

Universidad Católica de Santa María
Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y
Humanidades
Escuela Profesional de Educación



**PROGRAMA VIRTUAL “CUENTA CUENTOS” PARA
DESARROLLAR LA COMUNICACIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS
DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 40675
GENERAL VELASCO ALVARADO DEL DISTRITO DE
CHIGUATA AREQUIPA - 2020**

Tesis presentada por la Bachiller:

Rojas Peralta, Alejandra Fabiola

Para optar el Título Profesional

Licenciada en Educación Inicial

Asesora: Dra. Arias Messa, Frigia Lucila

Arequipa – Perú

2023

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
EDUCACION
TITULACIÓN CON TESIS
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR

Arequipa, 27 de Octubre del 2021

Dictamen: 001190-C-EPE-2021

Visto el borrador del expediente 001190, presentado por:

2010801642 - ROJAS PERALTA ALEJANDRA FABIOLA

Titulado:

PROGRAMA VIRTUAL CUENTA CUENTOS PARA DESARROLLAR LA COMUNICACIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 40675 GENERAL VELASCO ALVARADO DEL DISTRITO DE CHIGUATA AREQUIPA- 2020

Nuestro dictamen es:


APROBADO

**3151 - HUARCA FLORES PAOLA
DICTAMINADOR**



**3219 - ANDIA GONZALES BRIZALDA GUADALUPE
DICTAMINADOR**



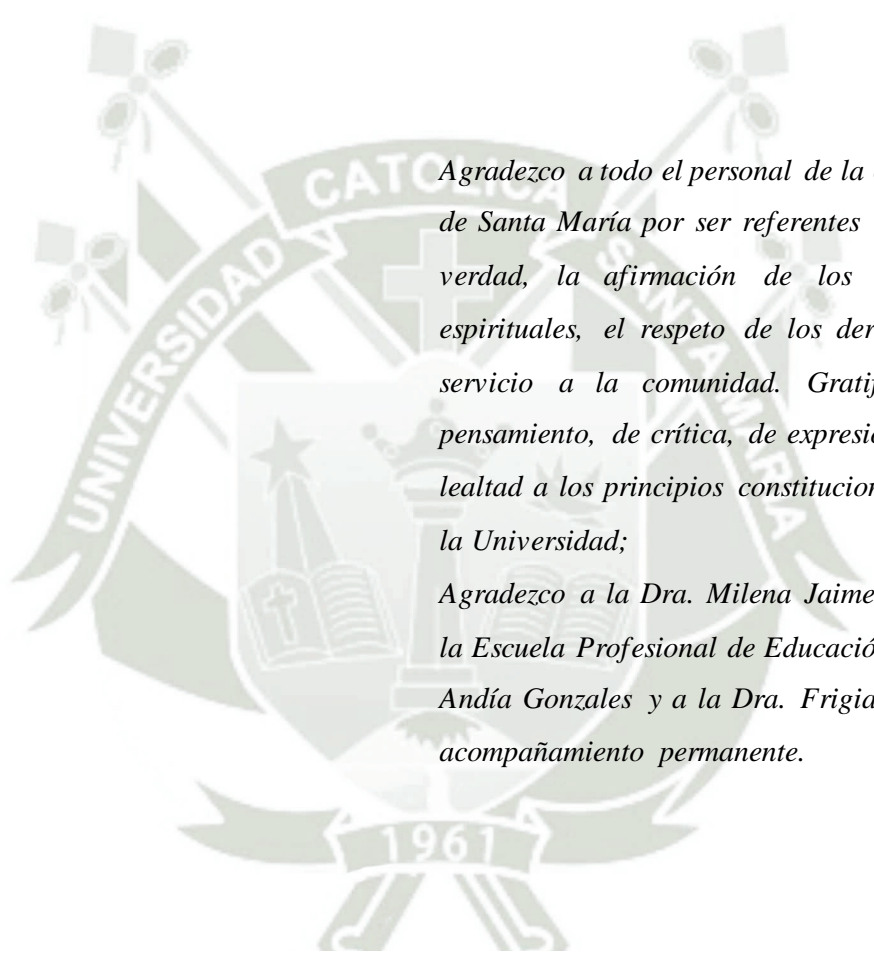


A la infancia que empieza a crecer en un contexto muy difícil de pandemia mundial, dando muestra de resiliencia, al estar presentes mediante la tecnología, al comunicarse oralmente, al expresarse con todo su cuerpo creciendo fuertes y seguros en la adversidad junto a su familia.

A mi familia, por hacer de mí lo que soy.

A mis padres, por su apoyo, amor, comprensión y por brindarme los recursos necesarios para poder estudiar. Gracias por sus consejos y palabras de aliento que me motivan a luchar por lo que quiero.

A Eduardo de Rivero Manrique, mi compañero de vida, por creer en mí y apoyarme incondicionalmente. Este logro también es tuyo.



Agradezco a todo el personal de la Universidad Católica de Santa María por ser referentes de la búsqueda de la verdad, la afirmación de los valores, morales y espirituales, el respeto de los derechos humanos y el servicio a la comunidad. Gratifico la libertad de pensamiento, de crítica, de expresión y de cátedra, con lealtad a los principios constitucionales y a los fines de la Universidad;

Agradezco a la Dra. Milena Jaime Zavala directora de la Escuela Profesional de Educación, a la Dra. Brizaida Andía Gonzales y a la Dra. Frigia Arias Messa por su acompañamiento permanente.



La familia inicia la práctica de la comunicación oral durante el juego y los diálogos espontáneos con las niñas y los niños, desarrollándose en el ejercicio cotidiano, siendo revalorizado en el nivel de Educación Inicial, como el primer espacio de educación formal, responsable de orientar el acceso a un código elaborado, usar oraciones, aprender cómo se inicia y finaliza una conversación, respetar los turnos para conversar, usar distintos tipos de respuestas, usar el lenguaje con distintos propósitos, entablar diálogos cada vez más fluidos en narraciones, descripciones y en explicaciones.

Coleman & Goldenberg

RESUMEN

La investigación tiene como objetivo general determinar el nivel de eficacia del Programa virtual “Cuenta cuentos” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado. Metodológicamente el estudio fue desarrollado a través de un diseño pre experimental. Se contó con una población de 18 niños y niñas matriculados, en quienes se aplicó la ficha de observación en la variable comunicación oral; el instrumento fue creado y validado a juicio de tres expertos. Se precisa que se aplicó, vía mensajería instantánea con WhatsApp, y/o video llamada y Google Meet, en familias con nivel de conectividad media. Asimismo, se desarrolló la variable independiente con la aplicación del Programa virtual “Cuenta cuentos”, aspecto importante que sirvió para desarrollar el presente trabajo de indagación remoto.

En referencia a los resultados, los datos fueron analizados y procesados haciendo uso de la estadística descriptiva e inferencial. En cuanto a las conclusiones, la investigación da cuenta que el programa virtual “Cuenta cuentos”, tiene un efecto positivo en el desarrollo de la comunicación oral en niños y niñas de 3 años, siendo comprobada a través de la prueba “*t*” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos en donde se obtuvo un “*t*” calculado superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05.

El nivel de variabilidad de la comunión oral, antes ($t= 12,5556$) y después ($t= 24,8333$) de la aplicación del programa de virtual “Cuenta cuentos”, tiene una diferencia de $t=12,2777$ puntos apreciándose ganancia media significativa entre el pre test y post test. De esta forma se comprueba hipótesis de estudio; la aplicación del Programa virtual “Cuenta cuentos” a través de WhatsApp y Google Meet, probablemente mejore significativamente el nivel de desarrollo de la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado.

Palabras clave: Programa, virtual, cuenta, cuentos y comunicación oral.

ABSTRACT

The general objective of the research is to determine the level of effectiveness of the virtual program "Storytelling" to develop oral communication in 3-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution 40675 General Velasco Alvarado. Methodologically, the study was developed through a pre-experimental design with the application of pre-test and post-test. There was a sample population of 18 enrolled boys and girls, in whom the data collection instrument called the observation record was applied in the oral communication variable for the pre-test and post-test; the instrument was created and validated in the opinion of three experts. It is specified that it was applied, via instant messaging with WhatsApp, and / or video call and Google Meet, in families with a medium level of connectivity. Likewise, the independent variable was developed with the application of the virtual program "Storytelling", an important aspect that served to develop this remote investigation work.

Regarding the results, the data were analyzed and processed using descriptive and inferential statistics. Regarding the conclusions, the research shows that the virtual program "Storytelling" has a demonstrative effect on oral communication in 3-year-old boys and girls, being verified through the Student's "t" test for comparison of two sample means for homogeneous data where a calculated "t" was obtained higher than the value of the table at a level of 0.05.

The level of variability of oral communion, before ($t = 12.5556$) and after ($t = 24.8333$) of the application of the virtual "Storytelling" program, has a difference of $t = 12.2777$ points, appreciating gain significant mean between pre-test and post-test. In this way, the study hypothesis is verified; the application of the virtual program "Storytelling" through WhatsApp and Google Meet, probably significantly improves the level of development of oral communication in boys and girls of 3 years of the Initial Educational Institution 40675 General Velasco Alvarado.

Key words: Virtual, program, telling, stories, and oral communication.

INTRODUCCIÓN

La comunicación oral como quehacer humano establece el intercambio de mensajes en diferentes entornos que influyen en las acciones, relaciones y decisiones de las personas. La comunicación oral es una necesidad innata del infante, desde que nace muestra interés por expresarse con su entorno inmediato. Su madre y las personas significativas que lo atienden son sus primeros interlocutores que interactúan cotidianamente a favor de una comunicación oral pertinente. La eficacia se aprecia al contar diversos cuentos acompañados de tecnología, propiciando el gusto por los avances de la ciencia de manera amigable en el contexto de trabajo remoto vivenciado en estos últimos tiempos, convirtiéndose en un medio para seguir aprendiendo y no una barrera que disminuya su atención por la comunicación oral.

En el presente escenario, se presenta la investigación denominada Programa virtual “Cuenta cuentos” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata Arequipa - 2020. La investigación tiene como objetivo general, determinar el nivel de eficacia del Programa virtual “Cuenta cuentos” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años.

Para un mejor ordenamiento, la investigación se encuentra estructurada en tres apartados, a continuación, se detalla cada uno de ellos:

El Capítulo I, lleva como título **Planteamiento Teórico**, donde se desarrolla el objeto de estudio, los conceptos básicos, antecedentes investigativos, terminando con el perfeccionamiento de la hipótesis, variables e indicadores de estudio.

El Capítulo II, denominado **Diseño técnico y ejecución de la recolección de datos** precisa la técnica e instrumento seleccionado en la investigación, así como el campo de verificación y las estrategias de la recolección de datos.

El Capítulo III, designado **Resultados**, contempla el estudio de información por variable e indicadores de estudio, seguidamente se aprecia las conclusiones, sugerencias y el plan mejora que se encuentra en los anexos de la investigación.

Se destaca que los anexos constituyen un soporte valioso en la investigación, sirviendo de directriz en todo momento, puesto que contiene el proyecto de investigación, diversas fórmulas utilizadas para la obtención de datos, matrices generales y evidencias fotográficas que permiten apreciar el contexto de estudio en toda su extensión.

ÍNDICE

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I.....	2
PLANTEAMIENTO TEÓRICO.....	2
1. Objeto de estudio	2
1.1.Objetivo general.....	3
1.2.Objetivos específicos	3
2. Conceptos básicos	3
2.1.Comunicación oral	¡Error! Marcador no definido.
2.1.1. Expresión verbal	6
A.Expresa ideas espontáneamente	7
B.Expresa necesidades después de escuchar un texto	7
C.Expresa oralmente emociones básicas	9
2.1.2. Recupera información explícita de un texto oral	9
A.Recupera el nombre de personas	10
B.Rescata el nombre de personajes	10
C.Sigue indicaciones	11
D.Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron	11
E.Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron.....	12
2.2. Programa curricular de Educación Inicial y la comunicación oral	12
2.2.1. Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna	14
2.2.2. Desempeños de los niños y niñas de 3 años en base a la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.	15
2.3. Programa de “Cuenta cuentos”	16
2.3.1. Sentimentales.....	16
2.3.2. Costumbres.....	19
2.3.3. Fantásticos	19
2.3.5. Ciencia ficción	20
2.4. Entornos virtuales generados por las TIC.....	21
3. Antecedentes investigativos.....	23
4. Hipótesis, variables e indicadores	27

CAPÍTULO II	28
DISEÑO TÉCNICO Y EJECUCIÓN DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS	28
1. Técnicas e instrumentos de verificación	28
1.1. Técnica	28
1.2. Instrumento	28
1.3. Programa experimental virtual	29
2. Campo de verificación	30
2.1. Ámbito geográfico	30
2.2. Unidades de estudio	30
2.2.1. Criterios de inclusión y exclusión de la muestra	30
2.3. Ubicación Temporal	30
3. Estrategias de la recolección de datos	30
CAPÍTULO III	31
RESULTADOS	31
1. Estudio de información por variables y/o indicadores	31
1.1. Resultados del pre test y pos test por subindicadores, indicadores y variable	32
CONCLUSIONES	63
SUGERENCIAS	64
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
ANEXOS	68
ANEXO N° 1 MODELO DEL INSTRUMENTO	69
ANEXO N° 2 MATRIZ DE DATOS	147

Tabla N° 1 Expresa ideas espontáneamente.....	33
Tabla N° 2 Prueba t para medias emparejadas	35
Tabla N° 3 Expresa necesidades después de escuchar un texto.....	36
Tabla N° 4 Prueba t para medias de dos muestras emparejadas	38
Tabla N° 5 Expresa emociones básicas	39
Tabla N° 6 Prueba t para medias de dos muestras emparejadas	41
Tabla N° 7 Expresa verbalmente.....	42
Tabla N° 8 Prueba t para medias de dos muestras emparejadas	43
Tabla N° 9 Recupera el nombre de personas	44
Tabla N° 10 Prueba t para medias de dos muestras emparejadas	46
Tabla N° 11 Rescata el nombre de personajes	47
Tabla N° 12 Prueba t para medias de dos muestras emparejadas	49
Tabla N° 13 Sigue indicaciones	50
Tabla N° 14 Prueba t para medias de dos muestras emparejadas	52
Tabla N° 15 Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron.....	53
Tabla N° 16 Prueba t para medias de dos muestras emparejadas	55
Tabla N° 17 Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron	56
Tabla N° 18 Prueba t para medias de dos muestras emparejadas	58
Tabla N° 19 Recupera información explícita de un texto oral.....	58
Tabla N° 20 Prueba t para medias de dos muestras emparejadas	60
Tabla N° 21 Variable: Comunicación oral.....	61
Tabla N° 22 Prueba de hipótesis para medias de dos muestras emparejadas.....	62

Figura N° 01 Expresa ideas espontáneamente	33
Figura N° 02 Expresa necesidades después de escuchar un cuento	36
Figura N° 03 Expresa oralmente emociones básicas	39
Figura N° 04 Expresa verbalmente	42
Figura N° 05 Recupera el nombre de personas	44
Figura N° 06 Rescata el nombre de personajes	47
Figura N° 07 Sigue indicaciones	50
Figura N° 08 Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron	53
Figura N° 09 Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron	56
Figura N° 10 Recupera información explícita de un texto oral	59
Figura N° 11 Variable: Comunicación oral	61

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. Objeto de estudio

La coyuntura actual de pandemia por enfermedad por coronavirus, no ha sido impedimento para que se continúe desarrollando con pertinencia la comunicación oral en niños y niñas de la primera infancia, tampoco la imperiosa barrera de contacto vivencial en aulas tradicionales del nivel de Educación Inicial. El presente contexto logró optimizar diversas aplicaciones de mensajería instantánea y utilización de herramientas de tecnología de información y comunicación para crear cuentos virtuales es por ello que la presente investigación lleva como enunciado “Programa virtual ‘Cuenta cuentos’ para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata Arequipa - 2020”.

La investigación corresponde al campo de las Ciencias Sociales, al área de Educación y línea de Comunicación Integral. Tiene como variable dependiente la comunicación oral, la cual se dimensiona en dos indicadores; el primer indicador, denominado: Se expresa verbalmente, tiene tres subindicadores: Expresa ideas espontáneamente, expresa necesidades después de escuchar un texto y expresa oralmente emociones básicas. El segundo indicador, denominado: Recupera información explícita de un texto oral, tiene cinco subindicadores: Recupera el nombre de personas, rescata el nombre de personajes, sigue indicaciones, cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron y cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron. La investigación es de nivel pre-experimental, aplicada en campo virtual.

Los argumentos anteriores permitieron el planteamiento de una interrogante principal ¿Qué nivel de eficacia tendrá el Programa virtual “Cuenta cuentos” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado? Seguida de dos interrogantes secundarias ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la comunicación oral, con relación a expresarse verbalmente en niños y niñas de 3 años, **antes y después de** aplicar el Programa virtual “Cuenta cuentos” en la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la comunicación oral, en relación con recupera información explícita de

un texto oral en niños y niñas de 3 años, **antes y después** de aplicar el Programa virtual “Cuenta cuentos” en la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado?

En tal sentido, las interrogantes planteadas dieron lugar a los siguientes objetivos:

1.1. Objetivo general

Determinar el nivel de eficacia del Programa virtual “Cuenta cuentos” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado.

1.2. Objetivos específicos

Identificar el nivel de desarrollo de la comunicación oral, con relación a expresarse verbalmente en niños y niñas de 3 años, antes y después de aplicar el Programa virtual “Cuenta cuentos” en la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado.

Precisar el nivel de desarrollo de la comunicación oral, en relación a recupera información explícita de un texto oral en niños y niñas de 3 años, antes y después de aplicar el Programa virtual “Cuenta cuentos” en la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado.

2. Conceptos básicos

2.1. Comunicación oral

La variable comunicación oral, se podrá comprender adecuadamente, si se inicia una separación de conceptos y de esta manera, primero tenemos que entender qué es Comunicación, entendiéndosele como la realización entre seres humanos, atendiendo a un proceso sistémico donde se interrelacionan e interactúan dos o más personas haciendo uso del mismo código para poder entenderse y comprenderse. (Cruz, 2011)

En este proceso, suele caracterizarse por una interrelación no solo de los agentes actuantes y/o hablantes, sino también de elementos en común: un mensaje, canal, referente, situación; generalmente ubicados en el interior de un mismo contexto que sea común para los interlocutores. Hay que recalcar que, en una comunidad comunicativa, cada uno de los interlocutores tiene una variedad de situaciones particulares (pensamientos, vivencias, experiencias, reglas, principios, ideologías,

creencias, credo, etc.), esta los hace distintas de las demás, es probable que existan estructuras coexistentes o coincidentes, entre los miembros de un grupo sociolingüístico determinado. Esto conduce a un mejor y mayor dinamismo y vigor en el acto comunicativo; por lo tanto, la comunicación es *per se* un acto dinámico, resolutivo, enérgico, en el que los sujetos interactúan, entran en contacto, cada uno con su forma de pensar y ser, es una confluencia de mentes y realidades. (Hernández, 2002)

En segundo lugar, nos acercaremos al término Oral, la misma que hace referencia a expresiones con palabras habladas y no escritas (Ross, 2012).

Aquellos términos que se producen a través del habla, de la articulación de las palabras castellanas, de nuestro código común.

Definidos los términos, Comunicación y Oral, por separado; los unimos para poder entender de manera global lo que se debe comprender por “Comunicación oral”, fusionadas las palabras, se entiende como una habilidad yuxtapuesta a elementos visuales como estímulo que destinamos al receptor o público, de esta manera, se provocará un impacto propicio en nuestra interacción de mensajes a través del contacto visual y auditivo. (Fonseca, 2011)

En el proceso de una comunicación oral se considera la emisión de información o mensaje, a través de un comunicador (emisor), la cual provocará una reacción/respuesta al mensaje o información que fue recibida por el comunicando (Receptor). Al referirse de la comunicación oral resulta indispensable tener en cuenta el carácter social que tiene todo idioma o lengua, asimismo, y al contexto histórico en el cual se manifiesta. De igual forma, es posible introducirse al análisis retórico del mensaje, acercándonos al tiempo pasado, en un juego de ida y vuelta que tenga como meta entender su valor en el presente. (Torres y Luchessi y Pedernera, 2005)

Al considerarse el carácter social de las lenguas, se puede distinguir el lugar de encuentro, de interacción, de cooperación, que tienen todos los individuos que comparten esa lengua.

A lo largo de la vida del hombre, la comunicación oral se ha ido perfeccionando y está presente en acciones e interacciones humanas: cotidianamente utilizamos el lenguaje para narrar, expresar, decir, demostrar, manifestar, explicar, describir, argumentar, contar, entender, comprender, defenderse, entre otras acciones. En la escuela se le brinda mayor atención, distinta y específica para su desarrollo. Para alcanzar el logro de las competencias de comunicación oral en los estudiantes, se debe

ser conscientes del desarrollo y los cambios constantes en los hábitos y costumbres de la sociedad y en los medios de comunicación, la *mas media* que vienen revolucionando la vida común y cotidiana de los seres humanos, especialmente en el ámbito urbano. (Gauquelin, 1992)

La comunicación oral, considerándosele una interacción propia del ser humano constituye el intercambio de información y mensajes dados en distintos contextos y a través de diversos medios que influyen en las acciones, conexiones y decisiones de los individuos. Considerando que el Perú es un país pluricultural y multilingüe, el respeto incondicional de la lengua materna como primera forma de comunicación durante los primeros años es un aspecto fundamental en la evolución y desarrollo de la interacción comunicativa del niño.

La lengua es un sistema de signos vivo que, a través de su uso como facultad propia del ser humano, la usamos habitualmente en diversas situaciones y así debemos aprender a utilizarla. La comunicación oral nace como una necesidad en el niño desde el inicio a la vida. Tiene un interés innato por expresarse con su entorno inmediato, en el contexto que lo rodea. La madre, el padre, familiares y las personas que lo atienden directamente son sus primeros interlocutores. Incluso, aunque no habla, reconoce las palabras de su madre que viene a ser el primer nexo con su identidad cultural dado que ella expresa la cosmovisión de la cultura a la que pertenece.

Durante los primeros meses de vida, el neonato, inicia su desarrollo de identificación de determinadas personas y objetos, va emitiendo sonidos diversos, (llamados balbuceos, generalmente), repetidamente con las ansias del interactuar comunicativo con su entorno. Paulatinamente, conforme desarrolla sus órganos de articulación y crece, va cimentando sus propias elaboraciones, y se da el inicio del habla a su manera; luego, fortalece su atención y escucha activa, provocando la incorporación del lenguaje del adulto y el aprendizaje de nuevas palabras permitiéndole el mejoramiento de su comunicación con los demás.

Desde su nacimiento, los niños tienen la urgente necesidad de intercambiar comunicación con los demás, con su entorno, lo que los lleva a descubrir en su interacción con el adulto, fundamentalmente, el valor de la palabra y su enorme potencial comunicativo; surgen sus primeras manifestaciones de expresión oral como el llanto, el grito, el gorgojeo y el balbuceo, que se convierten en una forma de comunicar sus estados de ánimo, sus necesidades e intereses. El neonato hasta los nueve meses, explora, indaga, descubre lo que es capaz su aparato fonador al producir

sonidos y ruidos, que son utilizados para expresar sus estados de ánimo, sus necesidades e intereses a quien lo cuida. (Cairney, 2002)

Se puede calcular que entre los nueve y dieciocho meses, hay un acelerado ejercicio de emitir sonidos (fonemas), y el niño está dedicado con mucho empeño a escuchar para lo que se expresa en su contexto para identificar con certeza las palabras que usa, principalmente, su madre o quien lo atiende. En el desarrollo de esta etapa, el niño está comprendiendo el vínculo que existe entre los sonidos de las palabras o frases orales y los objetos que representan, es decir, está logrando el desarrollo básico de lo que se denomina la representación simbólica conceptual. Más adelante, desde los dieciocho y hasta los treinta y seis meses (3 años) el niño desarrolla rápidamente, una comprensión básica y fundamental de su lengua materna. Se da cuenta y comprende las intenciones que los demás le expresan. Se concentra y da mayor atención al ritmo de las entonaciones al preguntar, pedir o saludar; asimismo, empieza a observar las acciones y reacciones que tiene el habla en los interlocutores.

2.1.1. Expresión verbal

La expresión verbal implica acciones que nos permite desarrollar la habilidad comunicativa del ser humano, puesto que, a partir de ella, se emplean recursos verbales con mayor claridad, fluidez, coherencia y persuasión. Por otro lado, se debe considerar que mediante esta se logra describir y explicar hechos, sentimientos, ideas y vivencias, a través de diálogos, conversaciones y el uso de estructuras morfosintácticas inherentes a ella; siendo un elemento básico para la convivencia humana. (Hope, 2010)

La expresión verbal, dado que existe una relación inmediata con el uso del lenguaje, es de suma importancia conocer que su adquisición y uso es parte del proceso del desarrollo evolutivo del ser humano, acompañadas con la adquisición de aquellas habilidades lingüísticas que le facilitarán interacción comunicativa.

En cambio, la expresión verbal oral o simplemente expresión oral, es una capacidad específica y una de las más importantes en la vida del niño para incorporarse en el desarrollo del lenguaje, mencionado. La expresión oral es un instrumento de comunicación, y una de principales en el uso del lenguaje; tiene fines como organizar, describir su entorno y su pensamiento, que le permite al ser humano conocer el mundo que lo rodea e interpretarlo; por otro lado, considera

que la lengua le permite realizar otras actividades como: agradecer, saludar, ordenar, quejarse, expresar sentimiento, manifestar opiniones, negar, afirmar, etc.; se le considera un instrumento para relacionarnos y comunicarnos. (Alcoba, 2000)

La expresión oral, no solo es una capacidad para interrelacionarse entre unos y otros, el mismo niño se da cuenta que puede influir en los demás, está atento a lo que sucede y procura, a través del habla, ayudar a comprender su mundo físico y perceptivo, en esta última mención se puede identificar como la necesidad del ser humano, al escucharse a sí mismo y razonar sobre sus propias ideas, pensamientos y decisiones, fundamentalmente, cuando es compartido con las demás personas cercanas a su entorno social; además, busca expresar su individualidad y su afirmación ante sus sentimientos. (Garvery, 2007)

A. Expresa ideas espontáneamente

Tanto en el hogar como en la institución educativa, el fortalecimiento de la formulación de ideas, como capacidad de expresión de mensajes orales será permanente, allí los infantes se comunicarán dando a conocer libremente sus ideas. Por ello, se debe brindar estímulos variados y continuas oportunidades para establecer momentos de diálogo permanente, practicar la escucha activa tanto entre sus pares como con los adultos, asimismo, se debe comentar e intercambiar ideas sobre lo que se escucha. Por lo tanto, el uso de un lenguaje adecuado ayudará paulatinamente al desarrollo de formas más adecuadas de interacción con los demás, es decir, a generar y promover ideas que establezcan relaciones amicales, afectuosas y de respeto mutuo con otros; a resolver conflictos por medio del diálogo. Esto coadyuvará a que exprese ideas, en la vida familiar, escolar y comunal, preparándose así para ejercer y disfrutar con libre albedrío, más adelante, del derecho de opinión. (Hope, 2010)

B. Expresa necesidades después de escuchar la lectura de un texto

Existe una urgente necesidad del niño y niña en expresar lo que siente y piensa, expresiones comunicativas fundamentales para la vida del ser humano. Desde que se nace, se muestran motivaciones e interés por establecer una interacción comunicativa con las personas cercanas a

nosotros. Se torna importante tomar en cuenta que, en el proceso del desarrollo y fortalecimiento de la comunicación, los niños¹ no entran abruptamente al reconocimiento y uso del lenguaje oral, sino que, mediante el desarrollo fisiológico de su cuerpo y la interrelación con otras personas, irán descubriendo el placer del “diálogo”, “de la comunicación”, “de la expresión oral” con el otro y el placer de darle sentido a esas expresiones de interacción con los demás.

Desde su primer año de nacido, se puede observar que el niño incrementa su repertorio de palabras, los mismos que le permitirán comunicarse de forma verbal, además de gestual, con sus pares y los adultos que lo rodean. A partir de los dos años, el niño empezará a utilizar expresiones temporales (teniendo en cuenta el tiempo) y espaciales (teniendo en cuenta el lugar). Posteriormente surgirá el aprendizaje de las palabras por oposición y la manipulación del lenguaje como expresión lúdica: hace monólogos mientras juega, se distrae y juega con los sonidos de las palabras, vocaliza permanentemente, entre otras actividades.

A partir de los 3 años y en lo sucesivo, sus necesidades de expresión del niño se tornan más convencionales, es decir, tiene un mejor acercamiento con la forma de comunicación verbal de los adultos que lo rodean con frecuencia y de los que están en su entorno. Por ejemplo: trata de contar lo que le pasó, recuerda y comenta un cuento que le han leído, entre otros.

Junto con la comunicación verbal se acompaña de la no verbal, nunca desaparece, constituye un soporte importante de lo que se dice cuando se habla. Del mismo modo, cuando un niño nos habla, no solo se comunica con su voz, sino también con su cuerpo, sus gestos y su mirada. El niño, al comunicarse con sus pares u otras personas le demandará al niño salir de sí mismo, es decir, se involucra en el diálogo con el otro, se descentra para aprender a comprender a los demás y, de igual manera, se mira desde su propia mirada y se muestra empático. (Castedo, 2001)

¹ Se utilizará el término “niño” para hacer referencia a ambos sexos (niño y niña) tanto en singular como en plural, con el debido respeto que se merece la igualdad de género.

C. Expresa oralmente emociones básicas

En el ciclo II del área de Educación Inicial, como parte de las actividades permanentes del aula, se tomará en cuenta los momentos donde los niños, por decisión propia, seleccionan lecturas de su preferencia.

Los textos seleccionados nos proporcionarán momentos de lectura donde los pequeños lectores sean motivados al intercambio de ideas, opiniones, sentimientos e intereses; acciones que se lograrán manifestar dando a conocer su expresión espontánea acompañada de emociones básicas, de esta forma, en el proceso de escuchar un cuento, la docente validará las expresiones de los niños lo que les ayudará a conectarse con sus sentimientos y a tener una mejor disposición para aprender nueva información.

2.1.2. Recupera información explícita de un texto oral

A través del uso del lenguaje, se permite recuperar información explícita de un texto oral a las personas y poder socializar, transmitir sus pensamientos y aprender. Para que las niñas y los niños se apropien del lenguaje verbal, es necesario el intercambio social, tanto en el hogar, como en las diversas instituciones o programas de Educación Inicial como en otros espacios que permitan su socialización.

Las niñas y los niños desarrollan y fortalecen habilidades durante el uso del lenguaje oral, lo utilizan para recuperar información explícita de un texto oral, de esta forma ponen de manifiesto sus necesidades básicas y urgentes, experiencias y sentimientos en una variedad de espacios formales e informales. (Weigel, Martín & Bennet, 2005)

Durante la lectura de un cuento se produce la recuperación de información explícita de un cuento, actividad que debe ser el ejercicio cotidiano del aula de Educación Inicial, como primer espacio de educación formal; es la responsable de orientar el acceso a un código elaborado, de recuperación y uso de oraciones, con distintos propósitos, entablar diálogos cada vez más fluidos en narraciones, descripciones y/o en explicaciones. (Coleman & Goldenberg, 2009)

El desempeño, Recupera información explícita en textos orales, como, personajes, lugares, hechos, está relacionado con el comprende textos sobre temas

diversos, identificando información explícita; interlocutores conocidos en una situación comunicativa, de esta manera, organiza sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso cotidiano.

A. Recupera el nombre de personas

Durante su primera infancia, los niños y niñas están en proceso de formación, desarrollo y fortalecimiento en relación a la comunicación y expresión oral, por lo tanto, la forma en cómo se les habla a los infantes, tiene que ver con las palabras que decimos y cómo la pronunciamos, los gestos de nuestro rostro, la mirada, sonrisa y la actitud y posición corporal. En el este espacio, contexto y momento, los niños van aprendiendo que cada uno tiene un nombre y pertenece a una familia que tiene características propias. En la institución educativa empezará una interacción con los demás niños a quienes conocerá y tendrá nuevos amigos, pares, confidentes donde esta interrelación permanente les permitirá, posteriormente, recordar a cada par, amigo y personal de la institución por sus nombres, sin ningún tipo de distinción de raza, credo o nivel social. De esta manera, surgirá la noción de individualización, el ser diferente, donde reconocerá que cada persona tiene un nombre y quiere ser llamada por su mismo nombre o de una forma particular. Por ejemplo, un niño se llama Óscar Alberto, pero en su casa le dicen “Óscar” o, simplemente “Beto”, y a él le gusta que lo llamen así. Se respeta su decisión y debemos llamarlo como a él le gusta que lo llamen. (Coffin, 2014)

Se recomienda llamar a cada uno de los niños por su nombre, asimismo, cuidar que todos los demás niños hagan lo mismo con sus compañeros. Se constituirá una buena práctica para poder recuperar el nombre de personas que se encuentran en su entorno inmediato, para luego recuperar los nombres de diversas personas que son parte de una historia en particular.

B. Rescata el nombre de personajes

En las sesiones programadas se realizan actividades diarias, ejecutadas por la docente del nivel de Educación Inicial, aquellas que específicamente sirven para el desarrollo de la comunicación oral, se encuentra la literatura infantil, allí los niños y niñas escuchan variedad de cuentos que traen relatos

con diversos personajes significativos que durante el continuum del relato realizan acciones que influyen en los niños trayendo como consecuencia el desarrollar diversas expresiones, emociones que son una forma de rescatar el nombre de los personajes. Asimismo, el adulto de manera significativa acompaña y está atento a las manifestaciones orales de los niños a través de gestos, posturas, su tono y verbalizaciones. (Martínez, 2014)

C. Sigue indicaciones

El niño, durante la lectura, manifiesta su lectura activa y sigue indicaciones orales recordando lo escuchado. Esto sucede, cuando los niños y la docente están en el momento de lectura en la biblioteca infantil; escenario que permite que los estudiantes recuerden, rescaten y organicen información de diversos textos orales; asimismo, identifiquen la información más importante, expuesta por el hablante y escoge lo que le parezca relevante según el tema.

Otras acciones que realiza el niño es la agrupación y reordenación de la información en unidades coherentes y significativas, que va relacionando lo que escucha con lo que ya conoce, es decir, activa sus saberes previos y relaciona con los nuevos. Los niños se irán convirtiendo en lectores competentes si tienen oportunidades para poder elegir un texto según el propósito, siempre con las indicaciones y guía del adulto, de esta manera se denota el disfrutar, buscar información, aprender y seguir indicaciones. (Reggio, 2012)

D. Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron

Aun siendo pequeños, los niños pueden establecer vínculos afectivos con los textos literarios, en prosa o en verso, y lo hacen con agrado, los estímulos significativos son de vital importancia. Algunas veces se sienten identificados con los personajes o las circunstancias y, sin saberlo conscientemente, empiezan a compartir las inquietudes o las expectativas de los personajes del relato; en otras ocasiones, porque la historia les parece graciosa; o, porque relacionan la melodía de las palabras con alguna sensación agradable; también cuando se les propone situaciones que los hacen soñar. Cuando el niño se interrelaciona con lo literario, modelan su

sensibilidad, su empatía y, a la larga, también su criterio, su gusto. Poco a poco se van identificando con el capital cultural al que acceden, encuentran sus gustos y pueden elegir, y de cierta forma se vuelven sus representantes y dicen con palabras propias sucesos que más le gustaron. (Blakemore, 2011)

E. Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron

La selección de textos no determina los gustos de las personas, mucho menos de los niños. Ninguna selección de textos es infalible. Siempre existe la posibilidad que aquellos textos seleccionados no motiven ni generen una conversación, un diálogo no solo con el texto mismo sino también con sus pares amigos, compañeros u otras personas; y de que, por el contrario, las conexiones que los niños hagan a partir de sus lecturas, sus ideas y opiniones, se agoten muy pronto y lleguen a expresar que “no les gusta”. Sin embargo, cuando se genera en el aula, una lectura que le interese, con situaciones donde los niños tengan oportunidades genuinas de opinar en la medida de sus posibilidades orales sobre lo que acontece, sobre lo que hacen, lo que observan, escuchan, se va desarrollando integralmente la comunicación oral acompañada por la expresión.

Las docentes tienen la oportunidad de crear o aprovechar situaciones en las que se necesite opinar sobre la lectura, cuando toca el momento de elegir un cuento que todos quieran escuchar.

La docente pregunta si quieren escuchar el cuento determinado y no todos los niños están de acuerdo. Entonces se puede aprovechar el momento para que algún niño explique por qué le gusta el cuento y otro explique por qué no. La experiencia de haber escuchado el cuento permite que los niños conversen sobre lo que les agrada y lo que no. (Bullón, 2003)

2.2. Programa curricular de Educación Inicial y la comunicación oral

Como se dijo anteriormente, la comunicación oral surge como una necesidad vital de los seres humanos y puedan interrelacionarse. Durante sus primeros años de vida, en el interactuar permanente con el adulto, los niños y las niñas se comunican progresivamente, empiezan el transcurrir de una comunicación gestual a otra donde

surgen las interacciones verbales que van adecuándose a la situación comunicativa pertinente llevada a cabo en diferentes contextos. La experiencia enseña que a través de la interacción del niño con los diversos tipos de textos escritos, irán descubriendo el ser capaces de disfrutar las historias que se les presenta y acceder a información, envueltos de sentimientos e interrogantes que poco a poco conocerán, entre otras actividades. Es el momento en que los niños se preguntan por las marcas escritas, presentes en su entorno, cuando de pronto, surge el interés por conocer el mundo escrito y, al estar en contacto sostenido con él, los niños descubren y toman conciencia de que no solo con la oralidad se pueden manifestar ideas y emociones, sino que también pueden ser plasmadas por escrito en un papel, una computadora o un celular.

Se resalta que el marco teórico y metodológico, son los que orientan la enseñanza y aprendizaje, proceso educativo, guían el desarrollo de las competencias relacionadas con la comunicación oral, en el marco del enfoque comunicativo, la mismas que procura el desarrollo de las competencias comunicativas que sirven para los usos y prácticas sociales del lenguaje situados en contextos socioculturales distintos. Siendo su punto de partida el uso del lenguaje para comunicarse con los demás, lo hace estrictamente comunicativo. En este proceso de comunicación, los estudiantes empiezan a comprender y producir tanto textos orales como escritos. No se pierde el punto de vista sociocultural, considerando que sus usos y prácticas del lenguaje se les sitúan en contextos sociales y culturales específicos. (Condemarín, 2012)

El lenguaje oral y escrito adoptan características propias en cada uno de esos contextos y generan identidades individuales y colectivas. Debido a esto, se debe tomar en cuenta cómo se usa el lenguaje en diversas culturas, teniendo en cuenta, su momento histórico y sus características socioculturales. Más aún, en un país multilingüe y multicultural, como el nuestro, donde se hablan cuarentaisiete lenguas originarias, además del castellano.

Asimismo, el área contempla la reflexión sobre el lenguaje teniendo en cuenta su uso, no solo como un medio para aprender en los diversos campos del saber, sino también para crear o apreciar distintas manifestaciones literarias y desenvolverse en distintas facetas de la vida, lo que considera el impacto de las tecnologías en la comunicación humana. De este modo, se asegura la apropiación integral del lenguaje de distinto tipo textual, formato y género discursivo, con diferentes propósitos y situaciones variadas, en diversos soportes, como los impresos, audiovisuales y digitales, entre otros. Considera las prácticas sociales del lenguaje, porque es muy

conocido que la comunicación no es una actividad aislada, sino que se produce cuando las personas interactúan entre sí unas con otras al participar en la vida social y cultural. Dada la diversidad de cultural de nuestro entorno, las interacciones producen que el lenguaje se use de diferentes modos para construir sentidos pertinentes en los textos. (MINEDU, 2016, pág.110)

2.2.1. Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna

Durante su permanencia en los servicios educativos de Educación Inicial, los niños transitan por diferentes momentos de la jornada diaria (juego en sectores, juego libre, refrigerio, recreo, momentos de cuidado, actividad autónoma), estos se convierten en oportunidades adecuadas para que se expresen libremente sin el temor de ser corregidos o sancionados y donde son acompañados por un adulto que los guía, escucha y acoge sus ideas. Por otro lado, es importante que los niños de 3 a 5 años participen de otros espacios como las asambleas, en las cuales pueden hablar progresivamente de forma más organizada, por ejemplo, levantando la mano para intervenir, escuchando en silencio al otro o esperando su turno para intervenir. También es relevante que tengan oportunidades para realizar entrevistas, a través de las cuales formulan preguntas, confrontan sus ideas, argumentan, llegan a conclusiones. En todas estas situaciones, es el docente quien escucha atentamente a los niños e interviene de forma pertinente con preguntas que los ayuden a ampliar información sobre aquello que no es entendido. De esta manera, se genera un clima de seguridad, confianza y libertad que favorece los intercambios verbales entre los mismos niños y de los niños con el docente.

En el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Obtiene información del texto oral; Infiere e interpreta información del texto oral; Adecúa, organiza y desarrolla el texto oral de forma coherente y cohesionada; Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica; Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

El estándar de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, se evidencia al culminar el segundo ciclo.

A continuación, se describe: 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 paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/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, 2015, p.115).

2.2.2. Desempeños de los niños y niñas de 3 años en base a la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

Cuando el niño se comunica oralmente en su lengua materna, se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II y realiza desempeños como los siguientes:

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. Ejemplo: Un niño dice a la docente: “No me quiele dal dompecabezas”, moviendo la cabeza en señal de negación. 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.

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. Deduce características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos y rimas orales.

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 (MINEDU, 2016, p.118).

2.3. Programa de “Cuenta cuentos”

El desarrollo del Programa de “Cuenta cuentos”, está formulado a partir de 22 cuentos creados de tipo, sentimental de costumbres, fantásticos, históricos y de ciencia ficción, creados virtualmente en base a la problemática encontrada en comunicación oral de los niños y niñas de 3 años. A continuación, teóricamente se desarrollará el soporte de cuentos infantiles didácticos. Según Bortolussi (2015) “El cuento infantil didáctico, nos acerca a enseñanza de la vida cotidiana, los que servirán para el desarrollo con pertinencia dentro de una determinada sociedad” (p 65).

De esta manera, los cuentos no sólo son entretenimiento, también son aprendizaje. El cuento didáctico, educativo producido por los docentes teniendo como base al desarrollo de competencias para niños es un ejemplo de ello (Castedo, 2001).

2.3.1. Sentimentales

Un cuento sentimental o romántico es una narración breve cuyo tema principal es el amor que aflora entre dos seres humanos, hecho que tiende a cumplirse al final del relato. Hay ocasiones en que se puede tratar de un amor simple, sencillo sin dificultades y complicaciones; pero, en otros casos, hay cuentos donde el amor triunfará sólo después de que los amantes venzan múltiples obstáculos que se presentan con la intención de dificultar la consecución de ese amor. (Alarcos, 2006)

Sin embargo, la producción de un cuento romántico puede ir más allá que una simple o complicada unión entre dos amantes, ya que puede liberarse de ese amor terrenal y resaltar, por ejemplo, los empeños de alguien por conquistar la libertad o por luchar por algún otro noble empeño.

La corriente romántica, llamada Romanticismo, como movimiento literario, prioriza a los sentimientos como reacción revolucionaria contra el racionalismo, la ilustración y el clasicismo. Para Hernández (2002), afirma “El Romanticismo da un protagonismo máximo a la autonomía del yo frente a la universalidad de la razón, de allí que se da importancia al uso de la fantasía y la proyección sentimental” (p 35).

Esa forma de ser de lo romántico hace que se tenga más atención por lo singular frente a lo normalizado.

El cuento romántico habla desde el yo por lo que se caracteriza por una gran subjetividad, proyectando aspectos íntimos y personales.

Al referirse a los cuentos románticos no nos referimos únicamente a aquellas historias que nos hablen de amor y enamorados, sino que es una corriente dónde se exponen las emociones humanas. Durante la creatividad literaria surgen un abanico de posibilidades tan amplio, que puede distinguirse diferentes enfoques y temáticas de estos cuentos, encasillados desde románticos de amor, hasta románticos de aventura, pasando por los cuentos románticos humorísticos, fantásticos, moralistas, etc. (Anderson, 2002)

Para Beltrán (2007) precisa “Existen las peculiaridades específicas fundamentales de los cuentos románticos como ser una narración sencilla y breve, lineal sin subtramas, la tendencia a la emoción sobre la razón” (p.142), el instinto sobre la lógica, manifestación de ilusiones y deseos; al mismo tiempo miedo y desesperación, orientación a la igualdad y equidad, sobre la percepción religiosa o patriótica, además de estar fuertemente inspirados en las fuerzas de la naturaleza, y dar gran importancia a este punto, la descripción de los paisajes y ambientaciones naturales suelen cobrar importancia, con expresión del ego en plenitud. Para elegir el tema de cuento romántico, se deberá especificar el texto que se toma por asunto o materia de una peroración.

Según Blanes (2007) precisa que “El asunto que desarrolla un cuento romántico, por ejemplo, el amor, la violencia, la adolescencia, es considerado el principal sobre el cual se centrará la atención de una determinada obra artística, y será considerada como el tema de la misma” (p78).

Para el desarrollo de la invención de los protagonistas en un cuento romántico, su génesis deberá partir de la creación de un personaje creíble, que sea parte de una realidad; de esta forma, el personaje literario para el cuento romántico, podría ser la imagen de una amiga, un familiar, una persona famosa o, incluso, el mismo creador. Si el autor toma como modelo en alguien que conoce personalmente, tendrá la ventaja de conocer cómo reaccionará ante determinadas situaciones, lo cual te facilitaría muchas cosas. (Ballesteros, 2002)

Conocer el aspecto físico del personaje ayuda, talla, contextura, color del cabello, ojos, largo del cabello, forma, rizado, ondulado, lacio. También averiguar en Internet rostros, buscar fotos en revistas. Esto ayudará a tener una fuerte perspectiva visual del aspecto de tu personaje literario. La experiencia es fundamental muchas veces.

Esto ayudará para consignar otros detalles suyos, tales como, amigos, metas, familia. No debe ser un temor hacerlo más humano. Hay que retratarlo con debilidades, defectos y temores. Es recomendable asegurarse de conocer al personaje antes de escribir, de lo contrario, se debe hacer una revisión. (Togores, 2003)

Para un reconocimiento de la escenografía, podemos referirnos aquella que se encumbran al teatro de la Antigua Grecia. Pero los griegos, cuya civilización ha influido considerablemente en campos tan diversos como la lengua, la política, la educación y las artes, fueron un paso más allá: desarrollaron un artefacto denominado periacto, que era capaz de alternar las decoraciones según la necesidad de cada escena. Escenografía, es el arte de realizar decoraciones escénicas de acuerdo con el tipo de cuento elegido, como es el romántico.

El término, que tiene su origen en un vocablo griego, también permite nombrar al conjunto de los decorados que se utilizan en una representación escénica. La escenografía para Carnero (2008) “Incluye el lugar físico y corresponde al escenario geográfico donde los personajes se mueven” (p 32).

En cuanto al espacio escénico es el lugar donde se representa un personaje. No tiene que ser un lugar delimitado especialmente, sino que se crea en cualquier parte donde un protagonista actúa. Existen escenarios circulares, elípticos, de suelo plano, inclinado; también los materiales del suelo aportan significado y limitan los movimientos, así como sus dimensiones.

El escenario se convierte en la posibilidad del actor de realizar determinados movimientos que se interpretan como los propios del personaje (Cassany, 2004).

En un estudio del tiempo narrativo, Charques (2005) considera que el tiempo corresponde a la época en que se ambienta el cuento y la duración del suceso narrado. En los textos narrativos, como es el cuento romántico, la información se dispone según un orden temporal.

El relato tradicional, puede presentar los hechos que se cuentan reflejando con fidelidad el orden en que estos se suceden uno tras otro, de modo que se presenten al principio los acontecimientos más remotos y al final los más recientes. En este caso decimos que la narración presenta un desarrollo lineal, con desarrollo de un inicio, nudo y desenlace.

Para el desarrollo del tiempo en la narración romántica, se deben emplear los tiempos verbales y los indicadores de tiempo. Puesto que la narración tiene por objeto contar hechos reales o ficticios, en los textos narrativos desempeñan un papel

fundamental las palabras que expresan acciones, es decir, los de función verbal. Teniendo en cuenta que, generalmente, se cuentan hechos ya pasados, lo habitual es que en la narración encontremos verbos en pasado, sobre todo en pretérito perfecto simple, esperó, demoró, compartió, inquietó, o en pretérito imperfecto de indicativo, vivía, era, llegaba, detestaba. (Flitter, 2005)

El transcurso del tiempo y la simultaneidad o la sucesión de las acciones se marca también con adverbios como mientras, entonces, antes, después y otras expresiones que tienen un marcado carácter temporal como por fin, al cabo de un rato, al día siguiente. En cuanto a la estructura del cuento didáctico, como se escribió líneas arriba, se aprecia el inicio, nudo y desenlace.

2.3.2. Costumbres

Los relatos costumbristas desarrollan un argumento caracterizado muchas veces por ser satírico y humorístico dentro de determinadas circunstancias históricas y sociales proporcionando una imagen crítica de ellas (Moll, 2013).

Para Aguinaga (2002) “El cuento costumbrista es la narración de una realidad, en el cual se describe las costumbres, las vivencias de un país, región o pueblo” (p. 142).

El cuento costumbrista parte del imaginario y crea un mundo autónomo, aunque tome sus materiales del mundo real, aparece la figura de un narrador de ficción que actúa como narrador de su propia historia o la de otra persona. El cuento costumbrista es un discurso mixto que integra una narración de un proceso contado por un narrador y un relato. La historia nace de la narración de un proceso, su puesta en escena, un proceso que implica una alternancia de tensión y relajación, una serie de articulaciones del relato, que se toma discontinua y, a menudo, abierta, sujeta a referencias externas al texto. (Aguinaga, 2002)

2.3.3. Fantásticos

Para referirnos a los cuentos fantásticos, es indispensable comenzar con la etimología de ‘fantasía’, ‘fantasma’ y ‘fantástico’ son palabras derivadas de una misma raíz. Muchos sinónimos designan al fantasma, del latín *phantasma* como aparición, visión, ensueño, ilusión, imagen de un objeto en el espíritu, apariencia, imagen inconsciente, espectro. (Cócaro, 2015)

La producción de un cuento fantástico es de poca extensión, presenta hechos fantásticos, por su parte, es algo fuera de lo común o vinculado a la imaginación creadora.

Toda creación imaginativa exige un principio de unidad y parte de una disociación que se da por causas externas e internas (Sartre, 2004).

Estas causas influyen en los procesos creadores de la infancia, concretamente desde la imaginación como facultad creadora que exige un principio de unidad. Dentro de las causas internas, aparece un componente subjetivo que apunta hacia la selección con miras a la acción, las causas afectivas que gobiernan la atención y las razones intelectuales. Hay además causas externas, que son variaciones de la experiencia, y presentan al objeto con unas cualidades específicas. (Ribot, 2006)

En cuanto a la estructura del cuento didáctico se aprecia el inicio, nudo y desenlace.

2.3.4. Históricos

Los cuentos históricos tienen como punto de partida la historia, trata de una narración del pasado, si bien se basan en acontecimientos y personas que realmente existieron en el pasado puede variar según la interpretación de cada historiador, estos hechos, pueden ser verificados mediante una fuente investigativa.

Los cuentos históricos, tienen un componente histórico real, que puede ser un periodo determinado, unos personajes verídicos o un conflicto real de la historia. De esta manera, esta modalidad de relatos tiene dos elementos entrelazados: lo ficticio y lo histórico. Se destaca que un relato histórico en una narración hecha de manera cronológica sobre algún acontecimiento relevante de la historia. Su foco puede estar puesto en uno o varios personajes, en una serie de sucesos, en un conflicto específico o en un período puntual.

2.3.5. Ciencia ficción

Sobre los cuentos de ciencia ficción Ketterer (2004) “Considera que el cuento de ciencia ficción es un género cuyos contenidos se encuentran basados en supuestos logros científicos o técnicos que podrían lograrse en el futuro” (p. 56).

Este sustento científico hace que la ciencia ficción se diferencie del género fantástico.

El género de la ciencia ficción también ha sido conocido como literatura de anticipación, dadas las características mencionadas (Martínez, 2008).

La ciencia ficción, pretende hacer pasar lo imposible por posible, lo irreal, desde un punto de vista de los medios disponibles en el momento de escritura de la producción por real. En este sentido, tiene un afán realista, y muchas veces su dirección es opuesta a la que toma lo fantástico. (Santos, 2001)

El cuento de ciencia ficción no provoca el efecto fantástico de desestabilización; interroga y cuestiona la realidad empírica, pero construyendo otra realidad a partir de la primera superpuesta a ella si se quiere, o proyectada como una sombra provocada por una luz emplazada detrás de un objeto, pero que no confronta a partir de sucesos sobrenaturales que se inmiscuyen en un texto realista, mimético de inicio. En la ciencia ficción no hay rompimiento con las leyes empíricas. (Novell, 2008)

El padre de la Ciencia Ficción de la literatura, es Jules Gabriel Verne, escritor, escribe hechos que para su época se tildaban de fantasía desbordante, son ahora un cúmulo de datos de precisión tecnológica, que asombran a todo aquel lector ávido de historias fuera de lo común. (Prado, 2002)

2.4. Entornos virtuales generados por las tecnologías de información y comunicación

Hoy en día, los sistemas educativos han tenido que responder urgentemente a una nueva situación como es la imposible presencialidad en las instituciones educativas y la mayoría no estaban preparados para responder a ese desafío (Porlán, 2020).

En Perú, como en la mayoría de los países del mundo, se optó por la suspensión del servicio educativo presencial, a fin de evitar que sean fuentes de contagio entre los estudiantes. Siendo la única opción disponible la educación virtual.

La educación virtual permite mayor flexibilización en cuanto al manejo de los tiempos, espacios, distancias, y brinda mayores y mejores oportunidades de aprendizaje a las comunidades educativas (Oliveros, Fuertes y Silva 2018).

Sin embargo, se revaloriza las tecnologías de información y comunicación, constituyéndose en parte del entorno en el que se desenvuelven muchos niños y niñas, quienes observan, exploran y descubren su utilidad en situaciones de la vida cotidiana. Los entornos virtuales son escenarios, espacios u objetos constituidos por tecnologías de información y comunicación. Estos se caracterizan por ser interactivos, virtuales ubicuos e híbridos.

Algunos ejemplos de entornos virtuales son los siguientes: computadora con interfaz, aplicación de mensajería de un teléfono celular o un panel interactivo. En este contexto,

las personas buscan aprovechar los entornos virtuales. Por ello, es importante que desde la IE se desarrollen competencias que permitan su aprovechamiento de forma segura, ética y responsable.

Las tecnologías de información y comunicación generan oportunidades de aprendizaje en los niños y las niñas, al ser herramientas que les permitan comunicarse, encontrar información, registrar una vivencia o ser utilizadas en un proyecto personal o grupal de interés.

Los niños y niñas están atentos a los hechos que suceden a su alrededor y observan las conductas y prácticas cotidianas que realizan las personas de su entorno. Es así como las tecnologías de información y comunicación están presentes en muchas de las actividades que los niños y niñas ven realizar a otros; ven cómo sus padres escriben y envían mensajes a través de un celular, o leen información en las pantallas de sus computadoras de esta manera, van mostrando interés en ellas y aprendiendo acerca de sus usos. (Howard, & Thompson, 2015)

Cabe destacar que la educación a distancia como escenario educativo no está exenta de suceder en un contexto social y económico, por lo que es necesario reconocer, por una parte, las características de cada región, y por otra, las características del contexto familiar y comunitario, para no acrecentar una brecha de acceso y una brecha de apropiación a los recursos, donde el aprendizaje pasará a segundo plano y sólo se buscará el reporte de resultados en cifras que muestren logros en hacer y no logros en aprender.

En consonancia con lo anterior, es importante destacar que el aprendizaje ocurre a lo largo de la vida, que se orienta a la adquisición y dominio de habilidades y competencias genéricas y transversales que permiten aprender a aprender y que las TIC generan múltiples lenguajes. Además, estos aspectos suceden a la luz de tendencias como las trayectorias individuales, la personalización y la ubicuidad del aprendizaje, por lo que las instituciones de educación formal enfrentan grandes retos y para cumplirlos hay que redefinir el para qué de la educación escolar. (Coll, 2013)

Cabe señalar que realizar un sitio web interactivo para niños de temprana edad es ideal para mejorar la educación de los niños y la vida familiar específicamente en tiempos de pandemia. Los cuentos ayudan a mejorar el desarrollo del lenguaje oral y a transmitir valores, dejan una enseñanza, la cual no es necesario mencionarla de forma explícita ya que el niño podrá identificarla de manera implícita a partir del texto, las imágenes y los sonidos de los cuentos interactivos y lo ira aprendiendo de forma espontánea.

Hoy en día las tecnologías de información proporcionan un mundo interactivo a los niños donde les permiten interactuar con palabras sonidos e imágenes transmitiéndoles enseñanzas por medio de cuentos que ayudan a la educación y a la vida familiar del mismo. Debido a esto, es que el desarrollo de un sitio web infantil interactivo compuesto por multimedias con contenidos de cuentos e historias infantiles estimularán a los niños a acceder y posibilitar una interacción con los cuentos y los usuarios generando un aprendizaje por medio de la participación lúdica.

El usuario asume roles como moverse libremente, establece una relación, se enfrenta una situación y toma de decisiones donde él puede experimentar varias acciones.

La creación de multimedias infantiles favorece el proceso del aprendizaje de enseñanza con la tecnología digital. La utilización de herramientas multimedia, que permiten el manejo de audio, imágenes, gráficos, animación y videos, son mucho más eficaces que los medios lineales para captar el interés de los usuarios y exponenciar su proceso educativo.

La multimedia permite a los niños aprender a leer y captar significado de maneras distintas. Además, contribuye a desarrollar su capacidad de concentración y expresión verbal y no verbal.

3. Antecedentes investigativos

A continuación, se presenta los siguientes antecedentes que tienen que ver con las variables propuestas en el presenta trabajo de investigación.

A nivel internacional

Las autoras Archila M. y Botache T. y Gamboa B. (2020), presentan la tesis titulada **“La importancia de la literatura infantil en el desarrollo y reconocimiento emocional de los estudiantes en edades tempranas”** para la obtención de la Licenciatura en Pedagogía Infantil en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. En la investigación se planteó el objetivo de comprender de qué manera la enseñanza de la literatura infantil ayuda al reconocimiento y manejo de las emociones en edades tempranas.

La investigación es de tipo descriptiva. En el estudio se concluye que, los textos literarios a trabajar se caracterizan por incluir personajes, imágenes, historia y el lenguaje, los cuales facilitarán la conexión de ellos con los textos; ya que gracias a esto se fortalecerá el desarrollo de la creatividad y la imaginación. Adicional el docente deberá conocer el contexto de cada uno de sus estudiantes para así tener precauciones al

momento de elegir algún tema en específico sin afectar sus sentimientos y ocasionar daños psicológicos en él, cabe resaltar que cada estudiante tendrá ritmos diferentes en el desarrollo y aplicación de sus aprendizajes.

Hernández G. y Ibagón Amaya (2012), presenta la Tesis denominada **“Impacto de las actividades de juego temático de roles sociales, la lectura de cuentos y libros álbum para el desarrollo de la actividad voluntaria en niños preescolares”** para la obtención de la Licenciatura en Pedagogía Infantil en la Pontificia Universidad Javeriana Bogotá. En la investigación se planteó el objetivo de identificar el impacto de las actividades de juego de roles y la lectura de cuentos y libros álbum para el desarrollo de la actividad voluntaria en niños preescolares de 5 años. En cuanto a las conclusiones se ha identificado que los niños del grupo experimental mejoraron en aspectos como: el comportamiento en el aula, participación en clase, fluidez en sus conversaciones con pares y adultos, argumentación individual, tolerancia y participación activa a la hora de realizar trabajos en grupo, vínculos sociales positivos tanto con pedagogas como con pares, uso del lenguaje verbal externo para regular sus acciones. A través de las intervenciones, los niños del grupo experimental pasaron de regular sus acciones a partir del lenguaje verbal del adulto a usar su propio lenguaje verbal externo para planear sus actividades, mantener el objetivo de las acciones, y seguir instrucciones sin necesidad de la repetición. Además de ello, se volvieron más expresivos sin perder el objetivo de la actividad que realizaban. De la misma manera, esta investigación presenta una línea pedagógica nueva que permite tener otros conocimientos y estrategias novedosas para trabajar no solo la actividad voluntaria en los niños sino para fortalecer, enriquecer otras dimensiones propias del ser humano por medio de actividades rectoras como lo son: juego de roles sociales, lecturas de cuentos y libros álbum.

A nivel nacional

La autora Zabalate M. (2017), presenta la tesis denominada **“Estrategias que utilizan las docentes para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años en una institución educativa privada del distrito de San Isidro.** Trabajo de investigación realizado para la obtención de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú.

En la investigación se planteó el objetivo de determinar las estrategias que utilizan las docentes para el desarrollo de la expresión oral en niños de cuatro años del nivel

inicial. En el presente estudio se concluye que, las estrategias para la descripción y explicación de los hechos, sentimiento, ideas y vivencias parten de la valoración que se otorga a la opinión y a la percepción de los niños sobre alguna situación, ya que los estudiantes comparten su pensamiento propio compartiendo diferentes experiencias, formando así un propio concepto. La docente es quien brinda confianza y seguridad a sus estudiantes para compartir con los demás algo que ellos deseen.

La autora Morales F. (2011), presenta la tesis denominada **“Sondeo de las preferencias y opiniones de los niños-niñas respecto a los cuentos narrados: descubriendo la verdadera función de la hora del cuento”**. Trabajo de investigación realizado para la obtención de licenciatura en la Pontificia Universidad Católica del Perú.

En la investigación se planteó el objetivo de dar a conocer las preferencias y opiniones de los niños y niñas respecto a los cuentos narrados; y descubrir la verdadera función de los cuentos infantiles actuales y del docente en la hora del Cuento”. En el presente estudio se concluye que, las características de los cuentos preferidos fueron los que se muestran a continuación: un final feliz; varios personajes en su argumento, los que a su vez representaban un valor, un vicio o una virtud; la cantidad de texto del relato era bastante o poco; se desarrollaron en escenarios existentes en la realidad, siendo el bosque el ambiente más recurrido; las ilustraciones eran grandes, bien caracterizadas, expresivas e incluían detalles; ninguno de los cuentos culminó con una moraleja. A nivel de contenido, ampliaban el conocimiento, principalmente, sobre los animales (tipos, formas de vida, algunas de sus características principales y/o habitad).

A nivel local

Las autoras Loayza y Untiveros (2017), presenta la tesis denominada **“Aplicación del taller cuenta cuentos para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 875 de Llaullipata del Distrito de Yanatile Provincia de Calca”**. Trabajo de investigación realizado en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. En la investigación se planteó el objetivo de determinar en qué medida la aplicación del taller “Cuenta cuentos” mejora la expresión oral de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 875 de Llaullipata del distrito de Yanatile provincia de Calca. La investigación corresponde al nivel aplicado. En cuanto a las conclusiones se aprecia que en general en la variable de expresión oral en el pre test se obtuvo el 79% de niños y niñas se ubica en la categoría nunca, lo que significa que este porcentaje de niños y niñas tenían dificultades en la expresión oral y en el post test se

obtuvo que el 75% de niños y niñas se encuentran en la categoría siempre lo que significa que este porcentaje de niños y niñas mejoraron su expresión oral después de la aplicación del taller “cuenta cuentos” por lo cual se confirma la hipótesis de investigación y se descarta la hipótesis nula.

La autora Núñez M. (2016), presenta la tesis denominada **“Nivel del lenguaje oral en niños de 4 años de la cuna jardín Chiquitines y de la Institución Educativa N° 40020, Arequipa, 2016”**. Trabajo de investigación realizado en la Universidad Católica Santa de Santa María de Arequipa. En la investigación se planteó el objetivo de determinar el nivel de lenguaje oral en niños de 4 años de la Cuna Jardín Chiquitines y en niños de la Institución Educativa 40020.

En cuanto a las conclusiones se aprecia que los niños de la Institución Educativa N°40020 se encuentran en un nivel regular de lenguaje oral. Con relación a la discriminación auditiva un 50% se encuentran en un nivel regular; en los aspectos fonológicos el 76% se encuentran en un nivel bueno; en cuanto a los aspectos sintácticos se encuentran en un nivel deficiente debido a que el 63% no memoriza las frases y el 57% tiene problemas para componer frases a partir de una palabra. En cuanto al aspecto semántico se encuentran en un nivel bueno para definir palabras con un 70%; el 93% de los niños tienen dificultades para expresar el significado de las palabras.

Las autoras Cárdenas T. y Castro V. (2014), presenta la tesis denominada **“Nivel de comprensión de cuentos infantiles a través de la aplicación de medios educativos en niños de cuatro años de las Instituciones Educativas Nuestra Señora del Pilar y Juan de la Cruz Calienes, Arequipa 2014”**. Trabajo de investigación realizado en la Universidad Católica Santa de Santa María de Arequipa.

En la investigación se planteó el objetivo de determinar el nivel de comprensión de cuentos infantiles a través de la aplicación de medios educativos en niños de cuatro años de las Instituciones Educativas Nuestra Señora del Pilar y Juan de la Cruz Calienes. Las técnicas utilizadas fueron la entrevista y la observación aplicándose como instrumento la ficha de comprensión lectora y la ficha de observación.

Se trabajó con un total de 40 niños, 20 niños correspondientes a la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar y 20 niños de la Institución Educativa Juan de la Cruz Calienes. Con relación a las conclusiones, la Institución Educativa Juan de la Cruz Calienes en el nivel de comprensión de cuentos infantiles que han alcanzado es el nivel inferencial. Debido a que en esta Institución se trabaja con cuentos visuales, dejando de lado la parte auditiva y audiovisual.

El nivel de comprensión de cuentos infantiles que han alcanzado los niños de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar es el nivel inferencial. Debido a que en la institución educativa se aplican estrategias variables de comprensión de cuentos, donde se alterna los medios visuales, auditivos y audiovisuales, que promueven el desarrollo de la creatividad de los niños. Ambas Instituciones alcanzaron el nivel inferencial destacando Juan de la Cruz Calienes en el cuento *Sastrecillo Valiente* con el medio auditivo; Sin embargo, la Institución Nuestra Señora del Pilar destacó con los medios audiovisuales y visuales con los cuentos *Ricitos de Oro* y *El nacimiento de Jesús*.

Con relación a las preguntas literales la institución educativa que destacó fue Juan de la Cruz Calienes con los medios auditivos y visuales y, en relación a Nuestra Señora del Pilar destacó con el medio audiovisual. Ambas Institución Educativas han alcanzado el nivel inferencial a pesar de aplicar diferentes estrategias en la realización de las unidades de aprendizaje con relación a la comprensión de cuentos.

4. Hipótesis, variables e indicadores

La aplicación del Programa virtual “Cuenta cuentos” a través de WhatsApp y Google Meet, probablemente mejore significativamente el nivel de desarrollo de la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado.

Cuadro 1
Operacionalización de Variables

Variable	Indicadores	Subindicadores
Dependiente Comunicación oral	Expresa verbalmente	Expresa ideas espontáneamente
		Expresa necesidades después de escuchar un texto
		Expresa oralmente emociones básicas
	Recupera información explícita de un texto oral	Recupera el nombre de personas
		Rescata el nombre de personajes
		Sigue indicaciones
		Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron
		Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron

Fuente: Programa Curricular, 2016, pág.118

Variable	Indicadores	Subindicadores	Cuentos
Independiente	Emocionales	Inicio Nudo Desenlace	Cuento 8: “Ana y su mamá Juana” Cuento 16: “La pelota de Aurora” Cuento 9: “La fiesta de Sonia”

Programa virtual “Cuenta cuentos”	Costumbres	Inicio Nudo Desenlace	Cuento 1 “María en el desfile alegórico” Cuento 2 “La familia reunida en Navidad” Cuento 3 “Óscar y Orlando en la feria artesanal” Cuento 6 “Lolita pregunta sobre juegos a su abuelita” Cuento 4 “Susana responde del celular de Mamá”
	Fantásticos	Inicio Nudo Desenlace	Cuento 11 “Thomas y Nicolás en la Luna” Cuento 13 “David y el mundo de los juguetes” Cuento 17 “El mapa de Manolín” Cuento 19 “Rosita y el viaje al mundo dorado” Cuento 22 “Gustavo y el gato gigante”
	Ciencia ficción	Inicio Nudo Desenlace	Cuento 12 “Arturo inventa una vacuna” Cuento 14 “Roberto crea un robot” Cuento 22 “Claudia viaja al futuro con el oso perezoso” Cuento 19 “Alejandra inventa una nueva pelota” Cuento 20 “Brianna y su viaje a Júpiter” Cuento 7 “Juan y Joaquín crean nombres de cuentos” Cuento 15 “Rina crea una rima”
	Históricos	Inicio Nudo Desenlace	Cuento 10 “La fiesta de la bandera” Cuento 5 “Sofía y la cantera de sillar”

CAPÍTULO II

DISEÑO TÉCNICO Y EJECUCIÓN DE LA RECOLECCIÓN-DE DATOS

1. Técnicas e instrumentos de verificación

1.1. Técnica

Para medir la variable dependiente, comunicación oral, se aplicó la técnica de la observación.

1.2. Instrumento

Para medir la variable dependiente, comunicación oral, se aplicó la ficha de observación. (*Prueba de entrada y de salida*). Se resalta que el instrumento ha sido creado y validado a juicio de tres expertos, el contenido de las fichas de validación se encuentra en los anexos de la presente investigación.

Dada la coyuntura actual, la aplicación del instrumento se aplicó de manera independiente de la siguiente forma. Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google Meet, y/o video

llamada, donde se realizó la observación de acuerdo al cronograma establecido con los padres de familia y sin interrumpir el trabajo remoto diario. Se precisó como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google Meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión.

1.3. Programa experimental virtual

En cuanto al desarrollo de la variable independiente: Programa virtual “Cuenta cuentos” consta de 22 Talleres. Dada la coyuntura actual, el programa se aplicó a partir de las siguientes acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google Meet, donde se realizó la transmisión de los talleres fue realizado en base a tres fases de inicio, desarrollo y finalización, de acuerdo al cronograma establecido con los padres de familia y sin interrumpir el trabajo remoto diario. Se precisó como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google Meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión.

A continuación, se presenta la tabla 2 con la matriz del instrumento

Cuadro 2
Técnicas e instrumentos de verificación

Variable Dependiente	Indicadores	Subindicadores	Técnica	Instrumento	Ítems
Comunicación oral	Expresa verbalmente	Expresa ideas espontáneamente	Observación	Fichad de observación <i>(Prueba de entrada y de salida)</i>	1,2,3
		Expresa necesidades después de escuchar un texto			
		Expresa oralmente emociones básicas			
	Recupera información explícita de un texto oral.	Recupera el nombre de personas			4,5,6,7,8,
		Rescata el nombre de personajes			
		Sigue indicaciones			
		Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron			
		Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron			

2. Campo de verificación

2.1. Ámbito geográfico

La investigación tiene como sede la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, del Distrito de Chiguata. Se resalta que la delimitación geográfica satelital específica se encuentra en el domicilio de los participantes, por encontrarnos en estado de emergencia sanitaria en todo el Perú.

2.2. Unidades de estudio

La población censal está constituida por 18 niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.

Cuadro 2

Unidades de estudio

Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado		
Estudiantes de 3 años de edad		
Mujeres	Hombres	total
10	8	18

2.2.1. Criterios de inclusión y exclusión de la muestra

Criterios de inclusión:

Niños y niñas matriculados en el aula de 3 años.

Criterios de exclusión:

Niños y niñas que no estén matriculados en el aula de 3 años.

Niños y niñas cuya asistencia virtual es de forma regular.

2.3. Ubicación Temporal

El desarrollo del estudio se realizó durante el año 2020, específicamente el proceso de experimentación desde la última semana de noviembre y mes de diciembre, siendo de manera diaria, sin interrumpir las labores remotas cotidianas.

3. Estrategias de la recolección de datos

- ✓ Se obtuvo permiso del director de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata, para desarrollar la investigación de

forma virtual en tres etapas: Prueba de entrada, tratamiento experimental y prueba de salida.

- ✓ Se invito vía WhatsApp y Google Meet, a la docente de aula y padres de familia de los niños y niñas de 3 años, lográndose número de celulares, cuenta gmail.com, así como fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido para desarrollar la investigación en sus tres etapas.
- ✓ Se aplicó el pre test de forma virtual en base a la variable dependiente comunicación oral, a las unidades de estudio investigadas, el tiempo fue de 30 minutos aproximados por cada uno de los participantes.
- ✓ Se administro el programa virtual de “Cuenta cuentos”, con la ejecución de 22 cuentos en base a talleres online (está conectado a alguien que está haciendo uso de una red, generalmente, Internet), de acuerdo a las coordinaciones establecidas con los adultos responsables.
- ✓ Se aplicó el pos test de forma virtual en base a la variable dependiente comunicación oral, a las unidades de estudio investigadas, el tiempo fue de 30 minutos aproximados por cada uno de los participantes.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

1. Estudio de información por variables y/o indicadores

En el presente apartado se muestran los resultados de la investigación, para determinar el nivel de eficacia del Programa virtual “Cuenta cuentos” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado; en el presente escenario virtual se aplicó el instrumento denominado ficha de observación, para el pre test y pos test, con 8 ítems, con los siguientes criterios de valoración; Logro destacado (4), Logro (3), proceso (2), inicio (1). Seguidamente se obtuvo resultados por indicadores de estudio, el primer indicador denominado se expresa verbalmente, tiene una valoración de 12 puntos, el segundo indicador llamado recupera información explícita de un texto oral, con 20 puntos. Haciendo un total de 32

puntos que equivale al valor del instrumento. Seguidamente se convirtió estadísticamente en intervalos: Para el primer indicador: Alto (9-12), Medio (5-8) y Bajo (1- 4). Para el segundo indicador: Alto (13-20), Medio (7-12) y Bajo (1-6). En cuanto a la variable dependiente comunicación oral, los intervalos fueron Alto (23-32), Medio (12-22) y Bajo (1-11). Los datos sirvieron para realizar la comprobación de hipótesis con la prueba t de Student con un nivel de significancia del 5%.

A continuación, se presenta la sistematización de los resultados en el siguiente orden: Resultados del pre test y pos test por subindicadores, en 8 tablas y figuras. Seguidamente 2 tablas y figuras por indicadores, con la prueba t de Student, finalmente resultados por variable dependiente de estudio, con una tabla, figura y prueba t de Student, para comprobación de hipótesis.

1.1. Resultados del pre test y pos test por subindicadores, indicadores y variable.

Tabla N° 1

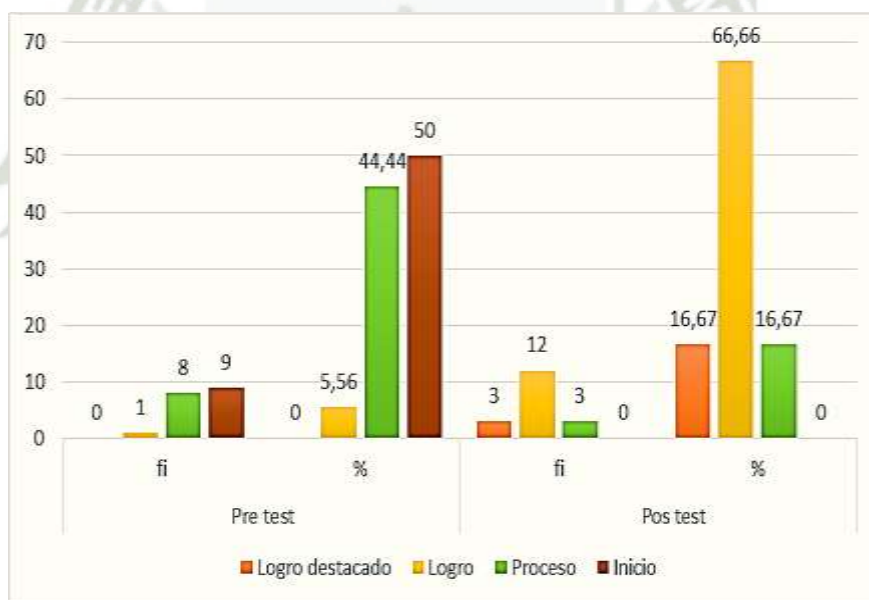
Expresa ideas espontáneamente

Nivel	Pre test		Pos test	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Logro destacado	0	00,00	3	16,67
Logro	1	5,56	12	66,66
Proceso	8	44,44	3	16,67
Inicio	9	50,00	0	00,00
	18	100,00	18	100,00

Fuente: Base de datos: Pueba de entrada y de salida 2020

Figura N° 1

Expresa ideas espontáneamente



Interpretación

Considerando la tabla N°1 y figura N° 1, correspondiente al subindicador expresa ideas espontáneamente, se valora que en el pre test, el nivel de inicio, obtuvo la mayor frecuencia de 9, con el 50 %, esto significa que los niños y niñas muestran un progreso mínimo en expresar ideas espontáneamente evidenciando dificultades en el desarrollo de la formulación de ideas, como capacidad oral para expresarse

libremente; por lo que aún necesitan de acompañamiento. Mientras que el nivel de logro, representa la menor frecuencia de 1, con 5,56 %. Significa que los niños y niñas evidencian manejo satisfactorio respecto a expresa ideas espontáneamente para su edad.

En cuanto al pos test, se aprecia que el nivel de logro, obtuvo la mayor frecuencia de 12 con 66,66 %, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas para expresar ideas espontáneamente en el tiempo programado. Mientras que la menor frecuencia de 3, con 16,67 %, se identifica para el nivel de proceso, representando los niños y niñas, están próximos al nivel esperado en expresar ideas espontáneamente. Asimismo, en logro destacado, evidenciándose nivel superior a lo esperado respecto a subindicador en estudio.

Observando los resultados entre el pre test y pos test, la mayoría de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, pasó del nivel de inicio al logro; Significando que al inicio mostró progreso mínimo en expresar ideas espontáneamente con dificultades en el desarrollo de la formulación de ideas. Mientras que, al pasar a nivel de logro, demostró manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas en el tiempo programado, estimándose mejora significativa en el subindicador expresa ideas espontáneamente.

Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del Programa virtual “Cuenta Cuentos”, a través de cinco talleres educativos, el primero a través del cuento 1: María en el desfile alegórico, el cuento 2: La familia reunida en Navidad, el cuento 3: Oscar y Orlando en la feria artesanal y el cuento 4: Susana responde del celular de Mamá y el cuento 5: Sofía y la cantera de sillar; cuentos que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre. Se precisa que los cuentos se caracterizaron por el indicador costumbres e histórico, de esta forma los protagonistas lograron la mejora de los aprendizajes en la expresión de ideas de forma espontánea.

Tabla N° 2

Prueba t para medias emparejadas Expresa ideas espontáneamente

	<i>Pre test</i>	<i>PosTest</i>
Media	1,5556	3,0000
Varianza	0,3791	0,3529
Observaciones	18	18
Coefficiente de correlación de Pearson	0,3216	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	17,0000	
Estadístico t	-8,6951	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7396	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,1098	

Observando la tabla N° 2 en cuanto a la prueba “t” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos, se obtuvo una “t” calculada superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05. El nivel de variabilidad de la expresión de ideas espontaneas, antes ($t= 1,5556$) y después ($t= 3,0000$) de aplicar el programa de cuenta cuentos, manifiesta ganancia media de $t=1,4444$, entre la media inicial y final.

Tabla N° 3

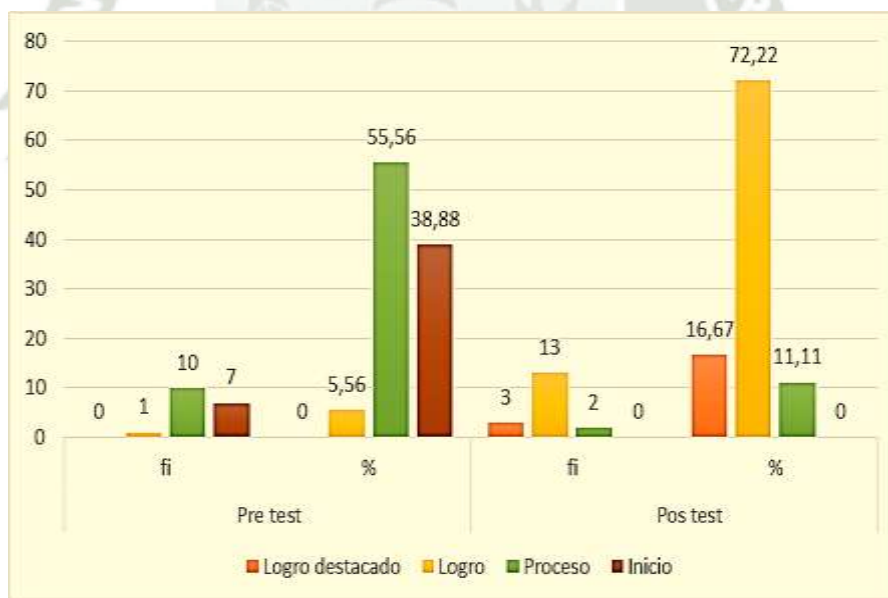
Expresa necesidades después de escuchar un texto

Nivel	Pre test		Pos test	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Logro destacado	0	00,00	3	16,67
Logro	1	5,56	13	72,22
Proceso	10	55,56	2	11,11
Inicio	7	38,88	0	00,00
	18	100,00	18	100,00

Fuente: Base de datos: Pueba de entrada y de salida 2020

Figura N° 2

Expresa necesidades después de escuchar un texto



Interpretación

Considerando la tabla N°3 y figura N°2, correspondiente al subindicador expresa necesidades después de escuchar un texto, se valora que en el pre test, el nivel de proceso, obtuvo la mayor frecuencia de 10, con el 55,56 %, representando que los niños y niñas están próximos al nivel esperado respecto al modo de expresión de

necesidades del infante, es decir, se acercan cada vez más a la forma de comunicación verbal de los adultos de su entorno, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. Mientras que el nivel de logro, representa la menor frecuencia de 1, con 5,56 %. Manifestando manejo satisfactorio en las tareas propuestas para expresar necesidades después de escuchar un texto.

En cuanto al pos test, se aprecia que el nivel de logro, obtuvo la mayor frecuencia de 13 con 72,22 %, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas del programa en el tiempo planificado. Mientras que el nivel de proceso, representa la menor frecuencia de 2, con 11,11%, Significando que las unidades de estudio están próximas al nivel esperado en la investigación, para lo cual requieren acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

Observando los resultados entre el pre test y pos test, la mayoría de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, paso del nivel de proceso al nivel de logro, es decir de estar próximo o cerca al nivel esperado para lo cual requirió el acompañamiento de la investigadora durante un tiempo razonable para lograrlo, trayendo como consecuencia el logro, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado, estimándose mejora significativa en el subindicador expresa necesidades después de escuchar un texto.

Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del Programa virtual “Cuenta Cuentos”, a través de dos talleres educativos, el primero a través del cuento 6: Lolita pregunta sobre juegos a su abuelita y el cuento 7: Juan y Joaquín crean nombres de cuentos; cuentos que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre. Se precisa que los cuentos se caracterizaron por el indicador costumbres y ciencia ficción de esta forma los protagonistas lograron la mejora de los aprendizajes en la expresión de ideas de forma espontánea.

Tabla N° 4

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas Expresa necesidades después de escuchar un texto

	<i>Pre test</i>	<i>Pos test</i>
Media	1,6667	3,0556
Varianza	0,3529	0,2908
Observaciones	18	18
Coefficiente de correlación de Pearson	0,2448	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	17,0000	
Estadístico t	-8,4444	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7396	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,1098	

Observando la tabla N°4 en cuanto a la prueba “t” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos, se obtuvo una “t” calculada superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05. El nivel de variabilidad expresa necesidades después de escuchar un texto, antes ($t= 1,6667$) y después ($t= 3,0556$) de aplicar el programa de cuenta cuentos, manifiesta ganancia media de $t=1,3889$, entre la media inicial y final.

Tabla N° 5

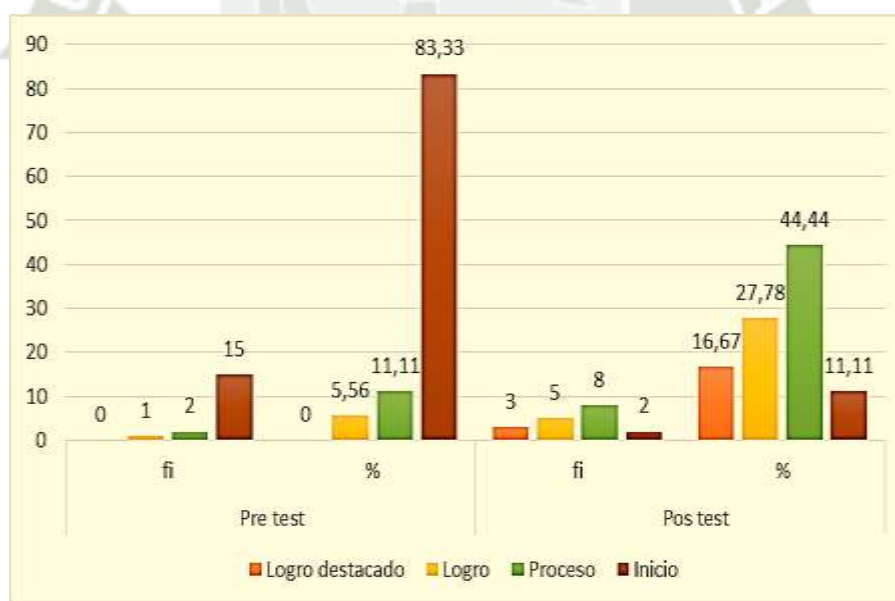
Expresa oralmente emociones básicas

Nivel	Pre test		Pos test	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Logro destacado	0	00,00	3	16,67
Logro	1	5,56	5	27,78
Proceso	2	11,11	8	44,44
Inicio	15	83,33	2	11,11
	18	100,00	18	100,00

Fuente: Base de datos: Pueba de entrada y de salida 2020

Figura N° 3

Expresa oralmente emociones básicas



Interpretación

Considerando la tabla N°5 y figura N°3, correspondiente al subindicador expresa oralmente emociones básicas, se valora que en el pre test, el nivel de inicio, obtuvo la mayor frecuencia de 15, con el 83,33 %, mostrando progreso mínimo y dificultades

en el desarrollo de las tareas al limitarse en conectarse con sus sentimientos y tener escasa disposición para expresión oral de diversa impresiones, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de la investigadora. Mientras que el nivel de logro, representa la menor frecuencia de 1, con 5,56 %. Apreciándose manejo satisfactorio en expresar oralmente emociones básicas como la alegría, tristeza, miedo, ira, asco y sorpresa.

En cuanto al pos test, se aprecia que el nivel de proceso, obtuvo la mayor frecuencia de 8 con 44,44 %, significando estar próximo respecto expresar oralmente emociones básicas. Mientras que el nivel de inicio, representa la menor frecuencia de 2, con 11,11 %. Mostrando progreso mínimo en expresar oralmente las seis emociones básicas por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

Observando los resultados entre el pre test y pos test, la mayoría de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, paso del nivel de inicio al nivel de proceso, estimándose mejora significativa en el subindicador expresa oralmente emociones básicas. Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del Programa virtual “Cuenta Cuentos”, a través de tres talleres educativos, el primero a través del cuento 8: Ana y su mamá Juana, el cuento 9: La fiesta de Sonia, y el cuento 10: La fiesta de la bandera, cuentos que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre. Se precisa que los cuentos se caracterizaron por el indicador emocional e histórico, de esta forma los protagonistas lograron la mejora de los aprendizajes en expresa oralmente emociones básicas.

Tabla N° 6

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas**Expresa oralmente emociones básicas**

	<i>Pre test</i>	<i>Pos Test</i>
Media	1,2222	2,5000
Varianza	0,3007	0,8529
Observaciones	18,0000	18,0000
Coefficiente de correlación de Pearson	0,5808	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	17,0000	
Estadístico t	-7,2099	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7396	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,1098	

Observando la tabla N°6 en cuanto a la prueba “t” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos, se obtuvo una “t” calculada superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05. El nivel de variabilidad expresa oralmente emociones básicas, después de escuchar un texto, antes ($t= 1,2222$) y después ($t= 2,5000$) de aplicar el programa de cuenta cuentos, manifiesta ganancia media de $t=1,2778$, entre la media inicial y final.

Tabla N° 7

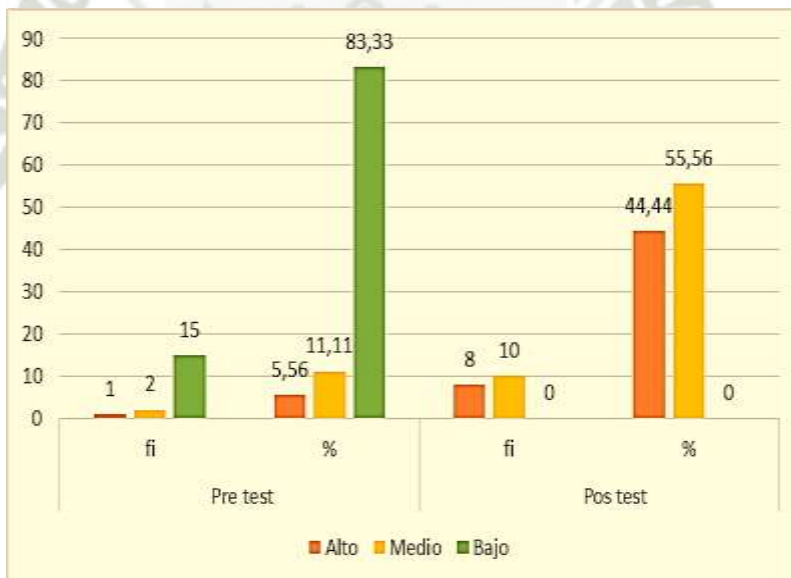
Expresa verbalmente

Nivel	Pre test		Pos test	
	f	%	f	%
Alto	1	5,56	8	44,44
Medio	2	11,11	10	55,56
Bajo	15	83,33	0	0,00
	18	100.00	18	100.00

Fuente: Base de datos: Pueba de entrada y de salida 2020

Figura N° 4

Expresa verbalmente



Interpretación

Considerando la tabla N°7 y figura N°4, correspondiente al indicador expresa verbalmente, se valora que, en el pre test, el nivel bajo, obtuvo la mayor frecuencia de 15, con el 83,33 %, mientras que el nivel alto, representa la menor frecuencia de 1, con 5,56 %. En cuanto al pos test, se aprecia que el nivel medio, obtuvo la mayor frecuencia de 10 con 55,56 %, mientras que el nivel alto, representa la menor

frecuencia de 8, con 44,44 %. Observando los resultados entre el pre test y pos test, la mayoría de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, paso del nivel bajo al nivel medio, estimándose mejora significativa del indicador expresa oralmente emociones básicas, específicamente expresa ideas espontáneamente, expresa necesidades después de escuchar un texto y expresa oralmente emociones básicas. Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del Programa virtual “Cuenta Cuentos”, a través de 10 cuentos que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre. Se precisa que los cuentos se caracterizaron por el indicador costumbres, ciencia ficción, emocional e histórico, de esta forma los protagonistas lograron la mejora de los aprendizajes en expresa verbalmente.

Tabla N° 8

**Prueba t para medias de dos muestras emparejadas
Expresa verbalmente**

	<i>PreTest</i>	<i>Pos test</i>
Media	4.4444	8.5556
Varianza	1.5556	3.6732
Observaciones	18	18
Coeficiente de correlación de Pearson	0.5058	
Diferencia hipotética de las medias	0.0000	
Grados de libertad	17.0000	
Estadístico t	-10.4042	
P(T<=t) una cola	0.0000	
Valor crítico de t (una cola)	1.7396	
P(T<=t) dos colas	0.0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.1098	

Observando la tabla N°8 en cuanto a la prueba “t” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos, se obtuvo una “t” calculada superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05. El nivel de variabilidad de expresa verbalmente después de escuchar un texto, antes (t= 4,4444) y después (t= 8,5556) de aplicar el programa de cuenta cuentos, manifiesta ganancia media de t= 4,1112, entre la media inicial y final.

Tabla N° 9

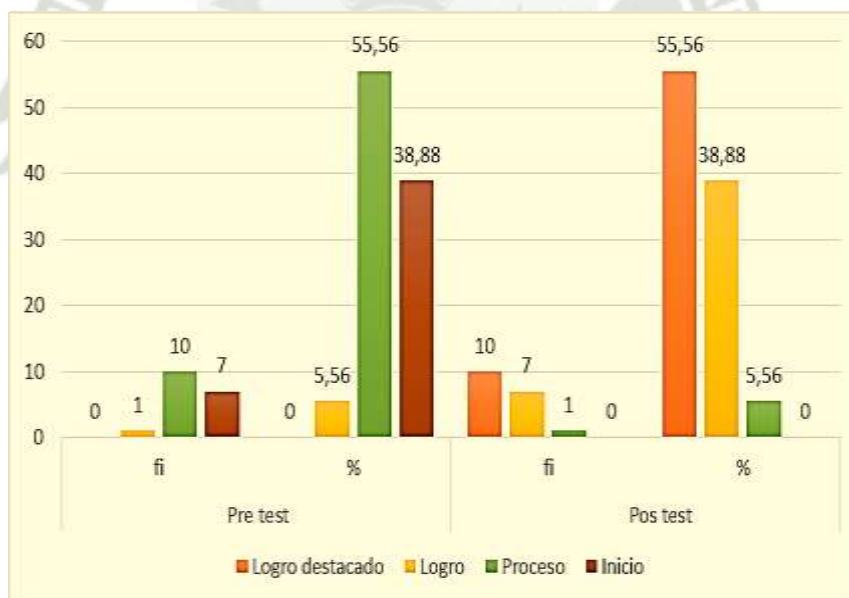
Recupera el nombre de personas

Nivel	Pre test		Pos test	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Logro destacado	0	0,00	10	55,56
Logro	1	5,56	7	38,88
Proceso	10	55,56	1	5,56
Inicio	7	38,88	0	0,00
	18	100,00	18	100,00

Fuente: Base de datos: Pueba de entrada y de salida 2020

Figura N° 5

Recupera el nombre de personas



Interpretación

Considerando la tabla N°9 y figura N°5, correspondiente al subindicador recupera el nombre de personas, se valora que en el pre test, el nivel de proceso, obtuvo la mayor frecuencia de 10, con el 55,56 %, los presentes resultados se caracterizan cuando los niños y niñas están próximo o cerca al nivel esperado respecto a recupera el nombre

de personas; en la primera infancia, los niños y niñas están en proceso de formación en relación a la comunicación oral, la forma en cómo se le habla tiene que ver con las palabras que pronuncian las personas que se encuentran en su contexto cotidiano, de esta forma el infante reconocerá que cada persona tiene un nombre y quiere ser llamada por su mismo nombre o de una forma específica. Mientras que el nivel de logro, representa la menor frecuencia de 1, con 5,56 %. Demostrando manejo satisfactorio en recuperar información explícita en textos orales, como son los personajes, conocidos en una situación comunicativa.

En cuanto al pos test, se aprecia que el nivel de logro destacado, obtuvo la mayor frecuencia de 10 con 55,56 %, demostrando manejo satisfactorio en recuperar el nombre de personas en las tareas propuestas y en el tiempo planificado del programa. Mientras que el nivel de proceso, representa la menor frecuencia de 1, con 5,56%. Que representa estar próximo o cerca al nivel esperado respecto recuperar el nombre de personas.

Observando los resultados entre el pre test y pos test, la mayoría de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, paso del nivel de proceso al nivel de logro destacado; en cuanto al primero se tipifica por demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado en relación a recupera el nombre de personas. En cuanto al segundo; se caracteriza por evidenciar un nivel superior a lo esperado, esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado. En resumen, se estima mejora significativa en el subindicador recupera el nombre de personas. Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del Programa virtual “Cuenta Cuentos”, a través de dos talleres educativos, con el cuento 11: Thomas y Nicolás en la Luna y el cuento 12: Arturo inventa una vacuna, cuentos que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre. Se precisa que los cuentos se caracterizaron por el indicador fantásticos y de ciencia ficción, de esta forma los protagonistas lograron la mejora de los aprendizajes en recupera el nombre de personas.

Tabla N° 10

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

Recupera el nombre de personas

	<i>Pre test</i>	<i>Pos test</i>
Media	1,6667	3,5000
Varianza	0,3529	0,3824
Observaciones	18	18
Coefficiente de correlación de Pearson	0,6405	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	17,0000	
Estadístico t	-15,1181	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7396	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,1098	

Observando la tabla N°10 en cuanto a la prueba “t” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos, se obtuvo una “t” calculado superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05. El nivel de variabilidad recupera el nombre de personas, después de escuchar un texto, antes ($t= 1,6667$) y después ($t= 3,5000$) de aplicar el programa de cuenta cuentos, manifiesta ganancia media de $t=1,8333$, entre la media inicial y final.

Tabla N° 11

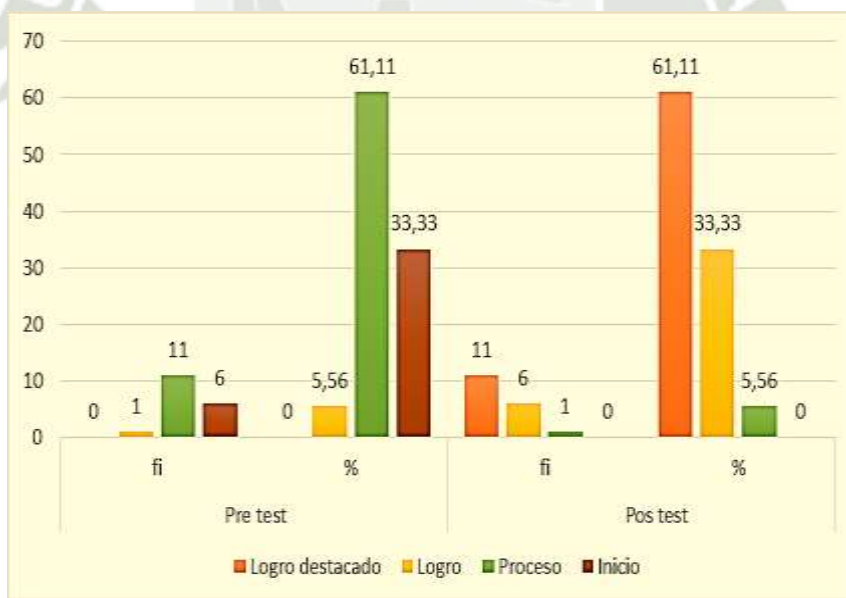
Rescata el nombre de personajes

Nivel	Pre test		Pos test	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Logro destacado	0	0,00	11	61,11
Logro	1	5,56	6	33,33
Proceso	11	61,11	1	5,56
Inicio	6	33,33	0	0,00
	18	100,00	18	100,00

Fuente: Base de datos: Pueba de entrada y de salida 2020

Figura N° 6

Rescata el nombre de personajes



Interpretación

Considerando la tabla N°11 y figura N°6, correspondiente al subindicador rescata el nombre de personajes, se valora que en el pre test, el nivel de proceso, obtuvo la mayor frecuencia de 11, con el 61,11 %, significando estar próximo o cerca al nivel

esperado, para desarrollar la comunicación oral, se precisa que los infantes escuchan diversos cuentos con personajes significativos que traen como consecuencia numerosas expresiones, siendo una forma de rescatar el nombres de los personajes. Mientras que el nivel de logro, representa la menor frecuencia de 1, con 5,56 %. Demostrando manejo satisfactorio en rescata el nombre de personajes en diversos textos logrando desarrollar la comunicación oral.

En cuanto al pos test, se aprecia que el nivel de logro destacado, obtuvo la mayor frecuencia de 11 con 61,11 %, evidenciándose el nivel esperado respecto a rescata el nombre de personajes, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas en el programa y en el tiempo planificado. Mientras que el nivel de proceso, representa la menor frecuencia de 1, con 5,56%. Resultados que identifican a los infantes estar próximos o cerca al nivel esperado, para lo cual requiere de mayor acompañamiento para lograr rescatar el nombre de personajes.

Observando los resultados entre el pre test y pos test, la mayoría de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, paso del nivel de proceso al nivel de logro destacado; es decir, en el proceso requirió acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo, para luego evidenciar logro satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado. Estimándose mejora significativa en el subindicador rescata el nombre de personajes. Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del Programa virtual “Cuenta Cuentos”, a través de dos talleres educativos, con el cuento 13: David y el mundo de los juguetes y el cuento 14: Roberto crea un robot, cuentos que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre. Se precisa que los cuentos se caracterizaron por el indicador fantásticos y de ciencia ficción, de esta forma los protagonistas lograron la mejora de los aprendizajes en rescata el nombre de personajes.

Tabla N° 12

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas**Rescata el nombre de personajes**

	<i>Pre Test</i>	<i>Pos Test</i>
Media	1,7222	3,5556
Varianza	0,3301	0,3791
Observaciones	18	18
Coeficiente de correlación de Pearson	0,1293	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	17,0000	
Estadístico t	-9,8971	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7396	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,1098	

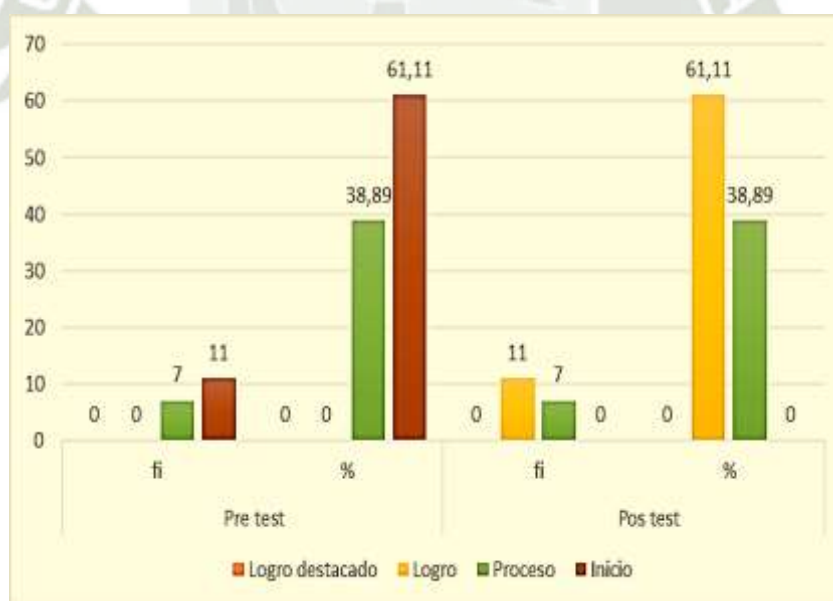
Observando la tabla N°12 en cuanto a la prueba “t” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos, se obtuvo una “t” calculada superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05. El nivel de variabilidad rescata el nombre de personajes, después de escuchar un texto, antes ($t= 1,7222$) y después ($t= 3,5556$) de aplicar el programa de cuenta cuentos, manifiesta ganancia media de $t=1,8334$, entre la media inicial y final.

Tabla N° 13
Sigue indicaciones

Nivel	Pre test		Pos test	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Logro destacado	0	0,00	0	0,00
Logro	0	0,00	11	61,11
Proceso	7	38,89	7	38,89
Inicio	11	61,11	0	0,00
	18	100,00	18	100,00

Fuente: Base de datos: Pueba de entrada y de salida 2020

Figura N° 7
Sigue indicaciones



Interpretación

Considerando la tabla N°13 y figura N°7, correspondiente al subindicador, sigue indicaciones, se valora que en el pre test, el nivel de inicio, obtuvo la mayor frecuencia de 11, con el 61,11 %, significando que los infantes muestran un progreso

mínimo de acuerdo al nivel esperado, con dificultades en el desarrollo de acciones como sigue indicaciones orales recordando lo escuchado en el momento de lectura de un cuento, contexto que permite rescatar y organizar información de diversos textos orales, identificando la información más importante siguiendo indicaciones significativas. De acuerdo a los resultados los infantes necesitan mayor tiempo de acompañamiento e intervención del adulto para lograr seguir indicaciones orales. Mientras que el nivel de proceso, representa la menor frecuencia de 7, con 38,89 %. Significando que los infantes están próximos o cerca al nivel esperado respecto a seguir indicaciones orales, requiriendo acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

En cuanto al pos test, se aprecia que el nivel de logro, obtuvo la mayor frecuencia de 11 con 61,11 %, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado en relación a seguir indicaciones orales. Mientras que el nivel de proceso, representa la menor frecuencia de 7, con 38,89%, significa estar próximo o cerca al nivel esperado.

Observando los resultados entre el pre test y pos test, la mayoría de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, paso del nivel de inicio al nivel de proceso, es decir, en el inicio evidenciaban con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas para seguir indicaciones orales, necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de la investigadora, para luego evidenciar proceso estando próximos o cerca al nivel esperado. Estimándose mejora significativa en el subindicador sigue indicaciones.

Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del Programa virtual “Cuenta Cuentos”, a través de tres talleres educativos, con el cuento 15: Rina crea una rima, el cuento 16: La pelota de Aurora y el cuento 17: El mapa de Manolin, cuentos que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre. Se precisa que los cuentos se caracterizaron por el indicador de fantástico y de ciencia ficción de esta forma los protagonistas lograron la mejora de los aprendizajes en sigue indicaciones.

Tabla N° 14

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

Sigue indicaciones

	<i>Pre Test</i>	<i>Pos Test</i>
Media	1,3889	2,6111
Varianza	0,2516	0,2516
Observaciones	18	18
Coefficiente de correlación de Pearson	0,4026	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	17,0000	
Estadístico t	-9,4570	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7396	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,1098	

Observando la tabla N°14 en cuanto a la prueba “t” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos, se obtuvo una “t” calculada superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05. El nivel de variabilidad sigue indicaciones, después de escuchar un texto, antes ($t= 1,3889$) y después ($t= 2,6111$) de aplicar el programa de cuenta cuentos, manifiesta ganancia media de $t=1,2222$, entre la media inicial y final.

Tabla N° 15

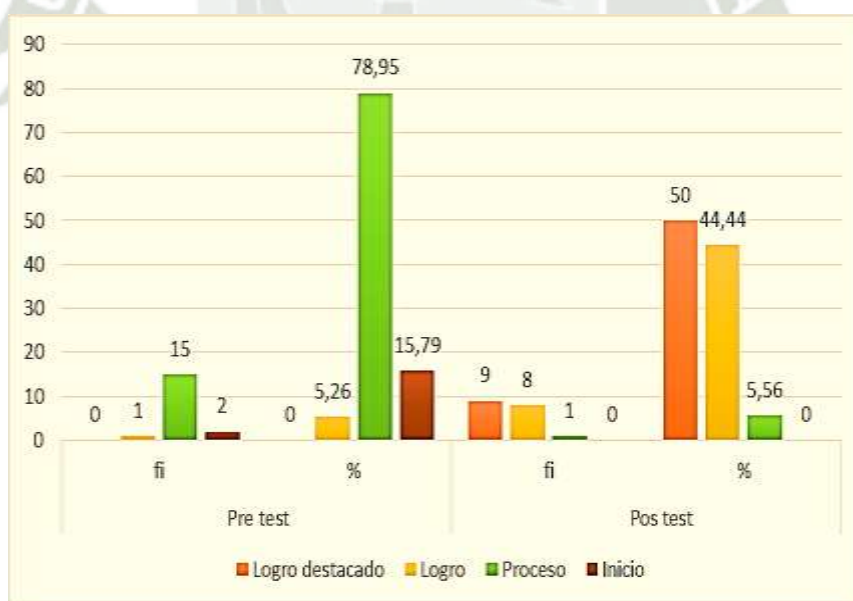
Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron

Nivel	Pre test		Pos test	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Logro destacado	0	0,00	9	50,00
Logro	1	5,26	8	44,44
Proceso	15	78,95	1	5,56
Inicio	2	15,79	0	0,00
	18	100,00	18	100,00

Fuente: Base de datos: Pueba de entrada y de salida 2020

Figura N° 8

Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron



Interpretación

Considerando la tabla N°15 y figura N°8, correspondiente al subindicador, cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron, se valora que, en el pre test, el nivel de proceso, obtuvo la mayor frecuencia de 15, con el 78,95 %, estando

próximos o cerca al nivel esperado, para establecer vínculos con los textos literarios, y compartir las expectativas de los personajes y modelar su sensibilidad, su empatía y su gusto. Por lo que requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. Mientras que el nivel de logro, representa la menor frecuencia de 1, con 5,26 %. Demostrando manejo satisfactorio al contar con palabras propias sucesos que más le gustaron.

En cuanto al pos test, se aprecia que el nivel de logro destacado, obtuvo la mayor frecuencia de 9 con 50,00 %, el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Significando que los infantes demuestran aprendizajes que van más allá del nivel esperado. Mientras que el nivel de proceso, representa la menor frecuencia de 1, con 5,56 %. Es decir, está próximo al nivel esperado, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

Observando los resultados entre el pre test y pos test, la mayoría de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, paso del nivel de proceso al nivel de logro destacado; es decir, en el proceso requirió acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo, para luego evidenciar logro satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado. Estimándose mejora significativa en el subindicador Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron.

Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del Programa virtual “Cuenta Cuentos”, a través de tres talleres educativos, con el cuento 18: Rosita y el viaje al mundo dorado, cuento 19: Alejandra inventa una nueva pelota y el cuento 20: Brianna y su viaje a Júpiter, cuentos que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre. Se precisa que los cuentos se caracterizaron por el indicador de fantástico y de ciencia ficción esta forma los protagonistas lograron la mejora de los aprendizajes en cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron.

Tabla N° 16

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas**Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron**

	<i>Pre Test</i>	<i>Pos Test</i>
Media	1,9444	3,4444
Varianza	0,1732	0,3791
Observaciones	18	18
Coefficiente de correlación de Pearson	0,1020	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	17,0000	
Estadístico t	-9,0000	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7396	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,1098	

Observando la tabla N°16 en cuanto a la prueba “t” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos, se obtuvo una “t” calculada superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05. El nivel de variabilidad Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron, después de escuchar un texto, antes ($t= 1,9444$) y después ($t= 3,4444$) de aplicar el programa de cuenta cuentos, manifiesta ganancia media de $t=1,4996$ entre la media inicial y final.

Tabla N° 17

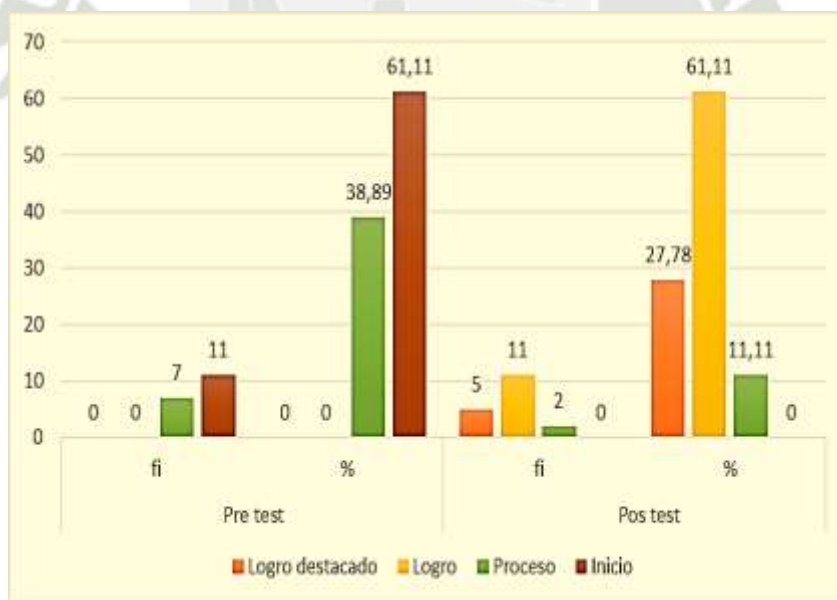
Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron

Nivel	Pre test		Pos test	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Logro destacado	0	0,00	5	27,78
Logro	0	0,00	11	61,11
Proceso	7	38,89	2	11,11
Inicio	11	61,11	0	0,00
	18	100,00	18	100,00

Fuente: Base de datos: Pueba de entrada y de salida 2020

Figura N° 9

Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron



Interpretación

Considerando la tabla N°17 y figura N°9, correspondiente al subindicador, cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron, se valora que, en el pre test, el nivel de inicio, obtuvo la mayor frecuencia de 11, con el 61,11 %, mostrando un progreso

mínimo de acuerdo al nivel esperado. Evidenciándose dificultades en desarrollar ideas genuinas de opinar que no le gusto, restando posibilidades orales sobre lo que acontece, sobre lo que hacen, lo que observan, escuchan, con limitaciones en el desarrollo integral de la comunicación oral. Por lo que necesita mayor tiempo intervención de la investigadora. Mientras que el nivel de proceso, representa la menor frecuencia de 7, con 38,89 %. Significa estar próximo al nivel esperado para lograrlo.

En cuanto al pos test, se aprecia que el nivel de logro, obtuvo la mayor frecuencia de 11 con 61,11 %, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo planificado del programa. Mientras que el nivel de proceso, representa la menor frecuencia de 2, con 11,11%. Significando estar cerca al nivel esperado respecto a cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron.

Observando los resultados entre el pre test y pos test, la mayoría de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, paso del nivel de inicio al nivel de logro, paso del nivel de inicio al nivel de logro, es decir, en el inicio evidenciaban con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas al contar con palabras propias sucesos que no le gustaron, pasando al logro demostrando manejo satisfactorio en las tareas propuestas en el tiempo planificado. Estimándose mejora significativa en el subindicador, cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron. Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del Programa virtual “Cuenta Cuentos”, a través de dos talleres educativos, con el cuento 21: Gustavo y el gato gigante y el cuento 22: Claudia viaja al futuro con el oso perezoso, cuentos que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre. Se precisa que los cuentos se caracterizaron por el indicador de ciencia ficción y emocional de esta forma los protagonistas lograron la mejora de los aprendizajes en Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron.

Tabla N° 18

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron

	<i>Pre test</i>	<i>Pos tes</i>
Media	1,3889	3,1667
Varianza	0,2516	0,3824
Observaciones	18	18
Coefficiente de correlación de Pearson	-0,2212	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	17,0000	
Estadístico t	-8,5885	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7396	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,1098	

Observando la tabla N°18 en cuanto a la prueba “t” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos, se obtuvo una “t” calculado superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05. El nivel de variabilidad Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron, después de escuchar un texto, antes (t= 1,3889) y después (t= 3,1667) de aplicar el programa de cuenta cuentos, manifiesta ganancia media de t= 1,7778 entre la media inicial y final.

Tabla N° 19

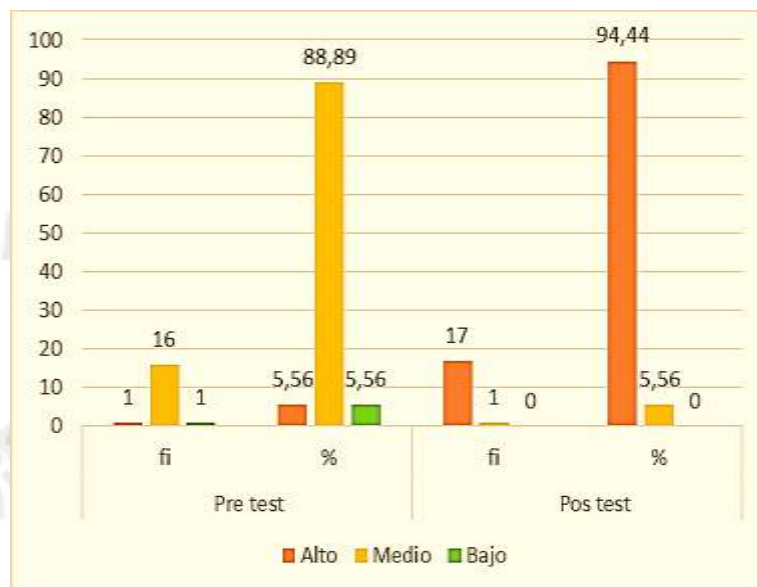
Recupera información explícita de un texto oral

Nivel	Pre test		Pos test	
	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Alto	1	5,56	17	94,44
Medio	16	88,89	1	5,56
Bajo	1	5,56	0	0,00
	18	100.00	18	100.00

Fuente: Base de datos: Pueba de entrada y de salida 2020

Figura 10

Recupera información explícita de un texto oral



Interpretación

Considerando la tabla N°19 y figura N°10, correspondiente al indicador recupera información explícita de un texto oral, se valora que en el pre test, el nivel medio, obtuvo la mayor frecuencia de 16, con el 88,89 %, mientras que el nivel alto y bajo, representa la menor frecuencia de 1, con 5,56 %. En cuanto al pos test, se aprecia que el nivel alto, obtuvo la mayor frecuencia de 17 con 94,44 %, mientras que el nivel medio, representa la menor frecuencia de 1, con 5,56 %. Observando los resultados entre el pre test y pos test, la mayoría de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, paso del nivel medio al nivel alto, estimándose mejora significativa en el indicador recupera información explícita de un texto oral, en cuanto a recupera el nombre de personas, rescata el nombre de personajes, sigue indicaciones, cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron, cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron. Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del Programa virtual “Cuenta Cuentos”, a través de 12 cuentos que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre. Se precisa que los cuentos se caracterizaron por el indicador emocional e histórico, de esta forma los protagonistas lograron la mejora de los aprendizajes en recuperar información explícita de un texto oral.

Tabla N° 20

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

Recupera información explícita de un texto oral

	<i>Pre Test</i>	<i>Pos test</i>
Media	8,1111	16,2778
Varianza	2,2222	5,7418
Observaciones	18	18
Coefficiente de correlación de Pearson	0,2873	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	17,0000	
Estadístico t	-14,2503	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7396	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,1098	

Observando la tabla N°20 en cuanto a la prueba “t” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos, se obtuvo una “t” calculado superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05. El nivel de variabilidad en cuanto al indicador recupera información explícita de un texto oral, antes ($t= 8,1111$) y después ($t= 16,2778$) de aplicar el programa de cuenta cuentos, manifiesta ganancia media de $t=8,1667$, entre la media inicial y final.

Tabla N° 21

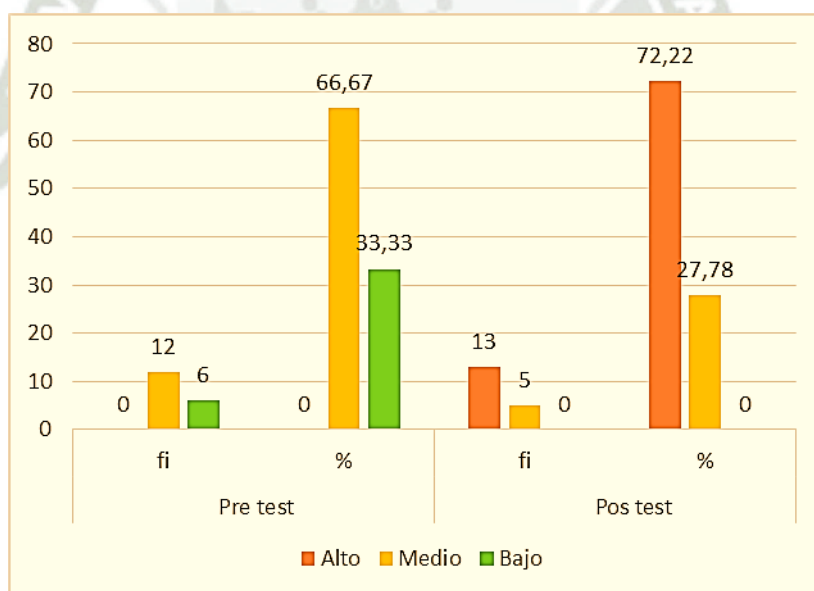
Variable: Comunicación oral

Nivel	Pre test		Pos test	
	f	%	f	%
Alto	0	0,00	13	72,22
Medio	12	66,67	5	27,78
Bajo	6	33,33	0	0,00
	18	100.00	18	100.00

Fuente: Base de datos: Pueba de entrada y de salida 2020

Figura N° 11

Variable: Comunicación oral



Interpretación

Considerando la tabla N°21 y figura N°11, correspondiente a la variable comunicación oral, se valora que, en el pre test, el nivel medio, obtuvo la mayor frecuencia de 12, con el 62,67 %, mientras que el nivel bajo, representa la menor frecuencia de 6, con 33,33%. En cuanto al pos test, se aprecia que el nivel alto, obtuvo la mayor frecuencia de 13 con 72,22 %, mientras que el nivel de medio, representa la menor frecuencia de 5, con 27,78 %. Observando los resultados entre el pre test y

pos test, la mayoría de niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, paso del nivel medio al nivel alto, estimándose mejora significativa en la variable comunicación oral, en cuanto a los indicadores de se expresa verbalmente y recupera información explícita de un texto oral. Los presentes resultados tienen como causa la aplicación del Programa virtual “Cuenta Cuentos”, a través de 22 talleres que se plantearon con tres momentos definidos, siendo de inicio, desarrollo y cierre. Se precisa que los cuentos se caracterizaron por el tipo de indicador siendo: emocionales, de costumbres, fantásticos, ciencia ficción e históricos, de esta forma los protagonistas lograron la mejora de los aprendizajes en la variable comunicación oral.

Tabla N° 22

Prueba de hipótesis para medias de dos muestras emparejadas

Variable: Comunicación oral

	<i>Pre Test</i>	<i>Pos Test</i>
Media	12,5556	24,8333
Varianza	6,8497	15,5588
Observaciones	18	18
Coeficiente de correlación de Pearsor	0,4596	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	17,0000	
Estadístico t	-14,4928	
P(T<=t) una cola	0,0000	
Valor crítico de t (una cola)	1,7396	
P(T<=t) dos colas	0,0000	
Valor crítico de t (dos colas)	2,1098	

Observando la tabla N°22 en cuanto a la prueba de hipótesis con la “t” de Student” de comparación de dos medias muestrales para datos homogéneos, se obtuvo una “t” calculado superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05. El nivel de variabilidad en cuanto a la variable comunicación oral, antes (t= 12,5556) y después (t= 24,8333) de aplicar el programa de cuenta cuentos, manifiesta ganancia media de t=12,2777, entre la media inicial y final.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El nivel de eficacia del Programa virtual “Cuenta cuentos” es alto para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado.

SEGUNDA: El nivel de desarrollo de la comunicación oral, en relación a expresarse verbalmente, es bajo, antes de aplicar el programa virtual “Cuenta cuentos”. Mientras que el nivel medio predomina después de aplicar el programa en base a los sub indicadores expresa ideas espontáneamente, expresa necesidades después de escuchar un texto y expresa oralmente emociones básicas.

TERCERA: El nivel de desarrollo de la comunicación oral, en relación a recupera información explícita de un texto oral es medio, antes de aplicar el programa virtual “Cuenta cuentos”. Mientras que el nivel alto predomina después de aplicar el programa en base a los subindicadores recupera el nombre de personas, rescata el nombre de personajes, sigue indicaciones, cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron y cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron.

Contrastando los resultados obtenidos con la hipótesis propuesta para el estudio podemos verificar que esta ha sido alcanzada.

SUGERENCIAS

PRIMERA: Se propone al director de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, realizar trabajo colegiado con las docentes del nivel inicial, a fin de incorporar en su planificación anual el Programa virtual de “Cuenta cuentos” emocionales, de costumbres, fantásticos, ciencia ficción e históricos, para fortalecer la comunión oral y avanzar en el estándar de aprendizaje de la competencia curricular se comunica oralmente en su lengua materna.

SEGUNDA: Se sugiere a las autoridades correspondientes de la UCSM registrar en la Biblioteca Nacional del Perú los 22 cuentos infantiles, para obtener el certificado de depósito legal de la obra, a fin de motivar y hacer extensivo la eficacia de los cuentos en la comunidad educativa nacional e internacional que desee realizar la generalización en ámbitos parecidos al investigado.

TERCERA: Se sugiere Ingresar el Programa virtual de “Cuenta cuentos” sentimentales de costumbres, fantásticos, ciencia ficción e históricos, en la red de maestros innovadores del Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana para registrar, analizar, difundir y replicar la buena práctica desarrollada en la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado.

CUARTA: Se sugiere a los padres de familia, solicitar al director de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado, realice reunión a fin de socializar los resultados de la Programa virtual de “Cuenta cuentos” en el desarrollo de la comunicación oral, en cuanto a mejorar la expresión verbal y recuperar información explícita de un texto oral, resaltando los beneficios al interactuar con otras personas de su entorno familiar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcoba B. (2000). *Instrumentos de comunicación*. Buenos Aires: Aique
- Anderson, 2002. La literatura fantástica de Enrique Anderson Imbert, Puerto Rico: Santurce.
- Aguinaga, M. (2002). *El cuento costumbrista como genero de transición entre el artículo de costumbre y el cuento literario*. España: Alicante.
- Archila M. y Botache T. y Gamboa B. (2020). *La importancia de la literatura infantil en el desarrollo y reconocimiento emocional de los estudiantes en edades tempranas*. Bogotá.
- Blakemore, Sarah-Jayne y Uta FRITH (2011). *Cómo aprende el cerebro*. Barcelona: Planeta.
- Bullón Ríos, Ada (2003). *Autoeducación y aprendizaje creativo en el desarrollo del niño*. Lima: Instituto Nacional de Investigación para el Desarrollo de la Educación.
- Bortolussi, M. (2015). *Análisis teórico del cuento infantil*. España: Alhambra.
- Ballesteros, D. (2002). *Los artículos de Mariano Roca de Togores en "La España"*. Barcelona: Grao
- Blanes, V. (2007). *Romanticismo y costumbrismo: El contexto de las "Escenas Andaluzas"* Málaga: Servicio de Publicaciones.
- Beltrán, L. (2007) *El cuento como género literario*. Teoría e interpretación del cuento. Berna: Peter Lang
- Cruz, R. (2011). *Comunicación oral*. España: Paidea
- Cairney F. (2002). *Estructuras morfosintácticas*. Barcelona: Editorial Horsori.
- Castedo, M. (2001). *Propuestas para el aula. Material para el docente. Lengua. Nivel Inicial*. Buenos Aires: MECT.
- Cárdenas T. y Castro V. (2014). *Nivel de comprensión de cuentos infantiles a través de la aplicación de medios educativos en niños de cuatro años de las Instituciones Educativas Nuestra Señora del Pilar y Juan de la Cruz Calienes, Arequipa 2014*. Arequipa.
- Coleman & Goldenberg (2009). *La lectura y el desarrollo del vocabulario*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Coffin, C. (2014). *Discurso histórico: el lenguaje del tiempo, la causa Evaluación*. Londres: Continuum

- Carnero, G. (2008). *Orígenes del Romanticismo reaccionario español: el matrimonio*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Cassany, D. (2004). *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama.
- Calatrava, J. (2002). *Romanticismo y Ciudad*. Barcelona: Trillas
- Cócaro, N. (2015). *Cuentos fantásticos argentinos*. Buenos Aires: Emecé
- Coll C. (2013). *El currículo escolar en el marco de la nueva ecología del aprendizaje*. Barcelona: Aula
- Condemarín, M. (2012). *Estrategias de enseñanza para activar los esquemas cognitivos de los estudiantes*. Madrid: Síntesis.
- Charques, T. (2005). *El cuento romántico*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Fonseca T. (2011) *Comunicación oral y escrita*. Madrid: Unicornio
- Flitter, D. (2005). *Teoría y crítica del romanticismo español*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gauquelin, A. (1992). *Medios de comunicación*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
- Garvery R. (2007). *Pensamiento y habla infantil*. Buenos Aires: Santillana.
- Hernández y Fernández y Baptista, (2012). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill, México.
- Hernández, V. (2015) *El cuento español en los Siglos de Oro*. Murcia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Hernández G. y Ibagón A.(2012). *Impacto de las actividades de juego temático de roles sociales, la lectura de cuentos y libros álbum para el desarrollo de la actividad voluntaria en niños preescolares Bogotá*.
- Hope G. (2010). *La expresión oral*. México: Siglo XXI.
- Howard, S. K., & Thompson, K. (2015). *Viendo el sistema: Dinámica y complejidad de la integración tecnológica en las escuelas secundarias. Tecnologías de la información y la educación*. Cambridge: Cambridge University Press.
- López, M. (2006). *Formación y desarrollo del cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX*. Barcelona: Nueva Paidea
- Loayza y Untiveros (2017). *Aplicación del taller cuenta cuentos para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 875 de Llaullipata del Distrito de Yanatile Provincia De Calca*". Arequipa.
- Martínez, E. (2008). *Lingüística: teoría y aplicaciones*. Barcelona: Masson S.A.

- Ministerio de Educación (2015) *Ruta del aprendizaje: Comunicación*. Lima Perú.
- Ministerio de Educación (2016) *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima Perú
- Morales F. (2011). *Sondeo de las preferencias y opiniones de los niños-niñas respecto a los cuentos narrados: descubriendo la verdadera función de la hora del cuento.* Perú.
- Moll, R. (2013) *Como enseñar a redactar el título de un texto*. México: Andrés Bello.
- Núñez M. (2016), *Nivel del lenguaje oral en niños de 4 años de la cuna jardín Chiquitines y de la Institución Educativa N° 40020, Arequipa, 2016* Arequipa.
- Novell D. (2008). *El cuento de ciencia ficción*. Madrid: Morata.
- Oliveros, J., Fuertes, L. y Silva, C. (2018). *La educación virtual como herramienta de apoyo en la educación presencial*.
- Porlán, R. (2020). *El cambio de la enseñanza y el aprendizaje en tiempos de pandemia*. Revista de educación ambiental y sostenibilidad.
- Plans J. (2005). *El género de ciencia ficción*. México: McGraw Hill
- Prado R. (2002). *Ciencia Ficción de la literatura*. Murcia: Editum.
- Ross J. (2012) *Comunicación verbal y no verbal*. Barcelona: Ariel.
- Reggio children (2012). *Los cien lenguajes de la infancia*. Barcelona: A. M. Rosa Sensat
- Richard, M. (2016) *Juego de Tronos*. Literatura infantil y juvenil. Madrid: Unicornio
- Real Academia Española. (2002) *Diccionario de la lengua española*. Vigésimo primera edición. Madrid: Espasa-Calpe.
- Ribot, T. (2006). *La escuela empírica*. Nueva York: Scribner.
- Santos (2001) *Lo imposible por posible*. Colombia: Trillas.
- Sartre, J. (2004). *La imaginación*. Venezuela: Editorial Sudamericana
- Torres, Luchessi y Pedernera (2005) *Análisis de la Retórica*. Madrid: Nueva Paidea.
- Togores, R. (2003). *Los románticos hablan de sí mismos*. Italia: Bologna.
- Todorov, (2000) *Introducción a la literatura fantástica*. Madrid: Cátedra.
- Weigel, Martín & Bennet (2005). *Adquisición de habilidades de alfabetización temprana*. Nueva York: Educational Leadership.
- Zabalate M. (2017). *Estrategias que utilizan las docentes para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años en una institución educativa privada del distrito de San Isidro*. Perú.

ANEXOS





**FICHA DE OBSERVACIÓN
(PRE TEST y POS TEST)**

COMUNICACIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Unidad de Análisis :
- 1.2. Apellidos y Nombres de la observadora:
- 1.3. Escenario virtual de la observación :
- 1.4. Tiempo de Observación :
- 1.5. Fecha de Observación :

II. ACCIONES PREVIAS


Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google Meet y/o video llamada, donde se realizará la observación de acuerdo al cronograma establecido con los padres de familia y sin interrumpir el trabajo remoto diario.

III. PRESENTACIÓN:

Saludo afectuoso al niño y/o niña, indicando el nombre de la investigadora y se pasara rápidamente al desarrollo del contexto de la observación.

III. DESARROLLO DE LA OBSERVACIÓN:

II. VARIABLE INDEPENDIENTE A OBSERVAR: COMUNICACIÓN ORAL

Indicadores	Subindicadores	Contexto de observación	Ítems a observar (preguntas)	Criterio de valor	
Expresa verbalmente	1. Expresa ideas espontáneamente	<p>Se invita al niño y/o niña a ubicarse cómodamente para observar el video del cuento: El castillo perfumado.</p> 	1. Cuando quieres decir algo a tu mamá ¿Qué le dices?	Logro destacado (4) Logro proceso (3) Inicio (1)	
	2. Expresa necesidades después de escuchar un texto		2. Después de escuchar un cuento, ¿Qué te gustaría hacer?	Logro destacado (4) Logro proceso (3) Inicio (1)	
	3. Expresa oralmente emociones básicas		3. Cuando tu mamá te riñe ¿Qué sientes?	Logro destacado (4) Logro proceso (3) Inicio (1)	
Recupera información explícita de un texto oral.	4. Recupera el nombre de personas		<p>Terminado de escuchar el cuento, se genera dialogo y se formula las siguientes preguntas:</p>	3. ¿Cómo se llaman las personas del cuento “El castillo perfumado”?	Logro destacado (4) Logro proceso (3) Inicio (1)
	5. Rescata el nombre de personajes			4. La estrella Estela ¿es una persona? ¿Cómo es?	Logro destacado (4) Logro proceso (3) Inicio (1)
	6. Sigue indicaciones			5. ¿Qué les presenta la estrella Estela a Uli, Amanda y Galileo?	Logro destacado (4) Logro proceso (3) Inicio (1)

	7. Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron		6. ¿Qué es lo que más te gusto del cuento?	Logro destacado (4) Logro proceso (3) Inicio (2) Inicio (1)
	8. Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron		7. ¿Qué no te gusto del cuento?	Logro destacado (4) Logro proceso (3) Inicio (2) Inicio (1)

Matriz de valoración del instrumento					
Variable Dependiente	Indicadores	Subindicadores	Ítems	Valoración	Valoración por indicador
Comunicación oral	1. Expresa verbalmente	Ex presa ideas espontáneamente Ex presa necesidades después de escuchar un tex to Ex presa oralmente emociones básicas	3	Logro destacado (4) Logro proceso (3) Inicio (2) Inicio (1)	12
	2. Recupera información explícita de un tex b oral.	1. Recupera el nombre de personas 2. Rescata el nombre de personajes 3. Sigue indicaciones 4. Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron 5. Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron	5		20
Valor del instrumento					32

PROPUESTA

PROGRAMA VIRTUAL “CUENTA CUENTOS”

I. FUNDAMENTACION

El programa virtual “Cuenta cuentos”, tiene como base teórica la literatura infantil que vislumbra a los cuentos dentro de un arte que recrea contenidos humanos profundos y esenciales como las emociones y afectos primigenios, que abarcan percepciones, sentimientos, memoria, fantasía y la exploración de mundos conocidos y desconocidos. También es un campo del quehacer humano que arraiga cultura, educación, comunicación, ciencia y principalmente humano.

La literatura infantil a través de los cuentos infantiles es la habilidad de la palabra que causa complacencia para los niños y niñas, es aplicable en diversos momentos, su intención busca reinventar el mundo, permite que el infante se sitúe frente a la realidad con fascinación, lleno de encanto que los creadores arrancan al misterio como expresión de la vida con significados llenos de valor y cargados de esperanzas.

También el presente programa virtual “Cuenta cuentos”, tiene como fundamento el Área de Ciencia y Tecnología y la competencia transversal se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las Tecnologías de Información y Comunicación. Se precisa la utilización de los entornos virtuales como escenarios constituidos por las TIC, caracterizándose por ser interactivos, es decir, permiten comunicación con el entorno virtualizado, porque proponen representaciones de la realidad, es decir son ubicuos, porque se puede acceder a ellos desde cualquier lugar e híbridos, porque se integran de diversos medios, de tecnologías y comunicación.

Asimismo el programa se fundamenta en el área curricular de comunicación, específicamente en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna la cual integra las siguientes capacidades: Obtiene información del texto oral, infiere e interpreta información del texto oral, adecúa, organiza y desarrolla el texto oral de forma coherente y cohesionada, utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica, interactúa estratégicamente con distintos interlocutores y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral. Del mismo modo se articula teóricamente con el género discursivo como el cuento, presentando un conjunto de rasgos característicos relativamente estables, compuesto de un inicio, nudo y desenlace. Las personas utilizan las características de los géneros discursivos como

elementos compartidos entre lectores y escritores, lo que contribuye a la comunicación.

II. OBJETIVOS

Objetivo general

Aplicar el programa virtual “cuenta cuentos” a través de **22 talleres** educativos para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado Del Distrito De Chiguata Arequipa – 2020.

Objetivos específicos

Aplicar el programa virtual “cuenta cuentos” a través de **10 talleres** educativos para desarrollar la comunicación oral en el indicador se **expresa verbalmente** en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado Del Distrito De Chiguata Arequipa – 2020.

Aplicar el programa virtual “cuenta cuentos” a través de **12 talleres** educativos para desarrollar la comunicación oral en el indicador se **recupera información explícita de un texto oral** en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado Del Distrito De Chiguata Arequipa – 2020.

III. PROPÓSITOS, TALLERES, ETAPAS, RECURSOS, TIEMPO Y RESPONSABLE

PROPÓSITO	TALLERES	ETAPAS	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE
Indicador: Expresa verbalmente Subindicador: Expresa ideas espontáneamente	Cuento 1: “ María en el desfile alegórico”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 3 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Expresa verbalmente Subindicador: Expresa ideas espontáneamente	Cuento 2: “La familia reunida en Navidad”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 4 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: : Expresa verbalmente	Cuento 3:	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp 	45 minutos	Alejandra Fabiola

Subindicador: Expresa ideas espontáneamente	“ Oscar y Orlando en la feria artesanal”	Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	7 de diciembre 2020	Rojas Peralta
Indicador: Expresa verbalmente Subindicador: Expresa ideas espontáneamente	Cuento 4: “Susana responde del celular de Mamá”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 9 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Expresa verbalmente Subindicador: Expresa ideas espontáneamente	Cuento 5: “ Sofia y la cantera de sillar”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 30 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Expresa verbalmente Subindicador: Expresa necesidades después de escuchar un texto	Cuento 6: “ Lolita pregunta sobre juegos a su abuelita ”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 8 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Expresa verbalmente Subindicador: Expresa necesidades después de escuchar un texto	Cuento 7: “ Juan y Joaquín crean nombres de cuentos	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 24 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Expresa verbalmente Subindicador: Expresa oralmente emociones básicas	Cuento 8: “Ana y su mamá Juana”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 30 de noviembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Expresa verbalmente Subindicador: Expresa oralmente emociones básicas	Cuento 9: “La fiesta de Sonia”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 2 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Expresa verbalmente Subindicador: Expresa oralmente emociones básicas	Cuento 10: “ La fiesta de la bandera”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 29 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Recupera el nombre de personas	Cuento 11: “ Thomas y Nicolás en la Luna”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 10 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta

Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Recupera el nombre de personas	Cuento 12: “Arturo inventa una vacuna”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 17 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Rescata el nombre de personajes	Cuento 13: “ David y el mundo de los juguetes”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 11 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Rescata el nombre de personajes	Cuento 14: “ Roberto crea un robot”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 18 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Sigue indicaciones	Cuento 15: “ Rina crea una rima”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 28 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Sigue indicaciones	Cuento 16: “La pelota de Aurora”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 1 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Sigue indicaciones	Cuento 17: “ El mapa de Manolin”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 14 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron	Cuento 18: “ Rosita y el viaje al mundo dorado”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 15 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron	Cuento 19: “ Alejandra inventa una nueva pelota”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 22 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Cuenta con palabras propias	Cuento 20: “ Brianna y su viaje a Júpiter”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos 	45 minutos 23 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta

sucesos que más le gustaron			<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 		
Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron	Cuento 21: “ Gustavo y el gato gigante”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 16 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta
Indicador: Recupera información explícita de un texto oral Subindicador: Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron	Cuento 22: “ Claudia viaja al futuro con el oso perezoso”	Inicio Nudo Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Imágenes virtuales 	45 minutos 21 de diciembre 2020	Alejandra Fabiola Rojas Peralta

IV. ACCIONES PREVIAS

El desarrollo de los talleres contemplo el siguiente trayecto: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google Mett y/o WhatsApp, donde se realizara la transmisión de la aplicación de talleres del programa virtual “Cuenta cuentos” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google Mett y/o WhatsApp fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión.

V. EVALUACIÓN

La evaluación del programa el programa virtual “cuenta cuentos” fue descriptivo a nivel del proceso en la aplicación de los 22 talleres educativos, se destaca que la variable independiente no constituye el problema, corresponde a la manipulación experimental por lo constituye la propuesta de solución al problema de investigación.

MARÍA EN EL DESFILE ALEGÓRICO



TALLER N° 1

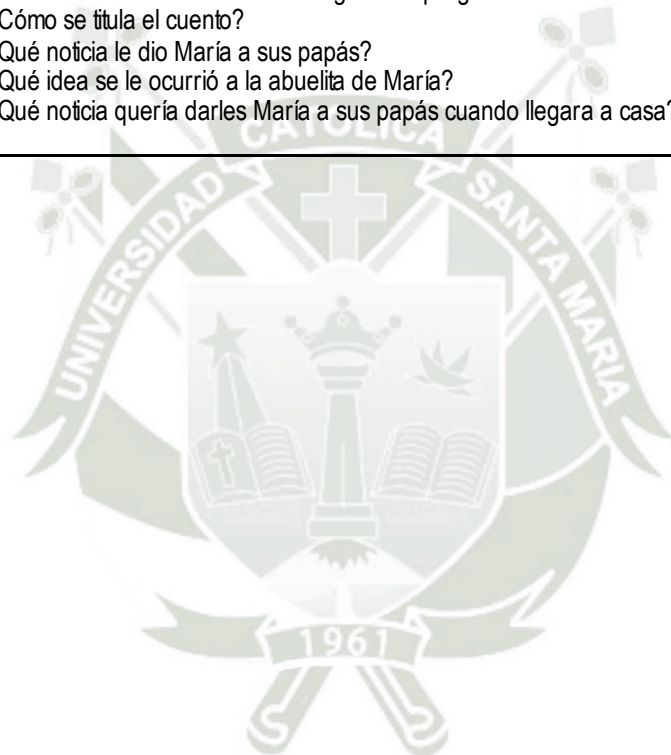
PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a participar para informar noticias

Cuento 1: “María en el desfile alegórico”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
03.12.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 4, denominado “Aprendiendo a participar para informar noticias”, a través del cuento: “María en el desfile alegórico” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “María en el desfile alegórico” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “María en el desfile alegórico”. <p><i>(Inicio)</i> Había una vez una niña llamada María que vivía en una hermosa ciudad con sus padres y abuelita. A María le encantaba ir a la escuela ya que ahí siempre se divertía con sus amiguitos y maestra. Cierta día estando en clase, la maestra les dio la noticia de que realizarían una visita junto con sus familias al desfile alegórico que se haría en la ciudad, para asistir al desfile algún papito los tenía que acompañar así que era necesario que todos preguntaran en casa quien podría asistir con ellos ese día. María estaba muy feliz por ir al desfile alegórico, estaba segura que sería muy divertido. (Nudo) Al llegar a casa les dijo a sus papás muy emocionada: “¡Papits les tengo una noticia! La maestra dijo que iríamos de visita todos juntos al desfile alegórico y que me tenían que acompañar.” Sus padres muy tristes le dijeron que no podrían llevarla ya que el día del desfile alegórico ellos tenían que trabajar. María estaba muy triste, si sus papitos no la acompañaban ella no podría asistir. (Desenlace) Rosa, que era su abuelita, había escuchado la noticia del paseo de María y tuvo una grandiosa idea así que le dijo: “Que te parece si yo te llevo al desfile alegórico, podrás estar con tus amiguitos y te divertirás mucho conmigo”, la idea le gustó mucho así que acepto muy feliz. Cuando el día de la visita al desfile alegórico llego, María estaba sorprendida por todo lo que veía, habían muchos carros</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo			10 Minutos
		Finalización			20 Minutos
				<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	

		<p>decorados con flores y divertidos diseños, también muchas personas bailando al ritmo de músicas muy alegres, incluso había comida en algunos pequeños puestos que estaba deliciosa, con ayuda de su abuela tomo muchas fotos para enseñárselas a sus papás cuando llegara a casa y darles la noticia de que los bailarines la invitaron a bailar a ella y su abuelita. ¡Había sido un grandioso día!</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Qué noticia le dio María a sus papás?</p> <p>¿Qué idea se le ocurrió a la abuelita de María?</p> <p>¿Qué noticia quería darles María a sus papás cuando llegara a casa?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	--	---	------------



LA FAMILIA REUNIDA EN NAVIDAD



TALLER N° 2

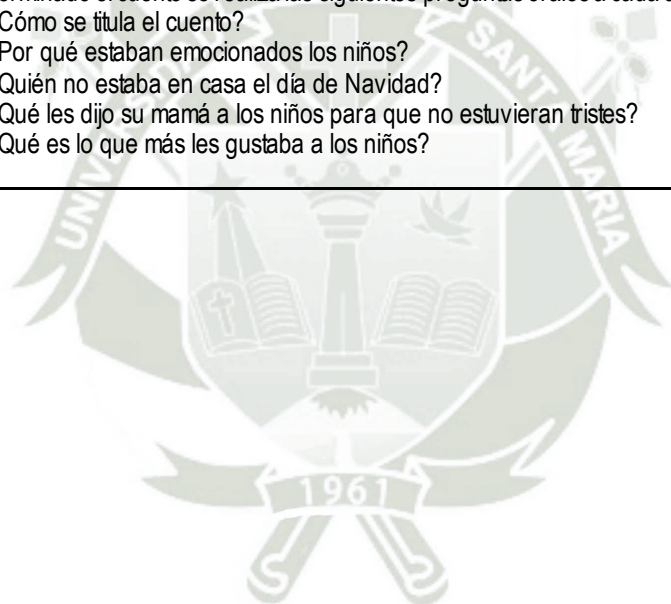
PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a solicitar participar en la conversación

Cuento 2: “La familia reunida en Navidad”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
04.12. 2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 5, denominado “Aprendiendo a solicitar participar en la conversación”, a través del cuento: “La familia reunida en Navidad” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “La familia reunida en Navidad” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “La familia reunida en Navidad”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario 	5 minutos
		Desarrollo	<p>(Inicio) Había una vez una familia conformada por un papá, una mamá, un niño llamado Luis y una niña llamada Carolina. Ambos padres trabajaban mucho, el papá era doctor en un gran hospital y la mamá era chef en un bonito restaurante. Los niños amaban mucho a sus papitos y eran muy felices cuando podían estar juntos los 4 participando en conversaciones divertidas en familia. Es por ello que estaban muy emocionados de que pronto sería Navidad, ya que en ese día era cuando más tiempo podían estar juntos. Cuando el día de Navidad llego, los niños ya tenían la casa llena de hermosos adornos navideños y un gran árbol en el centro de la sala que habían colocado con sus papitos, había música de villancicos sonando y ellos ya se encontraban más que listos para celebrar junto a papá y mamá, pero había un problema. (Nudo) ¡Papá no estaba!, Luis y Carolina estaban muy tristes al no ver a su papá para poder conversar con él, por ello le preguntaron a su mamá donde estaba y ella les dijo: “Tuvo una emergencia en el hospital pero pronto estará aquí”. Las horas pasaron y pasaron, su mamá al verlos callados les dijo: “Hijitos no estén tristes, su papá ya está viniendo”, Luis miro a su mamá</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	10 Minutos
		Finalización		<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	20 Minutos

		<p>y le dijo: “Esta bien mamá, pero Carolina y yo queríamos estar todo el día con ustedes y conversar todos juntos”. Cuando el pequeño acabo de decir esto se escuchó la puerta de la casa abrirse y cerrarse. ¡Su papá había llegado!</p> <p>(Desenlace) El papá al ver a sus pequeños hijos algo tristes se disculpó con ellos por no haber estado, les dio un gran abrazo a ambos y los lleno de cosquillas para alegrarlos y hacerlos reír. Los niños ya estando más felices al estar junto a sus papitos propusieron sentarse todos juntos y abrir los regalos. Papá y mamá vieron a sus hijitos mirar con alegría la bonita muñeca y la pista de carreras que les habían regalado, entonces mamá les dijo: “¿Les gustaron sus regalos?”, ambos niños dijeron ¡Sí! con una gran sonrisa, pero entonces Luis dijo: “Pero lo que más nos gusta es estar juntos para participar en la conversación en familia”.</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Por qué estaban emocionados los niños?</p> <p>¿Quién no estaba en casa el día de Navidad?</p> <p>¿Qué les dijo su mamá a los niños para que no estuvieran tristes?</p> <p>¿Qué es lo que más les gustaba a los niños?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	<p>10 minutos</p>
--	--	---	---	-------------------



OSCAR Y ORLANDO EN LA FERIA ARTESANAL



TALLER N° 3

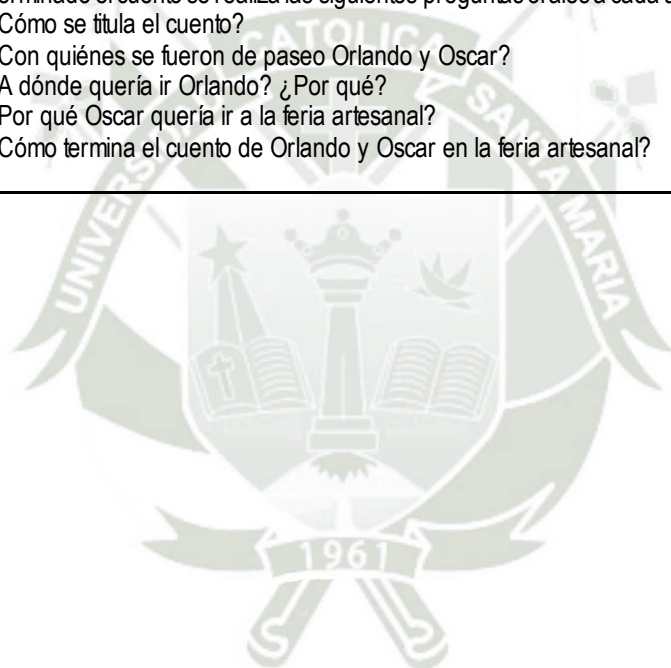
PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a convencer con argumento de acuerdo a su edad

Cuento 3: “Oscar y Orlando en la feria artesanal”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
05.12.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 6, denominado “Aprendiendo a convencer con argumento de acuerdo a su edad”, a través del cuento: “Oscar y Orlando en la feria artesanal” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Oscar y Orlando en la feria artesanal” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Oscar y Orlando en la feria artesanal”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario 	5 minutos
		Desarrollo	<p>(Inicio) Había una vez 2 niños, uno se llamaba Oscar y el otro Orlando, ambos eran los mejores amigos, siempre se divertían jugando y les encantaba que sus papás los llevaran al parque o de paseo. Un día Oscar y Orlando fueron junto con sus familias a dar un paseo por el centro de la ciudad, se encontraban muy emocionados con todo lo que veían, habían pequeños puestos de comida y algunos otros de juguetes, también se dieron con la sorpresa que había una pequeña feria artesanal abierta ese día que tenía actividades para niños como talleres para moldear con cerámica y pintar, el papá de Orlando al verlos tan emocionados mirando a todos lados les pregunto: “¿A dónde quieren ir niños?”, Orlando muy emocionado señalo las tiendas de juguetes y pidió ir allí. Oscar al escucharlo le dijo: “Mejor vamos a la feria artesanal”. (Nudo) A Orlando no le gusto para nada la idea de su amigo, él quería ver las tiendas de juguetes así que muy molesto le dijo: “Yo no quiero ir ahí, parece aburrido”. “¡No es aburrido!” – dijo Oscar. Ambos niños se miraron muy molestos y se dieron las espaldas. Los papás preocupados al verlos pelear les pidieron que hablaran y eligieran algo juntos. Entonces Orlando dijo: “Vamos a las tiendas de juguetes, los juguetes son divertidos”, Oscar sabía que los juguetes eran divertidos pero le gustaba más la idea de pintar y jugar con cerámica con su amigo así que le</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	10 Minutos
		Finalización		<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	20 Minutos

		<p>dijo: “Yo sé que te gusta pintar y jugar con cerámica como yo, vamos allí y luego vemos los juguetes”.</p> <p>(Desenlace) A Orlando le gustó mucho la idea de su amigo así que acepto muy feliz. Al entrar a la feria artesanal vieron muchas cosas hermosas que se vendían allí, todo era muy colorido, sus papás compraron algunas de las cosas para decorar sus casas. Cuando llegaron a los talleres, Oscar y Orlando se divertieron pintando con las temperas que les habían dado e incluso modelaron con cerámica unos carritos para jugar con ellos después. ¡Ir a la feria artesanal fue una gran idea!</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Con quiénes se fueron de paseo Orlando y Oscar?</p> <p>¿A dónde quería ir Orlando? ¿Por qué?</p> <p>¿Por qué Oscar quería ir a la feria artesanal?</p> <p>¿Cómo termina el cuento de Orlando y Oscar en la feria artesanal?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	--	---	------------



SUSANA RESPONDE EL CELULAR DE MAMÁ



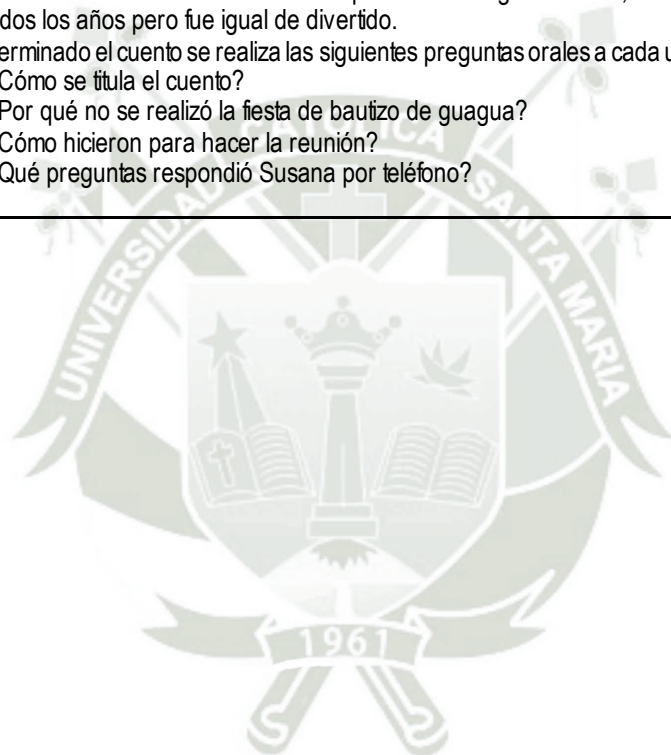
TALLER N° 4

PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a responder preguntas sencillas Cuento 4: “Susana responde el celular de mamá”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
06.12.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 8, denominado “Aprendiendo a responder preguntas sencillas”, a través del cuento: “Susana responde el celular de mamá” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Susana responde el celular de mamá” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Susana responde el celular de mamá”. <p><i>(Inicio)</i> Había una vez una niña llamada Susana que vivía en una hermosa ciudad. Todos los años la familia de Susana tenía la tradición de celebrar una fiesta de bautizo de guagua donde todos se reunían para divertirse y compartir un bonito momento juntos. Así lo habían hecho durante muchos años en el mes de noviembre, Susana estaba muy emocionada porque este año le tocaría ser la mamá de la guagua y había preparado unas divertidas respuestas para dar cuando le hicieran las preguntas durante el bautizo. (Nudo) Entre más se acercaba el día más emocionada estaba Susana, pero había un problema. Su familia no podría reunirse como todos los años ya que habían prohibido que las familias se reunieran debido a la enfermedad del Covid ya que así las personas podían evitar contagiarse y enfermarse. Susana estaba muy triste, pero sabía que era importante cumplir con esto para que su familia siguiera sana. Su mamá al verla tan desanimada tuvo la idea de hacer el bautizo de guagua utilizando los celulares de la familia para que todos estuvieran comunicados. A todos les pareció una excelente idea así que cuando llegó el día todos se llamaron para escucharse y responder a</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo			10 Minutos
		Finalización			20 Minutos
				• Imágenes virtuales	

		<p>las preguntas del bautizo. (Desenlace) Cuando llego el turno de Susana, su madrina la llamo al celular de su mamá para que ella respondiera y le pregunto: “¿Cuándo nació la guagua?” a lo que Susana muy divertida dijo: “Ayer que mi mamá la compro en la panadería”. Su familia al escucharla se rio por su divertida respuesta, luego su madrina pregunto: “¿Y cómo se llamara la guagua?”, Susana lo pensó un momento y respondió: “Se llamara Cuarentania en sus casas”, todos rieron con el creativo nombre que había escogido Susana, al final no había sido como todos los años pero fue igual de divertido.</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Por qué no se realizó la fiesta de bautizo de guagua?</p> <p>¿Cómo hicieron para hacer la reunión?</p> <p>¿Qué preguntas respondió Susana por teléfono?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	--	---	------------



SOFÍA Y LA CANTERA DE SILLAR



TALLER N° 5

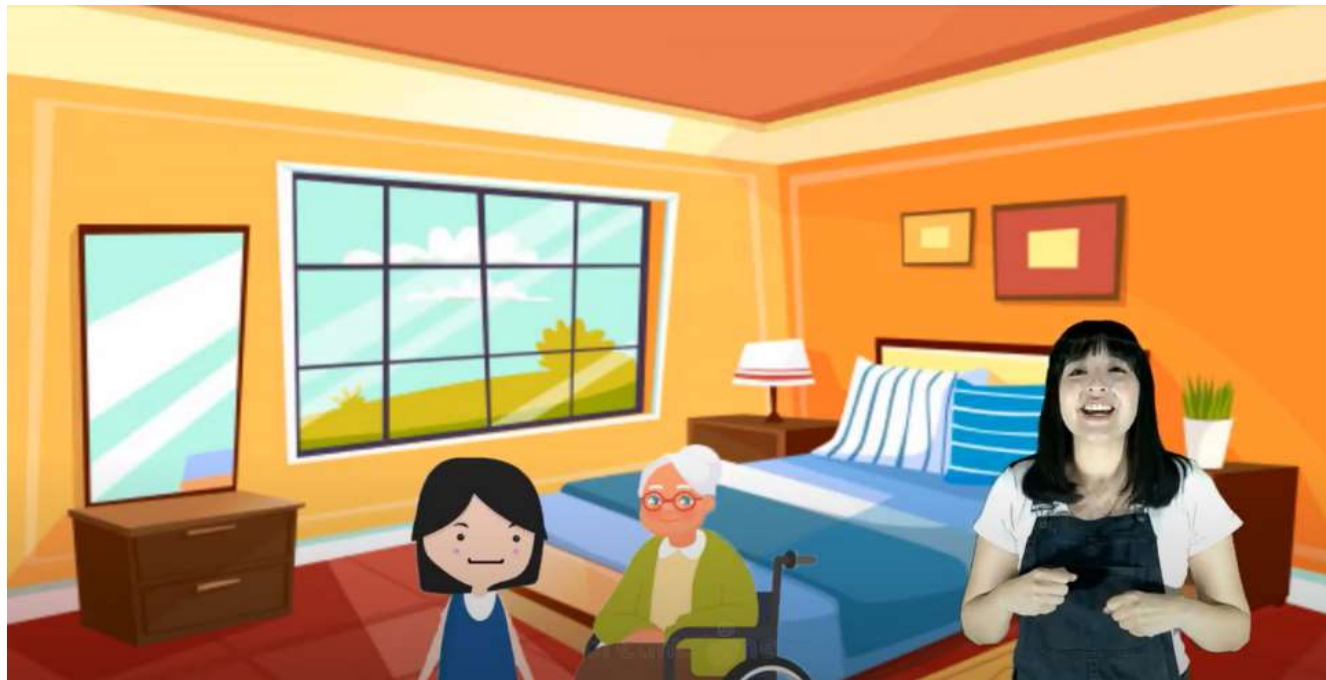
PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS” Aprendiendo a explicar situaciones de la vida cotidiana desagradables Cuento 5: “Sofía y la cantera de sillar”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
07.12.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 22, denominado “Aprendiendo a explicar situaciones de la vida cotidiana desagradables”, a través del cuento: “Sofía y la cantera de sillar” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Sofía y la cantera de sillar” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Sofía y la cantera de sillar”. <p><i>(Inicio)</i> Sofía y sus amiguitos estaban muy emocionados ya que asistirían al concurso de esculturas de sillar que se realizaría en las canteras. Ya todos listos con sus sombreros subieron a la movilidad que los llevaría en compañía de su maestra. Una vez que llegaron a las canteras, quedaron muy asombrados con todo lo que veían Habían muchos escultores quienes se encontraban muy concentrados trabajando en sus obras. Sofía vio como utilizaban sus picos y martillos para darle formas al sillar dándole pequeños golpes. ¡Eran grandes artistas! (Nudo) Sofía y sus amiguitos quisieron acercarse más a los escultores para ver mejor lo que hacían y poder tocar las esculturas, pero su maestra al verlos les dijo: “Niños no pueden acercarse, las herramientas con las que trabajan los escultores son muy peligrosas y pueden hacerles daño.” Sofía y sus amiguitos al escucharla se pusieron muy tristes, ellos querían ver de cerca las hermosas esculturas que estaban haciendo, y desde donde estaban parados no podían ver bien. Entonces Sofía dijo: “¡No es divertido si no podemos ver ni tocar nada!”. (Desenlace) Algunos escultores que ya habían terminado sus esculturas de sillar, al verlos tristes por no poder acercarse decidieron hacer algo para alegrarlos. Tomaron trozos de sillar que les quedaron y con ellos hicieron pequeños carritos y muñecos, una vez que terminaron se</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo			10 Minutos
		Finalización			20 Minutos
				<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	

		<p>dirigieron al grupo de niños y les dijeron: "Niños esto es para ustedes". Sofia y sus amiguitos muy felices recibieron los pequeños juguetitos que les habían hecho los escultores y les dieron las gracias. ¡El paseo a las canteras de sillar había sido perfecto!</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Con quién fue Sofia a las canteras de sillar?</p> <p>¿Qué no le gusto a Sofia?</p> <p>¿Qué les regalaron los escultores para alegrarlos?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	---	---	------------



LOLITA PREGUNTA SOBRE JUEGOS A SU ABUELITA



TALLER N° 6

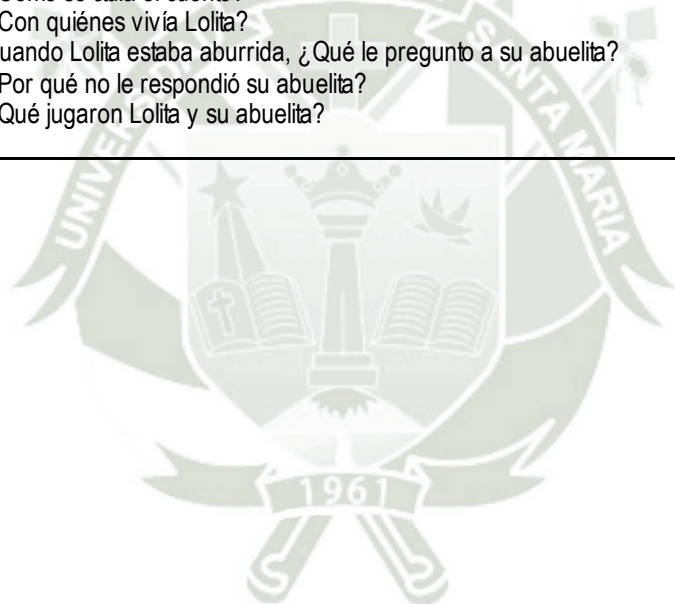
PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a formular preguntas sencillas

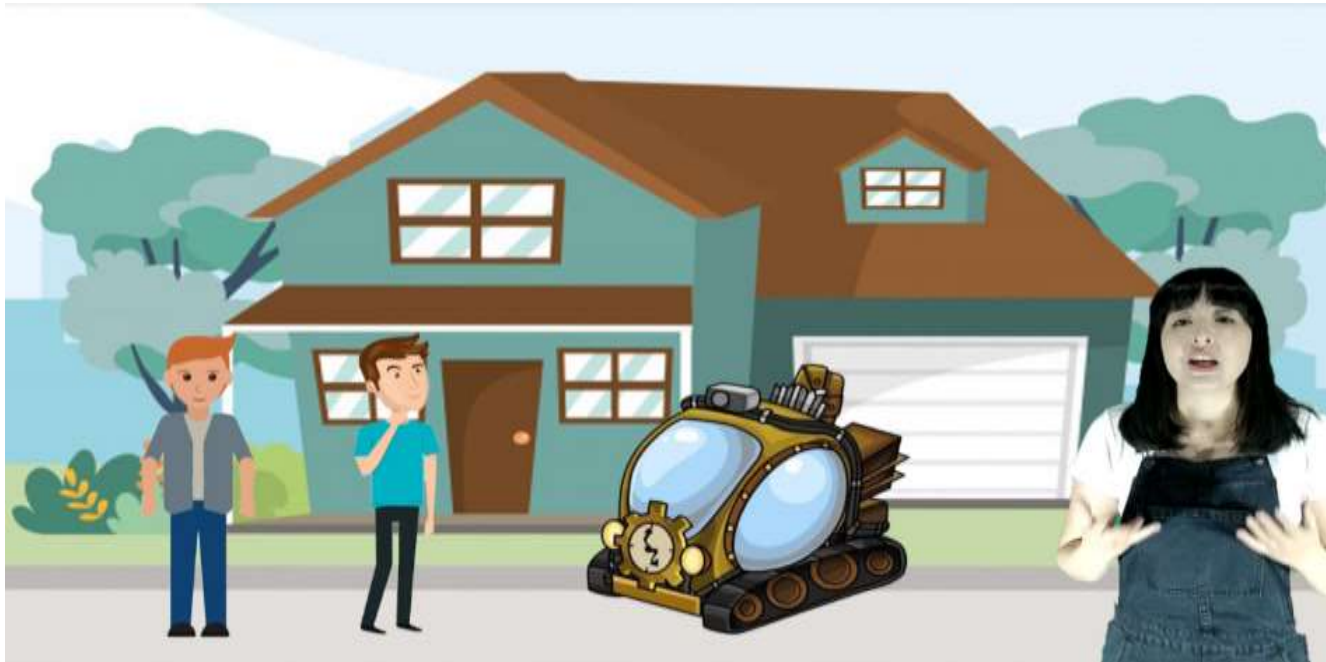
Cuento 6: “Lolita pregunta sobre juegos a su abuelita”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO	
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 7, denominado “Aprendiendo a formular preguntas sencillas”, a través del cuento: “Lolita pregunta sobre juegos a su abuelita” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Lolita pregunta sobre juegos a su abuelita” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (<i>a través del servicio de Google meet</i>), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Lolita pregunta sobre juegos a su abuelita”. <p>(Inicio) Había una vez una niña llamada Lolita que vivía con sus papás y su abuelita. Lolita se encontraba de vacaciones así que tenía mucho tiempo para jugar y hacer cosas divertidas. Jugaba con sus ositos y muñecas, también hacia dibujos y los pintaba. Cuando su mamá tenía tiempo la ayudaba a preparar galletas que luego daba a su papá y abuelita preguntándoles: “¿Están ricas?” a lo que ellos siempre respondían diciéndole que estaban deliciosas. (Nudo) Un día Lolita se encontraba aburrída, ya había jugado con todos sus juguetes, su mamá no estaba así que no podía preparar galletas con ella y su papá estaba ocupado arreglando unas cosas de la casa. Entonces a Lolita se le ocurrió una gran idea, fue corriendo donde su abuelita y le pregunto: “Abuelita, ¿Tú a qué jugabas cuando eras niña?”, su abuelita no le respondió nada así que Lolita dijo: “¡Abuelita te estoy preguntando! ¿No me escuchas? ¡Abuelita!”. La abuelita al mirar a Lolita fastidiada le señaló el cajón donde estaban sus audífonos para que ella se los alcanzara, Lolita los saco del cajón y se los entregó, (Desenlace) la abuelita se colocó sus audífonos y le dijo: “¿Qué querías Lolita?. Lolita le volvió a preguntar: “¿Tú a qué jugabas cuando eras niña?” su abuelita muy feliz le respondió que ella jugaba a saltar la sogá, también a las canicas, si habían muchos niños jugaban a las escondidas y si soplabá mucho el</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos	
		Desarrollo				10 Minutos
		Finalización			<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	20 Minutos

		<p>viento volaban las cometas que ellos mismos hacían, también jugaban al tejo que era un avioncito que hacían si es que tenían carbón o tiza. Lolita quedo muy sorprendida con todo lo que había dicho su abuelita así que muy emocionada le pregunto: "¿Podemos jugar alguno de esos juegos?", ella le respondió que sí con una gran sonrisa y le pidió a Lolita que trajera algunas tizas que tenía para colorear en su cuarto. Luego le dio indicaciones de cómo se dibujaba un avioncito, una vez Lolita termino de dibujar el avioncito, su abuelita le pidió que buscara una piedrita en el patio, cuando Lolita consiguió la piedrita su abuelita le enseñó a lanzarla sobre los números que estaban escritos dentro del avioncito y le indico como debía saltar para recuperar la piedrita. ¡Gracias a su abuelita tuvo un gran día!</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Con quiénes vivía Lolita?</p> <p>Cuando Lolita estaba aburrida, ¿Qué le pregunto a su abuelita?</p> <p>¿Por qué no le respondió su abuelita?</p> <p>¿Qué jugaron Lolita y su abuelita?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	---	---	------------



JUAN Y JOAQUÍN EN EL MUNDO SIN CUENTOS



TALLER N° 7

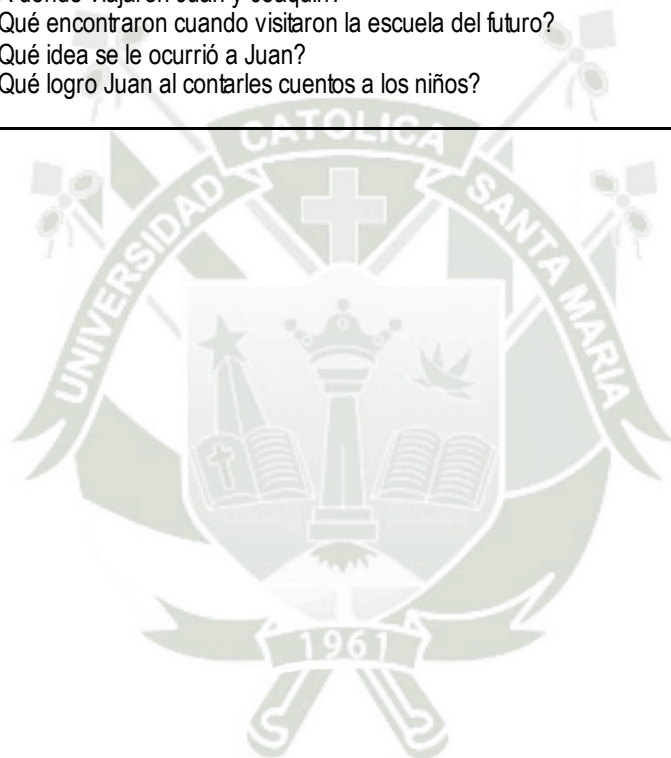
PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a deducir el nombre de un cuento

Cuento 7: “Juan y Joaquin en el mundo sin cuentos”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 19, denominado “Aprendiendo a deducir el nombre de un cuento”, a través del cuento: “Juan y Joaquin en el mundo sin cuentos” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Juan y Joaquin en el mundo sin cuentos” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, <i>(a través del servicio de Google meet)</i>, invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Juan y Joaquin en el mundo sin cuentos”. <p><i>(Inicio)</i> Juan y Joaquin eran 2 amigos que amaban los cuentos, les gustaba contarlos y también escucharlos. Un día decidieron viajar al futuro en su máquina del tiempo para descubrir cómo eran los cuentos allí. Cuando llegaron al futuro vieron muchas cosas interesantes como: autos voladores, robots, animales que hablaban y muchas otras cosas más. Todo era asombroso, pero lo que ellos querían era saber sobre los cuentos, así que decidieron visitar una escuela del futuro para ver como contaban los cuentos allí. Cuando llegaron a una descubrieron algo terrible. (Nudo) ¡Los cuentos no existían! Las maestras ya no los contaban y tampoco habían libros de cuentos. Juan y Joaquin estaban muy tristes, como era posible que los cuentos no existieran, los cuentos te permitían imaginar y soñar, sino había cuentos como los niños podrían hacer eso. (Desenlace) Fue entonces que a Juan se le ocurrió una idea. ¡Tenían que contar cuentos! A Joaquin le pareció una muy buena idea así que se acercaron a un grupo de niños y comenzaron a contarles pequeños cuentos. Los niños estaban encantados con todo lo que escuchaban, uno le pregunto a Juan: “¿Cómo se llama ese cuento?”, a lo que Juan respondió diciéndole: “Usa tu imaginación y ponle un nombre”. Los niños se divirtieron colocándoles nombres a los cuentos que escuchaban, nunca escogiendo el mismo nombre porque todos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo			10 Minutos
		Finalización			20 Minutos
				<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	

		<p>tenían mucha imaginación. Juan y Joaquin estaban muy felices al enseñarles a los niños que eran los cuentos, una vez terminado el día decidieron regresar a casa en la máquina del tiempo. ¡Los cuentos habían vuelto a existir gracias a ellos!</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿A dónde viajaron Juan y Joaquin?</p> <p>¿Qué encontraron cuando visitaron la escuela del futuro?</p> <p>¿Qué idea se le ocurrió a Juan?</p> <p>¿Qué logro Juan al contarles cuentos a los niños?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	---	---	------------



ANA Y SU MAMÁ JUANA



TALLER N° 8

PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a expresar la necesidad de ser escuchado

Cuento 8: “Ana y su mamá Juana”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 1, denominado “Aprendiendo a expresar la necesidad de ser escuchado”, a través del cuento: “Ana y su mamá Juana” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Ana y su mamá Juana” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Ana y su mamá Juana”. <p>(Inicio) Había una vez una niña llamada Ana, que vivía frente a un parque lleno de juegos, ella todos los días salía por la ventana a mirar jugar a los niños y niñas en los resbalones, columpios, barras trepadoras, carrusel, y pensaba “Cuando mi mamá Juanita, termine de trabajar me llevara al parque”, pero los días pasaban y la mamá de Ana, no decía nada, (Nudo), Ana estaba muy triste y empezó a llorar desesperadamente, su mamá subió a su habitación corriendo y le pregunto ¿Qué te sucede hijita? ¿Estas enferma? ¿Te duele algo?, cálmate por favor y cuéntame que te sucede, ¿Por qué lloras?, contéstame hijita, Ana le respondió: “Mami yo quiero ir al parque a jugar con los juegos y no me llevas”, su mamá le respondió, hijita, cuando quieras salir al parque, tienes que decírmelo, yo estoy para escucharte y acompañarte en los juegos, (Desenlace) Seguidamente su mamá Juana le dijo a Ana, hoy día, es mi día libre del trabajo, saldremos al parque a jugar, vamos a ponernos nuestros sombreros y hacer limonada para la sed, Ana se sintió muy contenta de hablar con su mamá y ser escuchada. Finalmente salieron al parque a jugar.</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes: ¿Cómo se titula el cuento?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo			20 Minutos
		Finalización			10 minutos

		<p>¿Qué miraba Ana por la ventana?</p> <p>¿Qué quería Ana?</p> <p>¿Qué le dijo Ana a su mamá, cuando subió a su habitación?</p> <p>¿Qué le respondió su mamá a Ana?</p> <p>¿Cómo termina el cuento de Ana y su mamá Juana?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	
--	--	--	---	--



LA FIESTA DE SONIA



TALLER N° 9

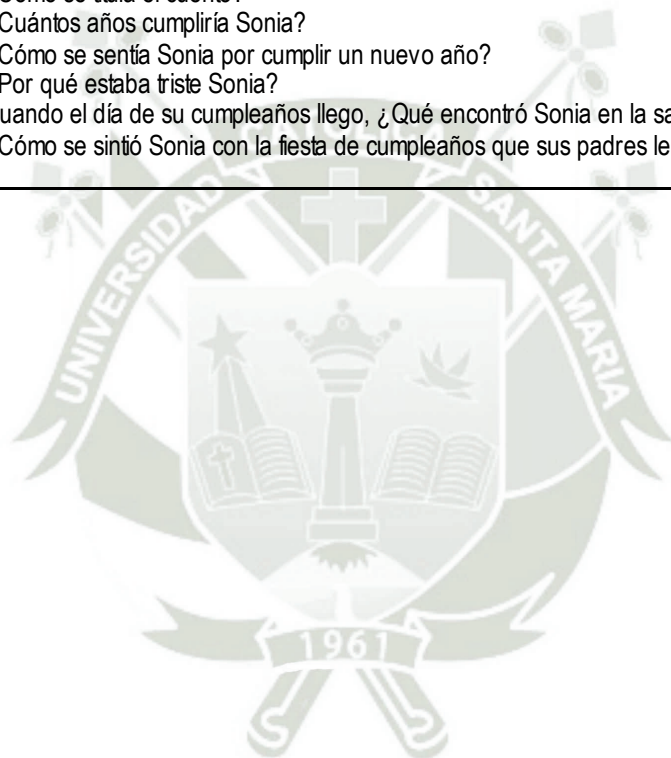
PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a manifestar verbalmente emociones básicas

Cuento 9: “La fiesta de Sonia”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 3, denominado “Aprendiendo a manifestar verbalmente emociones básicas”, a través del cuento: “La fiesta de Sonia” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “La fiesta de Sonia” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “La fiesta de Sonia”. 		10 Minutos
		Finalización	<p>(Inicio) Había una vez una niña llamada Sonia. Ella tenía 3 años, y pronto cumpliría 4, por lo que estaba muy emocionada, ella saltaba y aplaudía de alegría por la fiesta de cumpleaños que tendría. Todos los días marcaba en su calendario los que pasaban esperando a que llegara su cumpleaños. Sonia imaginaba tener una fiesta con hermosas decoraciones y globos de muchos colores; imaginaba una mesa con un gran pastel de chocolate rodeado de muchos dulces y deliciosos bocaditos, imaginaba una fiesta perfecta rodeada de todos sus amigos y familia llena de alegría y diversión. (Nudo) Mientras los días pasaban, Sonia se sentía un poco triste con ganas de llorar, su mamá y papá parecían no recordar que pronto sería su cumpleaños, no la llevaron a comprar las decoraciones de su fiesta como siempre solían hacer, no vio a su mamá preparar la deliciosa torta de chocolate que era su favorita ni llenar las invitaciones de su fiesta para entregárselas a sus amigos como lo había hecho en su cumpleaños anterior. Ella pensaba que sus padres habían olvidado su cumpleaños, Sonia no podía estar más triste. (Desenlace) Cuando el día de su cumpleaños llego, Sonia no se sentía feliz, salió muy triste de su habitación y bajo las escaleras rumbo a la sala y se llevó la mejor de las sorpresas. Ahí, en medio de la sala de su casa se encontraba toda su familia y amigos quienes al verla gritaron: “¡Sorpres!</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales

		<p>¡Feliz cumpleaños Sonia!". Sonia recibió abrazos, besos y regalos de todos los que estaban allí, sus padres no habían olvidado su cumpleaños, ¡Ellos le habían organizado una fiesta sorpresa!. Y la fiesta era mucho mejor que la que ella había imaginado, Sonia no podía ser más feliz.</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Cuántos años cumpliría Sonia?</p> <p>¿Cómo se sentía Sonia por cumplir un nuevo año?</p> <p>¿Por qué estaba triste Sonia?</p> <p>Cuando el día de su cumpleaños llegó, ¿Qué encontró Sonia en la sala de su casa?</p> <p>¿Cómo se sintió Sonia con la fiesta de cumpleaños que sus padres le habían organizado?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	--	---	------------



LA FIESTA DE LA BANDERA



TALLER N° 10

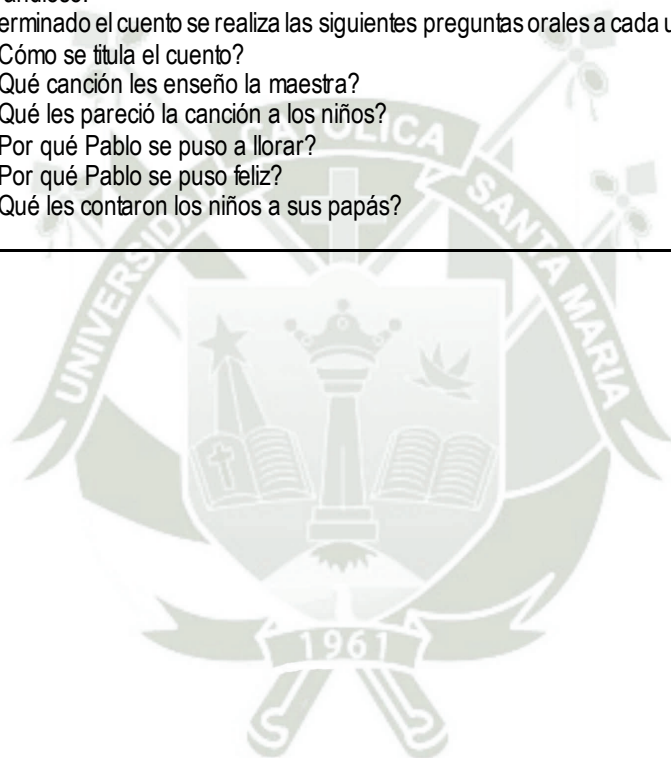
PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a comentar situaciones de la vida cotidiana agradables

Cuento 10: “La fiesta de la bandera”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 21, denominado “Aprendiendo a comentar situaciones de la vida cotidiana agradables”, a través del cuento: “La fiesta de la bandera” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “La fiesta de la bandera” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo esta blecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “La fiesta de la bandera”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario 	5 minutos
		Desarrollo	<p>(Inicio) Había una vez un colegio, donde la maestra Emilia enseñaba a los niños y niñas de 3 años. En su salón no solo habían niños peruanos, también había niños que venían de Venezuela, Argentina, Chile, Brasil y otros países. La maestra quería enseñarles a sus niños que aunque fueran de distintos países todos podían ser amigos así que les enseñó la canción de Las Américas que decía: “Argentina, Brasil y Bolivia. Colombia, Chile y Ecuador, Uruguay, Paraguay, Venezuela, Guatemala y el Salvador. Costa Rica, Haití y Nicaragua. Honduras y Panamá. Norteamérica, México y Perú, Cuba y Canadá. ¡Son hermanos soberanos de la libertad!”. A los niños les encanto la canción que les había enseñado su maestra, la cual al verlos tan felices les propuso que cada uno hiciera la bandera del país donde había nacido, para todos juntos hacer una fiesta de banderas. (Nudo) Todos los niños muy emocionados comenzaron a hacer sus banderas con los materiales que la maestra Emilia les había repartido, pero entonces se escuchó un llanto que hizo que todos los niños voltearan a ver quién estaba llorando. Se trataba de Pablo, la maestra Emilia al verlo le pregunto porque lloraba, a lo que Pablo le respondió: “Yo no sé en qué país nací y por eso no puedo hacer mi bandera”. (Desenlace) La maestra Emilia intento calmarlo diciendo: “Tranquilo Pablo, podemos llamar a</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	10 Minutos
		Finalización		<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	20 Minutos

		<p>tu mamá y preguntarle en qué país naciste para que puedas hacer tu bandera". Pablo muy feliz acepto, después de llamar a su mamá, Pablo comenzó a hacer muy feliz su bandera. Una vez que todos los niños acabaron dieron inicio a la fiesta bailando con sus banderas al ritmo de la canción que habían aprendido. Ya en sus casas, los niños contaron a sus papás lo mucho que se habían divertido haciendo sus banderas y bailando en la fiesta. ¡Habían tenido un día grandioso!</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Qué canción les enseñó la maestra?</p> <p>¿Qué les pareció la canción a los niños?</p> <p>¿Por qué Pablo se puso a llorar?</p> <p>¿Por qué Pablo se puso feliz?</p> <p>¿Qué les contaron los niños a sus papás?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	--	---	------------



THOMAS Y NICOLÁS EN LA LUNA



PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”
Aprendiendo a recuperar el nombre de personas
Cuento 11: “Thomas y Nicolás en la luna”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 9, denominado “Aprendiendo a recuperar el nombre de personas”, a través del cuento: “Thomas y Nicolás en la luna” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Thomas y Nicolás en la luna” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento. (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Thomas y Nicolás en la luna”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo	<p>(Inicio) Había una vez 2 hermanitos, uno se llamaba Thomas y el otro Nicolás, ambos se encontraban jugando en casa cuando escucharon ruidos en su jardín. Con mucha curiosidad fueron a ver que eran esos ruidos y se sorprendieron al ver a un grupo de marcianitos, quienes al verlos les dijeron: “Somos los Lunitos, venimos de la luna, ¿Quieren venir con nosotros?”. Thomas y Nicolás estaban asustados, pero al ver que los Lunitos parecían ser amistosos aceptaron ir con ellos a la Luna. Cuando llegaron allí se sorprendieron al ver que la luna era como una gran ciudad. Uno de los Lunitos les pregunto: “¿Tienen familia? Todos los Lunitos tenemos una.” Thomas al escucharlo dijo: “Sí, tenemos a papá Lucas y mamá Emilia”. Ambos niños recordaron a sus padres y prometieron regresar a casa en unos días. (Nudo) Estar en la luna era divertido, al igual que en la tierra en ella también habían parques y muchos otros lugares donde los niños Lunitos podían jugar. Era bonito ver a los niños Lunitos divertirse junto a sus papás, fue entonces que Thomas y Nicolás pensaron en sus padres y se dieron cuenta de algo terrible. ¡No recordaban el nombre de sus papás! Muy asustados al no poder recordarlos preguntaron a uno de los Lunitos porque sucedía eso, a lo que el Lunito les respondió: “Entre más tiempo pasen aquí más olvidaran”. ¡Thomas y Nicolás tenían que regresar! (Desenlace) Pidieron ayuda a uno de los Lunitos quien muy feliz acepto llevarlos de vuelta a casa, cuando por fin llegaron le dieron las gracias al Lunito y se despidieron de él deseándole un buen viaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	10 Minutos
		Finalización			

		<p>Luego a toda prisa entraron a casa y al ver sus padres dijeron muy felices: “¡Papá Lucas, mamá Emilia los extrañamos mucho! Los Lunitos les mandan saludos”. Sus papitos les dieron un gran abrazo, ellos también los habían extrañado.</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Cómo se llamaba el papá de Thomas y Nicolás?</p> <p>¿Cómo se llamaba la mamá de Thomas y Nicolás?</p> <p>¿Quiénes les mandaron saludos a los papás?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	---	---	------------



ARTURO INVENTA UNA VACUNA



TALLER N° 12

PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS” Aprendiendo a deducir características físicas de personas Cuento 12: “Arturo inventa una vacuna”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 14, denominado “Aprendiendo a deducir características físicas de personas”, a través del cuento: “Arturo inventa una vacuna” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Arturo inventa una vacuna” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Arturo inventa una vacuna”. <p>(Inicio) Arturo, el doctor, recibía todos los días muy feliz a pacientes en el hospital espacial de niños y niñas. Cierta día, la cantidad de pacientes que llego al hospital era demasiada y todos tenían los mismos síntomas: estornudos, dolor de cabeza, fiebre y escalofríos. Al parecer todos tenían gripe, así que el Dr. Arturo les receto algunas pastillas y los envió a casa a descansar, estaba seguro que con eso pronto estarían mejor. (Nudo) Los días pasaron y los pacientes que habían sido enviados a casa habían vuelto. ¡Aún se encontraban enfermos! Y lo peor era que habían muchos más niños enfermos. El Dr. Arturo no entendía porque pasaba esto, una simple gripe ya se hubiera curado. El hospital espacial estaba repleto de gente y había pocos doctores. ¡Tenían que hacer algo! (Desenlace) Fue así que tras pensarlo mucho el Dr. Arturo tuvo una grandiosa idea. ¡Inventaría una vacuna espacial! Tomo muestras del virus que estaba enfermado a los niños y lo mezcló con algunas partículas espaciales que trajo de uno de sus viajes al planeta Neptuno que servían para aliviar los estornudos, dolor de cabeza, fiebre y escalofríos, una vez que la vacuna neptuniana estuvo lista la probó y espero para ver si funcionaba. Después de unos días los niños comenzaron a mejorar hasta por fin estar sanos de nuevo. ¡Arturo lo había logrado!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo		20 Minutos	
		Finalización		10 minutos	

		<p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Dónde trabajaba el Dr. Arturo?</p> <p>¿Qué síntomas tenían los niños?</p> <p>¿Por qué no sanaban los niños?</p> <p>¿Qué invento el Dr. Arturo y como lo hizo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	
--	--	--	---	--



DAVID Y EL MUNDO DE LOS JUGUETES



TALLER N° 13

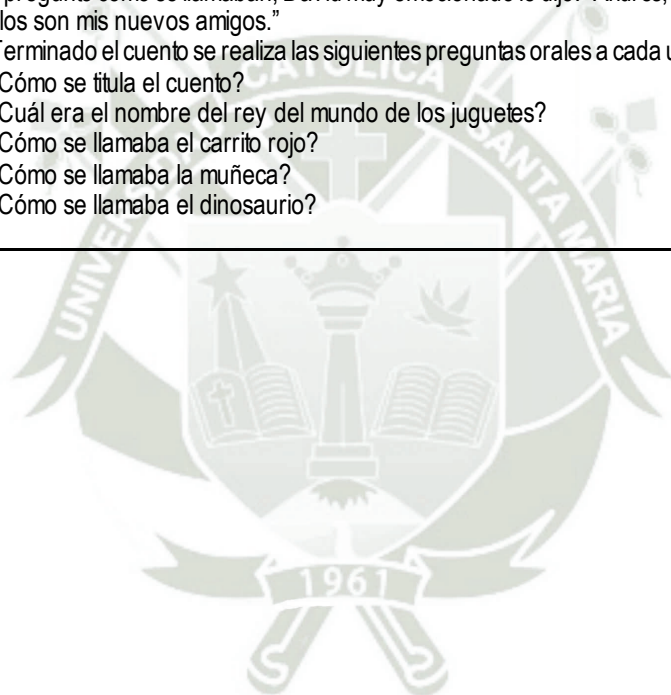
PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a rescatar el nombre de personajes

Cuento 13: “David y el mundo de los juguetes”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 10, denominado “Aprendiendo a rescatar el nombre de personajes”, a través del cuento: “David y el mundo de los juguetes” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “David y el mundo de los juguetes” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, <i>(a través del servicio de Google mett)</i>, invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “David y el mundo de los juguetes”. <p><i>(Inicio)</i> Había una vez un niño llamado David, quien se encontraba jugando en su habitación, tenía un carrito en cada una de sus manos y simulaba una gran carrera entro ellos. Fue entonces que escucho un extraño ruido venir de su armario, al acercarse a la puerta de ese escucho una voz que decía: “David ven a jugar con nosotros”. Muy sorprendido decidió abrir la puerta y cuando lo hizo una luz muy fuerte lo cubrió y le hizo cerrar los ojos. Cuando los abrió quedo impresionado con lo que veía, se encontraba en un gran espacio lleno de color con muchos juguetes a su alrededor que parecían observarlo. David no pudo evitar decir: “¿Dónde estoy?”, fue entonces que uno de los juguetes, un gran oso de peluche le dijo: “Estas en el mundo de los juguetes, yo soy Aquiles, el rey de este lugar”. David no podía creer lo que veía, el oso le había hablado y le había dicho su nombre. (Nudo) David estaba muy asustado, ¡Se supone que los juguetes no podían hablar! El miedo que tenía lo hizo intentar huir así que corrió y corrió, unos carros de carreras y algunas muñecas lo siguieron e intentaron alcanzarlo mientras le decían: “Tranquilo solo queremos jugar contigo”. David los escucho y decidió detenerse, un carrito rojo se acercó a él y le dijo: “Yo soy Andrés”, otro muñeca le dijo: “Yo soy Agnes”, finalmente un peluche de dinosaurio le dijo: “Yo soy Alexis, juega con nosotros nos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google mett, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo		<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	10 Minutos
		Finalización			20 Minutos

		<p>sentimos muy solitos”, (Desenlace) David se dio cuenta que aquellos juguetes eran buenos así que acepto jugar con ellos con la condición de que regresaría a casa después de unas horas. Jugar con ellos era realmente divertido, eran graciosos y hacían reír a David sin parar, incluso el rey Aquiles contaba muy buenos chistes. Cuando las horas pasaron David decidió que era hora de volver a casa así que se despidió de los juguetes prometiéndoles que volvería pronto. Cuando la luz volvió a aparecer y estuvo en casa de nuevo, fue corriendo a buscar a su mamá y cuando la encontró le dijo muy feliz: “¡Mamá tengo nuevos amigos!”, su mamá al escucharlo le pregunto cómo se llamaban, David muy emocionado le dijo: “Andrés, Aquiles, Agnes y Alexis, ellos son mis nuevos amigos.”</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Cuál era el nombre del rey del mundo de los juguetes?</p> <p>¿Cómo se llamaba el carrito rojo?</p> <p>¿Cómo se llamaba la muñeca?</p> <p>¿Cómo se llamaba el dinosaurio?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	---	---	------------



ROBERTO CREA UN ROBOT



TALLER N° 14

PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS” Aprendiendo a inferir características físicas de personajes Cuento 14: “Roberto crea un robot”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 15, denominado “Aprendiendo a inferir características físicas de personajes”, a través del cuento: “Roberto crea un robot” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Roberto crea un robot” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Roberto crea un robot”. <p><i>(Inicio)</i> Roberto se divertía inventando cosas para la gente de su ciudad en su pequeño taller, le gustaba hacer feliz a las personas con sus inventos. Ya sean carros que se condujeran solos, cocinas que preparaban comida, celulares que no tuvieran que cargarse, lo que sea que las personas necesitaran él lo inventaba. Cierta día, cuando acabo de hacer algunos inventos decidió darse un descanso y caminar por la ciudad. (Nudo) Fue así que vio a un grupo de niños en el parque los cuales se encontraban sentados sin hacer nada. Roberto decidió acercarse y preguntarles: “¿Por qué están tan aburridos?”, a lo que los niños respondieron: “No hay nada divertido con que jugar”. Roberto al escucharlos recordó que él había hecho muchos inventos para todos los adultos en la ciudad, pero nunca había hecho algo para los niños. ¡Se había olvidado de los niños! (Desenlace) Fue entonces que tuvo la fantástica idea de crear un robot gigante con el cual ellos pudieran jugar, sabía que a los niños les gustaban mucho los dibujos que veían en la televisión, así que decidió que el robot se parecería a ellos, hizo la cabeza igual a la de Pocoyo para que el robot fuera muy curioso, el cuerpo lo hizo como el de Los héroes en pijama para que fuera muy valiente y por último le agrego propulsores como los de los Paw Patrol para que fuera veloz y le gustara ayudar a la gente. Cuando se los llevo a los niños ellos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo			10 Minutos
		Finalización			20 Minutos
				<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	

		<p>lo recibieron muy emocionados. ¡Era el robot perfecto! Jugaron con él y se divertieron, Roberto y su robot habían logrado hacer felices a los niños.</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Qué cosas inventaba Roberto?</p> <p>¿Qué creó Roberto para los niños?</p> <p>¿Cómo era el robot?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	---	---	------------



RINA Y LA CAPSULA DE RIMAS



TALLER N° 15

PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a inferir el segundo párrafo de una rima

Cuento 15: “Rina y la capsula de rimas”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 20, denominado “Aprendiendo a inferir el segundo párrafo de una rima”, a través del cuento: “Rina y la capsula de rimas” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Rina y la capsula de rimas” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Rina y la capsula de rimas”. <p>(Inicio) Rina se encontraba en la escuela cuando su maestra dijo: “Niños todos tomen una hoja y en ella escriban una rima sobre algo que les guste, pero déjenla sin terminar”. Todos los niños comenzaron a hacer lo que la maestra indicó, Rina lo pensó unos minutos, a ella le gustaban mucho los perritos así que decidió escribir: Dice el perro Tomás que camines para atrás. Una vez que todos terminaron, la maestra los llamo y les pidió ir con ella al patio. Cuando estuvieran todos allí la maestra les mostro una pequeña caja que decía: Capsula de tiempo. Los niños observaron con curiosidad la caja mientras la maestra decía: “Todos vamos a guardar nuestras rimas aquí y enterraremos la caja, luego de que pasen muchos años otros niños la desenterraran y terminaran las rimas que ustedes hicieron”. (Nudo) Todos los niños muy emocionados comenzaron a guardar sus rimas en la caja, cuando fue el turno de Rina, quien había guardado su papel en el bolsillo, se dio cuenta de que este ya no estaba, muy triste por esto se puso a llorar, la maestra al verla así pidió a los demás niños que ayudaran a Rina a encontrar su papel. (Desenlace) Después de mucho buscar uno de sus amiguitos lo encontró cerca de un árbol, Rina le dio las gracias y por fin pudo colocar su rima en la capsula. Una vez que la capsula estuvo lista, todos la enterraron con ayuda de la maestra. Muchos años después</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo		10 Minutos	
		Finalización		20 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales

		<p>en el futuro, unos niños desenterraron la capsula encontrando las rimas. Un niño que se llamaba Nino tomo el papel de Rina y leyó: "Dice el perro Tomás que camines para atrás"... mmmm ¿Qué más le puedo agregar?... A ya se... Dice el perro Dante que camines para adelante". Una vez que Nino termino la rima, siguió con el juego y volvió a guardar el papel en la capsula de tiempo para que otros niños en el futuro volvieran a encontrarla.</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Qué escribió Nina en su papel?</p> <p>¿Dónde colocaron las rimas?</p> <p>¿Qué agrego Nino a la rima de Rina?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	--	---	------------



LA PELOTA DE AURORA



TALLER N° 16

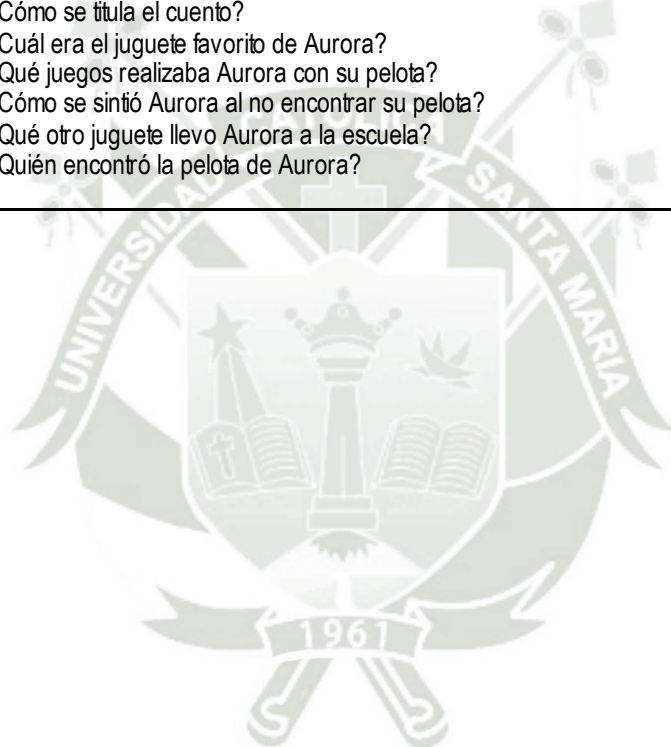
PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a enunciar interés en jugar con objetos

Cuento 16: “La pelota de Aurora”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 2, denominado “Aprendiendo a enunciar interés en jugar con objetos”, a través del cuento: “La pelota de Aurora” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “La pelota de Aurora” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, <i>(a través del servicio de Google meet)</i>, invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “La pelota de Aurora”. <p><i>(Inicio)</i> Había una vez una pequeña niña llamada Aurora. A Aurora le encantaba jugar con sus juguetes, pero tenía uno que era su preferido. Era una pelota roja que le regalaron cuando cumplió 3 años. La pelota ya estaba algo vieja, pero aun así Aurora siempre quería jugar con ella. La lanzaba y trataba de encestarla en el aro de básquet que tenía en su jardín, también solía lanzarla al aire e intentaba atraparla antes de que esta cayera al suelo, todos los juegos con su pelota eran divertidos, aún más si jugaba al futbol con ella en compañía de su perrito Toby. (Nudo). Un día, mientras Aurora estaba en la escuela, la maestra les pidió a los niños que trajeran su juguete favorito para la clase de mañana. Aurora, muy emocionada llevo a casa y comenzó a buscar su pelota roja, busco en su habitación y no la encontró, busco en la cocina y tampoco la encontró, en el cuarto de sus padres tampoco estaba, ¡La pelota no estaba por ningún lado!. Aurora estaba muy triste, su mamá intento animarla diciéndole: “Hijita, no te sientas mal, aun tienes muchos otros juguetes bonitos de los cuales puedes elegir uno para llevar a tu escuela”. Aurora escogió un osito de peluche que le gustaba mucho, pero no tanto como le encantaba su pelota.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo		10 Minutos	
		Finalización		20 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales

		<p>(Desenlace) Ya en la escuela, Aurora que aún se encontraba triste, esperaba su turno para enseñarle a su maestra y compañeros el osito que había llevado. Poco antes de que su turno llegara, Aurora se dio cuenta que su mamá se encontraba mirándola desde la puerta del salón con su pelota roja en las manos. ¡Su mamá la había encontrado! Finalmente, Aurora muy feliz mostro a todos en su salón lo increíble que era su pelota.</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Cuál era el juguete favorito de Aurora?</p> <p>¿Qué juegos realizaba Aurora con su pelota?</p> <p>¿Cómo se sintió Aurora al no encontrar su pelota?</p> <p>¿Qué otro juguete llevo Aurora a la escuela?</p> <p>¿Quién encontró la pelota de Aurora?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	--	---	------------



EL MAPA DE MANOLÍN



TALLER N° 17

PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a seguir indicaciones

Cuento 17: “El mapa de Manolin”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 11, denominado “Aprendiendo a seguir indicaciones”, a través del cuento: “El mapa de Manolin” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “El mapa de Manolin” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “El mapa de Manolin”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario 	5 minutos
		Desarrollo	<p>(Inicio) Había una vez un pirata llamado Manolin, quien era el capitán del barco Trampolín, el cual tenía una tripulación de valientes piratas quien junto a su capitán surcaban los 10 mares en busca de aventuras. Cierta día mientras se encontraban explorando las aguas del mar de chocolate observaron a lo lejos un caramelo flotando entre las olas, Manolin que era un pirata muy curioso no dudo en dar la orden a su tripulación para que acercaran el barco hacia el caramelo y poder tomarlo. Cuando tuvo el caramelo en sus manos observo el papel que lo envolvía y se sorprendió. ¡Era un mapa del tesoro! Manolin llamo a toda la tripulación y dijo: “¡Vamos por ese tesoro!”, la tripulación puso en marcha el barco y se dirigieron hacia la Isla de las Palmeras Cantantes que era el primer punto señalado en el mapa, una vez llegaron ahí lanzaron el ancla, bajaron del barco y se prepararon para seguir a pie por las Montañas de gomitas. (Nudo) El segundo punto en el mapa les indicaba que tenían que pasar entre 2 grandes lagos de dulce de fresa, Manolin al estar un poco distraído confundió los 2 lagos de dulce de fresa con otros 2 lagos de dulce de manzana. ¡Había confundido las indicaciones! Por haberse equivocado de camino cayó por un enorme agujero tapado por hojas y pequeñas ramas. ¡Era una trampa! Manolin lo piso y cayó directo por el agujero gritando, la tripulación fue</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	10 Minutos
		Finalización		<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	20 Minutos

		<p>en su auxilio y se asomaron hacia el agujero viendo al capitán Manolin en el fondo de este quejándose de dolor por el golpe. ¡Tenían que ayudar a su capitán! (Desenlace) Fue entonces que a un pirata de la tripulación se le ocurrió una brillante idea, tomó unos bastones de dulce que había en el suelo y les dio la indicación a los demás de que los unieran unos con otros formando una gran cuerda la cual sujetaron con mucha fuerza de un extremo, arrojando el otro por el agujero para que el capitán Manolin pudiera sujetarlo. Cuando este lo hizo jaló la cuerda de bastones de dulce con todas sus fuerzas logrando sacar al capitán. ¡Lo habían salvado! Manolin muy feliz agradeció a toda su tripulación y les prometió leer mejor las indicaciones en el mapa, así continuaron su camino rumbo al tesoro. Cuando al fin llegaron todos tomaron sus palas y empezaron a cavar, una vez consiguieron el gran cofre, Manolin lo abrió y vieron con mucha emoción que en su interior habían muchos juguetes hechos de chocolate, gomitas salarinas y joyas de caramelo. ¡Había sido una aventura con un final muy dulce!</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Qué envolvía el caramelo?</p> <p>¿Por qué se cayó el capitán al agujero?</p> <p>¿Qué indicación les dio el pirata a sus compañeros para ayudar al capitán?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	<p>10 minutos</p>
--	--	---	---	-------------------

ROSITA Y EL VIAJE AL MUNDO DORADO



TALLER N° 18

PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a contar sucesos que más le gustaron

Cuento 18: “Rosita y el viaje al mundo dorado”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO	
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 12, denominado “Aprendiendo a contar sucesos que más le gustaron”, a través del cuento: “Rosita y el viaje al mundo dorado” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Rosita y el viaje al mundo dorado” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Rosita y el viaje al mundo dorado”. <p>(Inicio) Había una vez una exploradora llamada Rosita quien viajaba por los mundos de cobres en busca de aventuras. A Rosita le gustaba viajar sola y cuando le preguntaban porque ella respondía diciendo: “Es más divertido viajar sola porque así hago lo que quiero”. Un día Rosita emprendió su viaje hacia el mundo dorado acompañada solamente de su mochila mágica donde guardaba todo lo necesario para cada aventura. (Nudo) Llegar al mundo dorado estaba siendo difícil, en el camino tuvo que soportar fuertes lluvias de miel por lo que tuvo que buscar refugio en las hojas de los árboles dorados, también tuvo que esconderse de unos leones de oro que encontró por el camino, pero entonces cuando más cerca se encontraba del mundo dorado, ¡Rosita tuvo un accidente!, tropezó con algunas piedras de mantequilla cayendo y lastimándose la pierna. Rosita sentía mucho dolor, ¿Cómo llegaría si no podía caminar? Rosita no pudo evitar llorar al sentirse pérdida. (Desenlace) Fue en ese momento que 2 exploradores aparecieron y al verla lastimada le dieron medicina de rosas doradas para el dolor y vendaron su pierna. Rosita les dio las gracias y continuó su viaje hacia mundo dorado con sus nuevos amigos. Cuando llegaron recorrieron juntos las montañas de oro y se divirtieron bañándose en</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos	
		Desarrollo				10 Minutos
		Finalización			<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	20 Minutos

		<p>el lago de caramelo de azúcar. A Rosita le gustaba viajar sola, pero ahora le gustaba algo mucho más que eso. ¡Viajar con amigos!</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Qué le gusta hacer a Rosita?</p> <p>¿Quiénes ayudaron a Rosita cuando se lastimó?</p> <p>¿Qué le gustó más a Rosita?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	--	---	------------



ALEJANDRA INVENTA UNA NUEVA PELOTA

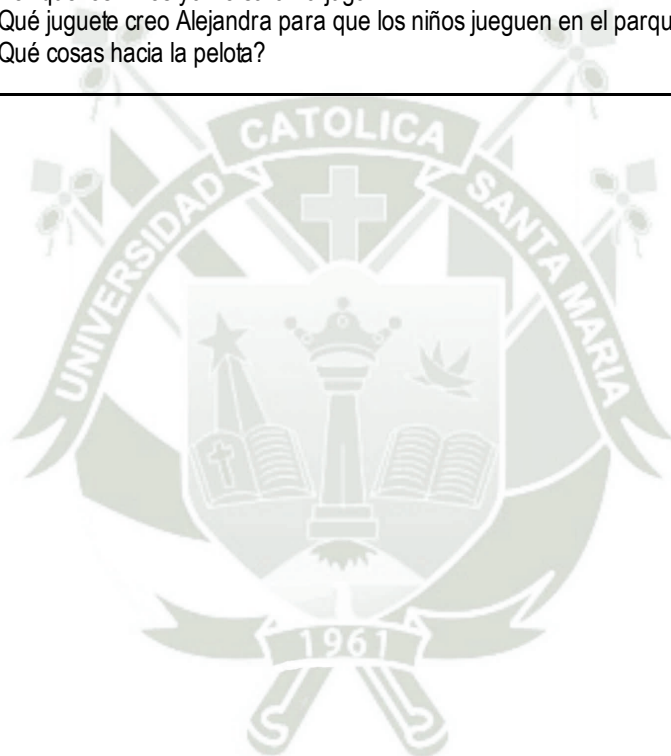


TALLER N° 19

PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS” Aprendiendo a suponer características físicas de objetos Cuento 19: “Alejandra inventa una nueva pelota”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 17, denominado “Aprendiendo a suponer características físicas de objetos”, a través del cuento: “Alejandra inventa una nueva pelota” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Alejandra inventa una nueva pelota” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Alejandra inventa una nueva pelota”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario 	5 minutos
		Desarrollo	<p>(Inicio) Muchos años en el futuro, el mundo era muy diferente. Todo era muy moderno e impresionante. Ya no solo los aviones volaban, los autos y los trenes también lo hacían, los robots estaban por todos lados, había pelotas que volaban, las personas podían volar usando zapatos especiales, y todo era gracias a los inventores. Alejandra, una inventora, era feliz creando todas estas cosas para mejorar la vida de las personas. Todo marchaba muy bien en el futuro o eso era lo que parecía. ¡Alejandra se dio cuenta de algo terrible! (Nudo) Los niños ya no salían a jugar a los parques con sus pelotas voladoras o a correr, preferían estar en casa encerrados jugando todo el día a los videojuegos o mirando televisión. Esto no estaba bien, los niños necesitaban jugar, respirar aire libre, fue así que la inventora Alejandra decidió crear un juguete que encantara a los niños y los hiciera salir de sus casas a divertirse. Crear el juguete estaba siendo muy difícil, pero después de varios intentos Alejandra lo logro. (Desenlace) El nuevo juguete era una hermosa pelota, pero tenía muchas cosas que la hacían especial. La pelota podía cambiar de forma y color, si lo deseabas podía hacerse más pequeña o más grande, también podía dividirse en muchas más pelotitas, y lo mejor de todo era que de ella salía música que hacía más divertidos los juegos. Los niños amaron la pelota, todos la querían,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	10 Minutos
		Finalización		<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	20 Minutos

		<p>eran tan divertido jugar con ella que se olvidaron de la televisión y los videojuegos volviendo a salir a disfrutar de los parques. ¡Los niños volvieron a divertirse de nuevo!</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Qué cosas había en el futuro?</p> <p>¿Por qué los niños ya no salían a jugar?</p> <p>¿Qué juguete creo Alejandra para que los niños jueguen en el parque?</p> <p>¿Qué cosas hacía la pelota?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	--	---	------------



BRIANA Y SU VIAJE A JÚPITER



TALLER N° 20

PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a conjeturar anécdotas

Cuento 20: “Briana y su viaje a Júpiter”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 18, denominado “Aprendiendo a conjeturar anécdotas”, a través del cuento: “Briana y su viaje a Júpiter” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata.	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Briana y su viaje a Júpiter” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, <i>(a través del servicio de Google meet)</i>, invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Briana y su viaje a Júpiter”. <p><i>(Inicio)</i> Briana y su familia se preparaban para sus vacaciones en Júpiter, habían trabajado durante casi todo el año y necesitaban un descanso. Muy emocionados alistaron sus maletas y se dirigieron al cohpuerto donde abordarían el cohete que los llevaría. Una vez que llegaron a Júpiter fueron a su hotel para dejar sus cosas, ya listos decidieron ir a pasear y visitar las playas. Briana amaba la playa, le encantaba jugar a hacer castillos de arena y nadar en el mar anaranjado con su familia. En la tarde, cuando ya era hora de comer, Briana y su familia decidieron ir a un restaurante, la comida de Júpiter era deliciosa así que rápidamente eligieron que comer. Briana eligió comer unos tallarines con salsa de tomate Jupiteriana. (Nudo) Cuando estaban por acabar, Briana comenzó a sentir mucha picazón en los brazos, así que comenzó a rascarse y rascarse. Sus papás muy preocupados decidieron llevarla al hospital para que el doctor la revisara, pero cuando llegaron Briana tenía todo el cuerpo rojo como un tomate. El doctor que la reviso, descubrió que Briana era alérgica al tomate Jupiteriano y por eso se había puesto de ese color. (Desenlace) Ahora solo tenían que esperar que el color rojo en su piel desapareciera solo, Briana paso el resto de sus vacaciones roja como un tomate, pero de igual manera se divirtió. Cuando regresaron a la tierra, Briana y su familia visitaron a sus abuelos,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo			10 Minutos
		Finalización			20 Minutos
				<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	

		<p>ella les conto lo que le había ocurrido por comer el tomate Jupiteriano mostrándoles las fotos en las que ella salía totalmente roja, sus abuelos se rieron y después preguntaron: “¿Pero te divertiste?”, a lo que ella respondió: “Sí, fuimos a la playa y estuvo muy divertido, la comida estuvo deliciosa, aunque me puse como un tomate quiero ir de nuevo pronto”.</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿En qué viaje Briana a Júpiter?</p> <p>¿Qué eligió Briana para comer?</p> <p>¿Qué paso al terminar de comer los tallarines con salsa de tomate Jupiteriana?</p> <p>¿A quiénes le conto que se había puesto roja?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	--	---	------------



GUSTAVO Y EL GATO GIGANTE



TALLER N° 21

PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a contar sucesos que menos le gustaron

Cuento 21: “Gustavo y el gato gigante”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 13, denominado “Aprendiendo a contar sucesos que menos le gustaron”, a través del cuento: “Gustavo y el gato gigante” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Gustavo y el gato gigante” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Gustavo y el gato gigante”. <p>(Inicio) Gustavo tenía un gato llamado Agust, que no era igual que todos los gatos. Agust tenía el pelaje tricolor, blanco, negro y naranja. Era perezoso, gruñón y comelón, pero estas características no eran lo que lo hacían diferente. Agust era diferente por una simple razón. ¡Era gigante! Cierta día uno de sus amigos le pregunto: “Gustavo, ¿Qué es lo que no te gusta de Agust?” a lo que Gustavo pensó y dijo: “Lo que no me gusta es cepillar a Agust, es tan grande que las bolas de pelo que deja son enormes y me hacen estornudar, darle de comer tampoco es sencillo porque come demasiado”. Gustavo amaba a su gato, pero cuidarlo no era una tarea fácil. (Nudo) Un día que Gustavo llego tarde a casa se dio con la sorpresa de que la puerta de esta estaba abierta, al parecer él había olvidado dejarla bien cerrada antes de salir, cuando entro llamo a Agust pero este no apareció, muy preocupado comenzó a buscar por toda la casa, pero no lo encontró, ¡Agust había desaparecido! Gustavo muy triste se puso a llorar, era verdad que no le gustaba cepillar a Agust y darle de comer era difícil, pero Gustavo era muy feliz cuando Agust jugaba con él, también disfrutaba cuando se echaban juntos en el sillón a ver la televisión y lo mejor era que nunca estaba solo si tenía a Agust a su lado. ¡Tenía que encontrarlo! (Desenlace) A toda prisa fue a buscarlo por las calles cercanas. Ya era de noche,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo		10 Minutos	
		Finalización		20 Minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales

		<p>cuando toco la puerta de la casa de un vecino, y se dio con la feliz sorpresa de que Agust estaba ahí. ¡Su vecino lo había encontrado! Gustavo le dio las gracias a su vecino y se fue a casa muy contento en compañía de Agust, una vez que llegaron a casa le dio de comer y lo cepillo. Antes de quedarse dormido le dijo a Agust: "No vuelvas a salir solo, no me gusta que no estés conmigo".</p> <p>Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>A Gustavo, ¿Qué no le gustaba de su gato gigante llamado Agust?</p> <p>¿Qué hizo Gustavo cuando no encontró a Agust?</p> <p>Al final del cuento a Gustavo, ¿Qué no le gustaba?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	--	---	------------



CLAUDIA VIAJA AL FUTURO CON EL OSO PEREZOSO



TALLER N° 22

PROGRAMA VIRTUAL DE “CUENTOS INFANTILES DIDÁCTICOS”

Aprendiendo a coligar características físicas de animales

Cuento 22: “Claudia viaja al futuro con el oso perezoso”

FECHA	PROPÓSITO	FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
25.09.2020	Aplicar el programa virtual de “Cuentos infantiles didácticos”, a través del taller N° 16, denominado “Aprendiendo a coligar características físicas de animales”, a través del cuento: “Claudia viaja al futuro con el oso perezoso” para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado del Distrito de Chiguata	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones previas: Coordinación con los padres de familia y/o adultos responsables del niño y niña de 3 años, vía mensajería instantánea con WhatsApp, para efecto de iniciar la invitación de Google meet, donde se realizara la transmisión del cuento “Claudia viaja al futuro con el oso perezoso” y su correspondiente retroalimentación. Se precisará como requisitos: cuenta gmail.com, para acceder a Google meet, fecha, hora, espacio, normas y tiempo establecido de transmisión. • Se iniciara saludando a los niños y niñas de 3 años, así como a los adultos responsables, (a través del servicio de Google meet), invitándolos a estar cómodos en casa para escuchar el cuento, igualmente se precisara algunas normas: Escuchar el cuento, (Micros cerrados de los participantes), escuchar las intervenciones de los infantes, terminando la narración del cuento, (El adulto abre micro, por solicitud del niño o niña que quiere ser escuchado). • Se compartirá pantalla para todos los participantes y se proyectara el cuento: “Claudia viaja al futuro con el oso perezoso”. <p><i>(Inicio)</i> Claudia, la científica, tenía el mejor de los amigos, su oso perezoso. Era lento, muy dormilón, y cuando estaba despierto solo le gustaba comer para luego descansar sujeto con sus patas a las ramas de algún árbol. Claudia era muy curiosa y se preguntaba cómo sería un oso perezoso en el futuro, ¿Sería igual que el suyo? Decidida a averiguarlo tomo a su oso perezoso y subió con él a su máquina del tiempo, la encendió y emprendió su viaje. Cuando llego al futuro vio que las cosas eran muy diferentes, todo parecía más moderno. ¡Tenía que explorar! <i>(Nudo)</i> Claudia quiso cargar a su amigo para ir juntos, pero entonces se dio cuenta que su oso perezoso no estaba, había desaparecido. Dejando la máquina del tiempo escondida, decidió salir a buscarlo, camino y camino durante mucho tiempo, fue así que a lo lejos vio a un oso perezoso muy parecido al suyo así que decidió acercarse. Cuando estuvo cerca este le saludó, Claudia estaba muy sorprendida, el oso podía hablar, y no solo eso, también podía moverse muy rápido y saltar con fuerza usando sus patas, no era su oso perezoso. <i>(Desenlace)</i> Muy triste por no haber encontrado a su amigo, Claudia regreso al lugar donde había escondido la máquina del tiempo, dándose con la sorpresa que debajo de su asiento estaba su oso. ¡Había</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Celular • WhatsApp • Google meet, • Calendario • Notas virtuales • Computadoras • Videos • Lapiceros 	5 minutos
		Desarrollo		<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes virtuales 	10 Minutos
		Finalización			20 Minutos

		<p>estado escondido ahí todo el tiempo! El muy dormilón prefirió quedarse ahí para no ir a explorar. Feliz por tener a su amigo de vuelta, Claudia encendió la máquina y regreso a casa. Terminado el cuento se realiza las siguientes preguntas orales a cada uno de los participantes:</p> <p>¿Cómo se titula el cuento?</p> <p>¿Cómo era el oso perezoso de Claudia?</p> <p>¿Cómo era el oso perezoso que encontró en el futuro?</p> <p>¿Dónde había estado escondido su oso perezoso?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grabación en Mett de las respuestas 	10 minutos
--	--	---	---	------------



**INSTITUCIÓN PÚBLICA DIRECTA 40675 GENERAL VELASCO
ALVARADO**

CONSTANCIA

El director de la Institución Pública Directa 40675 General Velasco Alvarado, Washington Percy Chávez Ochochoque, suscribe que la señorita:

Alejandra Fabiola Rojas Peralta

Tiene autorización para la desarrollar el proyecto de investigación titulado: Programa virtual de **"Cuenta cuentos" para desarrollar la comunicación oral en niños y niñas de 3 años** en la Institución Educativa Inicial 40675 General Velasco Alvarado. El presente trabajo de investigación permitirá afianzar la calidad educativa de la institución, la cual me honro en presidir.

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

Arequipa, 23 de noviembre, 2020

The image shows a blue circular official stamp of the "Institución Pública Directa 40675 General Velasco Alvarado" with the word "DIRECCION" at the bottom. To the right of the stamp is a handwritten signature in blue ink over a horizontal line, with the name "W. Percy Chávez Ochochoque" printed below it and the word "DIRECTOR" printed below the name.

Washington Percy Chávez Ochochoque

**MATRIZ DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO DE LA VARIABLE
DEPENDIENTE: COMUNICACIÓN ORAL**

ENUNCIADO: PROGRAMA VIRTUAL “CUENTA CUENTOS” PARA DESARROLLAR LA COMUNICACIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 40675 GENERAL VELASCO ALVARADO DEL DISTRITO DE PAUCARPATA AREQUIPA- 2020

AUTORA: ALEJANDRA FABIOLA ROJAS PERALTA

VARIABLE	INDICADORES	SUBINDICADORES	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
				Relación entre la variable e indicador		Relación entre la variable, indicador y subindicador		Relación entre el subindicador y el ítem		Relación entre el ítem y el criterio de valor de la respuesta		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
COMUNICACIÓN ORAL	Expresa verbalmente	Expresa ideas espontáneamente	Cuando quieres hablar a tu mamá ¿Qué le dices?	x		x		x		x		
		Expresa necesidades después de escuchar un texto	Después de escuchar un cuento, ¿Qué te gustaría hacer?	x		x		x		x		
		Expresa oralmente emociones básicas	Cuando tu mamá te ríe ¿Qué sientes?	x		x		x		x		
	Recupera información explícita de un texto oral	Recupera el nombre de personas	¿Cómo se llaman las personas del cuento “El castillo perfumado”?	x		x		x		x		
		Rescata el nombre de personajes	La estrella Estela ¿Es una persona? ¿Cómo es?	x		x		x		x		
		Sigue indicaciones	¿Qué los presenta la estrella Estela a Uri, Amanda y Galileo?									
		Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron	¿Qué es lo que más te gusto del cuento?	x		x		x		x		
		Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron	¿Qué no te gusto del cuento?	x		x		x		x		

RESULTADOS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: VARIABLE DEPENDIENTE COMUNICACIÓN ORAL

- DENOMINACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Ficha de observación (Prueba de Entrada y Prueba de Salida).
- UNIDADES DE ESTUDIO:** 18 estudiantes de 3 años de edad.
- APRECIACIÓN:** Estoy de acuerdo con la relación entre variable, indicadores, subindicadores ítems y criterio de valor de la respuesta.


MAESTRA: ROSARIO PATRICIA SOTO VELARDE
 Maestro en Educación

**MATRIZ DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO DE LA VARIABLE
DEPENDIENTE: COMUNICACIÓN ORAL**


ENUNCIADO: PROGRAMA VIRTUAL “CUENTA CUENTOS” PARA DESARROLLAR LA COMUNICACIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 40675 GENERAL VELASCO ALVARADO DEL DISTRITO DE PAUCARPATA AREQUIPA- 2020

AUTORA: ALEJANDRA FABIOLA ROJAS PERALTA

VARIABLE	INDICADORES	SUBINDICADORES	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
				Relación entre la variable e indicador		Relación entre la variable, indicador y subindicador		Relación entre el subindicador y el ítem		Relación entre el ítem y el criterio de valor de la respuesta		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
COMUNICACIÓN ORAL	Expresa verbalmente	Expresa ideas espontáneamente	Cuando quieres hablar a tu mamá ¿Qué le dices?	x		x		x		x		
		Expresa necesidades después de escuchar un texto	Después de escuchar un cuento, ¿Qué te gustaría hacer?	x		x		x		x		
		Expresa oralmente emociones básicas	Cuando tu mamá te ríe ¿Qué sientes?	x		x		x		x		
	Recupera información explícita de un texto oral	Recupera el nombre de personajes	¿Cómo se llaman las personas del cuento "El castillo perfumado"?	x		x		x		x		
		Rescata el nombre de personajes	La estrella Estela ¿Es una persona? ¿Cómo es?	x		x		x		x		
		Sigue indicaciones	¿Qué les presenta la estrella Estela a Uri, Amanda y Galileo?									
		Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron	¿Qué es lo que más te gusto del cuento?	x		x		x		x		
Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron	¿Qué no te gusto del cuento?	x		x		x		x				

RESULTADOS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: VARIABLE DEPENDIENTE COMUNICACIÓN ORAL

- DENOMINACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Ficha de observación (Prueba de Entrada y Prueba de Salida).
- UNIDADES DE ESTUDIO:** 18 estudiantes de 3 años de edad.
- APRECIACIÓN:** Estoy de acuerdo con la relación entre variable, indicadores, subindicadores, ítems y criterio de valor de la respuesta.


NAYDA LIZBETH GUTIERREZ ALDAZABAL
 Maestro en Educación

**MATRIZ DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO DE LA VARIABLE
DEPENDIENTE: COMUNICACIÓN ORAL**

ENUNCIADO: PROGRAMA VIRTUAL “CUENTA CUENTOS” PARA DESARROLLAR LA COMUNICACIÓN ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 40675 GENERAL VELASCO ALVARADO DEL DISTRITO DE PAUCARPATA
AREQUIPA- 2020

AUTORA: ALEJANDRA FABIOLA ROJAS PERALTA

VARIABLE	INDICADORES	SUBINDICADORES	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
				Relación entre la variable e indicador		Relación entre la variable, indicador y subindicador		Relación entre el subindicador y el ítem		Relación entre el ítem y el criterio de valor de la respuesta		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
COMUNICACIÓN ORAL	Expresa verbalmente	Expresa ideas espontáneamente	Cuando quieres hablar a tu mamá ¿Qué le dices?	x		x		x		x		
		Expresa necesidades después de escuchar un texto	Después de escuchar un cuento, ¿Qué te gustaría hacer?	x		x		x		x		
		Expresa oralmente emociones básicas	Cuando tu mamá te ríe ¿Qué sientes?	x		x		x		x		
	Recupera información explícita de un texto oral	Recupera el nombre de personas	¿Cómo se llaman las personas del cuento “El castillo perfumado”?	x		x		x		x		
		Rescata el nombre de personajes	La estrella Estela ¿Es una persona? ¿Cómo es?	x		x		x		x		
		Sigue indicaciones	¿Qué les presenta la estrella Estela a Ul, Amanda y Galileo?									
		Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron	¿Qué es lo que más te gusto del cuento?	x		x		x		x		
		Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron	¿Qué no te gusto del cuento?	x		x		x		x		

RESULTADOS DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO: VARIABLE DEPENDIENTE COMUNICACIÓN ORAL

- DENOMINACIÓN DEL INSTRUMENTO:** Ficha de observación (Prueba de Entrada y Prueba de Salida).
- UNIDADES DE ESTUDIO:** 18 estudiantes de 3 años de edad.
- APRECIACIÓN:** Estoy de acuerdo con la relación entre variable, indicadores, subindicadores e ítems de estudio.


RINA MARGOT CHURA KUIRO
 Maestra en Educación

BAREMOS: VARIABLE DEPENDIENTE “COMUNICACIÓN ORAL”

Indicadores	Subindicadores	N° de Subindicadores	Valor Subindicador	Valor Indicadores	Intervalos Indicadores	Intervalo Variable
Expresa verbalmente	1. Expresa ideas espontáneamente	3	Logro destacado (4)	12	Alto 9 - 12 Medio 5 - 8 Bajo 1 - 4	Alto 23 - 32 Medio 12- 22 Bajo 1 - 11
	2. Expresa necesidades después de escuchar un texto		Logro proceso (3)			
	3. Expresa oralmente emociones básicas		Inicio (1)			
Recupera información explícita de un texto oral	4. Recupera el nombre de personas	5	Logro destacado (4)	20	Alto 13 - 20 Medio 7 - 12 Bajo 1 - 6	
	5. Rescata el nombre de personajes		Logro (3)			
	6. Sigue indicaciones		proceso (2)			
	7. Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron		Inicio (1)			
	8. Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron					
Total				32		

ANEXO Nº 2 MATRIZ DE DATOS
PRUEBA DE ENTRADA: VARIABLE DEPENDIENTE “COMUNICACIÓN ORAL”

Estudiantes	Indicador: 1 Expresa verbalmente			Total	Indicador: 2 Recupera información explícita de un texto oral					Total	Total general
	Subindicadores				Subindicadores						
	Expresa ideas espontáneamente	Expresa necesidades después de escuchar un texto	Expresa oralmente emociones básicas		Recupera el nombre de personas	Rescata el nombre de personajes	Segue indicaciones	Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron	Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron		
	Nº ítems				Nº ítems						
	1	2	3		4	5	6	7	8		
1.	1	2	1	4	1	2	1	2	2	8	12
2.	2	1	1	4	1	1	1	2	2	7	11
3.	1	2	1	4	1	1	1	2	1	6	10
4.	1	2	1	4	2	1	2	1	1	7	11
5.	1	2	2	5	2	2	1	2	1	8	13
6.	1	2	1	4	2	1	2	1	1	7	11
7.	2	1	1	4	1	2	1	2	2	8	12
8.	2	1	1	4	2	1	2	2	1	8	12
9.	3	3	3	9	3	3	2	3	2	13	22
10.	1	2	1	4	1	2	1	2	1	7	11
11.	2	1	1	4	2	2	1	2	1	8	12
12.	1	2	1	4	1	2	1	2	2	8	12
13.	2	1	1	4	2	2	2	2	1	9	13
14.	1	2	1	4	2	1	2	2	2	9	13
15.	2	1	1	4	2	2	2	2	1	9	13
16.	2	1	1	4	1	2	1	2	1	7	11
17.	2	2	2	6	2	2	1	2	2	9	15
18.	1	2	1	4	2	2	1	2	1	8	12

PRUEBA DE SALIDA: VARIABLE DEPENDIENTE “COMUNICACIÓN ORAL”

Estudiantes	Indicador: 1 Expresa verbalmente			Total	Indicador: 2 Recupera información explícita de un texto oral					Total	Total general
	Subindicadores				Subindicadores						
	Expresa ideas espontáneamente	Expresa necesidades después de escuchar un texto	Expresa oralmente emociones básicas		Recupera el nombre de personas	Rescata el nombre de personajes	Sigue indicaciones	Cuenta con palabras propias sucesos que más le gustaron	Cuenta con palabras propias sucesos que no le gustaron		
	Nº ítems				Nº ítems						
	1	2	3		4	5	6	7	8		
1.	3	3	2	8	3	3	2	3	3	14	22
2.	2	2	1	5	2	2	2	2	2	10	15
3.	4	4	3	11	4	4	3	4	4	19	30
4.	3	3	2	8	4	4	3	4	3	18	26
5.	3	3	3	9	4	4	3	4	4	19	28
6.	2	3	2	7	3	3	2	3	3	14	21
7.	3	3	2	8	3	3	2	4	3	15	23
8.	3	3	2	8	4	4	3	3	3	17	25
9.	4	4	4	12	4	4	3	4	4	19	31
10.	2	2	1	5	3	3	2	3	3	14	19
11.	3	3	2	8	4	3	3	4	3	17	25
12.	3	3	2	8	3	3	2	3	3	14	22
13.	3	3	3	9	3	4	3	4	4	18	27
14.	3	3	3	9	4	4	3	3	3	17	26
15.	4	4	4	12	4	4	3	3	2	16	28
16.	3	3	3	9	3	4	3	4	4	18	27
17.	3	3	4	10	4	4	2	3	3	16	26
18.	3	3	2	8	4	4	3	4	3	18	26