la eficacia de los juegos verbales como estrategia para el desarrollo de la competencia, ya que según el enfoque comunicativo del área de comunicación se sugiere que sean las prácticas sociales, es decir, la comunicación



con otros, gestora de la comunicación asertiva, “...lo que supone que la expresión y comprensión de emociones e ideas sea un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos” (MINEDU, 2016, p. 69) llegando así al imperativo de aplicar los juegos verbales para este fin.

Por consiguiente, el informe de investigación está compuesto por cuatro capítulos, estructurados de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: En el presente capítulo se presenta la introducción de la investigación, además se desarrolla el planteamiento del problema, antecedentes encontrados, justificación de la investigación y objetivos del estudio, teniendo como objetivo general: Determinar la eficacia de los juegos verbales en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la IEI 324 “Divino Niño Jesús” – Puno 2020.

CAPITULO II: En este capítulo se desarrolla la revisión de literatura, se puntualiza los antecedentes de investigación, todo lo referido al marco teórico y el sustento teórico que es la base de la investigación, también se refiere al marco conceptual actualizado.

CAPITULO III: Se detalla los materiales y métodos planteados, el diseño metodológico de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, población y muestra de la investigación, así como el diseño estadístico para la prueba de hipótesis.

CAPITULO IV: En este capítulo, se presenta el análisis e interpretación de resultados y discusión, los resultados de la investigación, así como la interpretación de los mismos, con el fin de verificar la verdad o falsedad de la hipótesis planteada.



Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones de acuerdo a los resultados obtenidos en concordancia con los objetivos de la presente investigación en la investigación. Así también, se detallan las referencias bibliográficas, es decir, el material bibliográfico de consulta y soporte científico de la presente investigación.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la realización de nuestras prácticas hemos evidenciado que los niños y niñas se expresan poco a nivel oral, sienten timidez, vergüenza, lo que conlleva a tener dificultades en expresar espontáneamente sus emociones, necesidades, interés y preferencias, esto a causa de una incorrecta pronunciación, en ese sentido nuestro proyecto de investigación busca contribuir en revertir los resultados vistos en el Diario el Comercio de que un 60 % de la población infantil tiene problemas en la expresión oral, siendo un 35,09 % atendido en los centros de recurso de atención a las Necesidades Educativas Especiales, en el mismo, la doctora Mónica Paredes especialista en lenguaje recomienda una intervención temprana a través de las distintas estrategias, es por ello que nuestra investigación permitirá contribuir en la solución de dicho problema. (El Comercio, 2017)

El lenguaje permite la comunicación entre las personas de forma que se convierte en instrumento útil de socialización, a partir de los 3 años, el niño a través de la internalización del pensamiento verbal, lo fusiona y desarrolla. Es decir que el lenguaje cumple una función extraordinaria, en el desarrollo cognitivo del niño siendo esta la clave del desarrollo humano, que posibilita el intercambio de conocimiento. Así la aplicación de la estrategia de los “Juegos verbales” es importante ya que ofrece al niño la oportunidad de comunicar oralmente sus ideas, sentimientos, pensamientos, percepción del mundo que lo rodea e impulsar su expresión oral y por ende sus habilidades comunicativas en relación a la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”.



1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Para la presente indagación se plantearon las siguientes preguntas de investigación:

1.2.1 Problema general

¿Cuál es el nivel de eficacia de los juegos verbales en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la IEI 324 “Divino Niño Jesús” – Puno 2020?

1.2.2 Problemas específicos

Del problema general se desprenden los siguientes problemas específicos:

- ¿Son eficaces los juegos verbales como medio de obtención de información de un texto oral en niños de 3 años de edad?
- ¿Cuál es el nivel de eficacia de los juegos verbales en la inferencia e interpretación de la información de un texto oral en niños de 3 años de edad?
- ¿Cuán eficaces son los juegos verbales en el desarrollo de la adecuación, organización y desarrollo del texto oral de forma coherente y cohesionada en niños de 3 años de edad?
- ¿Cuál es el grado de influencia los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje verbal y para verbal de forma estratégica en niños de 3 años de edad?
- ¿Los juegos verbales son eficaces en el logro de la interacción estratégica de los niños de 3 años con distintos interlocutores?
- ¿Son eficaces los juegos verbales en la reflexión y evaluación de la forma, contenido y contexto de un texto oral en niños de 3 años?



1.3 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

En base a la revisión de la literatura se definen las siguientes hipótesis de investigación:

1.3.1. Hipótesis general

Los juegos verbales son altamente eficaces en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la IEI 324 “Divino Niño Jesús” – Puno 2020.

1.3.2. Hipótesis específicas

- Los juegos verbales son eficaces como medio para el desarrollo de la capacidad de obtención de información de un texto oral de 3 años de edad.
- Los juegos verbales son eficaces como medio para el desarrollo de la capacidad de inferir e interpreta la información en niños de 3 años de edad.
- Los juegos verbales son eficaces para desarrollar la adecuación, organización y desarrollo del texto oral de forma coherente y cohesionada en niños de 3 años de edad
- Los juegos verbales son eficaces para el desarrollo del lenguaje verbal y para verbal de forma estratégica en niños de 3 años de edad
- Los juegos verbales son eficaces para lograr la interacción estratégica de los niños de 3 años con distintos interlocutores.
- Los juegos verbales son eficaces para lograr la reflexión y evaluación de la forma, contenido y contexto de un texto oral en niños de 3 años.

1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

El currículo contempla el proceso de enseñanza aprendizaje bajo el enfoque por competencias, lo que significa combinar las capacidades de manera combinada ante una situación retadora, desafiante y nueva, por lo que lleva al maestro a reinventar su práctica a fin de promover que el estudiante use alguna facultad en resolver, interactuar, responder



a una determinada situación. En ese entender el desarrollo de la competencia 7 “Se comunica oralmente en su lengua materna” del CNEB debe ser integrando sus dimensiones o capacidades a fin de demostrar un nivel de desempeño, peor para esto es necesario que didácticamente el docente esté dotado de estrategias funcionales y efectivas.

De lo anterior expuesto, la presente investigación les servirá a los docentes para reflexionar sobre su práctica pedagógica haciendo uso efectivo de estrategias funcionales con soporte teórico como lo son “los juegos verbales”, de tal manera que traerá beneficios a los docentes y futuros docentes del distrito de Puno para que estos puedan focalizar las buenas prácticas a fin de darles continuidad.

Así también la investigación permitirá a los futuros investigadores a identificar cuáles son las estrategias didácticas que promueven el desarrollo de la competencia comunicativa “Se comunica oralmente en su lengua materna” en relación a la combinación integral de las capacidades y no solo ensimismarse a la expresión oral, puesto que el valor teórico que aporta la presente investigación y los resultados obtenidos permitirán realizar los posteriores estudios con un alto nivel de confiabilidad debido a su utilidad metodológica.

1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1 Objetivo general

De lo anteriormente expuesto se plantea el siguiente objetivo general:

- Determinar la eficacia de los juegos verbales en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la IEI 324 “Divino Niño Jesús” – Puno 2020.



1.5.2 Objetivos específicos

Del objetivo general se desencadenan según las dimensiones de la variable, los siguientes objetivos específicos:

- Establecer el grado la eficacia de los juegos verbales como medio de obtención de información de un texto oral para inferir e interpretar la información en niños de 3 años de edad.
- Determinar el nivel de eficacia de los juegos verbales como medio para realizar inferencias e interpretar la información en niños de 3 años de edad.
- Identificar el nivel de eficacia de los juegos verbales para desarrollar la adecuación, organización y desarrollo del texto oral de forma coherente y cohesionada en niños de 3 años de edad
- Estimar la utilidad de los juegos verbales para el desarrollo del lenguaje verbal y para verbal de forma estratégica en niños de 3 años de edad
- Mostrar el nivel de eficacia de los juegos verbales para lograr la interacción estratégica de los niños de 3 años con distintos interlocutores.
- Indicar el nivel de eficacia de los juegos verbales para lograr la reflexión y evaluación de la forma, contenido y contexto de un texto oral en niños de 3 años.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 ANTECEDENTES

Para la presente investigación se realizaron indagaciones sobre los antecedentes del estudio a nivel internacional, nacional y local, encontrando así las siguientes:

Girona (2012) investigo en Bolivia el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas del Nivel inicial del Jardín infantil planeta niños, así también realizó un análisis sobre la importancia de buscar nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje para desarrollar el lenguaje oral, en su investigación de diseño transaccional de carácter descriptivo, con ayuda de instrumentos como la Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz y la encuesta a padres de familia y docentes, obtuvieron los siguiente resultados que los niños y niñas deben mejorar la fluidez verbal a nivel fonológico, sintáctico y semántico, así también que son los juegos verbales como los cantos, rimas y cuentos que ayudarán a mejorar significativamente el desarrollo del lenguaje oral en los niños.

Minera y Batres (2010) en Guatemala diseñaron una Guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años. Su investigación aplicada al método deductivo les permitió concluir que la investigación es un aporte de utilidad para estudiantes de terapia de lenguaje y profesionales en ejercicio, debido a que se observó la necesidad de contar con una guía lúdica de actividades que estimulen el lenguaje en niños de 0 a 5 años. A través de la utilización de actividades lúdicas como los juegos verbales, los niños de 0 a 5 años potencializan su lenguaje comprensivo y expresivo ya que, al ser estimulados de forma activa, no caen en la monotonía y se genera una verbalización continua.



Acosta (2015) en Ecuador investigó a los juegos verbales y su influencia en el desarrollo del lenguaje, su investigación mixta, les permitió realizar un estudio descriptivo, exploratorio, explicativo y la respectiva correlación de las variables de estudio, empleando la entrevista y observación como técnicas de recolección de datos apoyados en encuestas dirigidas a los padres de familia y fichas de observación para los niños y niñas, además de una guía de entrevista para las docentes, encontrado que los niños y niñas presentan dificultades en su desarrollo del lenguaje y que los padres identifican prácticas de crianza que provocaron dichas anomalías como no hablar adecuadamente con sus hijos y acceso temprano a los celulares, por otro lado, que las docentes desconocen estrategias variadas y la aplicación de los juegos verbales, por lo que existe relación positiva alta entre ambas variables.

Flores (2014) en la ciudad de Sangolquí, Ecuador, realizó un análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área del lenguaje, cuyo objetivo fue determinar su relación, por lo que la investigación descriptiva correlacional amplió los esquemas teóricos de los juegos verbales y el desarrollo del lenguaje, por otro lado, encontró que la relación de ambas variables de estudio es positiva alta, teniendo como resultado que la aplicación de juegos verbales en las actividades de rutina en los niños y niñas incide positivamente en el desarrollo de su lenguaje, puesto que se evidenció que los niños tienen mayor expresividad y fluidez, con diversidad en la articulación de letras y palabras, así como con inquietudes manifestadas a través de preguntas, discriminación de sonidos e identificación de objetos.

Bueno y Sanmartin (2015) en Ecuador estudiaron la aplicación de las rimas, trabalenguas y canciones como estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años de edad, su investigación exploratoria de campo tuvo como muestra a los niños y niñas, padres de familia y docentes del centro infantil



del Buen Vivir “Ingapirca” a quienes les aplicaron entrevistas, cuestionarios y encuestas para recolectar datos, los mismos que les llevaron a concluir que los niños y niñas mejoraron en el desarrollo de su lenguaje, con la aplicación de estrategias metodológicas pertinentes usando títeres, bailes, teatros, permitiendo así a los niños a perder timidez y tener fluidez en su lenguaje.

Mayta y Ramos (2011) estudiaron la aplicación de las rimas y trabalenguas como estrategia de aprendizaje, para estimular la expresión oral y corporal en niños de 4 años en la IEI 320, Moquegua-2011” concluyendo que, al aplicar los juegos verbales como las rimas y trabalenguas, se ha logrado estimular significativamente la expresión oral y corporal de los niños, lo que se evidencia en los resultados obtenidos, también, de acuerdo al pretest y la validación de la hipótesis, se logró determinar que los niños se ubican en nivel bajo (52%) y muy bajo (39%) de expresión oral y corporal por lo que fue necesario la aplicación de juegos verbales, rimas y trabalenguas como estrategias de aprendizaje, se logró estimular a un 91.3% la expresión oral y corporal de los niños.

Pucuhuaranga (2016) en Huancayo usando el método experimental y diseño cuasi experimental tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de los niños y niñas de cinco años de la institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús- Huancayo, en una muestra de 50 niños, quienes realizaban pronunciación incorrecta de las palabras. El instrumento utilizado fue la ficha de registro de desarrollo fonológico elaborado con aportes de Bosch (1998) y Melgar (1976), llegando a obtener como resultado que la aplicación de los juegos verbales influyen mejorando significativamente el desarrollo de la articulación verbal en niños y niñas de cinco años.

Así también, Roque y Vega (2018) aplicaron los juegos verbales como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en niños bilingües de cinco años” en



primera instancia encontraron que los estudiantes registran deficiencias en el lenguaje oral en sus tres dimensiones forma, contenido y uso en ambas lenguas. A raíz de los resultados se modeló la estrategia didáctica basada en juegos verbales para desarrollar aprendizajes significativos que ayuden a mejorar la expresión oral. Posterior a la aplicación de los juegos verbales, los niños lograron mejorar significativamente en su expresión oral.

Menacho y Yucra (2019) en su investigación experimental al aplicar los juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial, Charcana, Arequipa – 2018 encontraron al pre test que los niños tenían dificultades en su pronunciación, adecuación y organización del contenido de su mensaje, así como la interacción verbal usando lenguaje verbal y para verbal, dicho test se aplicó a 20 niños y niñas, a quien posterior a la aplicación de los juegos verbales se les volvió a aplicar la misma prueba como post test, encontrando que al aplicar el experimento hubo cambios significativos, los niños y niñas mejoraron en la expresión oral, demostrando que los juegos verbales son altamente eficaces.

Burgos (2019) en Pacasmayo estudio la influencia de los juegos verbales en la fluidez de la expresión oral en los niños y niñas, en su investigación cuasiexperimental empleó los juegos verbales como estrategia metodológica innovadora al grupo experimental de 25 niños, llegando a obtener como resultado posterior a la aplicación del post test que los niños y niñas que participaron de los juegos verbales, mejoraron significativamente su fluidez verbal en tanto los niños no tuvieron mejorías significativas, puesto que la fluidez oral también se desarrolla de forma natural, sin embargo la aplicación de la estrategia juegos verbales genera cambios altamente significativo porque estimula el lenguaje oral.



Sucari y Candia (2019) en la provincia de Lampa, estudiaron el desarrollo de la expresión oral a través de los juegos verbales en niños de 5 años de una institución educativa, cuyo objetivo fue determinar la eficacia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral. Debido a la naturaleza de su investigación la cual fue experimental les permitió obtener los siguientes resultados los juegos verbales son eficaces en el desarrollo de la expresión oral, porque los niños lograron exponer y expresar las palabras con claridad, fluidez, coherencia, entonación y articulación de una manera correcta, manteniendo los términos y secuencias adecuadas de forma lógica.

Por otro lado, Santos y Macedo (2018) en la provincia de Puno, determinaron el grado de Influencia del taller de canto infantil en el desarrollo de la expresión oral de los niños de 3 años de la IEI Privada Cristo Rey del Barrio Huayna. En su investigación experimental se trabajó con base de datos de corte no transversal, en la medida que se tomó los datos específicos en dos momentos, un inicio y una al final. Pudiendo así, llegar a la conclusión de que el taller de canciones infantiles influyo significativamente en el desarrollo de la comprensión oral de los niños 3 años dado que, puesto que los niños llegaron a responder a las preguntas con precisión, pudiendo narrar cuentos, leyendas, etc. con sus propias palabras y hasta dar a conocer los mensajes que encierran algunos textos. Por lo tanto, el taller ha tenido mayor contundencia en la comprensión oral.

Así también, Quispe (2017) en su investigación desarrollada en la ciudad de Juliaca se planteó por objeto mejorar la fluidez y la claridad en la expresión oral en los estudiantes de 5 años. Dicha investigación pre experimental cuantitativa, trabajó con un solo grupo, aplicando una prueba de entrada y una prueba de salida. El juego simbólico al aplicar sobre el grupo de experimento permitió que los niños realicen la dramatización de una rutina familiar, imitación de personajes favoritos y escenificaciones de cuentos ficticios obteniendo como resultados que antes de aplicar el programa Juego Simbólico,



el promedio general de la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes fue bajo; sin embargo, después de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio fue alto; por lo tanto, la aplicación del programa Juego Simbólico fue eficaz en la fluidez y claridad de la expresión oral en niños de 5 años.

Finalmente, Carreón (2019) realizó su investigación con el objetivo de determinar la eficacia de las rimas y trabalenguas infantiles en el desarrollo de la expresión oral. Su investigación de enfoque cuantitativo y de nivel de investigación experimental; cuya muestra estuvo conformada por la totalidad de 22 niños y niñas, los mismos que denotaron limitantes en cuanto al desarrollo de su oralidad, dicha limitante es una barrera para consolidar el desarrollo de las competencias del II ciclo de EBR. Se aplicó el instrumento en dos momentos: al inicio como apertura para generar formalmente una línea de base, para luego poder contrastar resultados con la prueba de salida, la cual permitió evidenciar que mientras se fueron ejecutando los talleres de rimas y trabalenguas era notorio el cambio de algunos niños ya que al expresar algo lo hacían adecuadamente teniendo coherencia, fluidez, claridad.

2.2 MARCO TEÓRICO

2.2.1 Juegos verbales

Bedoya (2012, como se citó en Puchuruanga, 2016) define que los juegos verbales son juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremente su vocabulario, discrimine sonidos de las palabras, y ejercite de manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla. “Son juegos que tienen como propósito asociar significantes con significados; ampliar su vocabulario, relacionar hechos, situaciones con sus experiencias. Los juegos verbales deben desarrollarse en un ambiente de alegría y juego. Explicar a los niños el juego para que ellos creen otras situaciones (p. 193)



Raymundo (2010, como se citó en Roque y Vega, 2018) precisa como conjunto de actividades lúdicas, relacionadas con la lengua, con el sistema de signos lingüísticos orales orientadas al desarrollo de la capacidad de expresión oral en diferentes contextos. Todos estos juegos ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje en una actitud exploratoria de posibles significados (p. 22)

Los juegos verbales son un “(...) conjunto de actividades lúdicas, relacionadas con el sistema de signos lingüísticos orales orientadas al desarrollo de la capacidad de expresión oral en diferentes contextos. Ponen énfasis en el carácter lúdico, creativo del lenguaje, en una actitud exploratoria de posibles significados” (Palomino, 2015, p.7). Los juegos verbales, valoran la lengua materna y la cultura oral de los niños y niñas. Además, estos poseen una función lúdica por ello son atractivos para los niños y niñas, ya que en esta etapa buscan divertirse y jugar, asimismo, los juegos verbales desarrollan el lenguaje oral porque se ejecutan en diferentes situaciones donde los niños tienen que hacer uso del lenguaje oral para comunicarse.

2.2.1.1 Beneficios de los juegos verbales

Entre los beneficios que traen consigo la enseñanza y práctica de los juegos verbales, en el lenguaje oral encontramos.

- Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra.
- Desarrollan la creatividad.
- Desarrollan la memoria al retener series de palabras.
- Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas.
- Aumenta el vocabulario.



- Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas.
- Estimulan la lectura de los distintos juegos verbales utilizados (Fritz, 2018)

Según Mayta y Ramos (2015) Los principales beneficios de los juegos verbales son: El niño desarrolla su expresión oral e incrementa su bagaje cultural mientras juega ya que cuando juega permanentemente está descubriendo situaciones, les da nombre a las cosas, conversa, realiza juegos espontáneos, de poemas, de adivinanzas, trabalenguas y canciones, acompaña sus juegos de sonidos, ruidos; vocalizaciones, canta, baila. Es decir, ejercita sus capacidades de comunicación.

Palomino (2015) afirma que en cuanto al desarrollo social: Jugar, es un medio de integración social, y con ello va desarrollando formas de control social y habilidades sociales, aprende diferentes roles sociales y familiares. Al jugar pone en ejercicios el manejo de destrezas comunicativas verbales y no verbales aceptadas por su grupo social; destrezas sociales como reconocer y expresar sus emociones, reconocer cuándo y en qué ambiente es oportuno jugar.

Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra capacidad que logran los estudiantes al reflexionar sobre los segmentos del lenguaje oral el cual implica un análisis sobre los fonemas, sílabas y palabras comprendiendo de esta manera la naturaleza sonora de las palabras y la conversión entre fonemas y grafemas Revaloran su cultura oral, ya que se favorece la recuperación de juegos lingüísticos tradicionales. Desarrollan la creatividad al establecer relaciones con palabras poco usuales. (Palomino, 2015)



Desarrollan la memoria al retener una serie de palabras. Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas. Aumenta el vocabulario, ya que, en ocasiones deben mencionar series de palabras relacionadas en aspectos fonológicos o semánticos. Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas. Estimula el proceso de lectura espontánea. Estimula el proceso de investigación e indagación, al tener que buscar palabras con sonidos iniciales o finales semejantes. Permiten que los alumnos organicen el vocabulario en torno a categorías, con lo cual favorecen su desarrollo cognitivo. (Carbajal, 2013)

2.2.1.2 Importancia de los juegos verbales

Morote (2010) define que los juegos verbales son importantes porque constituyen un factor de ayuda para la educación de los niños, mediante su aplicación en la escuela, el niño va socializándose en grupos, el cual favorece el desarrollo de las actividades en las diferentes áreas curriculares en forma activa. “El juego es un factor de desenvolvimiento social en el individuo. Mediante el juego no solo ejercitan las tendencias sociales, sino se mantiene la cohesión y la solidaridad del grupo.

Para los niños y niñas de Educación Inicial desarrollar el lenguaje es clave y fundamental para que se alcance un adecuado desarrollo integral. Mayta y Ramos (2011), nos mencionan que los juegos verbales tienen influencia en el desarrollo social porque mayormente estos juegos se desarrollan en grupos, por lo tanto, se desarrollan habilidades sociales, se aprende sobre diferentes culturas y representaciones sociales, se fomenta e incrementa el lenguaje verbal y no verbal. Además, genera curiosidad en los niños y niñas, los reta para que puedan reconocer ambientes y tiempos diversos para desarrollar estos juegos. Por otra parte, los beneficios sociales de los juegos verbales, se observa que favorece la relación de los niños con sus pares, ya que pueden opinar de manera clara,



concisa, manifestar sus necesidades y sentimientos a los demás, favoreciendo su desarrollo integral.

Por consiguiente, los juegos verbales realizan un rol importante en el fomento del lenguaje oral porque fomentan la fluidez del habla, la coherencia, la entonación y la articulación. Asimismo, los juegos verbales desarrollan la imaginación, la creatividad, ya que se realiza nexos con palabras poco comunes, se ejercita la memoria porque son niños deben adivinar o recordar palabras, además, pueden memorizar un conjunto de series o enunciados de palabras. Por otro lado, los beneficios asociados son la atención que se promueve mediante la escucha activa y concentración de los niños y niñas, de manera que puedan comprender las consignas dadas por su interlocutor y responder con el propósito de comunicar y hablar espontáneamente, de manera coherente, teniendo una pronunciación apropiada que facilite la comprensión y expresión de mensajes. (Condemarin, et al., 1995)

2.2.1.3 Tipos de juegos verbales

Flores (2014), al realizar un estudio sobre los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de Lenguaje expresa que existen diferentes clases de juegos verbales, agrupándolos en cuatro grandes grupos, los mismos que son:

2.2.1.4 Los juegos de comprensión verbal.

Son aquellos juegos que permiten al niño a la niña, reconocer y diferenciar las expresiones orales, por ejemplo, cuando se le dice al niño ¿dónde está papá? El niño lo va a buscar e identificar, lo mismo pasa cuando se le nombra un objeto, lo busca e identifica.



2.2.1.5 Los juegos de la expresión oral.

Son aquellos juegos que favorecen la obtención de sonidos junto con su significado. Inicialmente se presenta los juegos de expresión pre-verbal (gorjeos, vocalizaciones) con los cuales los niños y niñas imitan y repiten sonidos. En segundo plano se presentan los juegos de vocabulario, los cuales se adaptan de acuerdo a las edades, se realizan actividades como: nombrará objetos de un determinado color o función.

2.2.1.6 Los juegos para mejorar la pronunciación.

Como su nombre lo dice, son juegos para mejorar la pronunciación y articulación de los sonidos. El juego más significativo es el “trabalenguas”, porque a través de este, el niño o niña recita palabras que incurren en la pronunciación de determinados sonidos. Los niños y niñas mejoran la expresión oral cuando se tiene que adaptar a ciertos diálogos, a través de la interacción social. También cuando están usando juguetes mejoran su vocabulario nombrando los objetos a través del juego.

2.2.1.7 Los juegos de fantasía.

Este tipo de juego permite al niño o niña dejar atrás la realidad y sumergirse en el mundo imaginario, donde todo es posible de acuerdo a su deseo o del grupo. El niño /niña puede imaginar todo lo que quiera a través de la expresión oral, creando historias y cuentos individuales de acuerdo a su imaginación, o a las indicaciones que le dé su profesor o profesora de aula. Por ejemplo, en los espacios exteriores, los niños/niñas pueden jugar: en tiendas de campaña similar a los indios, este puede hacer volar su imaginación sobre la diversidad de sucesos relacionados con estos hechos. En tanto que, en los espacios reducidos o interiores, los niños y niñas pueden utilizar las sillas, Los manteles, las telas, los cordones, para que cada uno cree su propio disfraz y a través de su imaginación convertirse en un personaje ficticio.



De lo anterior citado, podemos enunciar los siguientes juegos verbales:

2.2.1.8 Canción

Son composiciones literales que son expresadas con una tonalidad o ritmo armonioso y que resultan agradables al oído. La expresión de las canciones se denomina cantar. Es el arte de producir sonidos modulados y artísticos con la voz, utilizando el aparato vocal que está constituido por cuatro grupos de órganos: diafragma (pulmones, tráquea, faringe, fosas nasales, aparato respiratorio) que proporciona abundante aire para originar el sonido. La laringe y cuerdas vocales, que originan los sonidos (Gutierrez, 2015, p. 31)

Tipos de canciones:

- Lúdicas
- De habilidad
- Didácticas
- De cuna o nanas

2.2.1.9 Rima

La rima es la repetición de una secuencia de fonemas a partir de la sílaba tónica al final de dos o más versos. La rima se establece a partir de la vocal acentuada, las rimas se utilizan mayormente en los cuentos, poemas y canciones. Así también dentro de las rimas se tiene: Rima consonante o perfecta: Cuando se produce una coincidencia total entre todos los sonidos finales de todos o más versos, a partir de la última sílaba acentuada. Rima asonante o imperfecta: Cuando se produce una coincidencia parcial entre los sonidos finales de los o más versos o se repiten solo los vocales (Acosta, 2015 p. 24)



2.2.1.10 Poesía

Significados. Como sostiene, la poesía es un género literario que se caracteriza por ser la más depurada manifestación, por medio de la palabra, de los sentimientos, emociones y reflexiones que puede expresar el ser humano en torno a la belleza, el amor, la vida o la muerte. Como tal, puede estar compuesta tanto en verso como en prosa (Bueno, 2015)

Características generales de la poesía:

- Se puede escribir en verso o en prosa.
- Tiene ritmo y rima.
- Hace uso de elementos de valor simbólico.
- Hace uso de las figuras literarias, entre las más empleadas está la metáfora.
- La poesía moderna hace un extenso uso del verso libre y la rima asonante.
- La poesía ha variado a lo largo del tiempo y sido adaptada a las necesidades expresivas del poeta

2.2.1.11 Retahílas

Son juegos de palabras que tienen una secuencia establecida y a la vez que poseen rima en las últimas sílabas de sus versos, se trabaja mucho en la memoria de los niños y niñas, y en su fluidez verbal, porque se utilizan palabras sencillas que para ellos sea fácil de recordar y al prestar la atención adecuada en la pronunciación de cada frase o palabra, se va aumentando el vocabulario en los más pequeños que inconscientemente practican el lenguaje. Las retahílas son juegos de palabras que nombran sucesos generalmente en forma de rima, son típicamente infantiles y son usadas tanto como un juego, así como un recurso lingüístico y de fluidez verbal, la imaginación y ejercicios de memoria, para niños pequeños (Acosta, 2015 p. 24)



Forma de aplicación

En las retahílas, cada palabra o a veces cada sílaba corresponde a una persona. De modo que quien sortea comienza a cantar, aplicando a cada uno, normalmente de izquierda a derecha, la palabra o el conjunto de sílabas en que se desglosa cada retahíla. En general, si las retahílas son alargadas, suele corresponder al principio una palabra o incluso un verso por persona, para ir, poco a poco, menguando, hasta que llega a corresponder finalmente una sílaba (Acosta, 2015)

Algunas retahílas gozan, paralelamente, de un carácter de trabalenguas, uniéndose así junto a la función ritual de echar a suertes, la educativa de agilizar el desarrollo verbal. ¿Por qué trabajarlas en el Jardín de Infantes? La retahíla es un juego de palabras típicamente infantil que beneficia la fluidez verbal, así como también la atención y la memoria. Con las repeticiones, la armonía y las rimas, se logra entretener a los niños que inconscientemente practican el lenguaje (Gutierrez, 2014)

2.2.1.12 Cuento

El cuento pertenece al género literario de la narración y es un texto escrito por uno o varios autores que narran una historia a través de unos personajes a los que les sucede hechos en un lugar y espacios determinados. El cuento puede transmitirse de forma oral o escrita siendo, actualmente, más usual la forma escrita para la transmisión. El cuento es la narración de corta extensión por excelencia. No hay unos límites claros sobre cuántas páginas o palabras tiene un cuento antes de ser novela y, para reconocerlo, es necesario fijarse en otros elementos. (Jiménez, 2010)

El cuento tiene pocos personajes y todos suelen tener una importancia notable en la obra. Los espacios son también muy reducidos y, en ocasiones, la historia transcurre en uno o dos lugares distintos. A diferencia de la novela, cada palabra importa y está muy



meditada. Un cuento tiene únicamente una línea argumental, un único tema principal. Está pensado para ser leído de una sola vez y sin interrupciones. La estructura del cuento es la misma que en la novela: introducción, nudo y desenlace. (Jiménez, 2010):

- Inicio, en el que se despliega el mundo ficcional y se presentan los personajes, inmersos ya en la trama narrativa. Idealmente, es la etapa en la que deberíamos conocer qué cosas quieren los personajes protagonistas.
- Complicación, etapa intermedia en la que la trama se hace más densa, compleja o intrincada. Aquí es donde suelen surgir los elementos que imposibilitan a los personajes la satisfacción de sus deseos.
- Desenlace, el cierre del cuento, en el que la anécdota llega a su fin. Aquí solemos enterarnos de si los personajes obtuvieron o no lo que deseaban, y por qué

2.2.1.13 Adivinanza

Definicion.com, las adivinanzas suelen estar dirigidas a los niños para que deduzcan los nombres de animales, frutas, objetos, etc. En este sentido, las adivinanzas cuentan con un componente educativo más allá del lúdico, que busca el desarrollo mental de los más pequeños. El niño, ante una adivinanza, debe estar atento al enunciado, analizarlo y razonar para hallar la respuesta. La formulación en rima, por su parte, ayuda al aspecto lúdico, las adivinanzas ayudan a la sociabilización del niño y a la transmisión de valores culturales. Existen adivinanzas más complejas para los adultos que, incluso, pueden requerir la realización de diversos cálculos matemáticos (Perez y Gardey, 2014)

2.2.1.14 Trabalenguas

La palabra trabalenguas se aplica a aquellas frases o versos que tienen por objetivo hacer la dicción dificultosa de modo tal que al repetirlos una y otra vez la persona gane práctica y pueda modular correctamente sus palabras. Los trabalenguas son muy comunes en todas las lenguas y son comprendidos como juegos, especialmente pensados para niños



de cierta edad que ya tienen habla pero que todavía no han alcanzado el máximo nivel de desarrollo de la misma. El nombre que se les da a estos juegos de comunicación es justamente trabalenguas porque el objetivo que tienen es el de trabar la lengua para hacer que la persona los practique hasta lograr decirlos bien. Muchos trabalenguas se aprenden, pero igual pueden seguir siendo graciosos debidos a su dificultad incluso para adultos (Bembibre, 2011)

Los trabalenguas pueden jugar no sólo con la combinación de letras si no también con la combinación de sonidos de acentuación y de pronunciación, elementos que quizás son más notorios en otras lenguas como el inglés o el francés. Algunos otros trabalenguas también pueden llegar a incluir números y en varias combinaciones, lo cual agrega sonoridad y mayor dificultad a su pronunciación. Muchas veces los trabalenguas sirven como juegos en los jardines de infantes para enseñarles a los niños a hablar correctamente y a entender que con la práctica se puede mejorar la dicción de manera especial. Los trabalenguas pueden ser enseñados a los niños de manera oral o escrita y en este último caso también se promueve la lectura consiente y aplicada en niños de edad infantil (Bembibre, 2011)

2.2.1.15 Juego de roles

El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (Martín, 1992). Es una forma de “llevar la realidad al aula”. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado (Gomez, 2013)



2.2.1.16 Juego de palabras

Se entiende los juegos de palabras a los pasatiempos que utilizan las palabras de una manera tal que producen un efecto lúdico y también educativo, ya que favorecen el desarrollo de la creatividad y las habilidades del lenguaje al mismo tiempo que permite ir familiarizándose con un vocabulario cada vez más amplio. La mayoría de los juegos de palabras requieren agudeza de pensamiento y es por esto que se cree que el desarrollo este tipo de actividades ayuda a mantener una mente más activa, ya que el juego constante, se van perfeccionando cada vez más (Carbajal, 2013)

2.2.1.17 Familias de palabras

Familia de palabras. Conjunto de palabras que tienen una raíz común, es decir, poseen un mismo lexema, al ser derivadas de una misma palabra primitiva. El lexema constituye el núcleo formal y semántico de las palabras, y se manifiesta con cierta estabilidad fónico-gráfica, lo que permite identificarlo como el elemento aglutinador de las familias, a diferencia de las restantes estructuras morfológicas que lo acompañan: prefijos, sufijos, infijos y desinencias que pueden aparecer o no. La delimitación del lexema, raíz o radical se realiza mediante el cotejo con la primitiva, que aporta la base o núcleo formal y semántico común a una serie de palabras emparentadas por su origen (Gutierrez, 2014)

2.2.2 Área comunicación

La comunicación surge como una necesidad vital de los seres humanos. En los primeros años, en sus interacciones con el adulto, los niños y las niñas se comunican a través de balbuceos, sonrisas, miradas, llantos, gestos que expresan sus necesidades, emociones, intereses o vivencias. Progresivamente, pasan de una comunicación gestual a una donde surgen las interacciones verbales cada vez más adecuadas a la situación comunicativa y a los diferentes contextos. (MINEDU, 2019)



2.2.3 Enfoque del área

El enfoque comunicativo plantea que las situaciones comunicativas tengan un sentido y que el alumno sienta la necesidad de utilizar la lengua con el propósito de conseguir algo. De este modo, se procura que las situaciones comunicativas con las que se trabaja estén próximas a la realidad del alumnado y a sus necesidades. Se trata de enseñar a comunicar a partir de las necesidades planteadas por el alumnado. Los actos comunicativos que se realicen en el aula deberán ser lo más verídicos posibles y próximos a su realidad cotidiana. Los inputs, las muestras de español con las que se trabaje, deberán ser en la medida de lo posible textos auténticos, tanto escritos como orales. (MINEDU, 2016)

Este enfoque comunicativo permite el desarrollo de la lengua porque favorece las destrezas de: autoafirmación de las necesidades y derechos del sujeto, regula, orienta y da seguimiento al proceso en casa clase, hay una relación espacio/temporal de los hechos, las acciones y los escenarios; se permite la proyección para identificar sentimientos, necesidades y riesgos, y hay una propuesta de simulación para proponer hipótesis y predecir acontecimientos. (Fuentes, 2004)

2.2.4 Competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”

Según el MINEDU, en la EBR la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” se define como una intercomunicación entre uno o más interlocutores de forma dinámica, elocuente y cohesionada para expresar sus ideas como también sus emociones. Esto es un proceso de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales, puede ser en forma virtual o presencial, en donde cada uno de los estudiantes participa de forma alterna tanto el emisor como el receptor. (MINEDU, 2016)



En forma constante, los niños irán ampliando su lenguaje e interactuando con grupos de niños más numerosos. Pasan de una comunicación predominantemente gestual y basada en lo sobreentendido a una comunicación donde surgen los intercambios lingüísticos cada vez más adecuados a lo que quieren decir, y a quién o quiénes se quiere dirigir. (MINEDU, 2019)

2.2.5 Condiciones que favorecen el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”

En relación al rol del docente:

a) Propiciar que los niños se expresen de forma espontánea en todo momento: juego libre en sectores, recreo, refrigerio, actividades permanentes, entre otros.

b) Promover oportunidades para que los niños jueguen de forma espontánea con el lenguaje (rimas, adivinanzas, trabalenguas, canciones, entre otros).

c) Dar oportunidad a los niños de contar experiencias sobre lo que han vivido, escuchándolos atentamente y demostrando interés por lo que dicen. Evitar obligar a los niños a hablar o sancionar su forma de expresarse por considerarla incorrecta.

d) Ayudar a los niños a organizar sus ideas, darles tiempo para que piensen en lo que quieren decir y evitar intervenir poniendo palabras a lo que los niños dicen. (MINEDU, 2016)

2.2.6 Estándar de aprendizaje de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”

Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más o menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus



conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen. (MINEDU, 2016, pág. 13)

2.2.7 Capacidades de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”

La dirección de la EBR, sostiene que el enfoque por competencias indica que los niños y niñas deben combinar habilidades, destrezas y actitudes, por lo tanto, en esta área cuando el niño se comunica oralmente en su lengua materna combina las siguientes capacidades (MINEDU, 2016)

2.2.7.1 Obtiene información del texto oral.

En esta capacidad los estudiantes son capaces de obtener información explícita y relevante, pudiendo así expresar sus intereses, usando palabras de uso frecuente en su contexto teniendo un propósito comunicativo como informar, pedir, convencer y agradecer, hasta llegar a mencionar el nombre de las personas, personajes de una lectura o nombrar objetos de las ilustraciones.

2.2.7.2 Infiere e interpreta información del texto oral.

En esta capacidad se combina un conjunto de habilidades comunicativas como inferir e interpretar, a través de la deducción de las características de los personajes de un cuento o narración, interpretando las ilustraciones o acciones de un personaje usando recursos verbales y para verbales.



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

En esta capacidad los estudiantes demuestran que organizan sus esquemas mentales para poder comunicarse en relación a la conversación que sostiene con el receptor o viceversa. Generalmente manteniéndose en el tema, de esa forma su diálogo resulta coherente.

2.2.7.4 Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica

Al hacer uso de palabras que conoce y pertenecen a su contexto siendo de uso frecuente como recurso verbal, así también, de acuerdo a la intención comunicativa usar gestos, movimientos corporales, mímicas, etc. como recursos paraverbales dentro de ambos recursos tenemos los siguientes:

2.2.7.4.1 Recursos verbales

Es el lenguaje escrito u oral. Esta comunicación es entre dos o más personas este es el principal medio de comunicación para el ser humano. Este presenta un emisor, receptor, mensaje, contexto, canal y código. (Gomez, 2013)

2.2.7.4.2 Recursos para verbales

Los recursos para verbales es todo aquello que involucra como los gestos, las posturas, las miradas, los tonos de voz y otros caracteres y señales no orales, esto quiere decir que componen un vocabulario suplementario al de las palabras, esto a la vez tiene sus dimensiones como: volumen de voz, tono o entonación, timbre, fluidez verbal, velocidad, claridad, tiempo de habla (Perez y Salmerón, 2006)

2.2.7.5 Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores

Esto significa que los niños y niñas desarrollan habilidades sociales al comunicarse con personas de su entorno, participando en conversaciones, formulando



preguntas desde su interés o curiosidad, o incluso respondiendo algunas preguntas que se le formulan.

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

Cuando el niño manifiesta su posición sobre el desarrollo de la historia, hechos, cuento o narración comentando lo que le agrada o desagrada partiendo desde su propia experiencia o percepción de las cosas y de su contexto.

No obstante, la combinación de las capacidades requiere que el niño desarrolle de manera conjunta, cohesionada y recurrente los siguientes desempeños descritos en el programa curricular de la Educación Inicial, demostrando que está avanzando en el progreso de la competencia. En el primer desempeño dice, “Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer”. (MINEDU, 2016)

Esto quiere decir que desde su naturaleza evolutiva de lenguaje el niño comunica lo que le agrada o desagrada haciendo uso de gestos, mímicas o algún movimiento corporal, esto no significa que haya un retraso en su desarrollo puesto que esta característica corresponde a su edad, por otro lado, también puede hacer uso de palabras que conoce y se desarrollan en su entorno siendo estas de uso frecuente. El segundo desempeño del grupo etario describe que el niño, “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” (MINEDU, 2016). Esto significa que, los niños intercambian ideas, participan en las conversaciones y responden de forma pertinente en el contexto comunicativo que se encuentren. Enseguida tenemos el



tercer desempeño que debe cumplir el niño en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, “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”

A partir de una lectura, narración o conversación los niños y niñas también deben según el MINEDU cumplir con el siguiente desempeño “Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales” que busca que el niño pueda desarrollar su comprensión, respondiendo preguntas de orden literal hasta el nivel inferencial, lo que genera que el niño participe activamente y desarrolle el lenguaje oral, a partir del o que conoce y quiere comunicar. Para después poder cumplir con el último desempeño que describe el programa curricular, “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” de esta forma estaremos logrando que el niño exprese y por lo tanto desarrolle sus habilidades comunicativas. (MINEDU, 2016)

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Juego

El juego es una actividad que permite aprender, relacionarse con los demás, desarrollarse la capacidad de pensamiento y fantasía, en síntesis: comunicarse. En realidad, es una manera de recrearse, de expresarse, tratando de salir de la rutina. Para el niño es una forma de vida, para el adulto una liberación (Mariotti, 2016).

El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio ya que se trata de actividades que sustentan la acción pedagógica en educación inicial y potencian el desarrollo integral de las niñas y los niños,



también deben estar presentes en acciones conjuntas con la familia a través de la valoración e incorporación de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y rondas (Cardenas y Gomez, 2014).

2.3.2. Juegos verbales

Los Juegos Verbales son un instrumento muy variable que se utiliza en la sala de clases para poder estimular y desarrollar el lenguaje en los niños y niñas, estos son de variados tipos y la mayoría de ellos se realiza en interacción social (Condemarín, 2013).

2.3.3. Competencia

La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. (MINEDU, 2016)

2.3.4. Texto oral

El texto oral es aquel que se realiza con sonidos. Pertenece a la lengua hablada. Muchas lenguas tienen textos orales y no tienen textos escritos. Por lo tanto, se dice que los orales son primarios y los escritos secundarios. Es difícil distinguir contenidos o funciones entre los textos orales y escritos. (Morote, 2010).

2.3.5. Se comunica oralmente en su lengua materna

Competencia del Currículo Nacional del área de comunicación, pretende desarrollar en el niño sus habilidades comunicativas de acuerdo al enfoque del área de comunicación, la finalidad de dicha competencia es que los estudiantes expresen sus necesidades e interés, emociones, ideas, pensamiento a fin de convencer, pedir, informar, etc. De acuerdo a la intención comunicativa de manera estratégica haciendo uso de recursos verbales y no verbales. (MINEDU, 2016)



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1 UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El presente trabajo de investigación se realizó en la IEI N° 324 “Divino Niño Jesús”, situado en la urbanización villa del Lago de la ciudad de Puno, ubicado en el departamento de Puno, Provincia de Puno y distrito de Puno.

3.2 PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El trabajo de investigación tuvo duración de tres meses correspondientes al periodo académico de la Institución Educativa Inicial N° 324 “Divino Niño Jesús”, mismos que comprenden los meses de julio, agosto y setiembre.

3.3 PROCEDENCIA DEL MATERIAL USADO EN EL ESTUDIO

En la aplicación de los juegos verbales para el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en niños de 3 años se utilizaron los siguientes materiales y objetos:

- Material de escritorio como papeles y lapiceros.
- Material didáctico para cada taller.
- Laptop, internet, plataforma zoom.
- Recursos audiovisuales para los talleres virtuales; los talleres se realizaron a través de los siguientes momentos pedagógicos: Inicio, desarrollo y cierre.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1 Población

La población de estudio de la presente investigación estuvo conformada por los niños y niñas de 3,4 y 5 años matriculados en la IEI 324 “Divino Niño Jesús” de la ciudad de Puno.

Tabla 1

Distribución de la población de los niños y niñas de la IEI N° 324 "Divino Niño Jesús"

EDAD	SECCIÓN	CANTIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS
3 años	"A"	25
	"B"	25
4 años	"A"	24
	"B"	24
	"C"	22
5 años	"A"	24
	"B"	25
	"C"	25
TOTAL		194

FUENTE: Nóminas de matrícula en el año 2020.

3.4.2 Muestra

Para Ñaupas et al. (2018) La muestra es la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador. El procedimiento no es mecánico ni se basa en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador.

Por lo tanto, el tipo de muestra de la presente investigación es no probabilístico, donde se hizo una selección intencional o por conveniencia, optando por la edad de 3 años "A" de la Institución Educativa Inicial N° 324 "Divino Niño Jesús". La muestra está conformada por los niños y niñas de la sección de 3 años "A" con un total de 25 niños.

Tabla 2

Muestra de la población de los niños y niñas.

EDAD	SEXO	CANTIDAD
3 años "A"	MASCULINO	12
	FEMENINO	13
TOTAL		25

FUENTE: Nómina de matrícula 2020.

3.5 DISEÑO ESTADÍSTICO

3.5.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación que se planteó para realizar el presente trabajo es EXPERIMENTAL para determinar la eficacia de los “juegos verbales” como medio del desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” en niños y niñas de 3 años de la IEI N° 324 “Divino Niño Jesús”, que por su naturaleza fue aplicativo, manipulando la variable independiente (los juegos verbales), que se trabajó con un grupo de control al que se le aplicó el pre test y post test.

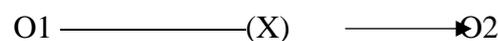
3.5.2 Diseño de investigación

El diseño de investigación que le corresponde al presente trabajo fue Cuasi experimental según Hernandez y Mendoza (2018) con un grupo en la que en un inicio se aplicó una prueba de entrada, luego se ejecutaron los juegos verbales como estrategia. Después se aplicó la prueba de salida para verificar la eficacia de la estrategia.

3.5.3 Diseño de preprueba - posprueba con una sola medición

El presente diseño consiste en la aplicación de una prueba a priori al tratamiento experimental, luego de haber administrado el experimento se debe aplicar una prueba posterior para hacer una nueva medición y verificar los cambios en relación a la primera prueba. (Charaja, 2011).

Gráficamente se representa:



Fuente: (Charaja, 2011).

Donde:

O = Prueba

(X) = Experimento

3.5.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

En la presente investigación se tendrán en cuenta la siguiente técnica de recolección de datos y el presente instrumento de recolección de datos.

3.5.4.1 Técnica de recolección de datos

En la presente investigación, debido a la emergencia sanitaria por el COVID-19 el MINEDU (2020) de acuerdo a las orientaciones para evaluar las competencias, fue necesario realizar un diagnóstico de los estudiantes que acceden a la educación con conexión a internet continua, limitada y sin conexión, por lo que se evidenció que todos los niños acceden a la educación a distancia con internet de forma continua, en ese sentido, se utilizó la técnica de la observación a través de la plataforma Zoom, debido a que se observó el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” durante la duración del experimento.

Para Carrasco (2006) la observación es un proceso premeditado de captación de las características, cualidades y propiedades de los objetos y sujetos de la realidad que se pretenden analizar, a través de nuestros sentidos con la ayuda de instrumentos idóneos para realizar el análisis de los datos e información adquiridos.

3.5.4.2 Instrumento de recolección de datos

Los instrumentos que se usan dentro de la técnica de la observación nos permiten recoger, recabar datos que se observan en un determinado momento, a dichos instrumentos se les denomina generalmente como Guías de observación. Algunos de estos instrumentos son los siguientes: el diario de campo, el cuaderno de notas, la lista de control o la lista de cotejo, la ficha de observación o el cuadro de registro. (Charaja, 2011)

Para la presente investigación se usó el siguiente instrumento:

- **Cuaderno de campo** es un instrumento que permite registrar información relevante, relacionada con las actividades realizadas, permite describir las observaciones



promoviendo un proceso de reflexión en el aprendizaje. Dicho instrumento permitió evaluar el desenvolvimiento de los niños en cada juego verbal.

- **Ficha de observación** es el instrumento que será de mucha utilidad para recabar los datos antes y después del experimento (juegos verbales).

Compone una representación sistematizada conformada por apartados y columnas, estos cuadros permiten recabar información y/o datos en puntajes o una forma de codificación, para después darle tratamiento estadístico. La ficha de observación consta de 20 ítems en general, los enunciados que corresponden a cada dimensión de la variable, cuentan con alternativas politómicas que permiten asignar puntajes para determinar el nivel de logro de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” y son los siguientes: Siempre (4), algunas veces(3), muy pocas veces(2) y nunca(1) siendo esta la escala de tipo Likert, los mismos que fueron validados por el programa SPSS V 20 a través de la estadística de fiabilidad del alfa de Cronbach cuya puntuación fue de 0,982, lo que significa que el instrumento es fiable, el mismo que se describe de la siguiente manera :

- 4 ítems para la dimensión 1: Obtiene información del texto oral.
- 4 ítems para la dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto oral.
- 3 ítems para la dimensión 3: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- 3 ítems para la dimensión 4: Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.
- 3 ítems para la dimensión 5: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- 3 ítems para la dimensión 6: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral



Tabla 3

Nivel de logro en el pre test – post test de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”

NIVELES DE LOGRO	PUNTUACIÓN
Logro destacado	80 - 72
Logro	71 - 60
En proceso	59 - 36
En inicio	35 - 24

FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 4

Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 1: Obtiene información del texto oral.

NIVELES DE LOGRO	PUNTUACIÓN
Logro destacado	16 - 14
Logro	13 - 12
En proceso	11 - 8
En inicio	7 - 4

FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 5

Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto oral.

NIVELES DE LOGRO	PUNTUACIÓN
Logro destacado	16 - 14
Logro	13 - 12
En proceso	11 - 8
En inicio	7 - 4

FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 6

Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 3: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.

NIVELES DE LOGRO	PUNTUACIÓN
Logro destacado	12 – 11
Logro	10 – 9
En proceso	8 – 6
En inicio	5 - 3

FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 7

Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 4: Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.

NIVELES DE LOGRO	PUNTUACIÓN
Logro destacado	12 – 11
Logro	10 – 9
En proceso	8 – 6
En inicio	5 - 3

FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 8

Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 5: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

NIVELES DE LOGRO	PUNTUACIÓN
Logro destacado	12 – 11
Logro	10 – 9
En proceso	8 – 6
En inicio	5 - 3

FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 9

Nivel de logro en el pre test – post test de la dimensión 6: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral

NIVELES DE LOGRO	PUNTUACIÓN
Logro destacado	12 – 11
Logro	10 – 9
En proceso	8 – 6
En inicio	5 - 3

FUENTE: Elaboración propia.

Tabla 10

Coefficiente de confiabilidad de la ficha de observación para evaluar la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”

Estadística de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basado en elementos estandarizados	N° de elementos
.982	.984	20

FUENTE: SPSS V°20

3.5.5 Hipótesis estadística

3.5.5.1 Prueba de hipótesis

H₀: Hipótesis nula. - Los juegos verbales no son eficaces en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la IEI 324 “Divino Niño Jesús” – Puno 2020.

H_a: Hipótesis alterna. - Los juegos verbales son altamente eficaces en el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años de la IEI 324 “Divino Niño Jesús” – Puno 2020.

3.5.5.2 Nivel de significancia

En la presente investigación se utilizó la letra griega alfa $\alpha=0,05$, es decir se trabajó con un margen de error del 5 % y el grado de significancia es de 0.95%, es decir el 95%.

3.5.5.3 Prueba estadística

Debido a que la muestra de la población en la investigación es menor o igual a 30 la prueba estadística a realizar será la T-student.

3.5.5.4 Regla de decisión

Se utilizó la regla de decisión, para observar si el valor de la “T” calculada fuera de la región aceptada, entonces se toma como cierta la hipótesis alterna, de lo contrario se rechaza y se toma como cierta la hipótesis nula.

T calculada > T tabulada, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a .

T calculada < T tabulada, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a .

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}}$$

3.6 PROCEDIMIENTO

Los procedimientos a seguir fueron los siguientes:

- Primero: Mediante una solicitud se coordinó la autorización de ejecución de la presente investigación con la directora Celia Apaza Castillo de la IEI N°324 “Divino Niño Jesús”.
- Segundo: Se coordinó con la docente de 3 años “A” Claudia Alexa Mamani Choque. Para poder ejecutar el proyecto de investigación, haciendo a la docente concedora del proyecto y sus particularidades, como objetivos, talleres para su ejecución, documentación necesaria.

- Tercero: Se realizó una prueba de entrada (Pre test) antes de desarrollar los talleres de desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” visualizando las sesiones virtuales de la docente, la retroalimentación y acompañamiento.
- Cuarto: Se dio inicio a la ejecución de los talleres para el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” a través de los juegos verbales de la IEI N°324 “Divino Niño Jesús”.
- Quinto: Se realizó una prueba de salida (Post test) después de desarrollar los talleres para el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” a través de los juegos verbales de la IEI N°324 “Divino Niño Jesús”.

3.7 VARIABLES

Tabla 11

Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	INSTRUMENTO	CATEGORÍA
VI Juegos verbales	Juegos de comprensión verbal	- Adivinanzas ¿qué hay en la caja?	FICHA DE OBSERVACIÓN	Logro
		- Adivinanza “Jugamos charada”		destacado
		- Adivina adivinadora		80 - 72
		- Creamos adivinanzas		Logro
	- Jugamos con las palabras.	71 - 60		
	Juegos de la expresión oral	- Juego de roles “Hoy me convierto en”	PRE TEST	En proceso
- Juego de roles “Soy un superhéroe y		POST TEST	59 - 36	
				En inicio
				35 - 24



	comparto mis poderes”
	- Familias de palabras “Al ritmo ago go”
	- Poesía “Las flores en la primavera”
Juegos para mejorar la pronunciación	- Rimas “Jugamos a las rimas”
	- Movemos el cuerpo con las rimas.
	- Jugamos con los trabalenguas.
	- Creamos retahílas
	- Cuento: “Las aventuras de Flor”
	- Un cuento clásico “Ricitos de oro y los 3 ositos”
Juegos de fantasía	- Cuentos “Compartimos un cuento”
	- Cantamos con ayuda de las imágenes.
	- Cantamos usando un instrumento musical.
	- Narramos un cuento mojado.
	- Canciones “ Festival de canciones”
Obtiene información del texto oral.	- Menciona el nombre de personas y personajes.



VD Competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”	- Sigue indicaciones orales.
	- Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.
	- Menciona algunos hechos que le llamaron la atención.
<hr/>	
Infiere e interpreta información del texto oral.	- Deduce características de personajes, personas, animales y objetos de un texto oral.
	- Deduce relaciones de causa y efecto.
	- Interpreta las expresiones faciales que se le presenta.
<hr/>	
Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	- Expresa sus necesidades, emociones e intereses.
	- Expresa espontáneamente algunas experiencias manteniéndose por lo general en el tema
	- Expresa sus ideas con claridad.



Utiliza recursos no verbales y Para verbales de forma estratégica.	- Utiliza palabras de uso frecuente.
	- Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales al interactuar con otro interlocutor.
	- Utiliza diversos volúmenes de voz de acuerdo a su intención comunicativa.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores .	- Escucha y participa en conversaciones.
	- Formula preguntas desde su interés.
	- Responde a lo que le preguntan de forma coherente.
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Comenta lo que le gusta y lo que no le gusta.
	- Da razón de su posición crítica frente una situación que le agrada o desagrada
	- Pide aclaraciones cuando lo necesita.

3.8 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para el análisis de los resultados se tomó en cuenta la prueba de hipótesis para comprobar la confiabilidad y validez de los resultados de la presente investigación.



Con la información recopilada se procederá a:

- Revisar la información.
- Tabular la información.
- Analizar los datos obtenidos de acuerdo a las frecuencias.
- Codificar y graficar los datos.
- Analizar e interpretar.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 RESULTADOS

De lo anterior expuesto, luego de aplicar el instrumento de recolección de datos, se analizaron estadísticamente los datos obtenidos y por consiguiente, estos son los resultados de la investigación.

Tabla 12

Desarrollo de la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna"

	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
EN INICIO	0	0%	0	0%
EN PROCESO	23	92%	0	0%
LOGRO	2	8%	14	92%
LOGRO DESTACADO	0	0%	11	8%
TOTAL	25	100%	25	100%

FUENTE: Resultados de la ficha de observación.

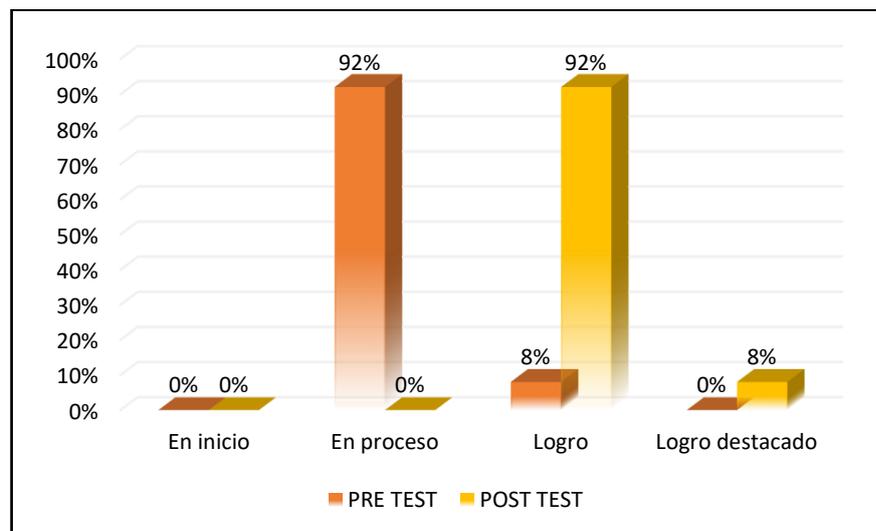


Figura 1: Desarrollo de la competencia "Se comunica oralmente en su lengua materna"

Tabla 13

Prueba para muestras emparejadas

	DIFERENCIAS EMPAREJADAS “COMPETENCIA”					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre – Test Post - Test	-24,240	3,756	,751	-25,790	-22,690	-32,269	24	,000

FUENTE: Prueba de hipótesis T-Student SPSS V 20

Interpretación:

Los resultados de la tabla 12 y gráfico 1 muestran que el 92% de los niños y niñas de 3 años de edad antes de la aplicación de los juegos verbales se encontraban en proceso de lograr la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” mientras que un 8% estaba en el logro de la competencia. Estadísticamente, de acuerdo a la tabla 12, mediante la prueba T-Student se obtuvo en el nivel de significancia $p=0.000$ menor a $\alpha=0.05$, lo que significa que existe diferencia significativa entre el nivel de desarrollo de la competencia antes y después de la aplicación de juegos verbales; puesto que en el post test de acuerdo a la tabla 13 y figura 1, el 92% de los niños y niñas de 3 años de edad después de haber aplicado los juegos verbales llegaron a obtener puntuaciones altas en la ficha de observación, siendo este porcentaje correspondiente al nivel de logro de la competencia y el 8 % obtuvo logro destacado, por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Con los resultados obtenidos, se demuestra que el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” mejora significativamente con la aplicación de los juegos verbales, porque el estímulo que se provoca con los talleres desarrolla en los estudiantes habilidades relacionadas con la obtención de información

del texto oral, para poder inferir e interpretar la información de un texto oral, asimismo al compartir diálogos los estudiantes pueden adecuar, organizar y desarrollar el texto de forma coherente y cohesionada usando recursos no verbales y para verbales de manera estratégica, interactuando con distintos interlocutores llegando a reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto del texto oral de acuerdo al nivel de 3 años.

Tabla 14

Dimensión 1: Obtiene información del texto oral

	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
EN INICIO	0	0%	0	0%
EN PROCESO	24	96%	0	0%
LOGRO	1	4%	0	0%
LOGRO DESTACADO	0	0%	25	100%
TOTAL	25	100%	25	100%

FUENTE: Resultados de la ficha de observación.

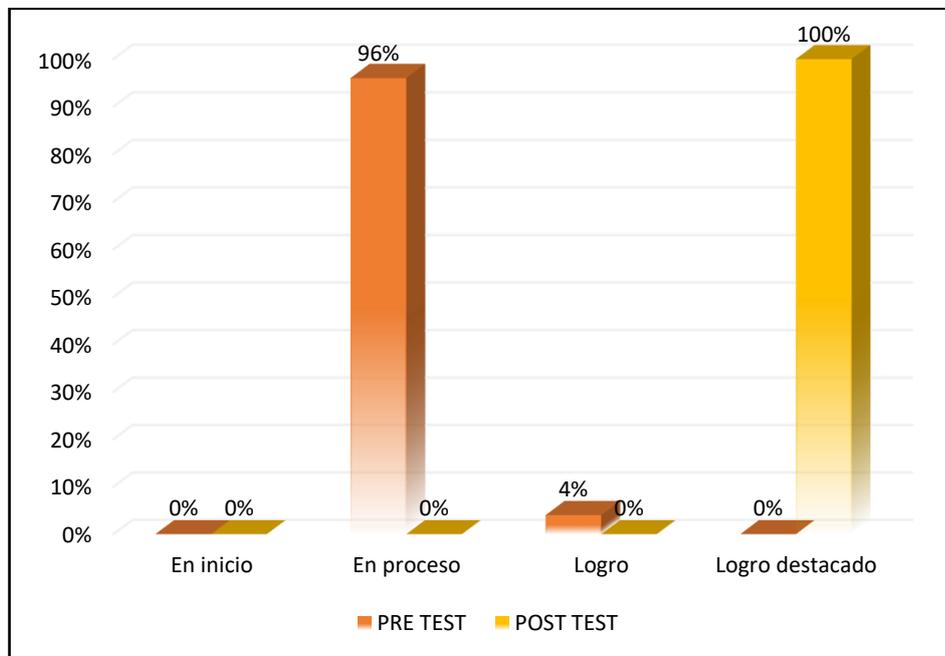


Figura 2: Dimensión 1 "Obtiene información del texto oral"

Tabla 15

Prueba para muestras emparejadas

	DIFERENCIAS EMPAREJADAS “DIMENSIÓN 1”					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre – Test Post - Test	-4,880	,881	,176	-5,244	-4,516	-27,687	24	,000

FUENTE: Prueba de hipótesis T-Student SPSS V 20

Interpretación:

Los resultados de la tabla 14 y gráfico 2 muestran que el 96% de los niños y niñas de 3 años de edad antes de la aplicación de los juegos verbales se encontraban en proceso de lograr la dimensión 1 “Obtiene información del texto oral” con puntuaciones bajas y el 4 % de la muestra de la población, de acuerdo a la puntuación alcanzada se encontraba en el logro de esta capacidad de la competencia, es decir la primera dimensión. Estadísticamente, de acuerdo a la tabla 15 mediante la prueba T-Student se obtuvo $p=0.000$ menor a $\alpha=0.05$, lo que significa que existe diferencia significativa entre el nivel de logro de la dimensión 1 antes y después de la aplicación de juegos verbales, debido a que el 100% de los estudiantes se encuentra en un nivel de logro destacado en la dimensión 1; por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Con los resultados obtenidos, se demuestra que la capacidad 1 de la competencia “Obtiene información de un texto oral” de los niños y niñas de 3 años mejora significativamente con la aplicación de los juegos verbales, puesto que el estímulo que se provocan los talleres desarrolla las habilidades tales como mencionar los nombres de las personas y personajes de una historia, seguir indicaciones orales y volver a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron y en caso de los niños y niñas que

obtuvieron un logro destacado además de lo anterior mencionado son capaces de mencionar algunos hechos que le llamaron la atención.

Tabla 16

Dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto oral

	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
EN INICIO	0	0%	0	0%
EN PROCESO	24	96%	0	0%
LOGRO	1	4%	0	86%
LOGRO DESTACADO	0	0%	25	14%
TOTAL	25	100%	25	100%

FUENTE: Resultados de la ficha de observación.

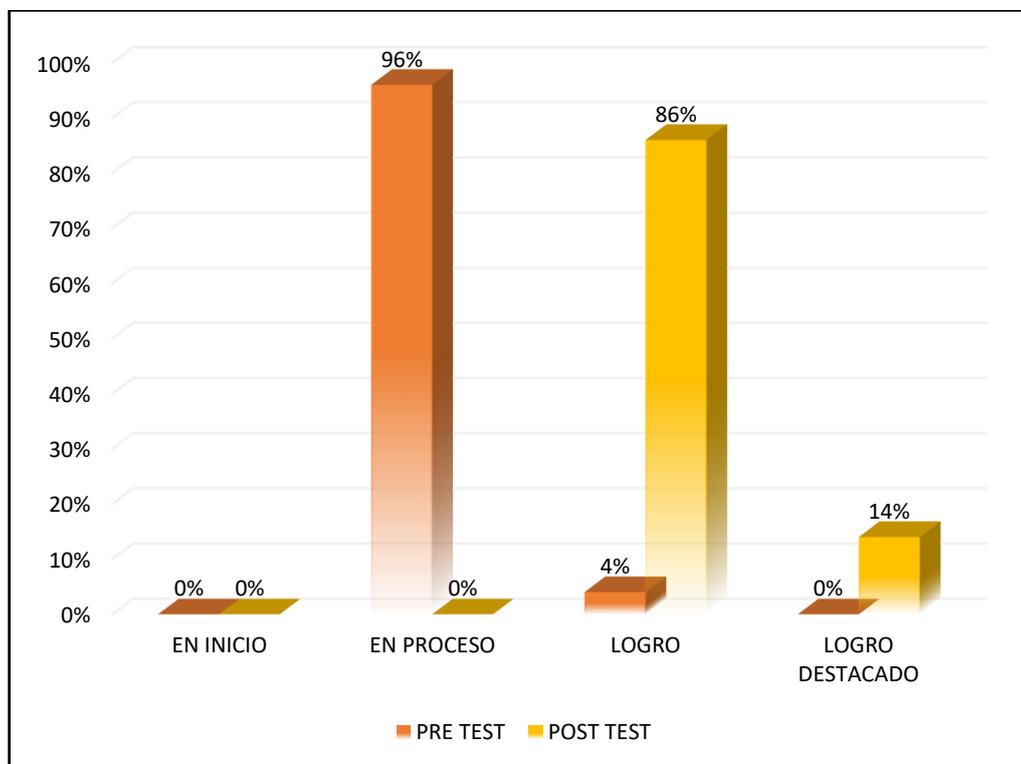


Figura 3: Dimensión 2 "Infiere e interpreta información del texto oral"

Tabla 17

Prueba para muestras emparejadas

DIFERENCIAS EMPAREJADAS “DIMENSIÓN 2”								
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
			Inferior	Superior				
Pre – Test Post - Test	-5,400	,866	,173	-5,757 -5,043	-31,177	24	,000	

FUENTE: Prueba de hipótesis T-Student SPSS V 20

Interpretación:

Los resultados de la tabla 16 y gráfico 3 muestran que el 96% de los niños y niñas de 3 años de edad antes de la aplicación de los juegos verbales se encontraban en proceso de lograr la dimensión 2 “Infiere e interpreta información del texto oral” con puntuaciones bajas y el 4 % de los niños y niñas, de acuerdo a la puntuación alcanzada se encontraba en el logro de esta capacidad de la competencia, es decir la dimensión 2. Estadísticamente, de acuerdo a la tabla 17 mediante la prueba T-Student se obtuvo $p=0.000$ menor a $\alpha=0.05$, lo que significa que existe diferencia significativa entre el nivel de logro de la dimensión 2 “Infiere e interpreta información del texto oral” antes y después de la aplicación de juegos verbales, debido a que el 86% de los estudiantes se encuentra en un nivel de logro y el 14% obtuvo un logro destacado en la dimensión 2; por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Con los resultados obtenidos, se demuestra que la capacidad 2 de la competencia “Infiere e interpreta información del texto oral” de los niños y niñas de 3 años mejora significativamente con la aplicación de los juegos verbales, puesto que el estímulo que provocan los talleres permiten que los niños deduzcan características de personajes, personas, animales y objetos de un texto oral, de la misma forma permiten que interpreten

expresiones faciales, gestos que se le presentan en una conversación, con respecto a los estudiantes que obtuvieron un logro destacado además e lo antes expuesto también han logrado deducir algunas relaciones de causa y efecto.

Tabla 18

Dimensión 3: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada

	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
EN INICIO	0	0%	0	0%
EN PROCESO	23	92%	0	0%
LOGRO	2	8%	18	72%
LOGRO DESTACADO	0	0%	7	28%
TOTAL	25	100%	25	100%

FUENTE: Resultados de la ficha de observación.

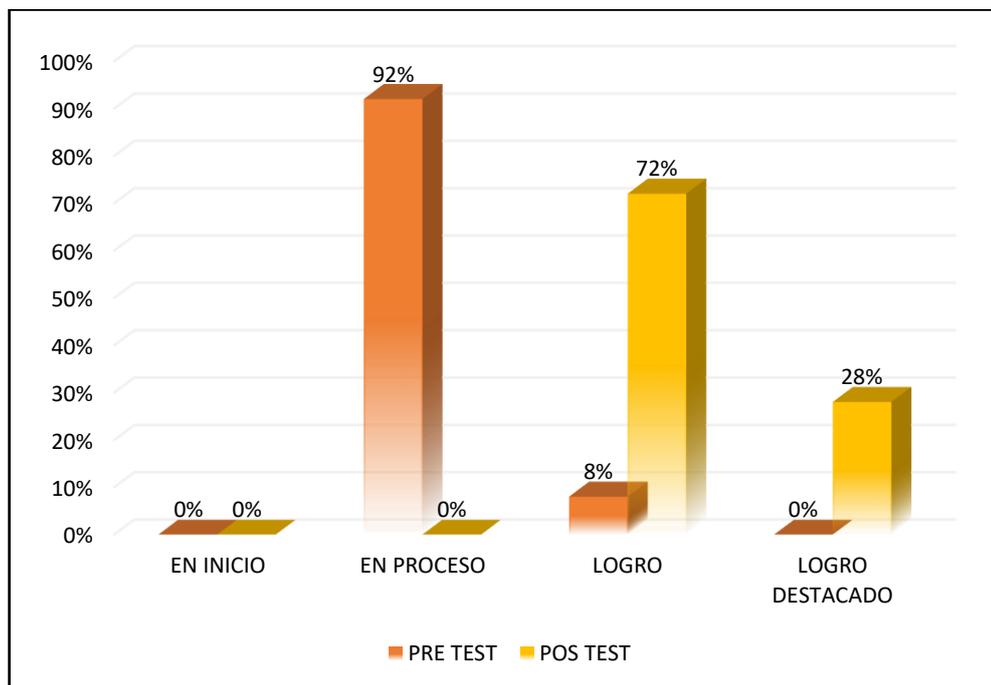


Figura 4: Dimensión 3 “Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada”

Tabla 19

Prueba para muestras emparejadas

DIFERENCIAS EMPAREJADAS “DIMENSIÓN 3”								
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
			Inferior	Superior				
Pre – Test Post - Test	-3,600	1,041	,208	-4,030	-3,170	-17,294	24	,000

FUENTE: Prueba de hipótesis T-Student SPSS V 20

Interpretación:

Los resultados de la tabla 18 y gráfico 4 muestran que el 92% de los niños y niñas de 3 años de edad antes de la aplicación de los juegos verbales se encontraban en proceso de lograr la dimensión 3 “Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada” y el 8 % de los niños y niñas, de acuerdo a la puntuación alcanzada se encontraba en el logro de esta capacidad de la competencia (dimensión 3). Estadísticamente, de acuerdo a la tabla 19 mediante la prueba T-Student se obtuvo $p=0.000$ menor a $\alpha= 0.05$, lo que significa que existe diferencia significativa entre el nivel de logro de la dimensión 3 “Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada” antes y después de la aplicación de juegos verbales, debido a que el 72% de los estudiantes se encuentra en un nivel de logro y el 28% obtuvo un logro destacado en dicha dimensión; por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Con los resultados obtenidos, se demuestra que la capacidad 3 de la competencia “Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada” de los niños y niñas de 3 años mejora significativamente con la aplicación de los juegos verbales, ya que el estímulo que provocan los talleres permiten que los niños y niñas de esta edad de

acuerdo a su nivel, expresen sus necesidades, emociones e intereses, también expresen espontáneamente algunas experiencias manteniéndose por lo general en el tema, y los niños que han logrado un nivel destacado han logrado expresar sus ideas con claridad además de todo lo antes mencionado.

Tabla 20

Dimensión 4: Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica

	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
EN INICIO	0	0%	0	0%
EN PROCESO	6	24%	0	0%
LOGRO	18	72%	0	0%
LOGRO DESTACADO	1	4%	25	100%
TOTAL	25	100%	25	100%

FUENTE: Resultados de la ficha de observación.

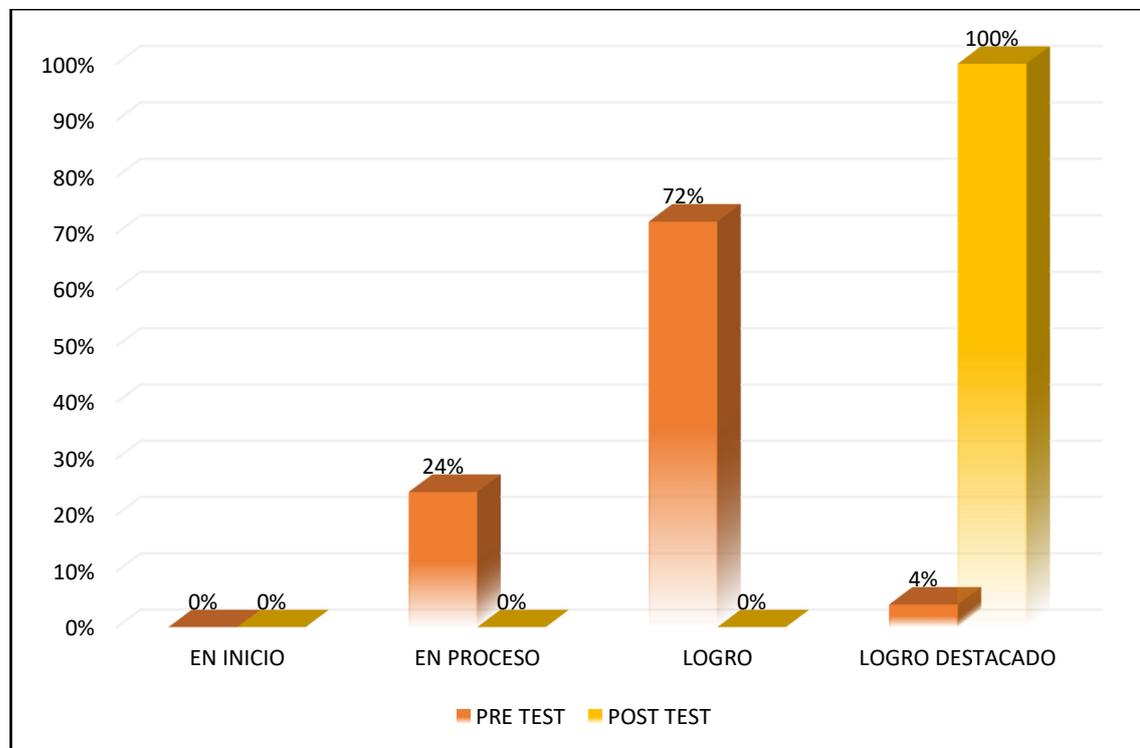


Figura 5: Dimensión 4 "Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica"

Tabla 21

Prueba para muestras emparejadas

DIFERENCIAS EMPAREJADAS “DIMENSIÓN 4”								
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
			Inferior	Superior				
Pre – Test Post - Test	-3,320	,945	,189	-3,710	-2,930	-17,563	24	,000

FUENTE: Prueba de hipótesis T-Student SPSS V 20

Interpretación:

Los resultados de la tabla 20 y gráfico 5 muestran que el 24% de los niños y niñas de 3 años de edad antes de la aplicación de los juegos verbales se encontraban en proceso de lograr la dimensión 4 “Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica”, el 72% de los niños y niñas, de acuerdo a la puntuación alcanzada obtuvieron el nivel de logro y el 4% obtuvo un logro destacado con respecto a la dimensión 4. Estadísticamente, de acuerdo a la tabla 21 mediante la prueba T-Student se obtuvo en el nivel de significancia $p=0.000$ menor a $\alpha= 0.05$, lo que significa que existe diferencia significativa entre el nivel de logro de la dimensión 4 “Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica” antes y después de la aplicación de los juegos verbales como estrategia, debido a que el 100% de los niños y niñas obtuvieron un logro destacado en dicha dimensión; por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Con los resultados obtenidos, se demuestra que la capacidad 4 de la competencia “Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica” de los niños y niñas de 3 años mejora significativamente con la aplicación de los juegos verbales, ya que el estímulo que provocan los talleres permiten que los niños y niñas de esta edad de acuerdo

a su nivel, usen palabras de uso frecuente en sus conversaciones, asimismo usen sonrisas, miradas, señas, gestos y movimientos corporales al interactuar con otro interlocutor además usen diferentes volúmenes de voz de acuerdo a su intención comunicativa.

Tabla 22

Dimensión 5: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores

	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
EN INICIO	7	28%	0	0%
EN PROCESO	13	52%	0	0%
LOGRO	5	20%	19	76%
LOGRO DESTACADO	0	0%	6	24%
TOTAL	25	100%	25	100%

FUENTE: Resultados de la ficha de observación.

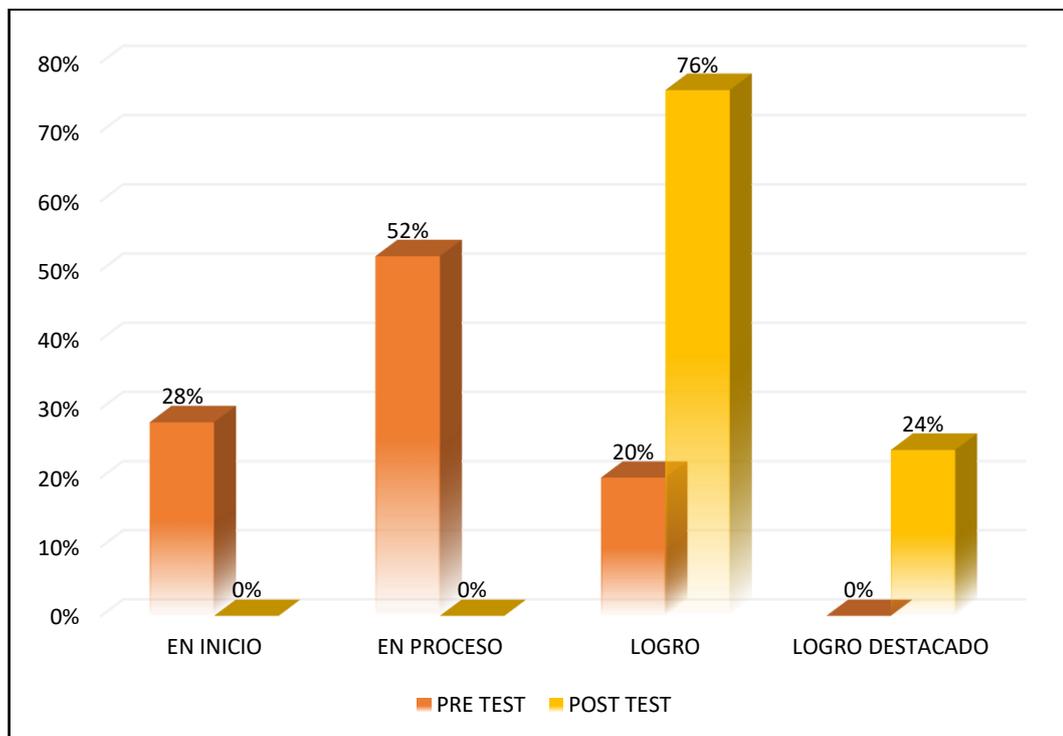


Figura 6: Dimensión 5 “Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”

Tabla 23

Prueba para muestras emparejadas

DIFERENCIAS EMPAREJADAS “DIMENSIÓN 5”								
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
			Inferior	Superior				
Pre – Test	-3,320	1,600	,320	-3,980	-2,660	-10,375	24	,000
Post - Test								

FUENTE: Prueba de hipótesis T-Student SPSS V 20

Interpretación:

Los resultados de la tabla 22 y gráfico 6 muestran que el 28% de los niños y niñas de 3 años de edad antes de la aplicación de los juegos verbales se encontraban en inicio de lograr la dimensión 5 “Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores”, el 52% de los niños y niñas, de acuerdo a la puntuación alcanzada estaban en el logro de la capacidad 5 y el 20% obtuvo un logro destacado con respecto a dicha capacidad. Estadísticamente, de acuerdo a la tabla 23 a través de la prueba T-Student se logró obtener $p=0.000$ menor a $\alpha=0.05$, lo que significa que existe diferencia significativa entre el nivel de logro de la dimensión 5 “Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” antes y después de la ejecución de los juegos verbales como estrategia, debido a que el 76% de los niños y niñas de acuerdo a las puntuaciones obtenidas se encuentran en el nivel de logro de esta capacidad mientras que el 24% de los niños obtuvieron un logro destacado en dicha dimensión; por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Con los resultados obtenidos, se demuestra que la capacidad 5 de la competencia “Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” de los niños y niñas de 3 años mejora significativamente con la aplicación de los juegos verbales, esto debido a que

estímulo que provocan los talleres permiten que los niños y niñas de esta edad de acuerdo a su nivel, escuchen y participen en conversaciones, formulen preguntas desde sus intereses y respondan a lo que les preguntan de forma coherente.

Tabla 24

Dimensión 6: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral

	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
EN INICIO	13	52%	0	0%
EN PROCESO	11	44%	0	0%
LOGRO	1	4%	23	92%
LOGRO DESTACADO	0	0%	2	8%
TOTAL	25	100%	25	100%

FUENTE: Resultados de la ficha de observación.

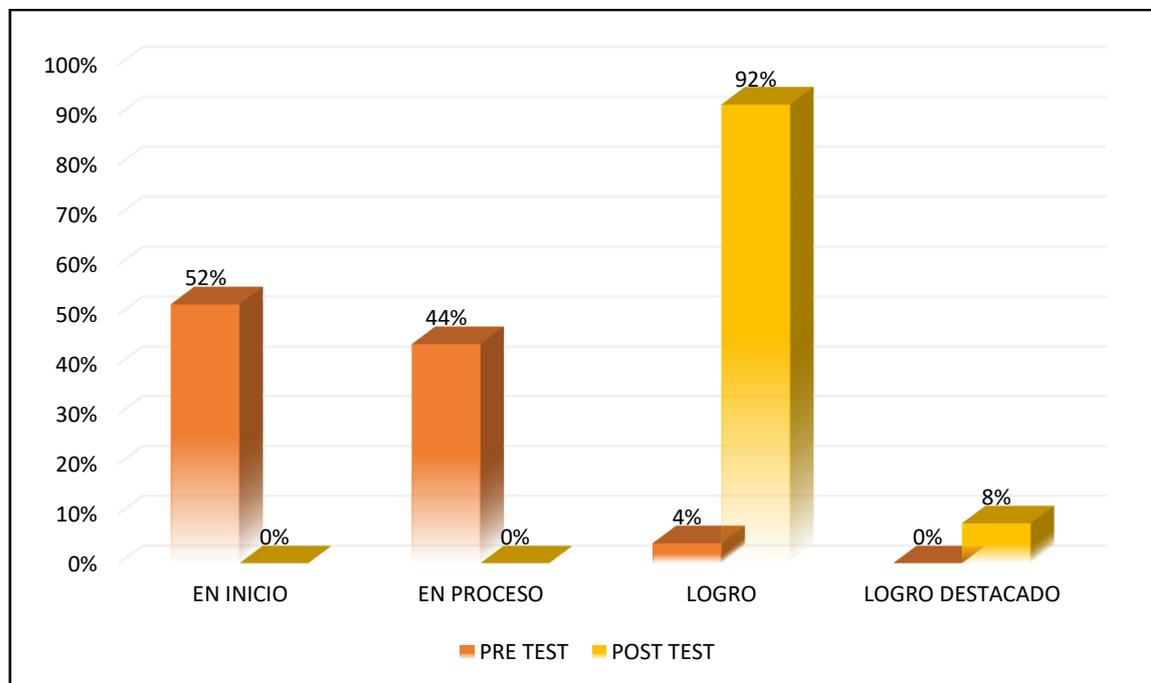


Figura 7: Dimensión 6 “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral”

Tabla 25

Prueba para muestras emparejadas

DIFERENCIAS EMPAREJADAS “DIMENSIÓN 6”								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pre – Test Post – Test	-3,720	,737	,147	-4,024	-3,416	-25,234	24	,000

FUENTE: Prueba de hipótesis T-Student SPSS V 20

Interpretación:

Los resultados de la tabla 24 y gráfico 7 muestran que el 52% de los niños y niñas de 3 años de edad antes de la aplicación de los juegos verbales se encontraban en inicio de lograr la dimensión 6 “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral”, el 44% de los niños y niñas, de acuerdo a la puntuación alcanzada estaban en el logro de la capacidad 6 y sólo el 4% obtuvo un logro destacado con respecto a la capacidad ya mencionada.

Estadísticamente, de acuerdo a la tabla 25 a través de la prueba T-Student se logró obtener $p=0.000$ menor a $\alpha=0.05$, lo que significa que existe diferencia significativa entre el nivel de logro de la dimensión 6 “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral” antes y después de la ejecución de los juegos verbales como estrategia, debido a que el 92% de la muestra de la población de acuerdo a las puntuaciones obtenidas se encuentran en el nivel de logro de esta capacidad, mientras que el 8% de los niños obtuvieron un logro destacado en dicha dimensión; por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.



Con los resultados obtenidos, se demuestra que la capacidad 6 de la competencia “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral” de los niños y niñas de 3 años mejora significativamente con la aplicación de los juegos verbales, esto debido a que estímulo que provocan los talleres permiten que los niños y niñas de esta edad de acuerdo a su nivel, comenten lo que les gusta y lo que les desagrada, asimismo los niños que obtuvieron un logro destacado fueron capaces de dar razón de su posición crítica frente a una situación que le agrada o desagrada y piden aclaraciones cuando lo necesitan.

4.2 DISCUSIÓN

De los resultados obtenidos en la presente investigación, se observan los cambios significativos entre el pre test y el post test del grupo. Los resultados del pre test sobre el grupo, demuestran que la mayoría de los niños y niñas de la muestra están en proceso de lograr la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” Para el MINEDU los niños y niñas en forma constante, irán ampliando su lenguaje e interactuando con grupos de niños más numerosos. Pasando de una comunicación predominantemente gestual y basada en lo sobreentendido a una comunicación donde surgen los intercambios lingüísticos cada vez más adecuados a lo que quieren decir, y a quién o quiénes se quiere dirigir. (MINEDU, 2019)

Asimismo el MINEDU sugiere brindar las oportunidades para que la transividad del lenguaje sea oportuna, por tanto, después de aplicar los talleres sobre los juegos verbales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” considerando sus 6 dimensiones y/o capacidades tales como: Obtiene información de un texto oral, infiere e interpreta información de un texto oral, adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada, utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica, interactúa con diferentes interlocutores y finalmente reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto



oral; se ha logrado disminuir significativamente el porcentaje del 92% de estudiantes que estuvieron en proceso del lograr de la competencia revirtiendo este porcentaje del 92% al nivel del logro de la competencia, así también se ha logrado incrementar el nivel de logro destacado de un 0% a un 8 %.

De lo antes expuesto según los resultados obtenidos, Según Mayta y Ramos (2015) Los principales beneficios de los juegos verbales son que el niño desarrolla su expresión oral e incrementa su bagaje cultural mientras juega ya que cuando juega permanentemente está descubriendo situaciones, le da nombre a las cosas, conversa, realiza juegos espontáneos, de poemas, de adivinanzas, trabalenguas y canciones, acompaña sus juegos de sonidos, ruidos; vocalizaciones, canta, baila. Es decir, ejercita sus capacidades de comunicación, por lo tanto, el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”

El CNEB establece que la capacidad 1 “Obtiene información de un texto oral “de la competencia, significa que los estudiantes pueden obtener información explícita de un texto oral expresa por los interlocutores. (MINEDU, 2016, p. 69) con respecto al nivel de educación inicial, en el estándar para el II ciclo establece lo mismo en relación a la capacidad, logrando describir los ejemplos de desempeño dentro de la edad de 3 años tale como: Recupera información explícita de un texto oral. Menciona e nombre de personas y personajes, sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron, estos atributos se han logrado mejorar en todos los niños y niñas, puesto que de un 96% que se encontraban en proceso y el 4% que se encontraba en el nivel de logro antes de la aplicación de los juegos verbales, posterior al experimento el 100% de la muestra, es decir los niños y niñas, se encuentran en el nivel de logro destacado.



Lo que obedece fundamentalmente a la capacidad que tienen los juegos verbales. Al respecto, afirma Palomino (2015) que los juegos verbales ponen énfasis en el carácter lúdico, creativo del lenguaje, en una actitud exploratoria de posibles significados. Los juegos verbales, valoran la lengua materna y la cultura oral de los niños y niñas. Además, estos poseen una función lúdica por ello son atractivos para los niños y niñas, ya que en esta etapa buscan divertirse y jugar, asimismo, los juegos verbales desarrollan el lenguaje oral porque se ejecutan en diferentes situaciones donde los niños tienen que hacer uso del lenguaje oral para comunicarse.

Por otro lado, en la dimensión 2 “Infiere e interpreta información de un texto oral” el CNEB describe a esta capacidad como la construcción del sentido del texto a partir de relacionar información explícita e implícita para hacer deducciones de una nueva información o completar alguna ambigüedad o vacío en ella. De esta manera poder interpretar el sentido del texto, los recursos verbales, no verbales y gestos. Para Flores (2014) Los juegos verbales en su tipología, juegos de comprensión verbal, dice que esta categoría ayuda al estudiante a comprender la información en un texto oral y por lo tanto inferir sobre ella.

Basada esta teoría se justifican los resultados obtenidos en esta dimensión que se describen de la siguiente manera, antes de la aplicación de los juegos verbales, al mayoría de los niño y niñas lograron en el pre test lograron puntuaciones que los ubicaron en el nivel de proceso en la dimensión 2 “Infiere e interpreta información del texto oral” con el 96% mientras que solo un 4 % se ubicaron en el nivel de logro, no obstante, al post test los resultados cambiaron significativamente, el 86% obtuvieron puntuaciones altas ubicándolos en el nivel de logro y el 14 % en logro destacado. Dando prueba científica de la eficacia de los juegos verbales en esta dimensión.



Con respecto a la dimensión 3 se ha logrado cambios significativos puesto que en la dimensión “Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada” los niños han obtenido puntuaciones altas al post test, 72% en el nivel de logro y 28 % como logro desatacado a diferencia del pre test que ubicaba a los niños en el nivel de proceso con un 98% siendo la mayoría de la población que presentaba dificultades en esta dimensión, al respecto los juegos para expresión oral según Pucuhuaranga (2016) contribuyen al desarrollo de un lenguaje coherente y cohesionado, que inicia desde las primeras habilidades lingüísticas como la expresión a través de gestos, gorgojoso a la expresión de ideas, siendo así los juegos verbales el imperativo estratégico para lograr desarrollar la capacidad de “Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada”.

Por otro lado, en la dimensión 4 “Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica” propone el currículo Nacional, que los estudiantes empleen variados recursos no verbales como gestos o movimientos corporales además de recursos para verbales como el tono de voz según la situación comunicativa para enfatizar o matizar significados y producir determinados efectos en los interlocutores. (MINEDU, 2016)

En ese sentido, Perez y Salmerón(2015) sostienen que la expresión oral es el acto de expresar, decir, aclarar, manifestar, representar, representación por palabra, estilo de lenguaje, las palabras o el lenguaje con que se expresa un pensamiento, frase, idea, modo de hablar o un particular modo o estilo de manifestar apropiadamente al asunto y al sentimiento en diferentes situaciones, asimismo indica el (MINEDU, 2015) que la espontaneidad de la expresión oral de los niños podemos reconocer la combinación de todos esos recursos: los niños “hablan con todo su cuerpo”. Sus miradas, sus sonrisas, sus manos, sus palabras, sus movimientos; todo ello junto es muestra de la identidad personal, del “estilo” de cada uno de nuestros niños.



De lo anterior mencionado, Palomino (2015) sobre los juegos verbales expresa que son un conjunto de actividades lúdicas, relacionadas con el sistema de signos lingüísticos orales orientadas al desarrollo de la capacidad de expresión oral en diferentes contextos, que permite la espontaneidad en el lenguaje y el uso de diversos recursos verbales y para verbales, por ende es justificado el resultado en la dimensión 4, el 100 % de los niños se ubican en el nivel de logro destacado puesto que hacen uso de palabras frecuentes, sonrisa, miradas, gestos, movimientos corporales al interactuar con otro interlocutor. Asimismo, dependiendo de su intención comunicativa: informar, pedir o convencer usan diversos volúmenes de voz, siendo así efectiva la aplicación de los juegos verbales, ya que en el pre test las puntuaciones eran del 72 % en logro y el 24% en proceso.

De la misma manera la eficacia de los juegos verbales se puede observar en la dimensión 5 “Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores” con un 76% de estudiantes ubicados en la valoración logro y el 24 % en logro destacado a diferencia del pre test, es decir, antes de aplicar el experimentos, el 28% en inicio, 52% en proceso y el 20 % en logro, esto debido a que además de que son niños de 3 años que están en una etapa en la que están iniciando sus procesos de socialización y reforzando sus habilidades lingüísticas, para el alcance de dichos resultados los juegos verbales de fantasía estimulan el proceso de intercambio de roles en una conversación, de manera alternada y dinámica, esto consecuencia de que el niño participa con espontaneidad para lograr su propósito comunicativo.

Según Flores (2014) los niños y niñas mejoran la expresión oral cuando se tiene que adaptar a ciertos diálogos, a través de la interacción social. Es por ello que los juegos verbales, como los de roles, permiten que los niños escuchen y participen en conversaciones, los cuentos, cumplen la misma función además de incitar a los niños a



realizar preguntas desde su curiosidad o interés y responder preguntas de forma coherente.

Así pues, los niños a través de los juegos verbales como los cuentos, los juegos de roles, las adivinanzas, los trabalenguas, las retahílas, etc. permiten que el niño comente lo que le gusta o lo que no le gusta, de razón de su posición crítica y pida aclaraciones cuando lo necesita siendo. Los juegos verbales aplicados al desarrollo de la dimensión 6 “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral”, reafirman lo que Bueno y Sanmartín (2015) señalan con respecto a los juegos verbales de que son altamente benéficos puesto que promueven la creatividad generando fluidez en la expresión oral, aumentan el vocabulario y favorecen el desarrollo cognitivo pudiendo así evaluar el contenido y forma de un texto oral.

De ahí que el resultado obtenido en la dimensión 6 demuestra la efectividad de los juegos verbales, el 92% se ubica en el logro de esta dimensión y el 8% en logro destacado, por el contrario, antes de la aplicación del experimento a los niños y niñas presentaban las siguientes puntuaciones: 52% en inicio, 44% en proceso y sólo el 4% en logro.

No obstante, el MINEDU, señala que el desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos. (MINEDU, 2016) dicho de otra manera, el desarrollo de cada competencia depende de la calidad de oportunidades de aprendizaje ofrezca el docente, por lo que la aplicación de los juegos verbales son altamente eficaces en el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” En consecuencia, los logros obtenidos difieren significativamente entre el pre test y el post test debido a que los juegos verbales elevaron el nivel de desarrollo de la competencias a un nivel alto.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos verbales como medio para desarrollar la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” fueron eficaces, porque los resultados del pre test se elevaron en el post test en un 92 % correspondiente al nivel logro y el 8% en el nivel de logro desatacado, esto después de haber aplicado los juegos verbales en talleres a los niños y niñas de 3 años; por tanto, se acepta la hipótesis planteada, lo que significa que los niños y niñas obtienen información del texto oral, infieren e interpretan información del mismo, además adecúan, organizan y desarrollan sus diálogos con coherencia y de forma cohesionada, usando recursos verbales y paraverbales estratégicamente, con el fin de interactuar con distintos interlocutores, para reflexionar y evaluar la forma, el contenido y contexto de un texto oral.

SEGUNDA: Los juegos verbales son altamente eficaces como medio de obtención de información de un texto oral en niños de 3 años de edad, porque los resultados del pre test se elevaron en el post test en un 100 % correspondiente al nivel logro desatacado; por tanto, se acepta la hipótesis planteada. Debido a que los niños y niñas de 3 años son capaces de recuperar información explícita de un texto oral ya que mencionan el nombre de los personajes de los cuentos, siguen indicaciones sencillas y cuentan con sus propias palabras los sucesos que más le impresionaron.

TERCERA: De la misma forma, los juegos verbales son altamente eficaces para desarrollar para inferir e interpretar la información debido a que existe diferencia significativa ($p=0.000$) entre las puntuaciones del pre test y el post test, por lo tanto, se acepta la hipótesis del investigador, debido a que



se evidenció que los niños y niñas pueden inferir las características, de los objetos, personas, personajes, cuentos y anécdotas orales.

CUARTA: Los juegos verbales son altamente eficaces como medio de desarrollo en la adecuación, organización y desarrollo del texto oral de forma coherente y cohesionada en niños de 3 años de edad, debido a que la efectividad de la estrategia evidenció que el 72% obtuvo el ponderado de logro, debido a que los niños expresan sus necesidades, emociones, interés y el 28% de los niños y niñas obtuvo un logro destacado ya que expresan necesidades, intereses, emociones y cuentan experiencias familiares de manera espontánea.

QUINTA: Asimismo, se concluye que los juegos verbales presentan alta efectividad en el desarrollo del lenguaje verbal y para verbal de forma estratégica, debido a que existe diferencia significativa ($p=0.000$) entre los resultados del pre test y el post test. Los niños y niñas emplean en sus diálogos palabras de uso frecuente, así como miradas, gestos, señas, sonrisas y diversos volúmenes de voz dependiendo de la intención comunicativa: convencer, agradecer y/o informar.

SEXTA: Los juegos verbales son eficaces para lograr la interacción estratégica de los niños de 3 años con distintos interlocutores evidenciando que el 86% de los niños se encontraron en un el nivel de logro puesto que Puesto que, a diferencia entre el inicio del experimento y la finalización del mismos, los niños y niñas participan en conversaciones, escuchan cuentos y en 14% de los niños obtuvo un logro destacado porque además de participar en conversaciones y escuchar también formulan preguntas sobre lo que les interesa saber.



SÉPTIMA: Finalmente, los juegos verbales también son eficaces en lograr la reflexión y evaluación de la forma, contenido y contexto de un texto oral, ya que el nivel de logro de desarrollo se elevó en un 72% por lo que podemos afirmar que los niños comentan lo que les gusta y les disgusta y el 28 % de niños se encuentra en el nivel de logro destacado, puesto que emiten opinión justificando su respuesta en base a sus experiencias.



VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 324 “Divino Niño Jesús”, se sugiere incluir en el proyecto Curricular Institucional el desarrollo de los Juegos verbales, como imperativo estratégico en el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” al ser herramienta de apoyo en el proceso educativo, por su eficacia demostrada en el estudio.
- SEGUNDA:** A los profesionales en educación inicial, optimizar el desarrollo de la capacidad obtiene información del texto oral, aplicando juegos verbales como los juegos de fantasía, de expresión oral y de fantasía, por considerarse una metodología activa y eficaz que responde al enfoque por competencias porque parte de situaciones reales del contexto además se recomienda adecuar los juegos al contexto de los niños y niñas.
- TERCERA:** Se recomienda a las docentes de educación inicial y profesionales afines, emplear los juegos verbales como los cuentos, rimas, juegos de palabras, para desarrollar la capacidad infiere e interpreta información del texto oral, ya que estos facilitan el proceso de descubrir, así como deducir relaciones de causa y efecto empleando preguntas de carácter reflexivo.
- CUARTA:** Se recomienda a los docentes y profesionales afines, aplicar los juegos de roles, para que los estudiantes puedan adecuar, organizar, y desarrollar el texto de forma coherente y cohesionada. Puesto que permiten que los niños puedan expresar experiencias de forma espontánea desarrollando sus ideas de forma coherente y cohesionada.
- QUINTA:** Así también se recomienda, a los docentes y profesionales afines, emplear los juegos verbales como las canciones, poesías, rimas, cuentos y para que



los niños y niñas desarrollen la capacidad de utilizar recursos verbales y paraverbales de forma estratégica, puesto que les permite interactuar oralmente usando gestos, mímicas, diversos volúmenes de voz.

SEXTA: De la misma manera se recomienda a los docentes aplicar los juegos verbales como el juego de roles y de fantasía como adivinanzas, juegos de palabras, cuentos y canciones, para desarrollar la interacción estratégica con distintos interlocutores para que los niño puedan interactuar estratégicamente con distintos interlocutores participar en conversaciones o escuchar cuentos, leyendas, relatos y además puedan formular interrogantes en base a su interés y también reflexionen y evalúen la forma, el contenido y contexto del texto oral para que comenten lo que les agrada o desagrada de un texto oral.

SÉPTIMA: Finalmente se recomienda a los bachilleres y profesionales afines, movilizar las capacidades de la competencia para el alcance del estándar del aprendizaje de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” empleando los juegos verbales.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M. (2015). *Los juegos verbales y su influencia en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 3 a 5 años de la Unidad Educativa Fiscomisional Cristóbal Colón de la parroquia Shell, cantón Mera, provincia de Pastaza* [Universidad Técnica de Amabato].
<https://doi.org/http://redi.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18021/1/MARY%20ACOSTA.pdf>
- Bembibre, C. (2011). *Definición ABC Tu diccionario hecho fácil*. Recuperado el 08 de Julio de 2020, de
<https://www.definicionabc.com/comunicacion/trabalenguas.php>
- Bueno, M. I., y Sanmartin, M. A. (2015). *Las rimas, trabalenguas y canciones como estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años de edad del centro infantil del buen vivir "Ingapirca", de la comunidad de Ingapirca de la Parroquia Santa Ana, Cue* [Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. <https://vdocuments.site/documents/rimas-577d3500de864.html>
- Burgos, P. (2019). *Aplicación de juegos verbales en la mejora de la fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la IE N° 1600 de la ciudad de Pacasmayo, año 2012* [Universidad Nacional de Trujillo].
<https://doi.org/https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/14488/Burgos%20Renteria%20Patricia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carbajal, K. (2013). *Diplomado en didáctica de comprensión de textos. Juegos verbales*. Recuperado el 08 de Julio de 2020, de
<https://es.slideshare.net/kathycarbajal52/microsoft-power-point-juegos-verbales-modo-de-compatibilidad>



- Cardenas, B., y Gomez, C. (2014). *El juego en la educación inicial*. Bogotá: Rey Naranja Editores.
- Carreón, H. M. (2019). *Aplicación de las rimas y trabalenguas infantiles como técnica en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 43 Ayaviri en el año 2018* [Universidad Nacional del Altiplano Puno]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/12767>
- Charaja, F. (2011). *El MAPIC en la metodología de la investigación*. Puno: Sagitario impresores.
- Condemarín, M., Galdames, V. y Medina, A. (1995). *Taller de lenguaje: Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito*. Santiago de Chile, Chile: Dolmen Ediciones S.A
- El comercio. (2017) *4 formas de ayudar a tu hijo a hablar más rápido*. Recuperado el 24 de julio del 2020 de <https://elcomercio.pe/viu/estar-bien/4-formas-ayudar-hijo-hablar-rapido-163177-noticia/>
- Flores, M. (2014). *Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el centro infantil de buen vivir "Carolina Terán" de Quito D.M. Propuesta alternativa* [Universidad de las Fuerzas Armadas]. <https://doi.org/https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/6189>
- Fritz, J. W. (2018) *Secuencia didáctica de los juegos verbales. Canciones* Recuperado el 09 de Julio de 2020, de <https://es.scribd.com/doc/37250770/Secuencia-didactica-Las-canciones-como-texto-literario>



- Fuentes, J. (2004). *Comunicación, estudio del lenguaje. Lenguaje y comunicación*. 33.
http://virtual.senati.edu.pe/pub/CD_TO/89001299_Lenguaje_y_Comunicacion.pdf
- Girona L. (2012). “*Cantos, rimas y juegos para desarrollar el lenguaje oral en niños y niñas del nivel inicial Jardín Infantil Planeta Niños*”. [Universidad Mayor de San Andrés].
<https://doi.org/https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/6635/T-2923.pdf?sequence=1>
- Gomez, M (2003). Adivinanzas: Un recurso didáctico para la enseñanza del lenguaje. *EDUCERE.6* (2), 430-43. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/356/35662010/>
- Gutiérrez, R. (2014). Interacción de los componentes del lenguaje oral en el proceso de aprendizaje de la lengua escrita. (Tesis doctoral). Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39868/1/tesis_gutierrez_fr esneda.pdf
- Gutierrez, M. P. (2015). *Juegos verbales y expresión oral en estudiantes del segundo grado de la institución educativa “Javier Heraud” de Huancán - Huancayo*. Recuperado el 09 de Julio de 2020, de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/2880/Gutierrez%20Lopez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. En *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- Huaman, V. D. (2013) *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. n° 201 de*



Capachica en el periodo 2018 Recuperado el 22 de Julio de 2020, de
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8630>

Jiménez, R. (2010). *Adquisición y desarrollo del lenguaje. Psicología del desarrollo en la etapa de educación infantil*, 101-120. Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3332436>

Mariotti, F. (2016). *Juegos y creación*. Mexico: Trillas.

Mayta, D., y Ramos, P. (2015). *Juegos Verbales Rimas Y Trabalenguas Como Estrategias De Aprendizaje, Para Estimular La Expresión Oral Y Corporal En Niños De 4 Años En La I.E.I. 320, Moquegua-2011. REVISTA CIENCIA Y TECNOLOGÍA - Para el Desarrollo - UJCM, 1(1), 31-39.*
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37260/rctd.v1i1.8.g5>

Menacho, B., y Yucra, F. M. (2019). *Estrategias de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial, Charcana, Arequipa, 2018.* [Universidad Nacional de San Agustín].
<https://doi.org/http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9190>

MINEDU. (2015) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Lima: Metrocolor S.A.

MINEDU. (2016). *Currículo Nacional*. Ministerio de Educación del Perú.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

MINEDU. (2017). *A jugar, aprender y disfrutar con adivinanzas, trabalenguas y refranes.* Recuperado de
[http://www.educando.edu.do/Userfiles/P0001%5CFile%5CA%20jugar,
%20aprende%20y%20disfrutar%20con%20adivinanzas,%20trabalenguas%20y.p
d](http://www.educando.edu.do/Userfiles/P0001%5CFile%5CA%20jugar,%20aprende%20y%20disfrutar%20con%20adivinanzas,%20trabalenguas%20y.pdf)



- MINEDU. (2019). *El lenguaje una contrucción constante en la vida cotidiana*, documento de trabajo Ugel 01, Lima Perú.
- MINEDU. (2020). “Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica (p. 75). [https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1364676/RVM N° 193-2020-MINEDU.pdf.pdf](https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1364676/RVM_N°_193-2020-MINEDU.pdf.pdf)
- Minera, A. L. de M., & Batres Contreras, M. E. (2008). *Guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años* [Universidad de San Carlos de Guatemala]. <https://doi.org/https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2015/10/Terapias-del-lenguaje-ejercicios-para-mejorar.pdf>
- Morote, P. (2010). *Juegos de lengua y literatura. Adivinanzas y trabalenguas. El Camino de Santiago: encrucijada de lenguas y culturas XLV Congreso Internacional de la AEPE, 187-203. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_45/congreso_45_18.pdf*
- Ñaupas, H., Valdivia Dueñas, M. R., Palacios Vilela, J. J., & Romero Delgado, H. E. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. En *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Número 9). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Palomino, C. K. (2015). *La Estrategia de juegos verbales y la expresion oral en los niños del 4º grado de educacion primaria,Area de Comunicacion de la Institucion Educativa “Francisco Lizarzaburu” del Distrito del Porvenir*. [Universidad Nacional de Trujillo]. En *Lexus* (Vol. 4, Número None). <https://doi.org/https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/3931/TESIS%20MAESTRIA%20CARMEN%20KARINA%20PALOMINO%20REYMUN>



DO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Pérez, P, y Salmerón, T. (2006). *Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación*. Revista Pediatría de Atención Primaria,8(32),111-125. Recuperado de <http://archivos.pap.es/files/1116-612-pdf/637.pdf>
- Perez, J., y Gardey, A. (2014). *Definiciones educativas para maestros de preescolar*. Recuperado el 08 de Julio de 2020, de <https://definicion.de/adivinanza/>
- Pucuhuaranga, N. (2016). *Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de Edad*. *Horizonte de la ciencia*, 6(11), 191–204. <http://167.114.2.69/index.php/horizontedelaciencia/article/view/345/361>
- Quispe, U. (2017). *Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016* Repositorio de tesis Universidad Peruana Unión. Recuperado el 06 de Julio de 2020, de <http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/881>
- Roque, E., y Vega, M. (2018). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los niños (as) bilingües de cinco años de edad en la I.E.I. N° 201 de capachica en el periodo 2018* [Universidad Nacional del Altiplano]. https://doi.org/http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8630/Roque_Quispe_Eva_Marleni_Vega_Luquequispe_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Santos, L. M., y Macedo, N. B. (2019). *Influencia Del Taller De Canto Infantil En El Desarrollo De La Expresión Oral De Los Niños De 3 Años De La I.E.I. Privada Cristo Rey Del Barrio Huayna Pucara De La Ciudad De Puno - 2018* [Universidad Nacional del Altiplano Puno]. En *Tesis*. <https://doi.org/http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11785/Santo>



s_Luz_Macedo_Nelly.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sucari, J., y Candia, G. (2019). *Desarrollo de la expresión oral a través de los juegos verbales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 795 Lampa Grande Central Pomata-2019* [Universidad Nacional del Altiplano].
https://doi.org/http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/13078/Sucari_Johana_Candia_Gliceria.pdf?sequence=1&isAllowed=y



ANEXOS

A. Tabulación de resultados del pre test

N°	NOMBRE	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9	ítem 10	ítem 11	ítem 12	ítem 13	ítem 14	ítem 15	ítem 16	ítem 17	ítem 18	ítem 19	ítem 20	pre test	
1	DANY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
2	CRISTOPHER	4	3	2	2	3	1	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	1	1	57
3	JACK	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	1	1	49
4	SOL	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	46
5	SHANELY	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	3	2	1	1	1	46
6	YAMILÉ	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	1	2	1	1	1	44
7	SAMIRA	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	49
8	DAYIRO	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	51
9	FAVIAN	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	2	1	2	2	51
10	GREMARY	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	3	2	1	2	2	48
11	JOSUE	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	3	2	1	2	2	48
12	FABIOLA	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	3	2	1	2	2	48
13	DYLAN	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	2	1	2	2	46
14	JAIR	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	2	1	2	2	46
15	LAILA	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	2	1	2	2	46
16	LUCIANA	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	2	1	2	2	46
17	JUAN DIEGO	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	2	1	2	2	46
18	ANDREA	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	1	2	2	45
19	LIA	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	46
20	MICKAELA	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	1	1	2	2	2	2	2	45
21	BRITHZY	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	1	2	2	2	2	2	2	46
22	FABRICIO	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	1	2	2	2	2	2	2	46
23	IVANA	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	3	4	1	2	2	2	2	2	2	42
24	EDYSON	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	4	1	2	2	2	2	2	2	45
25	IKER	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40

B. Tabulación de resultados del post test

N°	NOMBRES	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20	POST TEST	
1	DANY	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	78
2	CRISTOPHER	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	78
3	JACK	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	73
4	SOL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	72
5	SHANELY	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	72
6	YAMILÉ	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	72
7	SAMIRA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	71
8	DAYIRO	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	73
9	FAVIAN	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	70
10	GREMARY	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	70
11	JOSUE	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	68
12	FABIOLA	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	71
13	DYLAN	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	70
14	JAIR	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	71
15	LAILA	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	70
16	LUCIANA	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	72
17	JUAN DIEGO	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	70
18	ANDREA	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	69
19	LIA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	77
20	MICKAELA	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	72
21	BRITHZY	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	69
22	FABRICIO	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	68
23	IVANA	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	68
24	EDYSON	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	68
25	IKER	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	76



C. PRE TEST – POST TEST

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA COMPETENCIA “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA” – 3 AÑOS

(PRE TEST Y POST TEST)

- La presente ficha de observación tiene por objeto recabar información sobre el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” con respecto a sus dimensiones en niños y niñas de 3 años de edad; para poder medir la eficacia de los juegos verbales como estrategia.

Datos informativos:

Institución Educativa : _____

Edad del niño(a) : _____

Nombre del niño(a) : _____

Fecha de evaluación : _____

Pre - test

Post - test

Indicaciones: Marque con una (x) donde corresponda según su observación, teniendo en cuenta la siguiente escala de valoración.

4 = Siempre 3 = Algunas veces 2 = Muy pocas veces 1 = Nunca

ASPECTOS A EVALUAR		VALORACIÓN			
N°	Ítems	4	3	2	1
Dimensión 1: Obtiene información del texto oral					
1	Menciona el nombre de personas y personajes.				
2	Sigue indicaciones orales.				
3	Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.				
4	Menciona algunos hechos que le llamaron la atención.				
Dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto oral					
5	Deduce características de personajes, personas, animales y objetos de un texto oral.				
6	Deduce relaciones de causa y efecto.				
7	Interpreta las expresiones faciales que se le presenta.				
8	Interpreta gestos en una conversación.				
Dimensión 3: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada					
9	Expresa sus necesidades, emociones e intereses.				
10	Expresa espontáneamente algunas experiencias manteniéndose por lo general en el tema				



11	Expresa sus ideas con claridad.				
Dimensión 4: Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica					
12	Utiliza palabras de uso frecuente.				
13	Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales al interactuar con otro interlocutor.				
14	Utiliza diversos volúmenes de voz de acuerdo a su intención comunicativa.				
Dimensión 5: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores					
15	Escucha y participa en conversaciones.				
16	Formula preguntas desde su interés.				
17	Responde a lo que le preguntan de forma coherente.				
Dimensión 6: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral					
18	Comenta lo que le gusta y lo que no le gusta.				
19	Da razón de su posición crítica frente una situación que le agrada o desagrada				
20	Pide aclaraciones cuando lo necesita.				
Subtotal					
Total					

ESCALAS DE MEDICIÓN SEGÚN LA FRECUENCIA:

NIVELES DE LOGRO	PUNTUACIÓN
Logro destacado	80 - 72
Logro	71 - 60
En proceso	59 - 36
En inicio	35 - 24



D. Taller de aprendizaje

TALLER 1: ¿QUÉ HAY EN LA CAJA?

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	24-08-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de comprensión verbal.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | <ul style="list-style-type: none"> • Participa en adivinanzas al obtener información del texto oral, deduce las características a partir de lo que escucha e interactúa usando estratégicamente con distintos interlocutores. • Comenta lo que le gustó o disgustó de la actividad. |
|---|---|

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Empezamos la sesión virtual invitando a los niños a comentar como se sienten, luego les proponemos jugar a las adivinanzas. - Les invitamos a los padres de familia que acompañan en la sesión Zoom, a que puedan mostrarles la caja sorpresa. - Les invitamos a los niños a que nos puedan contar que creen que haremos con la caja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Celular • Cámara de video • Zoom • Caja con huecos a los costados



DESARROLLO

- Posteriormente los padres de familia en una caja ocultarán el objeto que les indicará en pantalla en formato texto, los niños con los ojos vendados usando su mano adivinarán que es.

- Caja con huecos a los costados
- Manzana
- Plátano
- Pelota
- Media

CIERRE

- Finalmente, invitamos a los niños a elegir un juguete y ocultarlo en la caja, y pedirle a la mamá o papá que pueda adivinar que es.
- Para cerrar el taller invitamos a los niños a comentar como se sintieron al realizar la actividad.

- Caja con huecos a los costados.
 - 1 juguete pequeño.
-



TALLER 2: “JUGAMOS CHARADA”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	26-08-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de comprensión verbal.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Participa en adivinanzas al obtener información del texto oral, deduce las características a partir de lo que escucha e interactúa usando estratégicamente con distintos interlocutores usando gestos, mímicas y movimientos corporales.</p> <p>Comenta lo que le gustó o disgustó de la actividad.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Empezamos la sesión virtual invitando a los niños a comentar como se sienten, luego les proponemos observar un video de un mimo, les pedimos que ellos adivinen que es lo que está haciendo. - Realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué está haciendo? ¿Cómo lo hace? ¿Cómo sabes qué hace? ¿Qué partes de su cuerpo está moviendo? ¿Por qué crees que no habla? 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Zoom • Video de mimo
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Posteriormente, les invitamos a convertirnos en mimos, les proponemos a los niños vestirse como ellos desean para tener un traje especial, luego extendemos la invitación para que compartan como se han vestido solo los que desean. - Seguidamente, jugamos a hacer movimientos sin utilizar palabras, por ejemplo: Imaginemos que estamos tendiendo la cama. Imaginemos que estamos 	<ul style="list-style-type: none"> • Vestuario • Video de mimo • Presentación PPT.



barriendo. Luego jugamos a adivinar las caras de emociones que hace la maestra.

- Finalmente invitamos a los padres a realizar también el juego, para que los niños puedan adivinar que está haciendo.

CIERRE

- Finalmente, preguntamos a los niños y niñas que les pareció el juego, para después invitar a cada niño pensar en alguien que está lejos y que extrañan mucho. Invitamos a que ellos puedan dar un mensaje de mimo usando el juego charada.

- WhatsApp
 - Plataforma virtual de videollamada que escogerá el niño.
-

TALLER 3: “ADIVINA ADIVINADOR O ADIVINADORA”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	28-08-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de comprensión verbal.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Participa en adivinanzas al obtener información del texto oral, deduce las características a partir de lo que escucha e interactúa usando estratégicamente con distintos interlocutores usando diversos volúmenes de voz.</p> <p>Comenta lo que le gustó o disgustó de la actividad.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Empezamos la sesión virtual invitando a los niños a comentar como se sienten, luego les proponemos escuchar una adivinanza y después les preguntamos cómo resolvieron la adivinanza.  <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las siguientes preguntas: ¿Cómo lo adivinaste? ¿Cómo es el conejo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Zoom • Presentación PPT

DESARROLLO

- Luego les presentamos a los niños una bola mágica virtual, para ello todos los padres de familia entregarán una varita mágica que moverán al decir “Bola mágica muéstranos la respuesta”
- Presentamos las adivinanzas dando señas de las adivinanzas con imágenes.

- Vestuario
- Video de mimo
- Presentación PPT.

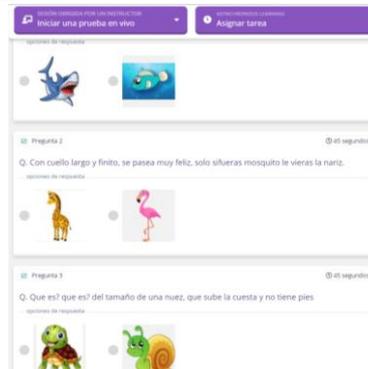


- Finalmente, preguntamos a los niños como se sintieron al adivinar y luego enviamos un juego de adivinanzas Quizzis, les pedimos a los padres de familia lean las indicaciones y los niños puedan inferir y deducir la respuesta.

- Quizzis

<https://quizizz.com/admin/quiz/5eb73ae108cb58001dcf3b4>

CIERRE





TALLER 4: “CREAMOS ADIVINANZAS”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	31-08-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL:	Juegos de comprensión verbal.
PROPÓSITO DEL TALLER:	Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.
ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Obtiene información de las imágenes, deduce las características a partir de lo que observa para responder a sus compañeros. Obtiene información de las imágenes, deduce las características a partir de lo que escucha para crear adivinanzas usando gestos, mímicas, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz.</p> <p>Comenta lo que le gustó o disgustó de la actividad.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA		
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Empezamos la sesión virtual invitando a los niños a comentar como se sienten, luego les pedimos a los padres que ingresen con una bolsa de mercado, en la cual tendrán, manzanas y plátanos. - Invitamos a los padres a realizar una adivinanza y los niños resuelven la adivinanza. - Posterior a ello, les preguntamos si quisieran hacer sus propias adivinanzas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Zoom
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - En el desarrollo, realizamos el proceso para crear adivinanzas. - Primera operación: Extrañamiento, Elegir un objeto, invitamos a los niños escoger un juguete y guardarlo en la bolsa y no mostrársela a nadie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juguete • Bolsa



-
- Segunda operación:
Asociación y comparación: Tomamos alguna característica del objeto elegido, pero que no lo defina en su totalidad.
Invitamos a los niños que den pistas de cuál es su juguete.
 - Tercera operación. Metáfora final. Debido al nivel de 3 años invitamos a finalmente realizar la pregunta ¿Qué será? ¿Qué será?

CIERRE

- Finalmente, preguntamos a los niños como se sintieron al crear su adivinanza, invitamos a dibujar su juguete favorito y hacer la adivinanza a su papá o mamá cuando regrese de su trabajo.
- Hoja
 - Plumones
 - Colores
-

TALLER 5: “JUGAMOS CON LAS PALABRAS”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	02-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de comprensión verbal.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | <ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones, usando palabras de uso frecuente, deduce características y menciona objetos que se relacionan con el grupo de palabras • Comenta lo que le gustó o disgustó de la actividad. |
|---|--|

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Empezamos la sesión virtual invitando a los niños a comentar como se sienten, luego les pedimos a los niños cierren sus ojos y cuando los abran observen lo que les presentamos.  <ul style="list-style-type: none"> - Les preguntamos ¿Qué observan? ¿Qué lugar es? ¿Qué hay en la cocina? ¿Es posible encontrar una pelota en el espacio de la cocina? ¿Por qué? ¿Por qué 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Zoom • Presentación PPT



	<p>un pantalón no puede estar en el mismo lugar de las cucharas?</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Posteriormente, invitamos a los niños a observar las imágenes del ppt y nombrar los que hay en la imagen.- Luego la maestra presenta una palabra de un espacio del hogar y los niños dirán que hay en ese lugar. Les decimos que a eso se llama juego de palabras. Ej.: Baño (papel higiénico, tacho, jabón, caño, wáter, etc.)	<ul style="list-style-type: none">• Presentación PPT.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none">- Finalmente, preguntamos a los niños como se sintieron al hacer un juego de palabras y les invitamos a realizar el mismo juego vía WhatsApp con audios.	<ul style="list-style-type: none">• WhatsApp



TALLER 6: “HOY ME CONVIERTO EN...”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	04-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de la expresión oral.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | Participa en conversaciones, usando palabras de uso frecuente, deduce características de los personajes, menciona el nombre del personaje. Comenta lo que le gustó de la actividad o le disgustó. |
|---|---|

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Empezamos la sesión virtual invitando a los niños a comentar como se sienten, luego les pedimos a los niños a ver la historia de Flor, un títere que quería convertirse en elefante. - Luego de observar el video les preguntamos ¿Qué pasó con Flor? ¿En qué se quería convertir? ¿Cómo lo hizo? ¿Qué utilizó para convertirse en elefante? ¿Te gustaría convertirte en algún personaje? - Dejamos que los niños y niñas de manera espontánea compartan en que desean convertirse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Zoom • Video de Flor quería ser elefante.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Posteriormente, invitamos a los niños a usar los materiales de su entorno, para convertirse en lo que ellos desean. - Luego invitamos a que los niños puedan compartir en que se convirtieron. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de la casa. • Telas • Gorros • Disfraces • Bolsas



	- Seguidamente los niños y niñas dibujarán su personaje y el lugar donde les gustaría que esté su personaje.	<ul style="list-style-type: none">• Máscaras• Temperas• Cartulina.
CIERRE	- Finalmente, preguntamos a los niños como se sintieron al convertirse en su personaje.	<ul style="list-style-type: none">• WhatsApp

TALLER 7: “SOY UN SUPERHÉROE Y COMPARTO MIS SUPERPODERES”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	07-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de la expresión oral.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Participa en conversaciones, usando palabras de uso frecuente, deduce características de los personajes, menciona el nombre del personaje. Comenta lo que le gustó de la actividad o le disgustó.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Empezamos la sesión virtual invitando a los niños a visualizar el video de la familia de los increíbles.  <ul style="list-style-type: none"> - Luego de observar el video les preguntamos ¿A quiénes vieron? ¿Cómo se vistieron? ¿Qué poder tenía el papá, mamá, hija, hijo y bebé? ¿Te gustaría tener un poder? ¿Qué poder le gustaría tener a mamá o papá? Invitamos a los papás a participar. - Dejamos que los niños y niñas de manera espontánea compartan el poder que desean tener. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Zoom • Video de los increíbles.



DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Posteriormente, invitamos a los niños junto con sus familias a que puedan elegir su vestuario, pero la indicación es que papá, mamá e hijo(a) deben tener la misma vestimenta.- Luego invitamos a las familias a compartir sus poderes y su nombre como super héroes, Ej.. Los veloces, los super amorosos, es importante que sea propuesta del niño.- Seguidamente, los niños realizarán un recorrido de super héroe atravesando las sillas de su comedor.	<ul style="list-style-type: none">• Materiales de la casa.• Prendas, máscaras, accesorios.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none">- Finalmente, preguntamos a los niños como se sintieron al convertirse en su personaje.	<ul style="list-style-type: none">• WhatsApp

TALLER 8: “AL TIRMO A GO GO”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	09-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de la expresión oral.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Participa en conversaciones, usando palabras de uso frecuente, deduce características de los objetos, animales, frutas y verduras</p> <p>Comenta lo que le gustó de la actividad o le disgustó.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Empezamos la sesión virtual invitando a los niños a escuchar sonidos diferentes. - Luego de escuchar los audios les preguntamos ¿Qué escuchaste? ¿Dónde se encuentra lo que escuchaste? - Posteriormente presentamos una ruleta virtual que en cada color tendrá un conjunto de sombras que los niños deducirán que son y luego decir el grupo de palabras que pertenecen al conjunto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Zoom • PPT





DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Posteriormente, invitamos a los niños a jugar el ritmo a go go- Para ello establecemos normas de participación: Debemos decir palabras diferentes a las de nuestro compañero, para ellos era necesario estar atentos. Al ritmo a gogo diga usted animales que viven en la granja. Al ritmo a gogo diga usted los colores que conoce. Al ritmo a gogo diga usted cosas que están en tu habitación.	<ul style="list-style-type: none">• Plataforma Zoom
CIERRE	<ul style="list-style-type: none">- Finalmente, preguntamos a los niños como se sintieron al convertirse en su personaje. Luego les invitamos a los niños a continuar jugando en familia.	<ul style="list-style-type: none">• WhatsApp

TALLER 9: “POESÍA, LAS MARIPOSAS”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	11-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos para mejorar la pronunciación.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | <p>Participa en conversaciones y escucha una poesía, expresa sus experiencias usando palabras de uso frecuente, deduce características de los objetos.</p> <p>Comenta lo que le gustó de la actividad o le disgustó.</p> |
|---|--|

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Empezamos la sesión virtual invitando a los niños a observar el video de bichos.  	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Zoom • PPT
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Luego preguntamos ¿Son iguales la mariposa y la hormiga? ¿En qué son diferentes? - Invitamos a los niños a crear mariposas con material reciclado y decorar como ellos deseen 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de la casa. • Témperas, pegamento.



- Presentación
Canva

- Posteriormente, invitamos a los niños a escuchar la poesía, sin embargo, usando a la poesía icono verbal permitimos que los niños puedan deducir que dice a través de la obtención explícita de información.



- Seguidamente usando la mariposa que crearon y realizando movimientos repetimos la poesía.

CIERRE

- Finalmente, preguntamos a los niños como se sintieron al crear su mariposa y recitar la poesía.

- WhatsApp

TALLER 10: “MOVEMOS EL CUERPO CON LAS RIMAS”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	14-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos para mejorar la pronunciación.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna

CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Participa en conversaciones y recupera información explícita de un texto oral, sigue indicaciones orales, menciona las características de los objetos o personajes usando palabras de uso frecuente en sus rimas y usa gestos o movimientos corporales al crear su rima.</p> <p>Comenta lo que le gusta o le disgusta partir de la experiencia de compartir rimas.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<p>- Invitamos a los niños y niñas a bailar una canción sobre el cuerpo.</p> <p>Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover</p>  <p>- Realizamos preguntas: ¿De qué trato la canción? ¿Qué partes del cuerpo movimos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Celular • Cámara de video • Zoom • Cuento virtual “Flor y las rimas”

DESARROLLO

- Luego nos visita virtualmente el oso cariñoso



- Sobre de imágenes
- Papelote
- Pegamento
- Témperas

- El osito en su bolsito nos trajo un sobrecito lleno de rimas que sus amigos los animales enseñaron.



- Jugamos con las rimas de los amigos del osito cariñosito.

CIERRE

- Para finalizar invitamos a los niños a compartir sus rimas dándoles a elegir si desean hacerlo ahora o enviar después a través de WhatsApp.
- Finalmente agradecemos la oportunidad de trabajo recordamos el propósito del día, y comprendemos la utilidad de lo que aprendimos hoy:
- Leer imágenes, compartir rimas nos ayudan a expresarnos mejor, hablar y pronunciar mejor las palabras.

- Cartel de rimas
- Paletas de las emociones.



TALLER 11: “JUGAMOS A LAS RIMAS”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	16-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos para mejorar la pronunciación.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Participa en conversaciones y recupera información explícita de un texto oral, menciona las características de los objetos o personajes usando palabras de uso frecuente, modulando sus tonos de voz.</p> <p>Comenta lo que le gusta o le disgusta partir de la experiencia de compartir rimas.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas a recordar las rimas corporales que hicimos en el taller anterior e invitamos que los niños compartan algunas que jugaron en casa para poder seguirla juntos. - Luego les invitamos a ver un cuento de rimas “Flor y las rimas” mediante la plataforma Zoom. - Realizamos preguntas: ¿De qué trato el cuento? ¿qué hizo Flor? ¿Qué es rima? ¿Te gustaron los juegos de Flor? - Posterior a ello les invitamos a los niños a conocer el propósito del día, Hoy realizaremos un juego similar al de flor ¿Qué haremos? ¿Qué necesitamos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Celular • Cámara de video • Zoom • Cuento virtual “Flor y las rimas”

DESARROLLO

- Luego desde la plataforma Zoom invitamos a los padres de familia a entregarle a su niño el sobre de imágenes que se necesitará para actividad.



- Sobre de imágenes
- Papelote
- Pegamento
- Témperas

- Recordamos algunas particularidades de las rimas como las palabras terminan con el mismo sonido.
- Posteriormente invitamos a los niños y niñas a crear sus rimas con las imágenes.

CIERRE

- Para finalizar invitamos a los niños a compartir sus rimas dándoles a elegir si desean hacerlo ahora o enviar después a través de WhatsApp.
- Finalmente agradecemos la oportunidad de trabajo recordamos el propósito del día, y comprendemos la utilidad de lo que aprendimos hoy:
- Leer imágenes, compartir rimas nos ayudan a expresarnos mejor, hablar y pronunciar mejor las palabras.

- Cartel de rimas
 - Paletas de las emociones.
-

TALLER 12: “JUGAMOS CON LAS TRABALENGUAS”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	18-09-2020

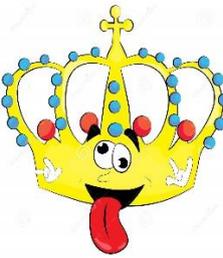
TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos para mejorar la pronunciación.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | <p>Participa en conversaciones y recupera información explícita de un texto oral, menciona las características de los objetos o personajes usando palabras de uso frecuente, modulando sus tonos de voz.</p> <p>Comenta lo que le gusta o le disgusta partir de la experiencia de compartir rimas.</p> |
|---|--|

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas a observar el video la reina lengua quiere jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Celular • Zoom
		
	<ul style="list-style-type: none"> - Luego jugamos con la reina lengua, a sacar la lengua, hacer sonidos y decir palabras que traban la lengua. 	



- Presentación canava

DESARROLLO

- Luego les presentamos el trabalenguas para repetir, al ser una sesión virtual compartimos solo dos.



- Luego juntos repetimos y luego en familia les pedimos que creen una rima con su nombre.

CIERRE

- Para finalizar invitamos a los niños a compartir sus trabalenguas con sus nombres.
- Plataforma zoom.

TALLER 13: “CREAMOS RETAHILAS”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	21-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos para mejorar la pronunciación.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | <p>Participa en conversaciones dando respuesta a lo que se le pregunta, expresa sus ideas apoyándose en gestos o movimientos.</p> <p>Comunica de manera verbal a quién le gustaría compartir su retahíla, al hacerlo adecúa y organizar las ideas que quiere comunicar.</p> |
|---|---|

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Invitamos a los niños y niñas a observar el video de la bruja Marujita canta retahílas.  <ul style="list-style-type: none"> - Luego les preguntamos ¿Qué les parecieron? ¿Saben alguna canción para jugar? 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Celular • Zoom • Video de la bruja marujita.

-
- Luego les invitamos a sacar su globo, les preguntamos ¿Qué podemos hacer con el globo?

- Presentación canva.
- Globo



DESARROLLO

- Les presentamos a los niños la retahíla de pinocho.



- Luego de jugar, terminamos cantando la misma retahíla, pero para jugar a la chapa – chapa con mamá. Cuando se diga pin uno pin dos, pin tres los niños darán vueltas hasta pin ocho y luego atraparan a su mamá.

CIERRE

- Para finalizar invitamos a los niños al jugar con las retahílas.

- Plataforma zoom.
-



TALLER 14: “CUENTO, EL ERIZO Y EL GLOBO”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	23-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de fantasía.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias, participen de conversaciones adecuando y organizando sus ideas empleando recursos verbales y paraverbales.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | <p>Participa en conversaciones escuchando un cuento, pregunta sobre lo que le interesa saber y da respuesta a lo que se le pregunta, expresa sus ideas apoyándose en gestos o movimientos.</p> <p>Comunica de manera verbal a quién le gustaría compartir el cuento, al hacerlo adecúa y organizar las ideas que quiere comunicar.</p> |
|---|--|

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niña se saludan, les preguntamos como están, qué hicieron hoy. - Les preguntamos si trajeron el globo y la aguja que les pedimos. - Le pedimos a las mamás que ellas agarren la aguja y jueguen con el globo. Esperamos a ver la reacción de los niños y preguntamos ¿Por qué no quieren jugar con el globo y la aguja? En caso no deseen jugar, en caso de que no digan nada, preguntamos ¿Por qué se reventó el globo? - Entonces les invitamos a los niños a escuchar el cuento de un animalito que tenia agujas en su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Celular • Zoom • Video del cuento Erizo

	<ul style="list-style-type: none">- Invitamos a los niños y niñas a sacar sus bolsitas de popcorn para que puedan ver el cuento del erizo y el globo.	<ul style="list-style-type: none">• Presentación canva.• Globo
DESARROLLO	 <ul style="list-style-type: none">- Antes del cuento preguntamos: ¿Cómo es ese animalito? ¿Sabes cómo se llama? ¿De qué tratará la historia?- Durante el cuento ¿Qué pasó? ¿Por qué hizo eso? ¿Qué harías tu?- Después del cuento Si tu fueras puercoespín, ¿qué harías? ¿Por qué se reventó el globo? ¿A quién pidieron ayuda? ¿Por qué le preguntaron al búho? ¿Qué harías para que el globo no se reviente? ¿Qué significa ser inteligente para ti?- Luego les invitamos a dibujar su parte favorita del cuento.	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none">• Al terminar su dibujo les decimos que piensen a quien le contarán el cuento.• Para finalizar les preguntamos como se sintieron en la actividad. Si les gustó o no el cuento.	<ul style="list-style-type: none">• Plataforma zoom.

TALLER 15: “UN CUENTO CLÁSICO, RICITOS DE ORO”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	25-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de fantasía.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias. Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias, participen de conversaciones adecuando y organizando sus ideas empleando recursos verbales y paraverbales.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna

CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de un texto oral Infiere e interpreta la información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Participa en conversaciones escuchando un cuento, pregunta sobre lo que le interesa saber y da respuesta a lo que se le pregunta, expresa sus ideas apoyándose en gestos o movimientos.</p> <p>Comunica de manera verbal a quién le gustaría compartir el cuento, al hacerlo adecúa y organizar las ideas que quiere comunicar.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niña se saludan, les preguntamos como están, qué hicieron hoy. Les mostramos en una presentación PPT 3 platos de diferentes tamaños y preguntamos ¿Cuántos platos tenemos? ¿De quienes serán sus platos? ¿Por qué son de diferentes tamaños? 	<ul style="list-style-type: none"> Laptop Celular Zoom Cuento ppt de Ricitos de oro



-
- Invitamos a los niños y niñas a sacar su plato de galletas para que puedan ver el cuento de Ricitos de Oro

- Presentación canva.
- Globo



DESARROLLO

- Antes del cuento preguntamos: ¿Qué ven ahí? ¿De qué tratará la historia?
- Durante el cuento ¿Qué pasó? ¿Por qué hizo eso? ¿Qué harías tu?
- Después del cuento Si tu fueras puercoespín, ¿Por qué Ricitos de Oro se fue a la casa de los osos? ¿Dónde estaban los osos cuando Ricitos entro a su casa? ¿Qué paso con la comida de los osos? ¿Por qué lloró el osito pequeño? ¿Qué opinas de lo que hizo Ricitos de oro? ¿Cómo se piden los favores? ¿Qué palabras mágicas puedes usar? ¿Por qué debemos pedir permiso?

CIERRE

- Finalmente invitamos a la familia a hacer un cartel con las palabras mágicas para tratarnos con amor y luego cada niño compartirá su cartel, el niño dará la propuesta y la mamá escribirá.
- Para finalizar les preguntamos cómo se sintieron en la actividad. Si les gustó o no el cuento.

- Papeles
 - Plumones
 - Plataforma zoom.
-



TALLER 16: “COMPARTIMOS UN CUENTO”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	28-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de fantasía.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias, participen de conversaciones adecuando y organizando sus ideas empleando recursos verbales y paraverbales.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | <p>Participa en conversaciones preguntando lo que le interesa saber y da respuesta a lo que se le pregunta, expresa sus ideas apoyándose en gestos o movimientos.</p> <p>Comunica de manera verbal a quién le gustaría compartir su cuento, al hacerlo adecúa y organizar las ideas que quiere comunicar.</p> |
|---|---|

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niña se saludan, les preguntamos como están, qué hicieron hoy. - Les mostramos en una presentación PPT les diremos que hoy crearemos un cuento juntos y al final lo compartirán con alguien especial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Celular • Zoom • Cuento en PPT de Pepito
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Les presentamos la historia de un niño llamado Pepito Había una vez un niño que comía muchos dulces, la mamá de Pepito le decía: Hijito no comas tantos dulces te pueden enfermar, pero Pepito no hacía caso. Hasta que un día se levantó de un gran dolor de estómago, su mamá tuvo que llevarlo al hospital y 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación canva del cuento. • Siluetas de caramelos • Música de fondo para el cuento.

cuando el doctor revisó el estado de salud de Pepito le dijo: Pepito comes muchas golosinas por eso te duele el estómago y también tus muelas, ahora tenemos que curarte y darte medicina para que estés mejor,

Pepito lloraba y lloraba de dolor, además por que no le gustaban las medicinas.

Llego a su casa triste y abrazó a su mamá, colorín colorado este cuento ha terminado.



- Preguntamos: ¿Por qué lloraba Pepito?
- Al terminar la historia les preguntas ¿Qué les pareció? ¿Les gustaría que cambiemos el final de la historia y creamos una nueva?
- ¿Qué debe comer Pepito para crecer? ¿Qué le diría el doctor? ¿Cómo se sentirá Pepito ahora?
- Al finalizar el cuento con ayuda de la presentación Ppt escogemos la mejor alternativa para cada hecho de la historia.



CIERRE

- Finalmente invitamos a los niños a responder nuevamente: ¿Qué les pareció ahora la historia? ¿Les gustó el final? ¿Por qué?
- Para finalizar invitamos a los niños y niñas a enviarnos un video contando un cuento que más les guste.

• WhatsApp

TALLER 17: “CANTAMOS CON AYUDA DE LAS IMÁGENES”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	30-09-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de fantasía.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias, participen de conversaciones adecuando y organizando sus ideas empleando recursos verbales y paraverbales.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna

CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de un texto oral Infiere e interpreta la información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Participa en conversaciones preguntando lo que le interesa saber y da respuesta a lo que se le pregunta, expresa sus ideas apoyándose en gestos o movimientos.</p> <p>Comunica de manera verbal como se sintió al cantar al hacerlo adecúa y organizar las ideas que quiere comunicar.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y niñas, luego les preguntamos a los niños y niñas como se sienten. Sacamos paletas de las emociones y al levantar les preguntamos si se sienten así o no. 	<ul style="list-style-type: none"> Paletas Zoom Video canción.

INICIO



- Posteriormente les invitamos a los niños y niñas un video sobre cómo podemos expresar nuestras emociones, podemos usar una canción para expresar lo que sentimos.



- Canción icono verbal virtual en ppt.

- Cantamos todos juntos y luego nos apoyamos de un material icono verbal.



- Finalmente, les pedimos a los niños que quieran cantar una canción.

DESARROLLO

CIERRE

- Para finalizar, les decimos a los niños y niñas que comenten como se sintieron.

TALLER 18: “CANTAMOS CON AYUDA DE LAS IMÁGENES”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	02-10-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de fantasía.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias, participen de conversaciones adecuando y organizando sus ideas empleando recursos verbales y paraverbales.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna

CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Participa en conversaciones preguntando lo que le interesa saber y da respuesta a lo que se le pregunta, expresa sus ideas apoyándose en gestos o movimientos.</p> <p>Comunica de manera verbal como se sintió al cantar al hacerlo adecúa y organizar las ideas que quiere comunicar.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los niños y niñas, luego les preguntamos a los niños y niñas como se sienten. - Después, invitamos a los niños a escuchar la canción “Muy fuerte suena mi tambor” 	<ul style="list-style-type: none"> • Paletas • Zoom • Video canción.
	<ul style="list-style-type: none"> - Les invitamos a ver la siguiente imagen, les preguntamos: ¿Qué está pasando en esa imagen? ¿Qué podemos usar para crear un tambor? 	



- Invitamos a los niños y niñas a crear su tambor y decorarlo como les guste, al terminar el tambor, probamos sonidos fuertes y suaves.
- Posteriormente cantamos todos juntos la canción.

- Canción
“Muy fuerte
suena mi tambor”

DESARROLLO



CIERRE

- Para finalizar, les decimos a los niños y niñas que comenten como se sintieron.

TALLER 19: “FESTIVAL DE CANCIONES”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	05-10-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de fantasía.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias, participen de conversaciones adecuando y organizando sus ideas empleando recursos verbales y paraverbales.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna
CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información de un texto oral • Infiere e interpreta la información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. | <p>Participa en conversaciones preguntando lo que le interesa saber y da respuesta a lo que se le pregunta, expresa sus ideas apoyándose en gestos o movimientos.</p> <p>Comunica de manera verbal su cuento mojado, al hacerlo adecúa y organizar las ideas que quiere comunicar.</p> |
|---|--|

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los niños y niñas, luego les preguntamos a los niños y niñas como se sienten. - Luego invitamos a los niños y niñas, a usar el spray de agua, les enseñamos el video del cuento mojado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Espejo, spray con agua • Siluetas de imágenes pequeñas de sus personajes favoritos.

DESARROLLO

- Luego les invitamos a los niños y niñas a crear su propio cuento mojado utilizando sus imágenes, para ello primero deberán mojar su espejo o ventana de la casa con el spray de agua, luego ir pegando las siluetas según creen su cuento.



- Siluetas del niño

CIERRE

- Para finalizar, les decimos a los niños y niñas que comenten como se sintieron.
-

TALLER 20: “FESTIVAL DE CANCIONES”

DATOS INFORMATIVOS:	
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:	IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
EDAD Y SECCIÓN:	3 AÑOS “A”
NUMERO DE NIÑOS:	6 a 7 niños
DIRECTORA:	Celia Apaza Castillo
PROFESORA DE AULA:	Claudia Alexa Mamani Choque
EJECUTORAS:	Pilar Norys Montesinos Solorzano Marithza Mollinedo Chura
FECHA:	07-10-2020

TIPO DE JUEGO VERBAL: Juegos de fantasía.

PROPÓSITO DEL TALLER: Los niños y niñas obtengan información del texto oral para que a partir de ello puedan realizar inferencias, participen de conversaciones adecuando y organizando sus ideas empleando recursos verbales y paraverbales.

ÁREA:	Comunicación
COMPETENCIA:	Se comunica oralmente en su lengua materna

CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información de un texto oral Infiere e interpreta la información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Participa en conversaciones preguntando lo que le interesa saber y da respuesta a lo que se le pregunta, expresa sus ideas apoyándose en gestos o movimientos.</p> <p>Comunica de manera verbal como se sintió al cantar al hacerlo adecúa y organizar las ideas que quiere comunicar.</p>

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESARROLLO	MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños y niñas, luego les preguntamos a los niños y niñas como se sienten. Luego invitamos a los niños y niñas, a usar la caja de sorpresa que prepararon para su presentación en al que se encuentran sus prendas favoritas, sus accesorios favoritos. 	<ul style="list-style-type: none"> Paletas Zoom Video canción.
		
	<ul style="list-style-type: none"> Primero les mostramos la canción icono verbal de las manitos. 	



DESARROLLO

- Invitamos a los niños y niñas a que puedan compartir sus canciones con sus compañeros y luego comenten que les apreció, como se vistieron.

- Canción del niño

CIERRE

- Para finalizar, les decimos a los niños y niñas que comenten como se sintieron.

E. VALIDACIÓN ESTADÍSTICA DEL TEST

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,982	,984	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1. Menciona el nombre de personas y personajes.	50,33	272,500	,804	.	,981
2. Sigue indicaciones orales.	50,44	273,278	,865	.	,981
3. Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	50,67	271,000	,737	.	,982
4. Menciona algunos hechos que le llamaron la atención.	50,89	265,361	,904	.	,980
5. Deduce características de personajes, personas, animales y objetos de un texto oral.	50,67	267,750	,979	.	,980
6. Deduce relaciones de causa y efecto.	51,11	262,361	,833	.	,981
7. Interpreta las expresiones faciales que se le presenta.	50,67	267,000	,864	.	,981
8. Interpreta gestos en una conversación.	50,78	263,694	,958	.	,980
9. Expresa sus necesidades, emociones e intereses.	50,56	269,028	,970	.	,980
10. Expresa espontáneamente algunas experiencias manteniéndose por lo general en el tema	50,56	270,278	,783	.	,981
11. Expresa sus ideas con claridad.	50,67	267,750	,979	.	,980
12. Utiliza palabras de uso frecuente.	50,44	267,528	,801	.	,981
13. Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales al interactuar con otro interlocutor.	50,33	274,500	,732	.	,982
14. Utiliza diversos volúmenes de voz de acuerdo a su intención comunicativa.	50,56	271,028	,894	.	,981
15. Escucha y participa en conversaciones.	50,44	272,528	,895	.	,981
16. Formula preguntas desde su interés.	50,78	264,194	,838	.	,981
17. Responde a lo que le preguntan de forma coherente.	50,44	271,778	,772	.	,981
18. Comenta lo que le gusta y lo que no le gusta.	50,56	264,778	,768	.	,982
19. Da razón de su posición crítica frente una situación que le agrada o desagrada	51,11	258,111	,950	.	,980
20. Pide aclaraciones cuando lo necesita.	51,33	258,000	,859	.	,981

F. APLICACION DEL PRE TEST



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA COMPETENCIA “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA” – 3 AÑOS (PRE TEST Y POST TEST)

- La presente ficha de observación tiene por objeto recabar información sobre el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” con respecto a sus dimensiones en niños y niñas de 3 años de edad; para poder medir la eficacia de los juegos verbales como estrategia.

Datos informativos:

Institución Educativa : IEI N°324 “Divino Niño Jesús”
Edad del niño(a) : 3 años
Nombre del niño(a) : Yamile Aeliz Chambilla Manzano.
Fecha de evaluación : 3 de Agosto del 2020.

Pre - test

Post - test

Indicaciones: Marque con una (x) donde corresponda según su observación, teniendo en cuenta la siguiente escala de valoración.

4 = Siempre 3 = Algunas veces 2 = Muy pocas veces 1 = Nunca

ASPECTOS A EVALUAR		VALORACION			
N°	Items	4	3	2	1
Dimensión 1: Obtiene información del texto oral					
1	Menciona el nombre de personas y personajes.	X			
2	Sigue indicaciones orales.	X			
3	Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.			X	
4	Menciona algunos hechos que le llamaron la atención.			X	
Dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto oral					
5	Deduca características de personajes, personas, animales y objetos de un texto oral.			X	
6	Deduca relaciones de causa y efecto.				X
7	Interpreta las expresiones faciales que se le presenta.			X	
8	Interpreta gestos en una conversación.		X		
Dimensión 3: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada					
9	Expresa sus necesidades, emociones e intereses.		X		
10	Expresa espontáneamente algunas experiencias manteniéndose por lo general en el tema		X		
11	Expresa sus ideas con claridad.			X	



Dimensión 4: Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica					
12	Utiliza palabras de uso frecuente.	X			
13	Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales al interactuar con otro interlocutor.	X			
14	Utiliza diversos volúmenes de voz de acuerdo a su intención comunicativa.		x		
Dimensión 5: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores					
15	Escucha y participa en conversaciones.		X		
16	Formula preguntas desde su interés.			X	
17	Responde a lo que le preguntan de forma coherente.			X	
Dimensión 6: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral					
18	Comenta lo que le gusta y lo que no le gusta.	X			
19	Da razón de su posición crítica frente una situación que le agrada o desagrada			X	
20	Pide aclaraciones cuando lo necesita.			X	
Subtotal		20	15	16	2
Total					53

ESCALAS DE MEDICIÓN SEGÚN LA FRECUENCIA:

NIVELES DE LOGRO	PUNTUACIÓN
Logro destacado	80 - 72
Logro	71 - 60
En proceso	59 - 36
En inicio	35 - 24

G. APLICACION DEL POST TEST



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA COMPETENCIA “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA” – 3 AÑOS (PRE TEST Y POST TEST)

- La presente ficha de observación tiene por objeto recabar información sobre el desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” con respecto a sus dimensiones en niños y niñas de 3 años de edad; para poder medir la eficacia de los juegos verbales como estrategia.

Datos informativos:

Institución Educativa : IEI N° 324 “Divino Niño Jesús”
Edad del niño(a) : 3 años
Nombre del niño(a) : Yamile Aeliz Chambilla Manzano
Fecha de evaluación : 2 de Noviembre del 2020

Pre - test

Post - test

Indicaciones: Marque con una (x) donde corresponda según su observación, teniendo en cuenta la siguiente escala de valoración.

4 = Siempre 3 = Algunas veces 2 = Muy pocas veces 1 = Nunca

ASPECTOS A EVALUAR		VALORACIÓN			
N°	Items	4	3	2	1
Dimensión 1: Obtiene información del texto oral					
1	Menciona el nombre de personas y personajes.	X			
2	Sigue indicaciones orales.	X			
3	Vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	X			
4	Menciona algunos hechos que le llamaron la atención.	X			
Dimensión 2: Infiere e interpreta información del texto oral					
5	Deduce características de personajes, personas, animales y objetos de un texto oral.	X			
6	Deduce relaciones de causa y efecto.		X		
7	Interpreta las expresiones faciales que se le presenta.	X			
8	Interpreta gestos en una conversación.	X			
Dimensión 3: Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada					
9	Expresa sus necesidades, emociones e intereses.	X			
10	Expresa espontáneamente algunas experiencias manteniéndose por lo general en el tema	X			



11	Expresa sus ideas con claridad.	X			
Dimensión 4: Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica					
12	Utiliza palabras de uso frecuente.	X			
13	Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales al interactuar con otro interlocutor.	X			
14	Utiliza diversos volúmenes de voz de acuerdo a su intención comunicativa.	x			
Dimensión 5: Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores					
15	Escucha y participa en conversaciones.	X			
16	Formula preguntas desde su interés.	X			
17	Responde a lo que le preguntan de forma coherente.	X			
Dimensión 6: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral					
18	Comenta lo que le gusta y lo que no le gusta.	X			
19	Da razón de su posición crítica frente una situación que le agrada o desagrada	X			
20	Pide aclaraciones cuando lo necesita.	X			
Subtotal		76	3	0	0
Total			79		

ESCALAS DE MEDICIÓN SEGÚN LA FRECUENCIA:

NIVELES DE LOGRO	PUNTUACIÓN
Logro destacado	80 - 72
Logro	71 - 60
En proceso	59 - 36
En inicio	35 - 24



A. CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 324

"DIVINO NIÑO JESÚS"

VILLA DEL LAGO

**CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE
PROYECTO DE TESIS**

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 324 DIVINO NIÑO JESÚS – PUNO, QUE SUSCRIBE.

HACE CONSTAR

Que, las señoritas **MOLLINADO CHURA**, Marithza con DNI N° 74097020 y **MONTESINOS SOLORZANO**, Pilard Norys con DNI N° 71920243, han realizado su proyecto de investigación de tipo experimental que lleva por título: **"LOS JUEGOS VERBALES Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI 324 "DIVINO NIÑO JESÚS" – PUNO 2020"**, a partir del 30 de julio hasta 5 de noviembre del año 2020.

Se expide la presente constancia, a solicitud de las interesadas para fines que estime por conveniente.

Puno, 08 de Diciembre del 2020



Celia Apaza Castillo
Prof. Celia Apaza Castillo
DIRECTORA
I.E.I. N° 324 "DIVINO NIÑO JESÚS"

TELEFONO: 051-774487 E: institucion 324@gmail.com



C. LISTA DE ESTUDIANTES

N° Orden	DNI	Apellidos y nombres	Género	Fecha de matrícula	Código de Estudiante	Estado Matrícula	Situación DNI	Com mat
1	79860026	ALCCA NINA, DANY ARON	M	02/03/2020	00000079860026	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
2	79910808	APAZA CRUZ, CRISTOPHER ADRIAN	M	02/03/2020	00000079910808	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
3	80753787	AYCAYA FLORES, JACK BRYAN	M	02/03/2020	00000080753787	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
4	79901910	CARRILLO SEGOVIA, SOL KRISTEL	F	02/03/2020	00000079901910	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
5	79958404	CHAGUA PACSI, SHANELY ASHLY DEL PILAR	F	02/03/2020	20102331600018	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
6	79864750	CHAMBILLA MANZANO, YAMILÉ AELIZ	F	02/03/2020	00000079864750	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
7	80019632	CHUCHULLO PINEDA, SAMIRA SONIA ELIZABETH	F	02/03/2020	00000080019632	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
8	79984625	COILA RAMOS, DAYIRO ALEXANDER	M	02/03/2020	00000079984625	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
9	79909256	FLORES JORGE, FAVIAN JESÚS	M	02/03/2020	00000079909256	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
10	79862621	FORAQUITA GUERRA, GREMARY YAMILA	F	02/03/2020	00000079862621	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
11	80067394	GONZALES COILA, JOSUÉ ISRAEL	M	02/03/2020	00000080067394	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
12	80073856	HUANCA RAMIREZ, FABIOLA ARIANA	F	02/03/2020	00000080073856	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
13	79645985	JAPURA INQUILLA, DYLAN THIAGO	M	02/03/2020	00000079645985	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
14	79901574	MAMANI CHIPANA, DYLAN JAIR	M	02/03/2020	00000079901574	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
15	80031845	MAMANI CORI, LAILA GABRIELA	F	02/03/2020	00000080031845	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
16	80049839	MARCA HUICHE, LUCIANA MARIA FERNANDA	F	16/04/2020	00000080049839	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
17	79998145	MAYTA PILCO, JUAN DIEGO	M	09/07/2020	00000079998145	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
18	79953444	POMACOSI MANSILLA, ANDREA GABRIELA	F	02/03/2020	00000079953444	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
19	79793930	RAMIREZ DURAND, LÍA ZILEY	F	04/05/2020	00000079793930	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
20	80096486	RAMOS PONCE, ANDYEIS MICKAELA	F	02/03/2020	00000080096486	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
21	79834373	SALAMANCA CCANA, BRITHSY DAYANA	F	17/04/2020	00000079834373	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
22	79903318	SERRUTO QUISPE, FABRICIO EDARD	M	02/03/2020	00000079903318	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
23	80104645	SUNI CONDORI, MAYRA DAYANA	F	02/03/2020	00000080104645	TRASLADADO	DNI VALIDADO	
24	79740847	SURCO CUSILAYME, ALICE IVANNA	F	02/03/2020	00000079740847	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
25	80099614	VACA QUISPE, EDYSON LIAM	M	02/03/2020	00000080099614	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	
26	79875982	VILLALVA CUTIPA, IKER MARIO	M	02/03/2020	00000079875982	DEFINITIVA	DNI VALIDADO	

D. EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



JUEGO VERBAL : Juego de roles

TALLER : “Hoy me convierto en...”

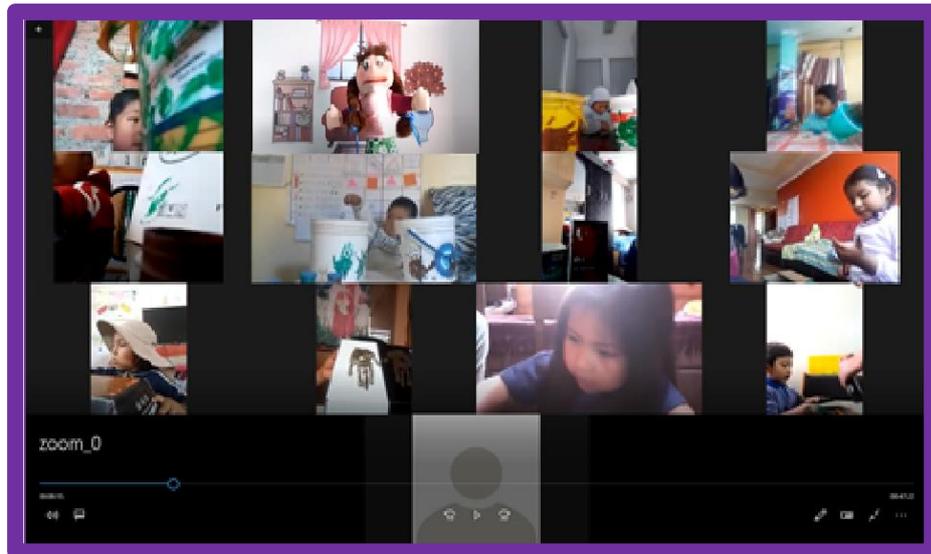
Los niños y niñas eligieron sus trajes para convertirse en el personaje que deseen para luego socializar.



JUEGO VERBAL : Juego de fantasía.

TALLER : “Compartimos un cuento”

Los niños y niñas usan un calcetín para escuchar un cuento, para después contar a la familia un cuento propio.



JUEGO VERBAL : Juego de fantasía

TALLER : “Cantando usando un instrumento musical”

Los niños y niñas convierten un balde en un instrumento musical, luego cantamos la canción “Muy fuerte suena mi tambor”



JUEGO VERBAL : Juego para mejorar la pronunciación

TALLER : “Movemos el cuerpo con rimas”

Los niños y niñas juegan con rimas corporales, para luego crear sus propias rimas.



JUEGO VERBAL : Juego de fantasía

TALLER : Un cuento clásico “Ricitos de oro”

Los niños y niñas a través del cuento “Ricitos de oro” Obtuvieron información explícita, realizaron inferencias, para interactuar con el narrador del cuento, adecuaron y organizaron su texto oral, usaron recursos verbales y paraverbales y comentaron los que más les gusto y disgusto sobre el cuento.