

Universidad Católica de Santa María
Escuela de Postgrado
Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos
Virtuales para el Aprendizaje



**Objeto de aprendizaje basado en el storytelling y comunicación oral en
estudiantes del nivel inicial en una institución educativa urbana de la
provincia de Arequipa - 2022**

Tesis presentada por las bachilleres:

Mantilla Cusirramos, Kelly Milagros

ORCID: 0009-0009-0811-4532

Sanchez Salas, Ruth Eliana

ORCID: 0009-0007-0055-3186

Tapia Garcia, Edith Carmen

ORCID: 0009-0003-0096-5064

para optar por el Grado Académico de Maestro en Educación con Mención en Gestión
de los Entornos Virtuales para el Aprendizaje

Asesora:

Dra. Cateriano Chavez, Tatiana Jacqueline

ORCID: 0000-0002-6425-6430

Arequipa – Perú

2026

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

ESCUELA DE POSTGRADO

DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 28 de Marzo del 2025

Dictamen: 008006-C-EPG-2025

Visto el borrador del expediente 008006, presentado por:

2016009232 - MANTILLA CUSIRRAMOS KELLY MILAGROS

2016008802 - TAPIA GARCIA EDITH CARMEN

2016010932 - SANCHEZ SALAS RUTH ELIANA

Titulado:

**OBJETO DE APRENDIZAJE BASADO EN EL STORYTELLING Y COMUNICACIÓN ORAL EN
ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA URBANA DE LA
PROVINCIA DE AREQUIPA - 2022**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**29201360 - VILLANUEVA SALAS JOSE ANTONIO
DICTAMINADOR**



**29659054 - SALAS DELGADO MARGIE VALERIA
DICTAMINADOR**



**29595310 - PEREZ QUINTANILLA CECILIA LOURDES
DICTAMINADOR**



Objeto de aprendizaje basado en el storytelling y comunicación oral en estudiantes del nivel inicial en una institución educativa urbana de la provincia de Arequipa - 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Católica de Santa María	2%
	Trabajo del estudiante	

2	hdl.handle.net	1%
	Fuente de Internet	

3	repositorio.unsa.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

4	tesis.ucsm.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado

DEDICATORIA

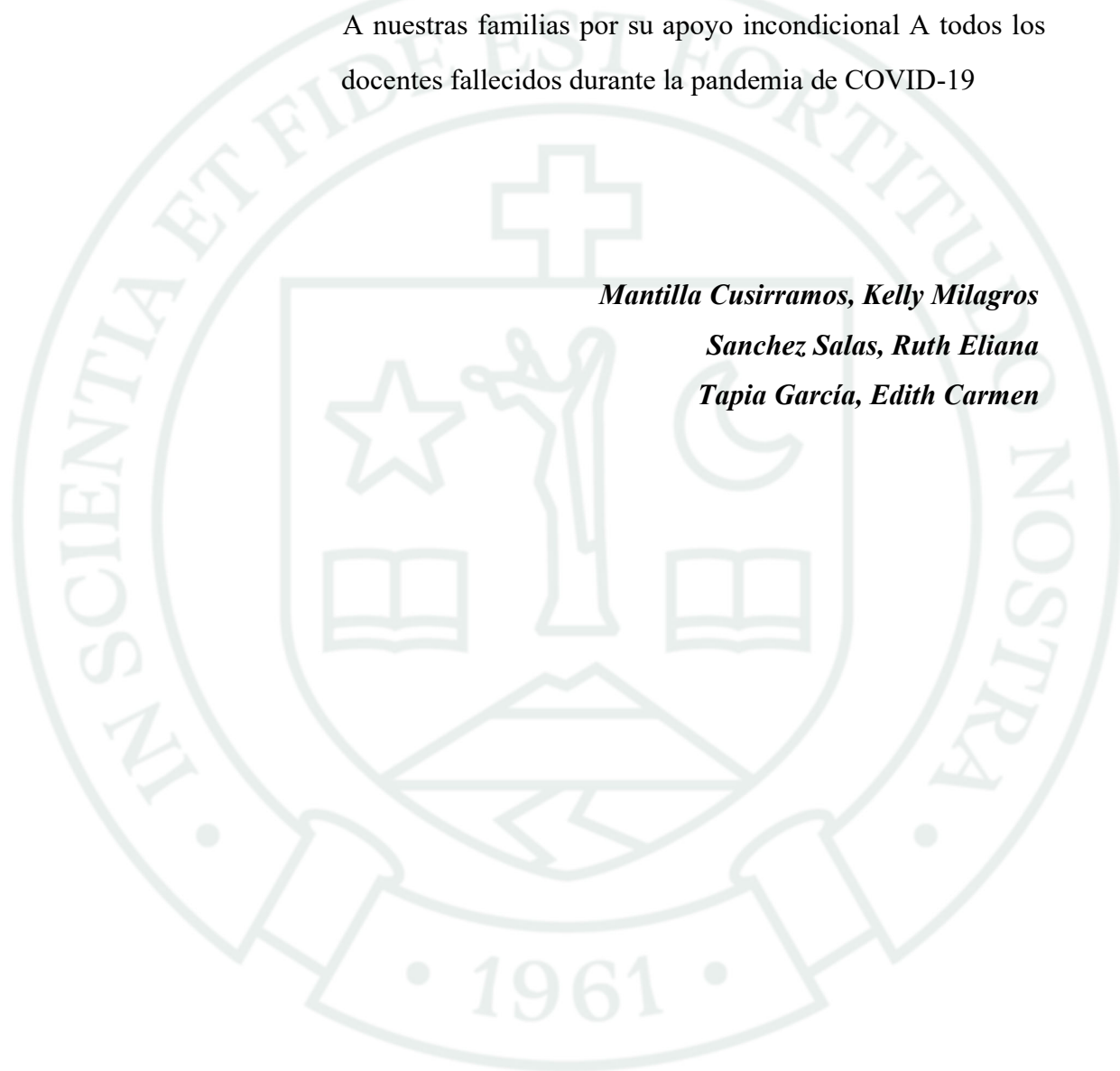
A nuestro Señor Jesucristo A la Santísima Virgen María

A nuestras familias por su apoyo incondicional A todos los
docentes fallecidos durante la pandemia de COVID-19

Mantilla Cusirramos, Kelly Milagros

Sanchez Salas, Ruth Eliana

Tapia García, Edith Carmen

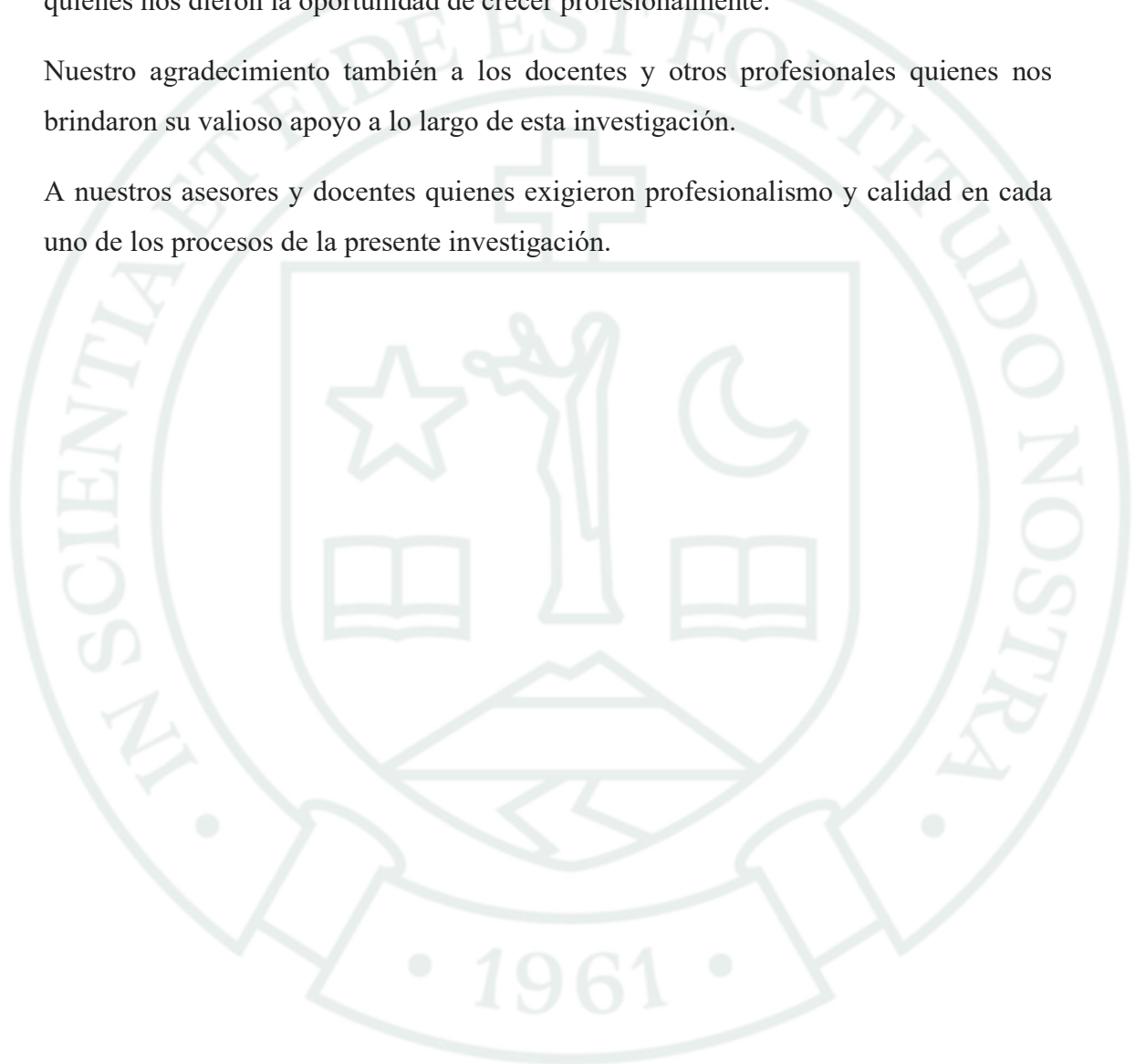


AGRADECIMIENTOS

Antes de iniciar con la temática de la tesis queremos agradecer a la Universidad Católica de Santa María y al Gobierno Regional de Arequipa en su gestión 2015- 2018 quienes nos dieron la oportunidad de crecer profesionalmente.

Nuestro agradecimiento también a los docentes y otros profesionales quienes nos brindaron su valioso apoyo a lo largo de esta investigación.

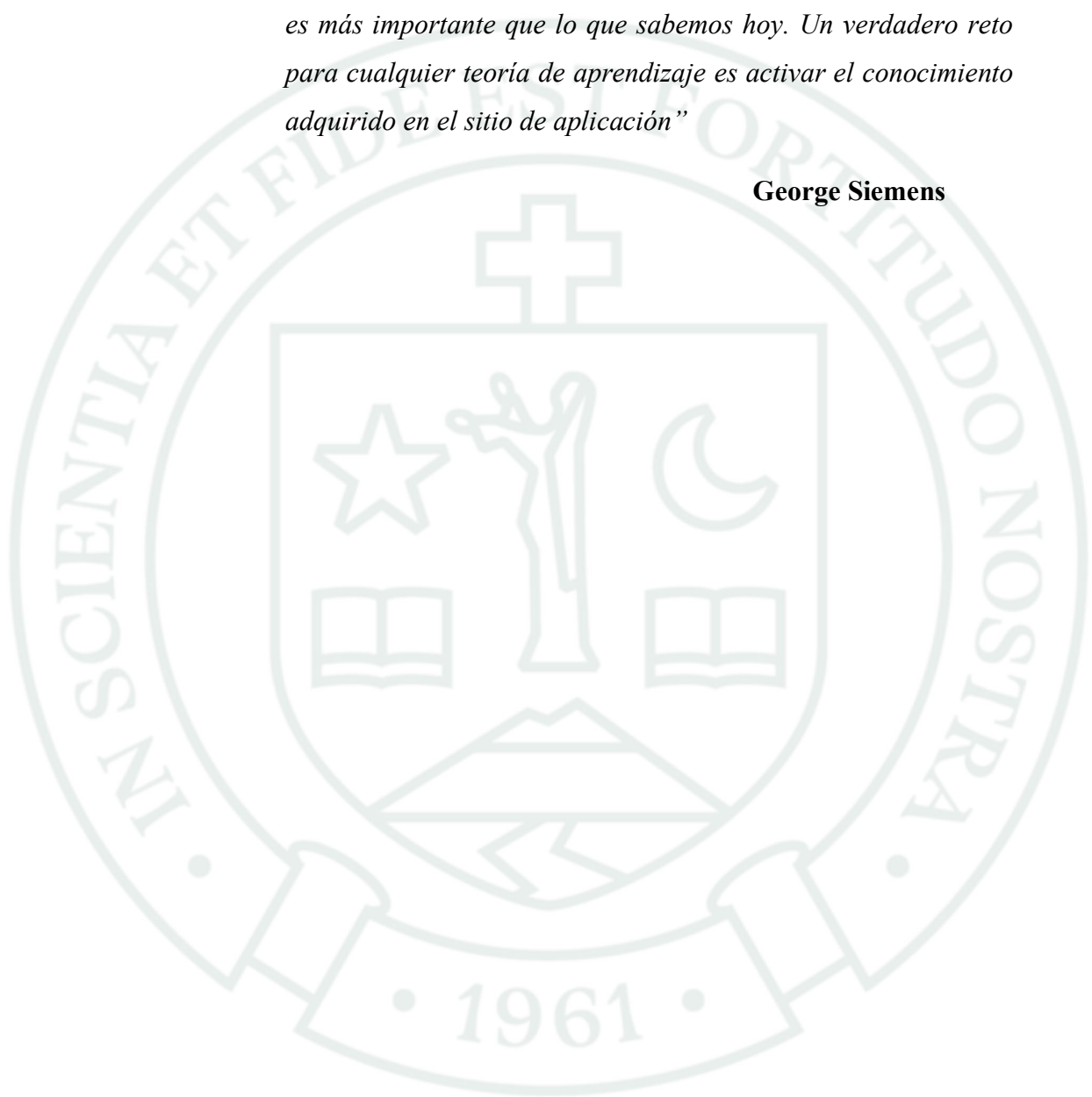
A nuestros asesores y docentes quienes exigieron profesionalismo y calidad en cada uno de los procesos de la presente investigación.



EPÍGRAFE

“Nuestra habilidad para aprender lo que necesitamos mañana es más importante que lo que sabemos hoy. Un verdadero reto para cualquier teoría de aprendizaje es activar el conocimiento adquirido en el sitio de aplicación”

George Siemens



RESUMEN

La presente tesis está titulada Objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* y comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de la provincia de Arequipa-2022, la investigación tiene como propósito determinar la eficacia de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el *Storytelling* para el desarrollo de la comunicación oral, se realizó un estudio de investigación preexperimental cuya población de estudio estuvo constituida por 20 estudiantes del nivel inicial de la sección de cinco años de una Institución Educativa de la provincia de Arequipa, quienes conformaron el grupo único de estudio. Para evaluar la variable Nivel de desarrollo de la comunicación oral se utilizó como técnica la observación y como instrumento se elaboró una rúbrica y para evaluar la calidad del Objeto de Aprendizaje basado en *storytelling* se utilizó la técnica de la observación con el instrumento ficha de observación CODA, para evaluar los resultados se empleó la prueba estadística de chi- cuadrado de Pearson con un nivel de significancia del 5 %. Se constató que el nivel de desarrollo de la comunicación oral antes y después de la aplicación del objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* presentó diferencia estadística significativa ($P < 0.05$) observando que el 45.0 % de los estudiantes en el pretest presentaron nivel de comunicación oral en proceso, mientras que en el postest el 55.0 % de estudiantes alcanzaron nivel destacado. Se concluye aceptando la validez de la hipótesis de trabajo verificando la efectividad del uso del objeto de Aprendizaje basado en el *storytelling* para el desarrollo de la comunicación oral.

Palabras Clave: Objeto de aprendizaje, *storytelling*, comunicación oral.

ABSTRACT

The present research, titled Learning Object Based on Storytelling and Oral Communication in Early Childhood Education Students at an Urban Institution in the Province of Arequipa – 2022, aims to determine the effectiveness of implementing a learning object based on storytelling to enhance oral communication skills. A pre-experimental study was carried out with a sample of 20 five-year-old students from an early childhood education institution located in the province of Arequipa, forming a single study group.

To evaluate the variable “level of oral communication development,” observation was utilized as the main technique, and a rubric was applied as the assessment tool. Additionally, the CODA observation sheet was employed to assess the quality of the storytelling-based learning object, using observation as the technique. Data analysis was conducted using Pearson’s chi-square test with a 5% significance level.

The results revealed a statistically significant difference ($p < 0.05$) in the level of oral communication development before and after applying the storytelling-based learning object. Specifically, 45.0% of students were at the “in progress” level of oral communication during the pre-test, while 55.0% reached the “outstanding” level in the post-test. The findings confirm the research hypothesis, validating the effectiveness of the storytelling-based learning object in fostering oral communication development.

Keywords: Learning object, storytelling, oral communication

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
EPÍGRAFE	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	1
HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	5
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	6
CAPÍTULO I	7
MARCO TEÓRICO	7
1. MARCO TEÓRICO	7
1.1. La teoría del conectivismo	7
1.1.1. Principios del conectivismo	8
1.2. Los entornos virtuales para el aprendizaje	8
1.3. Materiales didácticos digitales	10
1.3.1. Objetos de aprendizaje	11
1.3.2. Calidad de los objetos de aprendizaje	12
1.3.3. Criterios didácticos	12
1.3.4. Criterios tecnológicos	13
1.2. El Storytelling	15
1.2.1. Storytelling y procesos de comunicación	16
1.2.2. Storytelling y educación, estado del arte	17
1.2.3. Recursos tecnológicos que apoyan la estrategia de storytelling	17
2. BASES TEÓRICAS SOBRE LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	20
2.1. La comunicación	20
2.1.1. La comunicación oral	20
2.1.2. Teorías que explican el proceso de la adquisición de la lengua materna	21
2.2. El enfoque por competencias	22

2.2.1. Pilares de la educación por competencias	23
2.2.2. Competencia se comunica oralmente en su lengua materna	23
3. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	25
3.1. A nivel internacional	25
3.2. A nivel nacional	26
3.3. A nivel local	26
CAPÍTULO II	27
METODOLOGÍA	27
2.1. Análisis u operacionalización de variables	31
2.2. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación	33
2.2.1. Técnicas	33
2.3. Modelos de los instrumentos	34
2.4. Materiales de verificación	34
2.5. Campo de verificación	34
2.6. Estrategia de recolección de datos Organización	35
2.7. Validación de los instrumentos	36
2.8. Criterios para el manejo de resultados	37
2.9. Cronograma de Trabajo	37
CAPÍTULO III	38
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	38
DISCUSIÓN	68
CONCLUSIONES	70
RECOMENDACIONES	71
REFERENCIAS	72

ÍNDICE DE TABLAS

Pilares de la educación por competencias	23
Fases del Programa experimental	28
Cuadro de Operacionalización de variables	31
Cuadro de técnicas e instrumentos	33
Unidades de estudio	35
Recursos para el desarrollo de la investigación	36
Tabla 1 Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling	39
Tabla 2 Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling	41
Tabla 3 Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling	42
Tabla 4 Los estudiantes de nivel inicial comentan con precisión cuáles son los personajes del cuento	44
Tabla 5 Los estudiantes de nivel inicial identifican con claridad dónde ocurre la historia	46
Tabla 6 Los estudiantes de nivel inicial narran con sus propias palabras un suceso de la historia	48
Tabla 7 Los estudiantes de nivel inicial realizan inferencias sencillas a partir del cuento	50
Tabla 8 Los estudiantes de nivel inicial deducen las características del personaje principal	52
Tabla 9 Los estudiantes de nivel inicial opinan con base en su experiencia con relación al texto	54
Tabla 10 Los estudiantes de nivel inicial usan vocabulario frecuente y entendible al expresar sus ideas de acuerdo al tema	56
Tabla 11 Los estudiantes de nivel inicial comunican oralmente sus ideas siguiendo la secuencia del texto	58

Tabla 12	Los estudiantes de nivel inicial utilizan gestos, tonos de voz y lenguaje corporal como apoyo a lo que dice	60
Tabla 13	Los estudiantes de nivel inicial interactúan con su interlocutor con seguridad sobre el texto	62
Tabla 14	Los estudiantes de nivel inicial formulan preguntas, responde y espera su turno durante la conversación	64
Tabla 15	Los estudiantes de nivel inicial argumentan su opinión según sus preferencias con relación al tema	66



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling	39
Figura 2	Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling	41
Figura 3	Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling	42
Figura 4	Los estudiantes de nivel inicial comentan con precisión cuáles son los personajes del cuento	44
Figura 5	Los estudiantes de nivel inicial identifican con claridad dónde ocurre la historia	46
Figura 6	Los estudiantes de nivel inicial narran con sus propias palabras un suceso de la historia	48
Figura 7	Los estudiantes de nivel inicial realizan inferencias sencillas a partir del cuento	50
Figura 8	Los estudiantes de nivel inicial deducen las características del personaje principal	52
Figura 9	Los estudiantes de nivel inicial opinan con base en su experiencia con relación al texto	54
Figura 10	Los estudiantes de nivel inicial usan vocabulario frecuente y entendible al expresar sus ideas de acuerdo al tema	56
Figura 11	Los estudiantes de nivel inicial comunican oralmente sus ideas siguiendo la secuencia del texto	58
Figura 12	Los estudiantes de nivel inicial utilizan gestos, tonos de voz y lenguaje corporal como apoyo a lo que dice	60
Figura 13	Los estudiantes de nivel inicial interactúan con su interlocutor con seguridad sobre el texto	62
Figura 14	Los estudiantes de nivel inicial formulan preguntas, responde y espera su turno durante la conversación	64
Figura 15	Los estudiantes argumentan su opinión según preferencias con relación al tema	66

INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1	Matriz de consistencia de la investigación	77
ANEXO 2	Instrumentos de evaluación	78
	Herramienta CODA	
	Rúbrica para evaluar el nivel de desarrollo de la competencia:	
	Se comunica oralmente en su lengua materna	
ANEXO 3	Sesiones de aprendizaje	90
ANEXO 4	Validación de instrumentos	124
	Juicio de expertos	
	Fichas SUNEDU	
	Resumen de validación	
ANEXO 5	Tablas de recolección de datos	136
	Nivel de desarrollo de la competencia: se comunica oralmente en su lengua materna pre test	
	Nivel de desarrollo de la competencia: se comunica oralmente en su lengua materna pos test	
ANEXO 6	Documentos para la gestión de permisos para la investigación	138
ANEXO 7	Panel fotográfico	159

INTRODUCCIÓN

Las consecuencias de la pandemia de COVID-19 generaron profundos cambios en la sociedad mundial, la afectación de la salud a nivel físico y mental ha sido dramática y las consecuencias también son patentes en el campo de la educación, especialmente en los denominados países en vías de desarrollo, esto representó un reto para los educadores que tuvieron que realizar un forzado cambio a la educación virtual o no presencial, cuyas implicancias son aún objeto de estudio.

En estas circunstancias como docentes del nivel inicial afrontamos la difícil situación de educar de forma remota a niños que se encuentran en una etapa de desarrollo en la que la interacción social, las relaciones interpersonales y el contacto con el mundo físico son factores importantes en el proceso de educación. Como docentes estamos conscientes que una de las principales competencias que debe desarrollar una persona durante su infancia es la comunicación. Por ello es que surgió el interés por identificar y experimentar con estrategias didácticas que fueran efectivas en las condiciones del aprendizaje no presencial, es así como nos interesamos en el *storytelling*, estrategia didáctica que se basa en el uso de las historias, cuentos o relatos, formas de comunicarse habituales en los grupos humanos desde épocas inmemorables, la cual a pesar del tiempo continúa siendo una potente forma de desarrollar habilidades comunicativas, por ello decidimos desarrollar un objeto de aprendizaje basado en dicha estrategia, la cual combina la efectiva actividad pedagógica de contar historias articuladas con software educativo que potencie el interés y motivación de los estudiantes y que pueda tener como medio de aplicación dispositivos electrónicos que están al alcance de la mayoría de estudiantes en nuestro país.

Al respecto nos planteamos como problema de investigación responder a la interrogante ¿Cuál es la eficacia de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* para el desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de la provincia de Arequipa-2022?

En el presente estudio de enfoque cuantitativo, de tipo de campo y de diseño preexperimental, el área de estudio es la educación inicial, en la cual se aplican las estrategias metodológicas para posibilitar el desarrollo de competencias de aprendizaje en niños y niñas durante la primera infancia, la línea de investigación es los entornos virtuales para el aprendizaje puesto que se ha realizado una propuesta metodológica utilizando la tecnología digital como medio de enseñanza. Las variables a estudiar son dos: la variable independiente constituida por un objeto

de aprendizaje basado en el *storytelling*, el cual se ha estudiado mediante dos indicadores los cuales son los criterios didácticos, caracterizados por los aspectos pedagógicos a considerar en el objeto de aprendizaje y los criterios tecnológicos del objeto de aprendizaje, y por otro lado la variable dependiente constituida por la comunicación oral la cual tiene como indicadores la obtención de información, la inferencia e interpretación, la adecuación y organización de ideas, el uso de recursos no verbales y paraverbales, la interacción con diversos interlocutores y la reflexión sobre el mensaje oral recibido, es decir, todas las capacidades necesarias para que el estudiante de nivel inicial se comunique oralmente de forma competente.

Consideramos que el desarrollo de esta investigación tiene validez académica, puesto que el estudio se ha realizado utilizando el método de la investigación científica y se han respetado los lineamientos que en materia de investigación se utilizan de forma normalizada en la Universidad. Posee relevancia científica, ya que pretende la comprobación mediante metodología de investigación científica de la eficacia de una experiencia de aprendizaje basada en el uso de entornos virtuales y la estrategia didáctica del *storytelling*, propuesta de intervención que considera el estado del arte, antecedentes y trabajos académicos que sirven de sustento teórico sólido. De la misma manera la investigación tiene utilidad metodológica en la medida en que los resultados obtenidos proporcionan procedimientos para la aplicación del *storytelling* para mejorar el logro de las competencias comunicativas, las diferentes sesiones de aprendizaje, así como las actividades de evaluación y materiales digitales generados pueden ser una pauta para otras experiencias que utilicen a las narrativas digitales para la mejora de la comunicación oral y otras competencias educativas.

De la misma forma fue de interés personal puesto que este estudio nos permitió desarrollar habilidades para la investigación educativa y ampliar nuestro conocimiento en el campo de la comprensión lectora y el uso de las narrativas apoyadas con recursos tecnológicos, además que como educadoras en el nivel inicial con estudios de gestión de entornos virtuales para el aprendizaje debemos aportar a la mejora del proceso de enseñanza, en este caso con un objeto de aprendizaje virtual propio en el que hemos plasmado nuestra experiencia pedagógica y tecnológica en el uso del *storytelling* digital, estrategia que en nuestra práctica especialmente durante la modalidad de trabajo remoto nos dio adecuados resultados, generando lecciones aprendidas que deseamos compartir con la comunidad docente. Es perfectamente viable, se cuenta con los recursos necesarios para la investigación y aplicación, como la información necesaria para

la base científica producto de investigaciones relacionadas anteriores, el apoyo institucional que permite desarrollar la investigación ampliamente. Es válido por su originalidad puesto que el objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* es un producto intelectual original que puede ser replicado y utilizado en diversos contextos con la finalidad de aportar al problema educativo de la falta de desarrollo de competencias comunicativas y estará disponible en línea para que docentes de nuestro país y el mundo lo utilicen con el fin didáctico y de investigación que estimen conveniente de la misma manera que el instrumento de evaluación del nivel de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial es un aporte del grupo investigador, elaborado teniendo en cuenta el enfoque educativo por competencias.

El estudio tiene una relevancia social, ya que aborda como problemática las dificultades en la comunicación oral en los niños en un contexto de pandemia COVID-19 donde el desarrollo del lenguaje como producto social se vio totalmente afectado y había que buscar alternativas tecnológicas ante esta situación.

Desde una perspectiva ética la investigación realizada tiene validez en la medida en que se han seguido todos los protocolos de protección al estudiante, solicitando todas las autorizaciones tanto a padres de familia, docentes e instituciones relacionadas al trabajo de campo. El estudio fue factible puesto que el grupo investigador está constituido por docentes de nivel inicial con estudios de gestión de entornos virtuales para el aprendizaje y se contó con todos los recursos materiales y humanos necesarios para la ejecución.

El trabajo de investigación se desarrolló en diversas etapas; en primer lugar, en la planificación elaboramos la experiencia de aprendizaje basada en el *storytelling* constituida de nueve sesiones de aprendizaje apoyadas con diversas herramientas digitales para el aprendizaje. Posteriormente se realizaron las coordinaciones pertinentes con los directivos y padres de familia de la institución en la que se aplicó la investigación. Seguidamente en la etapa de recolección de datos se desarrolló el proceso de comprobación de la hipótesis para lo que se elaboró y validó una rúbrica analítica, aplicada antes y después del uso del *storytelling*, procediendo luego a realizar el análisis estadístico de los resultados.

El presente informe de tesis se ha organizado en la siguiente forma:

Capítulo I Marco Teórico: En este capítulo se presenta una revisión y análisis de los fundamentos teóricos de las variables relacionadas al problema del estudio, se consideran los antecedentes de la investigación.

Capítulo II Metodología: En este apartado se describe el método y procesos seguidos utilizados durante la investigación, además se explican el diseño y los procedimientos para la recolección de los datos, validación de los instrumentos y comprobación de la hipótesis, incluyendo el cuadro de coherencia y de la población de estudio.

Capítulo III Resultados y discusión: En la referida sección se presentan los resultados de la investigación a través de tablas y figuras realizadas para responder a los objetivos del estudio, analizando los hallazgos en relación a los encontrados por los investigadores que antecedieron a la presente investigación.

Posteriormente se presentan las conclusiones y recomendaciones a las que se arribó después de la investigación. Finalmente se considera un apartado de anexos donde se incluye la información complementaria como los modelos de los instrumentos, matriz de sistematización de datos, validaciones, autorizaciones y panel fotográfico.

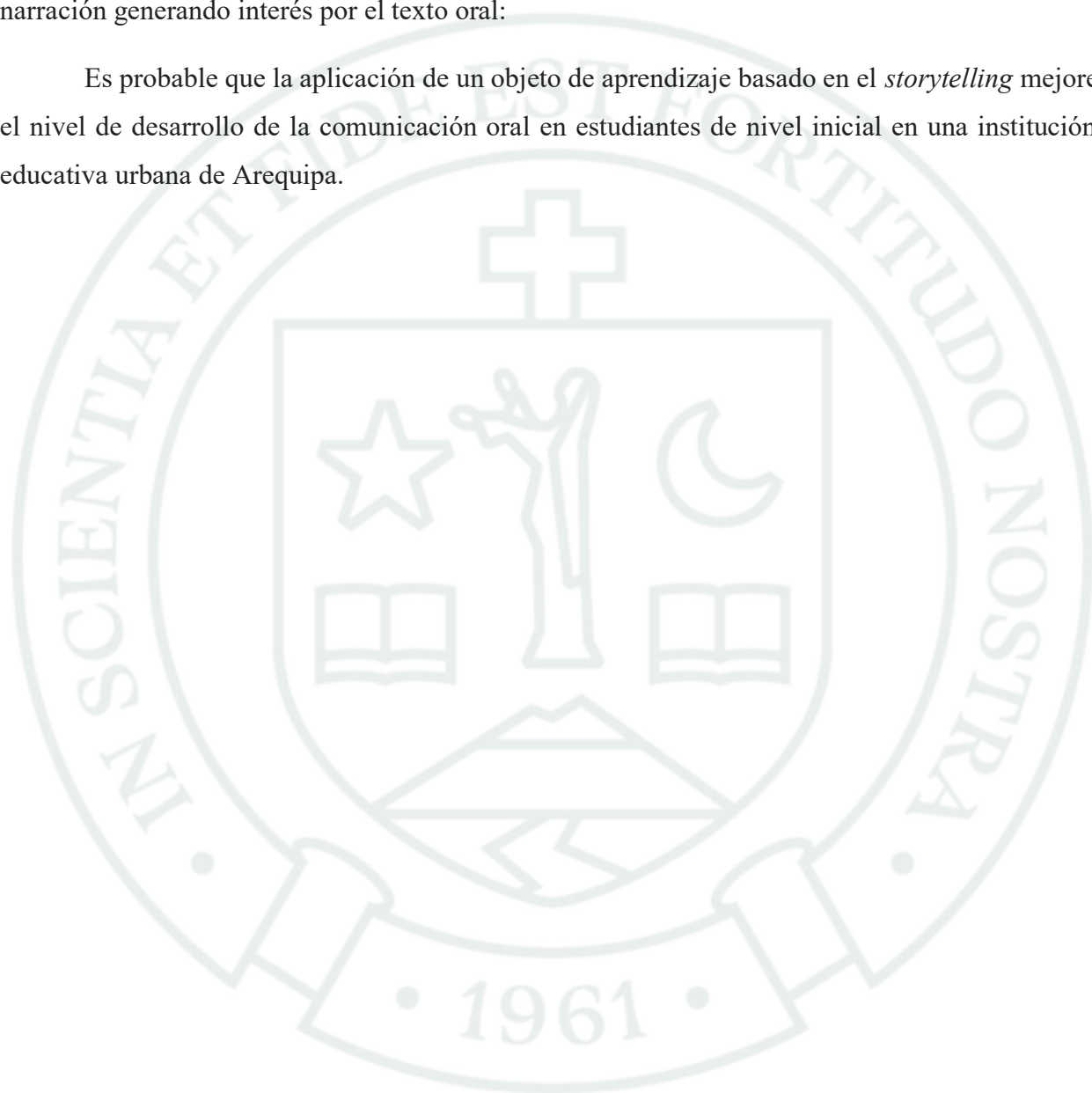
Esta investigación resulta importante pues brinda una solución ante la problemática de la comunicación oral de los estudiantes de grupos etarios más jóvenes que recién inician su proceso de socialización en el que deberían tener al lenguaje oral como su principal medio de comunicación, pero a quienes el mantenerse distanciados de otras personas en especial de sus pares redujo considerablemente su comunicación oral. Pero sus alcances van más allá de la etapa postpandemia pues la educación virtual es una modalidad que ya se ha establecido como una alternativa real cuando los estudiantes no pueden asistir a sus instituciones educativas sobre todo para el nivel inicial.

HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Para la presente investigación se planteó la siguiente hipótesis de trabajo:

Dado que el *storytelling* es una estrategia potencialmente motivadora al utilizar estímulos visuales y auditivos sustentados en el uso de la tecnología y la interactividad para acompañar una narración generando interés por el texto oral:

Es probable que la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* mejore el nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa.



OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Identificar la eficacia de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling para mejorar el nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de la provincia de Arequipa-2022.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling.
- Determinar el nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. MARCO TEÓRICO

1.1. La teoría del conectivismo

A lo largo de la historia a la par con los descubrimientos científicos y avances de la tecnología las teorías educativas han ido alcanzando protagonismo en una determinada época, en esta lógica en la actualidad en la que la informática y la computación aplicada a todos los aspectos de la vida de las personas es responsable también de cambios significativos en el campo de la educación, hoy las aplicaciones informáticas a través de la omnipresencia de internet han dejado de ser únicamente medios utilizados por la educación para ser una pieza fundamental en la dinámica del aprendizaje. En la actual fusión entre la educación y la tecnología digital, ha surgido el concepto de conectivismo. Esta teoría educativa incipiente, iniciada por George Siemens (2005), postula que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TALC) influyen significativamente en el proceso educativo, junto con las redes, que se definen como vínculos entre entidades. Las redes informáticas y las redes sociales funcionan como un dominio integrado en el que la adquisición de nuevas competencias es crucial para participar en contextos en evolución.

El conectivismo, al igual que otros sistemas educativos, ha surgido de una sucesión de transformaciones interconectadas. Significa una evolución más que una revolución, moldeada por ideas previas como el psicoanálisis y la escuela Gestalt. Además, utiliza directamente metodologías como el instrucionismo, el constructivismo, la teoría del caos, la neurociencia, la teoría de redes y los sistemas adaptativos complejos (Sanchez-Cabrero y otros, 2019).

Para el mismo Siemens (2004) el conectivismo representa una teoría alternativa a otras teorías como el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, las cuales según el autor se equivocan al darle atención al proceso de aprendizaje en sí mismo, y no del valor de los aprendizajes que se pueden estar produciendo, efectivamente el autor define a este nuevo paradigma de la siguiente manera:

El conectivismo es la fusión de conceptos derivados de las teorías del caos, las redes, la complejidad y la autoorganización. El aprendizaje es un proceso que se desarrolla en contextos variados caracterizados por factores fundamentales fluctuantes que escapan al control total del individuo. El aprendizaje, definido como conocimiento útil, puede existir externamente (dentro de

una organización o base de datos), hace hincapié en la interconexión de la información especializada, y las relaciones que facilitan un mayor aprendizaje son más importantes que nuestra base de conocimientos existente (Siemens, 2004, p. 7).

Por su parte para Alvarez Torres y otros (2022), el conectivismo es un nuevo paradigma que valora el aporte de la tecnología en la nueva sociedad del conocimiento en la que el cerebro humano aprende mediante sus extensiones que pueden ser biológicas y físicas, refiriéndose a que el aprendizaje se potencia por procesos cognitivos que pueden ocurrir fuera del individuo.

1.1.1. Principios del conectivismo

La emergente teoría del conectivismo que como se mencionó anteriormente surge a partir de la creciente importancia de la tecnología en la educación según Siemens (2004) se fundamenta en los siguientes principios:

- El aprendizaje y el conocimiento dependen de una variedad de perspectivas.
- El aprendizaje es un proceso de interconexión de nodos especializados o fuentes de información.
- La adquisición de conocimiento puede ocurrir en entidades no humanas.
- La capacidad de adquirir conocimiento es más esencial que el conocimiento que se posee en un momento determinado.
- Cultivar y mantener relaciones es esencial para promover el aprendizaje continuo.
- La capacidad de discernir relaciones entre muchos dominios, ideas y conceptos es un talento fundamental.
- Todas las actividades de aprendizaje conectivista tienen como objetivo actualizar el conocimiento para garantizar que sea preciso y actual.
- La toma de decisiones es un proceso de aprendizaje en sí mismo. La selección del contenido de aprendizaje y la interpretación del conocimiento adquirido se ven a través de la perspectiva de una realidad en evolución. Un juicio preciso hoy puede convertirse en erróneo mañana debido a los cambios en el panorama informativo que influyen en la decisión. (p. 4-5).

1.2. Los entornos virtuales para el aprendizaje

El gran desarrollo de la tecnología de la información y comunicación, especialmente el campo de las telecomunicaciones, la informática, internet y más recientemente la inteligencia artificial, ha permitido enormes avances en todos los aspectos de la vida humana en general, los

dispositivos electrónicos están presentes en todas las actividades humanas, su presencia total ha impactado todo el quehacer de la sociedad. Este impacto como es lógico también ha alcanzado a la educación, ya que en las últimas décadas el uso de las TIC es cada vez más necesario tanto para docentes como para estudiantes como importante herramienta de apoyo.

El uso de la tecnología digital con el transcurso de los años ha ido teniendo cada vez mayor protagonismo hasta alcanzar niveles en los que han dejado de ser sólo una herramienta de apoyo y se han constituido en el soporte de todo el proceso educativo en situaciones en las que se plantean modalidades pedagógicas a distancia, lo que se ha hecho tangible especialmente durante el tiempo de aislamiento social por la pandemia de COVID-19. En este estado de cosas surgen los denominados entornos virtuales del aprendizaje como sistemas educativos que utilizan un soporte virtual para organizar recursos educativos virtuales es decir no físicos que permiten la interactividad y el aprovechamiento de los recursos con que se dispone en línea.

Para Maliza Muñoz y otros (2021) los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), son instrumentos de interacción que fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, los que están basados en el paradigma del constructivismo donde el centro es el estudiante como constructor de su propio aprendizaje recurriendo a la exploración o experimentación en este caso en el espacio virtual.

Por su parte para Chong Baque & Marcillo García (2020) los EVA son entornos digitales en los que el aprendizaje autónomo es la parte primordial del proceso de aprendizaje fomentando interacción entre los participantes, apoyado en variadas herramientas tecnológicas y utilizando fuentes de variados formatos según la preferencia o necesidad del estudiante, así el docente es el mediador de las actividades y el estudiante es un agente protagonista en la construcción de sus competencias de aprendizaje.

En esta línea Silva (2017), afirma que los EVA deben priorizar las actividades sobre los contenidos, desarrollo de estrategias interactivas como juegos de roles, búsqueda y procesamiento de información, proyectos colaborativos entre otras actividades propias del *e-learning* que permitan el desarrollo de competencias tales como el trabajo en equipo y las competencias digitales.

Para el autor Gutiérrez Rodríguez (2018) un EVA es el espacio educativo que posee una dirección en internet compuesto de un grupo de recursos informáticos que permiten el aprendizaje

de forma interactiva.

De estas definiciones podemos afirmar que los EVA son espacios virtuales alojados en internet concebidos para el aprendizaje en los que interactúan docentes y estudiantes con base en fines educativos que dirigen las actividades con un propósito de aprendizaje. Para su construcción e implementación se utilizan aspectos tecnológicos y pedagógicos.

Según González & Granera (2021) los EVA se caracterizan principalmente por:

- Es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales.
- Está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet.
- Las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.
- La relación didáctica no se produce en ellos “cara a cara” (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías digitales. Por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo (p. 52).

1.3. Materiales didácticos digitales

La presencia generalizada de las tecnologías de la información y la comunicación ha influido profundamente en la educación y ha afectado significativamente a las actividades de los docentes, en particular en la creación de materiales didácticos, que ahora se asocia con la competencia tecnológica y su aplicación. En efecto esta es una parte clave de la influencia de la era digital en el quehacer pedagógico de hoy Rodríguez Illera y otros (2020). Su elaboración y aplicación son herramientas valiosas debido a la gran cantidad de aplicaciones, programas y plataformas que poseen gran potencial para el desarrollo de las competencias de aprendizaje.

Los materiales didácticos digitales han aparecido incorporando elementos sensibles en el aprendizaje como la imagen, el sonido y especialmente la interactividad, lo que contribuye poderosamente en la atención y la motivación de los estudiantes a la hora de aprender (Real Torres, 2019).

1.3.1. Objetos de aprendizaje

Los denominados objetos de aprendizaje son un tipo de material digital de aprendizaje más

complejamente elaborado, utilizado en entornos virtuales de aprendizaje o plataformas educativas. Un material didáctico digital puede ser desde una imagen digitalizada, un mapa, un tutorial o hasta cursos íntegros. Pero cuando el material didáctico digital se elabora procurando que tengan cualidades tales como la accesibilidad, escalabilidad, capacidad de adaptación entre otras características se les denomina Objetos de aprendizaje (Fernández et al.,2011).

Callejas Cuervo et al. (2011) definen un objeto de aprendizaje como cualquier entidad digital o no digital que puede utilizarse, reutilizarse o consultarse con fines educativos, facilitada por un medio tecnológico o un entorno virtual, y que puede incorporar inteligencia artificial para proporcionar cualquier componente estructural.

Para Rossetti López y otros (2021) los objetos de aprendizaje han demostrado ser eficaces como estrategia innovadora especialmente por el uso intensivo de las TIC, estos exigen un cambio en la actitud de los estudiantes quienes tienen que asumir mayor responsabilidad e independencia en el proceso de su aprendizaje.

Por su parte para Wiley (2007) los OA (en adelante objetos de aprendizaje) son recursos digitales que actúan como soporte de un proceso de aprendizaje, los cuales reúnen ciertas condiciones como ser mediados por la tecnología, tener propósitos educativos claros y ser interactivos además de reutilizables en otras situaciones de aprendizaje, lo que los convierte en materiales educativos flexibles y reutilizables en otros contextos.

Otra conceptualización de los OA afirma que estos son artefactos de formato digital que son útiles y reutilizables para apoyar el proceso de aprendizaje mediado con tecnología (IIEE, 2011).

Esto indica que los OA son creaciones digitales que tienen la finalidad de apoyar el aprendizaje y que tienen en su arquitectura todos los elementos que permiten un proceso completo, en el que incluso podría prescindirse de un agente personal o un docente que monitorea el aprendizaje concediendo a los estudiantes el protagonismo y también la responsabilidad del proceso.

Es importante identificar que la mayoría de autores señalan algunas características que deben tener los OA para que logren soportar de forma adecuada el aprendizaje.

Al respecto Naharro et al., (2007) señalan que los OA deben ser posibles de actualizar o modificar para de esta forma adaptarse y ser utilizados en contextos distintos para el que fueron concebidos originalmente, esto evidencia que la elaboración de un OA tiene que darle importancia

a los aspectos pedagógicos y tecnológicos teniendo dentro de estas dimensiones a su vez características que comprometen la calidad de un OA.

Lo más conveniente de un objeto digital de aprendizaje frente a otros materiales didácticos digitales es que estos son actualizables, pueden compartirse y ser aplicados en distintas plataformas, esto optimiza la ubicuidad del objeto de aprendizaje y permite ahorrar recursos y tiempo para la localización y uso del material.

Los objetos de aprendizaje tienen todos los elementos necesarios para constituir un sistema estructurado que responde a un fin educativo, en el que todos los componentes actúan de forma coordinada permitiendo un resultado al final del proceso el cual es el logro de aprendizaje.

1.3.2. Calidad de los objetos de aprendizaje

Como se ha mencionado anteriormente no todos los materiales digitales de aprendizaje son objetos de aprendizaje. Para Fernández-Pampillón Cesteros y otros (2012) los objetos de aprendizaje son de calidad cuando resultan eficaces, didácticos cuando producen buenos resultados académicos y tecnológicos cuando son un buen producto informático, para ello estos mismos investigadores diseñaron un instrumento de observación con la finalidad de ayudar al diseño adecuado de los objetos digitales de aprendizaje que elaboran docentes, estudiantes e investigadores y que a su vez permitan la autoevaluación o la evaluación en pares para poder medir la pertinencia del diseño del OA. Este instrumento es la denominada herramienta CODA, la cual identifica como características evaluables de los OA los siguientes aspectos.

1.3.3. Criterios didácticos

1.3.3.1. Objetivos y coherencia didáctica

Este aspecto se refiere a la evaluación de la claridad y coherencia de los objetivos educativos definidos, la especificación de los resultados de aprendizaje previstos para el objeto de aprendizaje digital, el perfil demográfico de los estudiantes destinatarios y la presencia de instrucciones explícitas para su utilización tanto por parte de los estudiantes como de los educadores.

1.3.3.2. Calidad de los contenidos

Este criterio sirve para evaluar el contenido del objeto de aprendizaje (LO), que puede incluir varios archivos e incorporar otros LO. El objetivo es transmitir la información de forma clara y sistemática, permitiendo a los lectores descubrir sin esfuerzo cada segmento y las ideas correspondientes. Si se incluyen actividades, las directrices para su

ejecución y evaluación deben ser comprensibles. Además, es fundamental que haya un equilibrio en la distribución de las ideas, evitando tanto la saturación de información como la falta de profundidad en determinadas áreas. Se deben enfatizar los conceptos esenciales para facilitar el reconocimiento intuitivo por parte de los alumnos. El material debe corresponder al nivel de conocimiento del público objetivo y estar en consonancia con los objetivos previstos y las capacidades que se desean desarrollar. El material debe ser preciso, factual, actual y estar libre de prejuicios ideológicos. El respeto de los derechos de propiedad intelectual exige la cita precisa de las fuentes y el cumplimiento de las restricciones legales para las obras protegidas por derechos de autor o regidas por licencias de uso abierto.

1.3.3.3. Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación.

En este criterio se evalúa si el OA estimula la reflexión sobre las ideas y permite al estudiante relacionar sus aprendizajes anteriores con lo nuevo que se le presenta, promoviendo su capacidad de generar ideas nuevas y creativas.

1.3.3.4. Interactividad y adaptabilidad del OA

Este criterio evalúa que el objeto digital de aprendizaje permita al estudiante interactuar con los contenidos del mismo según la necesidad o interés que estos tengan. La adaptabilidad contempla la cualidad del objeto digital de aprendizaje para adaptarse a los requerimientos de distintos tipos de estudiantes y docentes.

1.3.3.5. Motivación

Evalúa si el OA es capaz de mantener el interés y relaciona lo que se aprende con la realidad, es decir que los contenidos tienen uso real en la vida del estudiante.

1.3.4. Criterios tecnológicos

1.3.4.1. Formato y Diseño

Valora si el OA tiene un diseño coherente que debe estar debidamente ordenado, nombrando cada una de los componentes del objeto digital de aprendizaje con la finalidad de facilitar su uso, organizando los elementos de tal manera que dicha ordenación contribuye a cumplir los objetivos que se planteó el OA.

1.3.4.2. Usabilidad

La usabilidad de un Objeto de Aprendizaje (OA) se refiere a la facilidad con la que un

usuario puede interactuar con su contenido digital. Un OA bien diseñado permite una navegación fluida, asegurando que los usuarios localicen rápidamente la información que buscan. Además, su interfaz debe ser intuitiva, proporcionando una experiencia de uso clara sin necesidad de instrucciones complejas. En caso de que se requieran orientaciones, estas deben ser explícitas y comprensibles para garantizar que los estudiantes comprendan cómo interactuar con la plataforma.

Otro aspecto fundamental en la evaluación de la usabilidad es la funcionalidad de los enlaces dentro del OA. Todos los vínculos deben operar correctamente y dirigir al usuario a los contenidos adecuados, evitando errores o enlaces rotos que puedan dificultar la experiencia de aprendizaje. La ausencia de estos problemas técnicos contribuye a una interacción eficiente y sin interrupciones, facilitando el acceso a la información y mejorando la efectividad del proceso educativo.

1.3.4.3. Accesibilidad

Este criterio evalúa si el objetivo de aprendizaje se adapta a las necesidades de los usuarios con discapacidades visuales, auditivas o motoras, garantizando que los dispositivos de asistencia se utilicen de forma equivalente a los de las personas sin discapacidades. El diseño del objeto de aprendizaje digital debe cumplir con los estándares de accesibilidad web y las directrices de accesibilidad de contenidos multimedia.

1.3.4.4. Reusabilidad

La reusabilidad es un criterio clave en la evaluación de la calidad de los Materiales Didácticos Digitales (MDD), ya que mide la capacidad de un recurso o sus componentes para ser reutilizados en diferentes contextos y ocasiones. Esta característica optimiza los recursos invertidos en su creación y amplía su aplicabilidad educativa.

La reusabilidad es un criterio clave en la evaluación de la calidad de los Materiales Didácticos Digitales (MDD), ya que mide la capacidad de un recurso o sus componentes para ser reutilizados en diferentes contextos y ocasiones. Esta característica optimiza los recursos invertidos en su creación y amplía su aplicabilidad educativa.

1.3.4.5. Interoperabilidad

Esta característica supone que el objeto digital de aprendizaje pueda ser aplicado en variadas plataformas educativas, sistemas operativos y dispositivos, con ello se garantiza que desde variados medios tecnológicos se puede operar el O.A. (Fernández-Pampillón Cesteros y otros, 2012).

1.2. El Storytelling

El contar y oír historias ha sido una estrategia de comunicación efectiva en los grupos humanos desde tiempos inmemorables, desde la aparición del lenguaje, los relatos han sido formas motivadoras no sólo de recrear acontecimientos sino también para enseñar y aprender, la antiquísima costumbre maternal del cuento por las noches antes de dormir es una práctica utilizada consiente e inconscientemente pero evidentemente efectiva de enseñar y formar la personalidad de niños y jóvenes.

El término *storytelling*, proviene de la palabra inglesa *story* traducida como historia referida a un relato y no a la ciencia social y *telling* traducida como narrar, es un recurso digital manejado en diversos ámbitos, utilizada con efectividad en diversas áreas comerciales políticas y en la educación (Crespo Cárdena & Cárdenas Cordero, 2021).

A pesar de que claramente no se trata de una práctica nueva, en las últimas décadas esta estrategia ha tomado mayor interés en distintos campos del quehacer científico y tecnológico con el nombre de *storytelling*, extrapolándose así a ámbitos tan diversos como el empresarial, periodístico y político (Sánchez Vera y otros, 2019).

En ese sentido el *storytelling* se conceptualiza como el arte del uso del lenguaje, la comunicación, la emotividad, la vocalización, la psicología del movimiento (ademanes, gesticulación y expresión) y la construcción abstracta de elementos e imágenes de una historia en particular para un público EduTrends (2017) combinando las tradicionales técnicas narrativas con toda la gama de posibilidad que ofrece la tecnología digital y el acompañamiento de la voz del narrador (Rahiem, 2021).

Por su parte para Acosta (2018) el *storytelling* se origina de un diseño didáctico en los entornos educativos mediados por tecnologías, a partir de la narrativa digital, ya que su presentación y elaboración se realiza a partir de una estructura de canales visuales, sonoros y textuales, esto supone que el *storytelling* como técnica de enseñanza y aprendizaje basada en el contar historias a partir del empleo de diversos medios electrónicos representa la unidad de narración y tecnología digital (Hermann Acosta, 2020).

En una era en la que las tecnologías de la información y la comunicación se han infiltrado en varias facetas de la educación, la narración como técnica utiliza narrativas digitales para transmitir historias y establecer conexiones emocionales con el público. Ha integrado las tecnologías digitales para atraer a los espectadores, mejorando la profundidad emocional de la

narrativa con recursos digitales que estimulan los sentidos, posicionándose así en el sector educativo como una estrategia que facilita un aprendizaje eficaz, dinámico e interactivo.

1.2.1. *Storytelling* y procesos de comunicación

Para Hermann (2020) el *storytelling* basado en la narrativa audiovisual permite que las relaciones comunicativas entre los emisores y receptores se modifiquen, es decir, los emisores no son los exclusivos responsables de la producción de los mensajes y los receptores los sujetos que reciben pasivamente la información de manera estática y sin retorno, sino que se convierten en emirec (emisores y receptores) generándose la denominada comunicación multidireccional. En ese sentido los denominados modelos funcionalistas se refieren a la presencia de un emisor que transmite mensajes a un receptor en la que eventualmente podría haber retorno.

A diferencia de los modelos que hacen hincapié en el emisor o en la transmisión de mensajes, el modelo emirec establece conexiones igualitarias entre todos los participantes en la comunicación, eliminando los roles fijos de los actores: los emisores se convierten en receptores y los receptores se convierten en emisores. Este enfoque resulta especialmente interesante en la comunicación mediática, ya que los receptores o espectadores se transforman en emisores o creadores de mensajes. Cada individuo puede servir como conducto para la comunicación (Aparicio Marino , 2010).

Para Hermann (2020) el uso del *storytelling* es capaz de lograr el paso de una comunicación unidireccional hacia una de tipo multidireccional, esto quiere decir que a diferencia de tecnologías analógicas como la radio o la televisión en los que el emisor podía enviar un mensaje y el receptor recibirlo de forma pasiva estableciendo una relación comunicativa en una sola dirección, las nuevas tecnologías permiten hacer más dinámica la relación comunicativa estableciendo una comunicación en varias direcciones, efectivamente internet ha modelado una comunicación con nuevas reglas en la que los mensajes se envían y reciben de forma dinámica generando la construcción de conocimientos de forma colaborativa.

En el proceso de la comunicación el uso del *storytelling* permite realizar comunicación no lineal, sino hipertextual, lo que da al narrador mayores posibilidades de generar mayor atención de los espectadores, ya que, al momento de los mensajes no se transmite únicamente información, sino todo un contenido emocional, que viene de parte del narrador quien no sólo entrega datos de forma técnica sino de forma emotiva y experiencial (EduTrends 2017, 6).

Por su parte, Schmoelz (2018) señala que el uso del storytelling favorece la cocreatividad entre estudiantes, es decir la capacidad de realizar creaciones colectivas en producción de narraciones. El autor realizó un estudio de casos en el que halló que las interacciones de los estudiantes que surgieron en las actividades de narración digital para permitir la cocreatividad en el aula evidenció su efecto en dos momentos de la narración digital.

También se ha identificado que el storytelling puede ser una estrategia efectiva para la enseñanza de otros aspectos como las competencias comunicativas en el aprendizaje del idioma inglés permitiendo aprendizajes auténticos en la expresión oral en dicho idioma (Ya-Ting y otros, 2020) en el aprendizaje en ciencias de la salud y en la relación de estos con sus pacientes (Wu & Der-Thanq, 2020) y en el campo de la alfabetización digital de los docentes (Çetin, 2021).

1.2.2. Storytelling y educación, estado del arte

La narración de historias es una herramienta innovadora que, según varios estudios, resulta beneficiosa para alcanzar objetivos en el ámbito de la educación y la cultura. En los últimos años, ha sido objeto de varias investigaciones y ha suscitado interés en diversas disciplinas debido a su asociación con la proliferación de las tecnologías de la información y la comunicación. A continuación, realizaremos un breve estado del arte sobre los hallazgos más significativos.

1.2.3. Recursos tecnológicos que apoyan la estrategia de storytelling

Filmora. Es un software de edición de vídeo bastante avanzado que permite realizar varias operaciones dentro de una sola aplicación. La página web oficial afirma que permite capturar clips de vídeo y otro material mientras se aplican efectos como pantalla verde y modo de fusión. Permite mejorar el audio de tus vídeos con funciones como fotogramas clave, eliminación de ruido de fondo y ecualizador de audio.

El programa reproduce los videos rápidamente, incluso cuando estás trabajando con imágenes 4K, permitiendo alternar la calidad de reproducción para realizar ediciones rápidas o detalladas según las necesidades del proyecto.

CapCut (Viamaker). El programa CapCut (Viamaker) Es una aplicación especializada en la edición de vídeo para Android, es decir su uso es principalmente conocido para dispositivos móviles, es una herramienta completa con la que podemos realizar la posproducción de nuestras creaciones audiovisuales fácilmente. Con la aplicación se debe añadir los clips partes individuales, con la posibilidad de introducir recortes de audio e imagen.

CapCut basa la edición de los videos a través de línea de tiempo. Lo que brinda la

posibilidad de incorporar múltiples elementos en las diferentes capas disponibles permitiendo optimizar las producciones audiovisuales con la posibilidad de recortar y agregar segmentos del video según nuestra conveniencia.

CapCut, cuenta con efectos de sonido e imagen disponibles para ser utilizados y ofrece la posibilidad de exportar rápidamente las producciones a redes sociales como Youtube o Tic Toc.

Power Point. Microsoft PowerPoint es un programa informático cuya principal utilidad es la presentación de información, ha sido elaborado en sus diferentes versiones y actualizaciones por la compañía Microsoft para sistemas operativos Windows, macOS y recientemente para dispositivos móviles, forma parte del grupo de programas Microsoft Office. Si bien es utilizado con mayor frecuencia para la elaboración de diapositivas, también tiene una herramienta que permite la edición de videos dentro de una diapositiva, aunque las herramientas para la edición de videos son limitadas su capacidad audiovisual se complementa con funciones como efectos visuales y transiciones y clics de audio, algunas de sus principales funciones son: Diseñar diapositivas con la ayuda del diseñador en PowerPoint, insertar fácilmente objetos 3D y animaciones incorporadas directamente en presentaciones de PowerPoint es compatible con Windows 11, Windows 10 o macOS (Microsoft, 2022).

In Shot. La aplicación InShot es un programa para edición de video profesional y editor de fotos, desarrollado para dispositivos móviles, es descargable desde Google play y tiene las siguientes funciones: Permite editar videos con todas las funciones para Youtube, Instagram, Tik Tok. Agrega capas de video y fotos encima del clip, elimina el color seleccionado. Puede utilizar esta herramienta para crear videos de pantalla verde y permite insertar animaciones de fotogramas clave a texto, pegatinas y PIP (Google, 2022).

Portal Youtube. YouTube es uno de los portales de contenido audiovisual más populares en internet con alcance mundial, su sitio en la web alberga la mayor cantidad de videos de diversas temáticas, duración y calidad y es utilizado por un gran número de personas por ser versátil, de acceso libre y no requerir que el usuario instale un software especializado para ser utilizado, lo que la ha convertido en el sitio más visitado después de Google.

Para Arguedas Matarrita & Herrera Molina, (2018), YouTube tiene importantes posibilidades como herramienta educativa en la modalidad presencial como en la remota, en la medida que flexibiliza el aprendizaje y favorece la autonomía, e incluso puede tener ventajas educativas aún no estudiadas lo suficiente, efectivamente, un estudio mostró que el uso de canales

educativos es el recurso más utilizado por una muestra de docentes de ciencias en Costa Rica (Arguedas Matarrita & Gómez Jiménez, Recursos tecnológicos utilizados para la enseñanza, 2016).

El recurrir a tutoriales de video en YouTube es una forma habitual de buscar contenidos específicos y por la gran cantidad de información audiovisual que se encuentra en este portal, es frecuentemente utilizado como recurso educativo por docentes y estudiantes. En ese sentido el portal YouTube reúne las condiciones para a través de un canal, organizar de forma secuencial una unidad didáctica basada en *storytelling*, unidad que aprovechando las ventajas de YouTube, puede estar disponible de forma permanente, desde variados tipos de dispositivo como celulares inteligentes, ordenadores, laptops, tabletas entre otros, los videos pueden ir acompañados de enlaces a otros recursos como información complementaria, formularios, encuestas instrumentos de evaluación y otros sitios web; Youtube ofrece también la posibilidad de realizar comentarios y responder a otros comentarios sobre el video, posee versión premium y versión libre, lo que la hace muy accesible. Estas características la convierten como un espacio digital ideal para la aplicación de objetos de aprendizaje basados en producciones audiovisuales como las narrativas digitales o el *storytelling*.

2. BASES TEÓRICAS SOBRE LA COMPETENCIA SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA

2.1.La comunicación

Definir a la comunicación es una tarea compleja, existen variadas aproximaciones teóricas que han intentado dar un concepto al proceso de la comunicación, sin embargo, no podemos hablar de un solo concepto aceptado de forma definitiva y universal.

Etimológicamente la palabra comunicar viene del latín *comunicare*, que significa “poner en común”. De forma convencional se considera a la comunicación como el acto en el que se busca “poner en común” un mensaje que puede ser una información, un sentimiento u otro tipo de dato apoyándose del lenguaje verbal y no verbal (Soncco, 2017).

Por nuestra parte entonces podemos definir a la comunicación como el proceso de intercambio de algún tipo de mensaje entre dos individuos o más en el que existe un código y un medio a través del cual se transmite la información.

Por su parte Sánchez Pérez y otros (2006) señala que el concepto de comunicación se relaciona con distintos términos que aportan a su conceptualización, con relativa convención entre los estudiosos, como, por ejemplo: mutualidad, reciprocidad, comunión, comunidad, posesión de algo en común, participación, transmisión, información, contaminación, expresión, codificación, accesibilidad, decodificación, similitud, trato, expansión, interacción y simpatía.

2.1.1. La comunicación oral

Comunicarse oralmente se refiere a desarrollar el proceso de comunicación por medio de la lengua hablada. Al respecto Corpas Martos & Romero Oliva (2021) refieren que comúnmente se piensa que la comunicación oral se desarrolla naturalmente sin que sea imprescindible una educación formal al respecto, lo contrario que con la lengua escrita en cuyo dominio es necesario un aprendizaje normalizado, sin embargo, para estos mismos autores es una responsabilidad de la escuela garantizar que las personas sean competentes para establecer relaciones comunicativas de forma oral de forma efectiva.

Se tiende a considerar que la competencia oral, tanto en sus usos formales como en los informales, se adquiere y se desarrolla de forma natural sin que sea necesario enseñarla de forma sistemática, a diferencia de la lengua escrita que requiere un trabajo propiamente escolar (Cros y Vilà, 1996, p. 174).

Si aceptamos estas creencias, “no sería necesario que la escuela realizara ningún trabajo específico de lengua oral” (Del Río y Sánchez Cano, 1996, p. 3). Sin embargo, parece fácil detectar la dificultad -o incapacidad- que muestran para la comunicación oral, estudiantes de todos los

niveles e incluso profesionales, en general personas en todos los espacios de la sociedad.

Respecto de la comunicación oral, Baralo (2000) advierte que es en la niñez, especialmente, cuando se está aprendiendo a hablar que el ser humano realiza una de las más importantes hazañas intelectuales, aprender a un ritmo vertiginoso, aproximadamente diez palabras diarias sin que aparentemente nadie le explique cómo hacerlo, qué palabras debe aprender y cuáles no. Para este mismo autor, aprender una palabra implica identificar como se escucha una palabra al pronunciarla o escucharla y adjudicarle un significado, posteriormente organizarla dentro de un conjunto mayor de significados como colores, comidas, formas, etc.

2.1.2. Teorías que explican el proceso de la adquisición de la lengua materna

Explicar el proceso que le permite a los seres humanos la adquisición de su lengua materna es un tema de interés en diversas disciplinas como la antropología, la psicología, la lingüística, entre otras, pero especial interés tiene por supuesto en el campo de la educación.

En ese sentido para Aguirre y Mariscal (2007), Existen dos grupos de modelos teóricos que explican cómo se adquiere la lengua materna, ello considerando si se relacionan con teorías lingüísticas, hablamos entonces de las teorías generativistas, que atribuyen la adquisición del lenguaje a una habilidad innata relacionada con la herencia genética y los modelos teóricos de adquisición centrados en la evolución biopsicológica, estos últimos no niegan la importancia de los factores innatos pero hacen hincapié en la importancia de la interacción social en el desarrollo de la adquisición de la lengua materna.

Modelo generativista. La hipótesis generativista es una perspectiva claramente innatista, que sostiene que los componentes fundamentales de la estructura del lenguaje (la gramática universal) son inherentes al ser humano desde la infancia y no requieren ser aprendidos, ya que forman parte de su herencia genética. Los defensores de este enfoque afirman que es únicamente gracias a esta dotación innata que la adquisición de la lengua materna, con toda su complejidad estructural, puede darse a una edad tan temprana.

En las últimas décadas, algunos lingüistas de la escuela generativista, encabezada por Noam Chomsky, han comenzado a interesarse en los mecanismos de adquisición del lenguaje, centrándose en las características de las estructuras intermedias que los niños producen a medida que avanzan hacia el dominio de la gramática adulta de su lengua nativa (Aguirre y Mariscal, 2007, p. 167).

La gramática generativa sostiene que todas las lenguas naturales están estructuradas de acuerdo con un conjunto de reglas universales compartidas por todos. Estos principios ofrecen un número limitado de variaciones mediante la elección de valores alternativos (a menudo dos) para cada criterio. Estas discrepancias se denominan parámetros. Los principios y sus posibles alteraciones paramétricas constituyen la Gramática Universal (en adelante, GU).

Los lingüistas generativos afirman que todos los seres humanos, de forma inherente, se comunican utilizando la misma lengua, y esta uniformidad esencial representa la Gramática Universal (GU). La presencia generalizada de la GU en diversas culturas y grupos humanos se explica a través del concepto de que el lenguaje es un instinto: un rasgo inherente a nuestra especie, independientemente de la civilización o de las capacidades cognitivas generales.

Modelos de adquisición centrados en la evolución biopsicológica. Este modelo incluye numerosas propuestas teóricas que comparten un supuesto fundamental: no es necesario asumir la existencia de conocimientos o representaciones lingüísticas intrínsecas para explicar el aprendizaje del lenguaje. Esto no niega la relevancia de ciertos elementos innatos; más bien, plantea que estos no se conciben como un “archivo de conocimiento lingüístico” (Aguirre y Mariscal, 2007, p. 187).

Este modelo integra todos los enfoques que destacan la importancia de los factores generados por el contexto en la adquisición de la competencia en la lengua materna.

2.2. El enfoque por competencias

Al referirnos al enfoque por competencias nos remitimos al enfoque educativo que tiene como objetivo el logro de competencias educativas que desarrollan las personas a lo largo de su vida con la finalidad de resolver distintas situaciones que se presentan en variados contextos de la realidad.

Según el Ministerio de educación (2016) “La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (p 33).

El enfoque por competencias se cimienta en los denominados saberes pilares, los cuales son saber ser, saber conocer, saber hacer y saber convivir (Delors, 1996). A continuación, se presentan los pilares de la educación por competencias en un esquema propuesto por (Ramírez-Díaz, 2020).

2.2.1. Pilares de la educación por competencias

Pilar	Descripción
Saber ser	Pensamiento crítico y autónomo de construcción del juicio propio, manifiesta los conocimientos adquiridos a lo largo de la vida
Saber conocer	La adquisición de conocimientos mediante la atención, la memoria y el pensamiento: un medio y un fin de la vida humana
Saber hacer	Relacionado al ejercicio profesional y a las competencias propiamente
Saber convivir	Vinculado a las relaciones interpersonales e inteligencia emocional, así como a los comportamientos adquiridos a partir de la experiencia

Nota. Fuente: Ramírez-Díaz, (2020).

2.2.2. Competencia se comunica oralmente en su lengua materna

Esta competencia del Currículo Nacional para la Educación Básica (en adelante CNEB) está constituida por la combinación de un grupo de capacidades que desarrollan las personas desde la más tierna infancia con la finalidad de establecer interacciones verbales para poder comunicarse con diversos propósitos especialmente prácticos, constituyendo una de las primeras y más importantes formas de comunicación que utilizan las personas desde que nacen y durante toda su vida.

Durante sus años de formación, los niños transmiten sus deseos, necesidades e intereses a los adultos significativos a través de gestos, sonrisas, llantos y balbuceos. En esta etapa, las palabras significativas van apareciendo progresivamente en su vocabulario. Es a través de actividades rutinarias, como jugar, comer y cambiarse de ropa, que se producen diversas interacciones verbales, lo que permite a los niños desarrollar el lenguaje, pedir cosas, designar objetos, expresar deseos, forjar vínculos emocionales y comunicarse tanto con adultos como con sus compañeros (MINEDU, 2016, p. 130).

Para adquirir la competencia «Se comunica oralmente en su lengua materna», los alumnos deben integrar las siguientes habilidades: Extraer información del texto hablado. Derivar y analizar información del discurso hablado. Adaptar, estructurar y cultivar el discurso hablado de manera lógica y unificada. Emplear recursos no verbales y paraverbales con intención estratégica. Interactuar estratégicamente con diversos interlocutores y evaluar la forma, el contenido y el contexto del discurso oral (MINEDU, 2016, p. 131).

De lo mencionado se puede entender que la competencia “Se comunica oralmente en su

lengua materna” es la base de las demás competencias asociadas a la comunicación, puesto que todas las personas requieren utilizar el lenguaje oral como primera puerta al establecimiento del intercambio de mensajes de diverso contenido para expresar ideas, sentimientos y necesidades.

2.2.2.1. Capacidades que componen la competencia se comunica oralmente en su lengua materna

Como todas las competencias de aprendizaje señaladas en el CNEB, la competencia ‘Se comunica oralmente en su lengua materna’ se compone de un conjunto de capacidades con cuya combinación y puesta en práctica se logra el aprendizaje que permite al estudiante ser competente para usar la oralidad en sus procesos de comunicación. A continuación, se describen cada una de ellas teniendo como referencia al CNEB (MINEDU, 2016).

Obtiene información del texto oral. Esta capacidad se demuestra cuando el estudiante puede extraer y luego evocar información explícita expresada por los interlocutores, es decir comprender la información que de forma literal le transmite otra persona durante el proceso de la comunicación oral.

Extraer y analizar información del discurso auditivo. Esta habilidad se refiere a la capacidad del niño para extraer el significado lógico del lenguaje hablado mediante la síntesis de información explícita e implícita para crear un nuevo texto o completar el texto original. Mediante el uso de estas inferencias, el alumno puede analizar el texto hablado relacionándolo con señales verbales y no verbales, gestos, elementos estéticos y las intenciones de los interlocutores, al tiempo que tiene en cuenta el contexto social y cultural del proceso de comunicación.

Adaptar, estructurar y desarrollar ideas de manera lógica y coherente. Esta capacidad permite a los estudiantes adaptar su comunicación oral a sus objetivos específicos dentro del proceso comunicativo, así como a sus interlocutores, los diversos tipos de texto y los géneros discursivos empleados, teniendo en cuenta los matices de cortesía y los factores sociales y culturales que pueden influir en la comunicación. Implica construir el significado de manera lógica, interrelacionando ideas mediante diversos recursos cohesivos para dotar de significado a los diferentes tipos de texto.

Utilizar recursos no verbales y paraverbales con intención estratégica. Esta habilidad permite a los estudiantes utilizar diversas herramientas de comunicación no verbal, incluyendo gestos y lenguaje corporal, así como elementos paraverbales como variaciones tonales y pausas, para

enfaticar el mensaje que desean transmitir o provocar una respuesta específica en el oyente, adaptada al contexto de su expresión.

Analizar y evaluar la estructura, el contenido y el contexto del discurso oral. Los procesos de reflexión y evaluación están interrelacionados, ya que ambos requieren que el estudiante se distancie de los textos orales utilizados en la comunicación. Esto implica contrastar la formalidad del texto con sus experiencias previas, el contexto del proceso de comunicación, las intenciones de sus interlocutores y los elementos formales e informales de la comunicación, para finalmente formarse una opinión personal sobre el texto y las diversas características del entorno que lo influyen.

3. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

3.1. A nivel internacional

En su estudio realizado en la Universidad Católica de Cuenca, Ecuador, Quito-Peralta y Cárdenas-Cordero (2021) analizaron el impacto de la narración de cuentos facilitada por la plataforma YouTube en el desarrollo del lenguaje en la primera infancia. En consecuencia, llevaron a cabo una investigación cualitativa, exploratoria y no experimental, llegando a las siguientes conclusiones: El uso de narrativas como herramienta para involucrar a los niños que ingresan a la escuela se ha convertido en una opción predominante entre los educadores en entornos académicos y los padres en entornos domésticos. Las ventajas de esta antigua técnica son muchas, comenzando por su capacidad para despertar la imaginación del niño, involucrar a la audiencia a lo largo de la narrativa y mejorar la expresión oral del estudiante. El uso de la narración en el aula permite a los educadores transmitir un mensaje constructivo a los alumnos que, si se articula con habilidad y se apoya en el instructor, puede beneficiar significativamente a la audiencia. Ofrece a los alumnos la oportunidad de mejorar sus habilidades de razonamiento lógico y verbal al inferir información de la historia y sintetizarla para compartir sus ideas con familiares y amigos.

Los investigadores Crespo-Cárdenas y Cárdenas-Cordero (2021) realizaron una investigación cuantitativa y descriptiva en la Universidad Católica de Cuenca, Ecuador, con el objetivo de analizar la eficacia de la narración de cuentos en el fomento del desarrollo del lenguaje en los más pequeños. Llegaron a las siguientes conclusiones: Las transformaciones en la educación son ahora evidentes, al igual que los numerosos retos a los que se enfrentan los alumnos de

educación infantil, uno de los cuales es la limitación en el crecimiento expresivo. Por consiguiente, se considera esencial que los educadores reciban formación y educación sobre las importantes ventajas de las herramientas digitales, en particular la narración de cuentos. El uso de la tecnología se ha convertido en algo imperativo, por lo que es fundamental que los educadores empleen los recursos digitales, no solo como una necesidad, sino con una conciencia global de los beneficios que pueden derivarse de su correcta aplicación.

3.2. A nivel nacional

Kojakovic Cornejo (2021) utilizó el *storytelling* como una herramienta pedagógica para mejorar la expresión oral en inglés en niños de cinco años en la educación inicial. Este estudio fue presentado como tesis en la Universidad Nacional de Piura, a través del cual la autora llegó a las siguientes conclusiones: La elaboración de una unidad didáctica basada en el *storytelling* ha demostrado ser un ejercicio de planificación eficaz para potenciar la expresión oral en niños de cinco años del nivel inicial, sustentado en un enfoque pedagógico pertinente y contemporáneo. El estudio de la literatura sobre *storytelling* y expresión oral, que incluyó las perspectivas de diversos autores, fue fundamental para establecer los fundamentos teóricos que respaldan la contextualización y el diseño de la unidad didáctica.

3.3. A nivel local

En su tesis de pregrado presentada ante la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, los autores Orestes Cruz Mamani y Zenaida Roque Rodríguez (2017) realizaron un estudio descriptivo básico con el propósito de determinar la relación entre los niveles de comprensión lectora y la estrategia del “cuentacuentos mágico”. Llegaron a las siguientes conclusiones: Los hallazgos del estudio, obtenidos a partir de las calificaciones de comunicación del año 2017, indicaron que los niños y niñas de cinco años de una institución educativa religiosa evaluados en tres niveles de comprensión lectora demostraron la capacidad de comprender textos. Los resultados en el nivel literal alcanzaron un 94 %, en el nivel inferencial un 86 % y en el nivel crítico un 96 %. En consecuencia, se determinó que el uso del método del “cuentacuentos mágico” influye positivamente en la comprensión lectora.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

En este capítulo presentamos la descripción de las estrategias metodológicas que se utilizaron durante el proceso de la investigación, detallando especialmente en los fundamentos del proceso de validación de los instrumentos para la evaluación de las variables.

En la fase previa se ejecutaron estudios de exploración para identificar las principales problemáticas pedagógicas producto de la denominada etapa postCOVID-19 presentadas en la práctica educativa hasta delimitar con exactitud el problema de la investigación.

El diseño del presente estudio es pre experimental puesto que se ha trabajado con un solo grupo, debido a que sólo se podía contar con una sección de estudiantes que constituyeron el grupo de la investigación.

G O1 X O2

Donde:

G: Grupo único

O 1: Pre test.

X: Aplicación del estímulo

O 2: Post test.

La investigación se ha organizado en tres fases, cada una de las cuales describimos a continuación:

Fase de Planificación: En esta fase exploramos la realidad presentada a nivel educativo en la Institución Educativa en la que se realizaría el estudio, la revisión de información relevante de fuentes académicas y las estadísticas del sector educación lo que nos permitió la identificación de la problemática que se abordaría con el estudio.

En esta fase también se constituyó el marco teórico que daría sustento al estudio, así como la revisión de los antecedentes de la investigación y la literatura para la construcción del estado del arte de las variables. Por último, también en esta fase se elaboró el Objeto de Aprendizaje basado en el *storytelling* y las sesiones de aprendizaje que componían la intervención experimental.

Fase de Aplicación: Durante esta fase, se llevó a cabo el pretest, seguido de la intervención, la cual incluyó un Objeto de Aprendizaje centrado en el *storytelling*. Posteriormente a la

intervención, se aplicó el postest y los datos recopilados fueron organizados conforme a los objetivos del estudio.

Fase de evaluación: En esta fase se realizó la discusión de los hallazgos contrastándolos con los antecedentes, se elaboraron las conclusiones y verificó la hipótesis de trabajo.

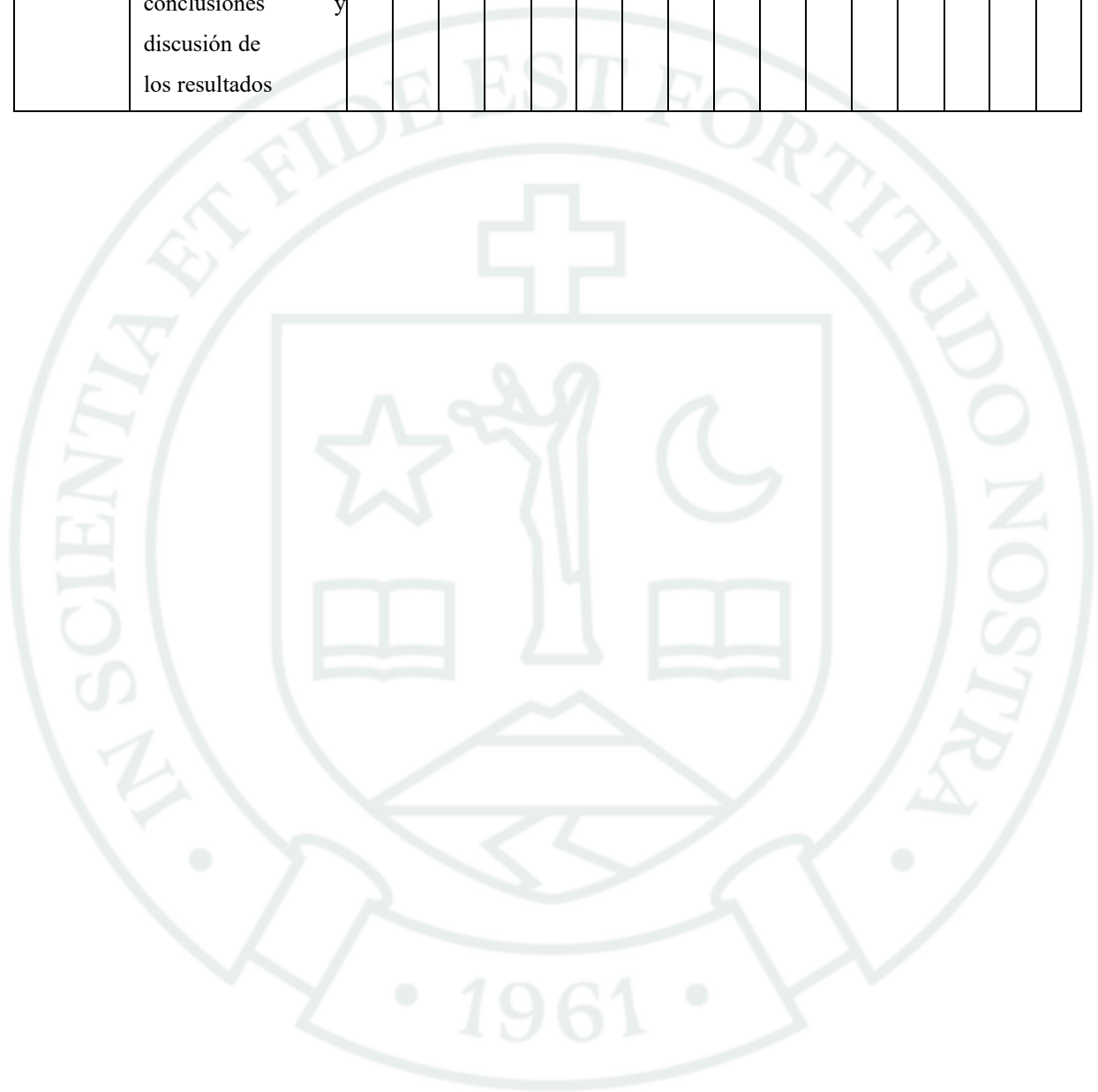
Las fases, procedimientos y el cronograma se han organizado de la siguiente manera:

Fases del Programa experimental

Fases	Procedimiento	Cronograma															
		Semanas															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Planificación	Identificación de la problemática	X	X	X													
	Elaboración del Objeto de Aprendizaje y evaluación de su calidad mediante Ficha de evaluación CODA.																
	Presentación y autorización para su ejecución ante autoridades de la Institución Educativa y autoridades académicas de la UCSM.			X													
	Elaboración del marco teórico y revisión de antecedentes, creación y carga de información en sitio web que daría hosting a las sesiones de aprendizaje.				X	X	X										
	Elaboración de instrumento de						X	X									

	investigación																	
	Validación del instrumento de investigación								X									
Ejecución	Aplicación de prueba de pre test al grupo único									X								
	Aplicación de sesión 01										X							
	Aplicación de sesión 02										X							
	Aplicación de sesión 03											X						
	Aplicación de sesión 04											X						
	Aplicación de sesión 05												X					
	Aplicación de sesión 06												X					
	Aplicación de sesión 07													X				
	Aplicación de sesión 08													X				
	Aplicación de sesión 09														X			
	Aplicación de prueba de post test al grupo único														X			
Evaluación	Organización de los datos														X			
	Recogidos																	

	Análisis de los datos y prueba de la hipótesis																X	
	Elaboración de las conclusiones y discusión de los resultados																	X



2.1. Análisis u operacionalización de variables

Las variables del presente trabajo han sido analizadas y operacionalizadas de la forma en que se muestra a continuación:

Cuadro de Operacionalización de variables

Variable	Indicadores	Sub indicadores
Objeto Digital de Aprendizaje basado en el storytelling	Criterios didácticos	Objetivos y coherencia didáctica
		Calidad de los contenidos
		Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación
		Interactividad y adaptabilidad
		Motivación
	Criterios tecnológicos	Formato y diseño
		Usabilidad
		Accesibilidad
		Reusabilidad
		Interoperabilidad
Comunicación oral	Obtiene información del texto oral	Recupera información explícita de un texto oral.
		Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes
		Deduce relaciones de causa-efecto
	Infiere e interpreta información del texto oral	Identifica características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales.
		Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.
		Desarrolla sus ideas en torno a un tema
	Adecua y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	

Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito.
Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral... Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana. Evalúa el texto oral dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve

2.2. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación

2.2.1. Técnicas

La pertinencia del Objeto de Aprendizaje centrado en el Storytelling será evaluada utilizando la técnica de observación y un instrumento conocido como la Herramienta CODA. Las autoras de dicho instrumento son Domínguez, E., Fernández-Pampillón, A. y Armas, I., afiliadas a la Facultad de Filología de la Universidad Complutense de Madrid.

CODA es una ficha de observación validada y experimentada para evaluación de la calidad de los objetos digitales de aprendizaje desde una evaluación de las cualidades didácticas y tecnológicas de los objetos digitales de aprendizaje.

Este instrumento permite a los autores de objetos digitales de aprendizaje realizar una autoevaluación de la propuesta de objeto de aprendizaje para ser aplicada al finalizar la elaboración del objeto digital de aprendizaje y también durante el proceso con la finalidad de construir la propuesta tomando en cuenta los criterios e indicadores necesarios para un adecuado diseño del objeto. (Ver un modelo del instrumento en el anexo 02).

Para medir el nivel de desarrollo de la comunicación oral se utilizó la técnica de la observación teniendo como instrumento una rúbrica elaborada por las investigadoras, dicho instrumento consta de doce ítems basados en desempeños observables de comunicación oral.

La rúbrica se validó mediante la técnica del juicio de expertos y evaluó su confiabilidad mediante una prueba piloto en estudiantes de una sección del mismo grado y nivel de estudios no participantes en la investigación.

El instrumento ha sido elaborado tomando en cuenta las capacidades y desempeños de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” competencia de aprendizaje que según el Currículo Nacional para la Educación Básica Regular describe los conocimientos y habilidades necesarias para desarrollar la comunicación oral.

La rúbrica consta de doce indicadores a observar por el aplicador en un tiempo de quince a veinte minutos de observación (ver un modelo del instrumento en el anexo 02).

2.3. Modelos de los instrumentos

Los modelos de los instrumentos se encuentran en el anexo 02.

Cuadro de técnicas e instrumentos

Técnica	Instrumento
Observación	Ficha de observación Herramienta CODA
Observación	Rúbrica para evaluar el desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel

2.4. Materiales de verificación

En el proceso de desarrollo del presente estudio se utilizaron diversos materiales de verificación como las nueve sesiones de aprendizaje que componen el objeto digital de aprendizaje en las que se han seleccionado y organizado diversas actividades de aprendizaje, foros e instrumentos de evaluación que se caracterizan por la multimedia y la interacción, por otro lado para la medición del nivel de la comunicación oral se aplicó la rúbrica antes de la aplicación del objeto digital de aprendizaje basado en el storytelling, constituyéndose en el pretest y posteriormente después de la aplicación de la unidad de aprendizaje a manera de posttest se volvió a utilizar la rúbrica recopilando los datos en matrices para luego medir la evolución del nivel de comunicación oral e identificando la significancia estadística mediante la prueba de Chi-cuadrado.

2.5. Campo de verificación

Ubicación espacial La investigación se desarrolló en la Institución Educativa de nivel inicial “4 de Octubre” ubicada en un pueblo joven del mismo nombre en el área urbana del distrito de Socabaya en la provincia y región de Arequipa.

Ubicación temporal El estudio se realizó en el año 2022 entre los meses de julio y diciembre, la aplicación de las nueve sesiones que componen el objeto digital de aprendizaje se realizó durante las horas lectivas de lunes a viernes según el horario establecido en la institución educativa de aplicación, el tiempo previsto es de 45 a 60 minutos por cada sesión, de forma presencial utilizando dispositivos electrónicos.

Unidades de estudio

Población: La población está constituida por 20 estudiantes de cinco años de nivel inicial, los cuales estudian en la sección única del grado, en la siguiente tabla se muestran las características de la población.

Unidades de estudio

Estudiantes de nivel inicial	Varones		Mujeres		Total
cinco años	Cantidad	%	Cantidad	%	100%
Grupo único	11	55	09	45	20

La edad de los niños que participaron en el estudio es de cinco años y por criterio de las docentes que realizaron la investigación se trabajó con el 100% de la población.

Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión. Todos los estudiantes de la sección en la que se realizó el proyecto

Exclusión. Estudiantes cuyos padres no firmen el consentimiento informado para la participación en el proyecto.

2.6. Estrategia de recolección de datos Organización

Para el desarrollo del trabajo de investigación se contó con la aprobación del director del centro educativo y los padres de familia, se comunicó a los otros docentes de la Institución y a los estudiantes participantes.

Primeramente, se elaboró el objeto digital de aprendizaje basado en el *storytelling* y luego se evaluó su calidad utilizando el instrumento herramienta CODA por parte de tres expertos en entornos virtuales de aprendizaje. Luego se procedió a elaborar el instrumento de evaluación de la variable dependiente el cual es una rúbrica para posteriormente realizar el proceso de validación mediante el juicio de expertos y la evaluación de la confiabilidad mediante una prueba piloto utilizando para ello el coeficiente de alfa de Crombach, para su posterior aplicación a las unidades de estudio.

Se aplicó el Pretest a los alumnos del grupo único que permitió identificar el nivel de desarrollo de la comunicación oral. Posteriormente se aplicó el objeto digital de aprendizaje basado en el *storytelling* constituido de nueve sesiones a los estudiantes del grupo único, con la finalidad de constatar su efectividad en la mejora del nivel de la comunicación oral. Posteriormente, se aplicó el posttest a los estudiantes para determinar la evolución del nivel de desarrollo de la comunicación oral. Finalmente, se analizaron los datos y elaboró el informe para ser sustentado ante las autoridades institucionales, el asesor y las autoridades académicas de la Universidad Católica de Santa María.

Recursos Para la ejecución de la presente investigación en sus diferentes etapas, el grupo

investigador estuvo a cargo de la gestión y el financiamiento de todos los recursos necesarios, lo que se detalla a continuación:

Recursos para el desarrollo de la investigación

Tipo de recurso	Descripción
Recursos materiales	Ordenadores Celular inteligente Servicio de internet, cañón multimedia, ecran, Laptops y USB
Recursos humanos	Asesor, grupo investigador, personal de la I.E. en la que se realizó la investigación, estudiantes, participantes y padres de familia. I.E.
Recursos institucionales	Universidad Católica de Santa María, centro de estudios <u>grupo investigador.</u>

2.7. Validación de los instrumentos

Para evaluar la variable independiente la cual en la presente investigación está constituida por un objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* se empleó la ficha de observación denominada herramienta CODA, la cual nos sirvió para asegurar que el objeto de aprendizaje propuesto por el grupo investigador reúne las condiciones de calidad didácticas y tecnológicas para que pueda cumplir el objetivo para el que fue creado es decir facilitar el desarrollo de la competencia Se comunica oralmente en su lengua materna.

Dicho instrumento es una rúbrica experimentada y validada para la evaluación de la calidad didáctica y tecnológica de los materiales didácticos digitales, la cual es obra de Elena Domínguez Romero. Ana Fernández-Pampillón Cesteros. Isabel de Armas Ranero de la Facultad de Filología de la Universidad complutense de Madrid.

Para la evaluación de la variable dependiente, se utilizó una rúbrica elaborada por el grupo investigador con el fin de evaluar el nivel de desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna.” la cual se construyó considerando las capacidades que constituyen dicha competencia según el Currículo Nacional de la Educación Básica.

El proceso de validación se realizó mediante el juicio de expertos, quienes son profesionales con especialidad en el área de la educación y que poseen el grado académico de Maestro. Se hizo

uso de la ficha de validación proveniente de la Universidad Católica de Santa María, con la cual los expertos evaluaron la validez del instrumento que fue entregado previamente a los expertos junto con el marco conceptual de la investigación.

Así mismo, para medir el grado de confiabilidad del instrumento se realizó una prueba piloto en estudiantes del mismo grado, pero de una sección que no participa en la investigación, utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach.

2.8. Criterios para el manejo de resultados

Para el manejo de resultados se utilizaron tablas estadísticas y matrices empleando el programa Microsoft Excel y procesadores de texto para elaborar registros de evaluación del pre test y post test y se realizaron las pruebas y cálculos estadísticos con el software SPSS para determinar la evolución del nivel de desarrollo de la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” utilizando la prueba estadística de chi-cuadrado.

2.9. Cronograma De Trabajo

La presente investigación se desarrolló abarcando un periodo de tiempo que va desde el mes de julio a diciembre de 2022, en su etapa de planificación, ejecución y evaluación.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Presentación de resultados

En el presente capítulo se muestran los resultados de la investigación a través de tablas y figuras estadísticas las que se realizaron para cumplir los objetivos planteados en el estudio.

Se realizó la interpretación de los resultados estadísticos para verificar la validez de la hipótesis planteada para la investigación.



Tabla 1

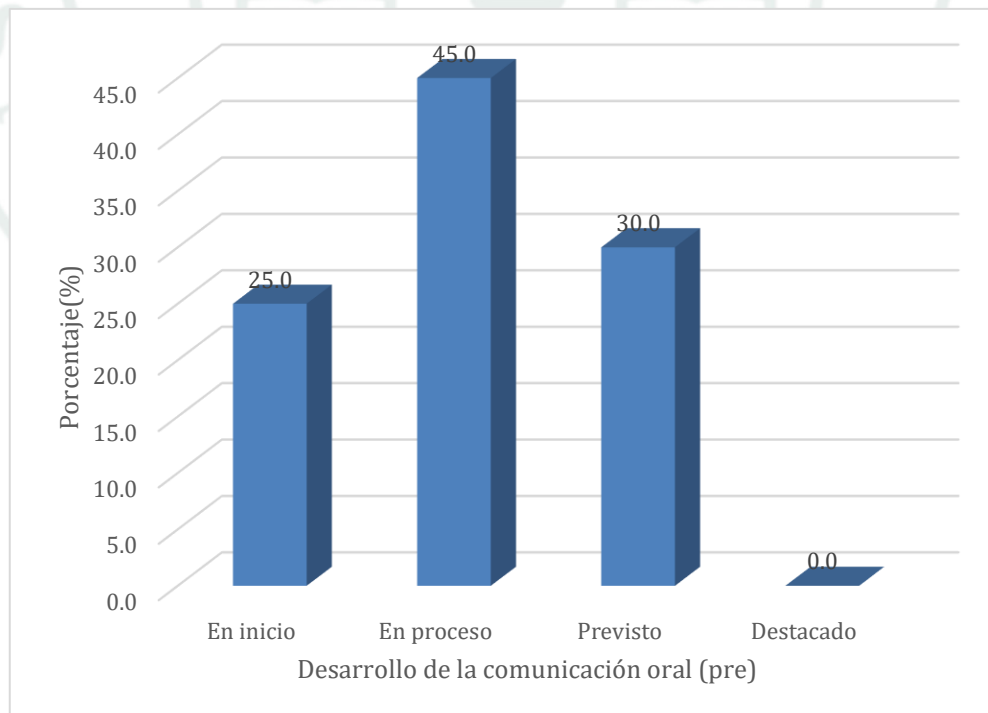
Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el storytelling

Desarrollo de la comunicación oral	N°.	%
En inicio	5	25,0
En proceso	9	45,0
Previsto	6	30,0
Destacado	0	0,0
TOTAL	20	100

Nota. Elaboración propia.

Figura 1

Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el storytelling



La Tabla N°. 1 muestra que el 45.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentaron Nivel de desarrollo de la comunicación oral en proceso, seguido del 30.0% con nivel previsto, mientras que solo el 25.0% se encontraron en inicio.



Tabla 2

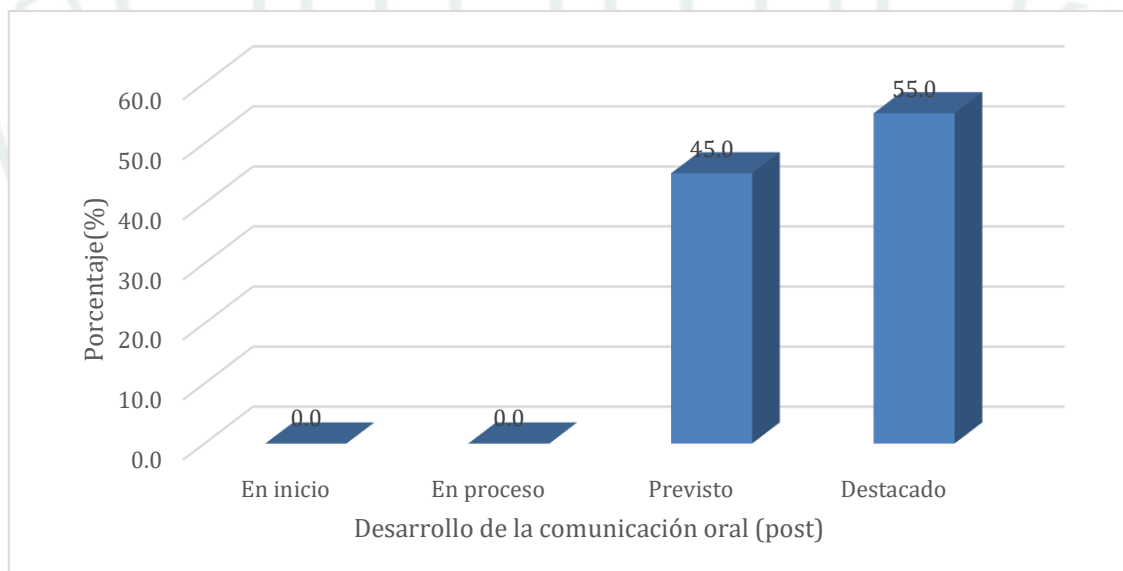
Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling

Desarrollo de la comunicación oral	N°.	%
En inicio	0	0,0
En proceso	0	0,0
Previsto	9	45,0
Destacado	11	55,0
TOTAL	20	100

Nota. Elaboración propia.

Figura 2

Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling



La Tabla N°. 2 muestra que el 55.0% de los estudiantes de nivel inicial después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentaron nivel de desarrollo de la comunicación oral destacado, mientras que el 45.5% de los estudiantes obtuvieron logro previsto.

Tabla 3

Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling

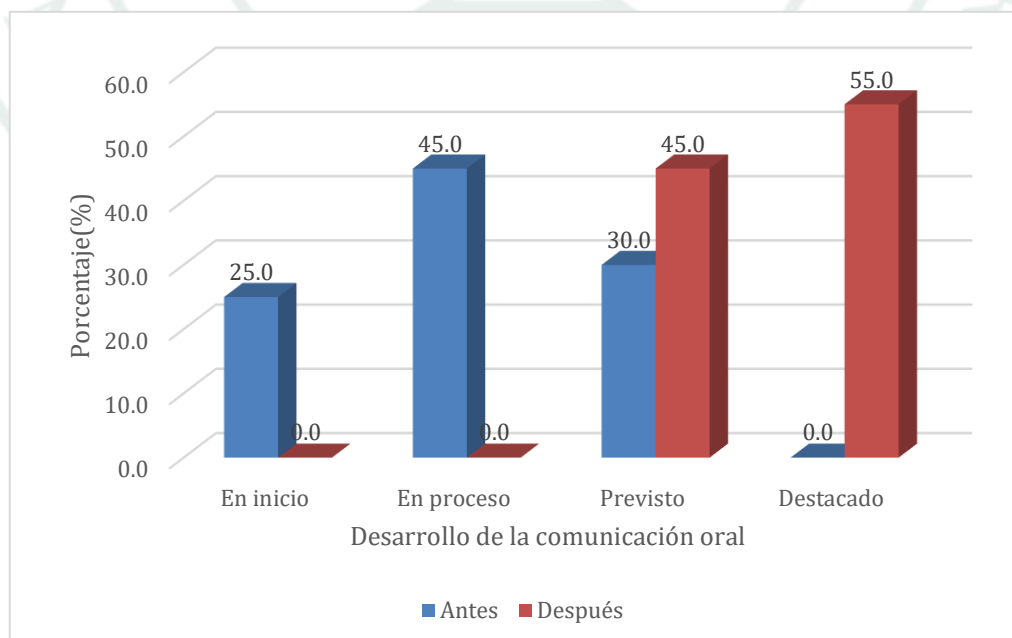
Desarrollo de la comunicación oral	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
En inicio	5	25,0	0	0,0
En proceso	9	45,0	0	0,0
Previsto	6	30,0	9	45,0
Destacado	0	0,0	11	55,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=25.60$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 3

Nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling



La Tabla N°. 3 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=25.60$) muestra que el nivel de desarrollo de la comunicación oral antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 45.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentaron nivel de desarrollo de la comunicación oral en proceso, mientras que después de la aplicación los estudiantes presentaron desarrollo de la comunicación oral destacado.



Tabla 4

Los estudiantes de nivel inicial comentan con precisión cuáles son los personajes del cuento

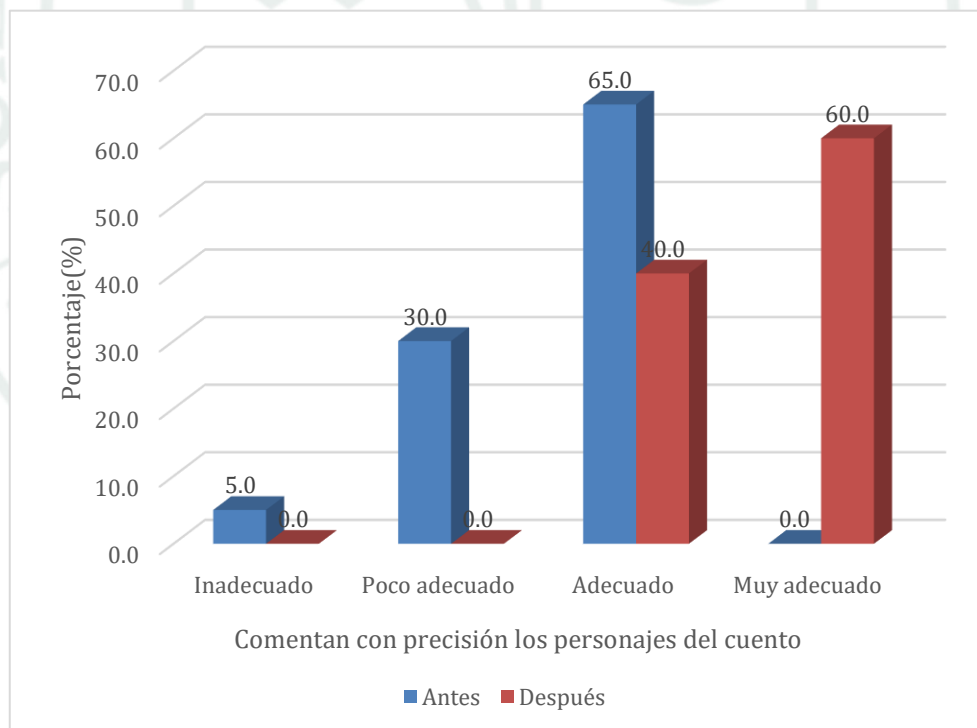
Comentan con precisión los personajes del cuento	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Inadecuado	1	5,0	0	0,0
Poco adecuado	6	30,0	0	0,0
Adecuado	13	65,0	8	40,0
Muy adecuado	0	0,0	12	60,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=20.19$ $P<0.05$ $P=0.01$

Nota. Elaboración propia.

Figura 4

Los estudiantes de nivel inicial comentan con precisión cuáles son los personajes del cuento



La Tabla N°. 4 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.19$) muestra que el comentar con precisión sobre cuáles son los personajes del cuento antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 65.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling comentaron con precisión cuáles son los personajes del cuento de manera adecuada, mientras que después de la aplicación el 60.0% de los estudiantes comentaron de manera muy adecuada.



Tabla 5

Los estudiantes de nivel inicial identifican con claridad dónde ocurre la historia

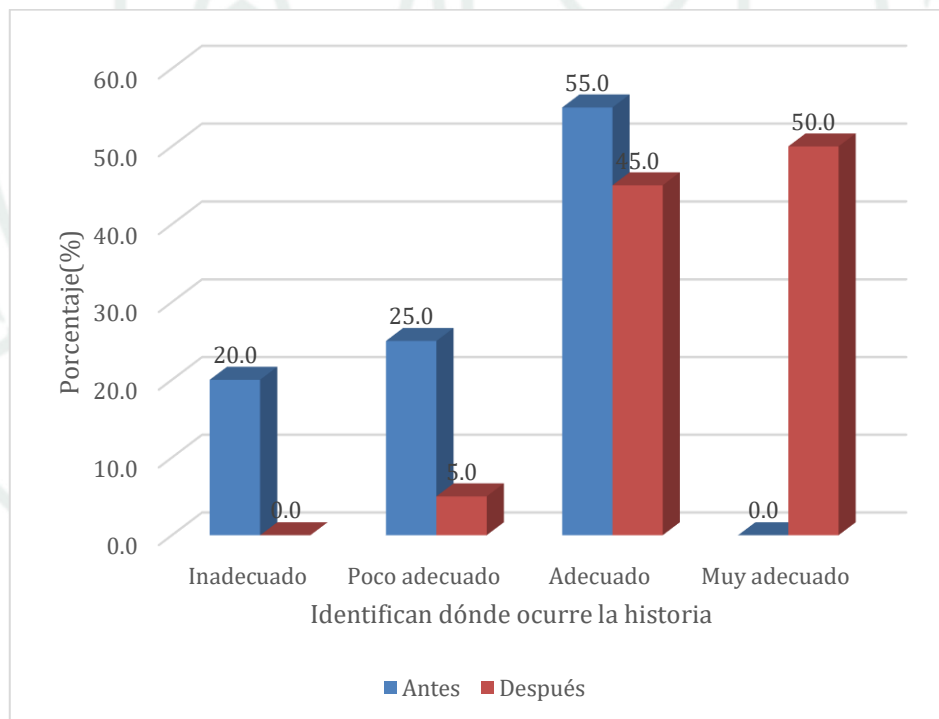
Identifican dónde ocurre la historia	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Inadecuado	4	20,0	0	0,0
Poco adecuado	5	25,0	1	5,0
Adecuado	11	55,0	9	45,0
Muy adecuado	0	0,0	10	50,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=16.86$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 5

Los estudiantes de nivel inicial identifican con claridad dónde ocurre la historia



La Tabla N°. 5 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=16.86$) muestra que el identificar con claridad dónde ocurre la historia antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 55.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling identificaron con claridad dónde ocurre la historia de manera adecuada, mientras que después de la aplicación el 50.0% de los estudiantes identificaron donde ocurre la historia de manera muy adecuada.



Tabla 6

Los estudiantes de nivel inicial narran con sus propias palabras un suceso de la historia

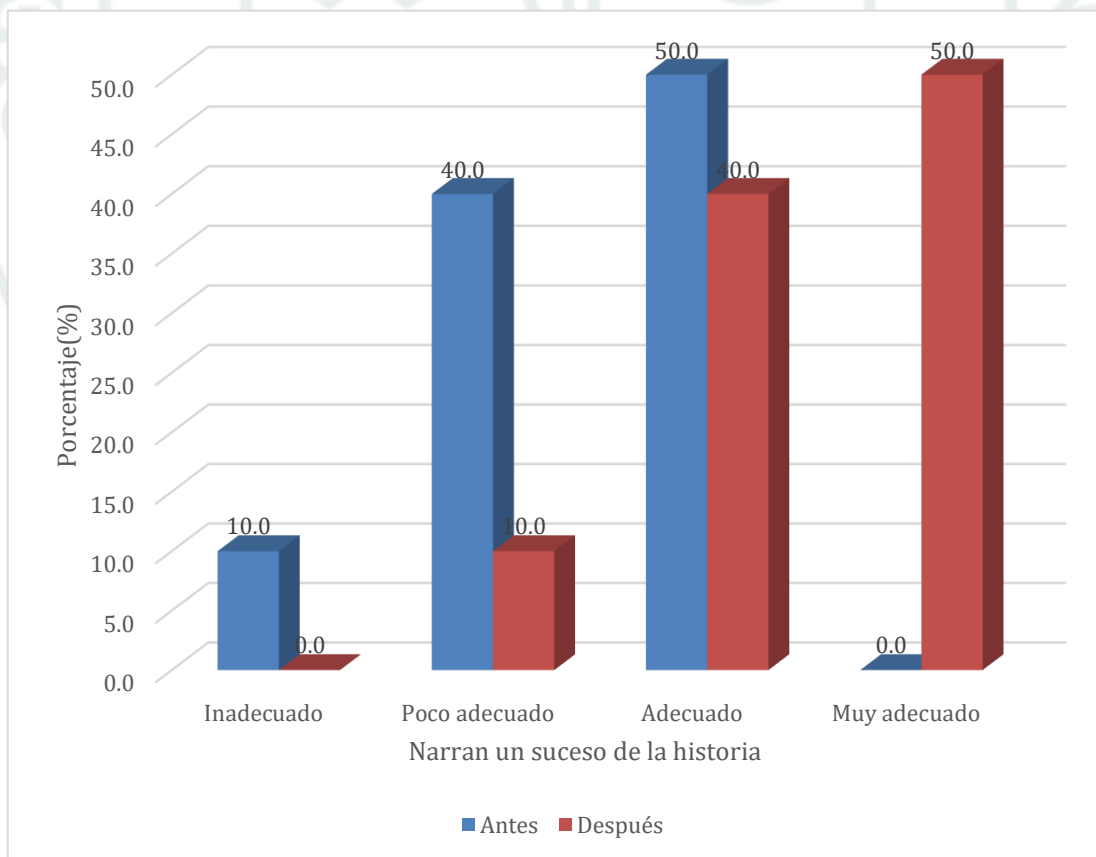
Narran un suceso de la historia	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Inadecuado	2	10,0	0	0,0
Poco adecuado	8	40,0	2	10,0
Adecuado	10	50,0	8	40,0
Muy adecuado	0	0,0	10	50,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=15.82$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 6

Los estudiantes de nivel inicial narran con sus propias palabras un suceso de la historia



La Tabla N°. 6 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=15.82$) muestra que el narrar con sus propias palabras un suceso de la historia antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 50.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling narraron con sus propias palabras un suceso de la historia de manera adecuada, mientras que después de la aplicación el 50.0% de los estudiantes narraron un suceso de la historia de manera muy adecuada.



Tabla 7

Los estudiantes de nivel inicial realizan inferencias sencillas a partir del cuento

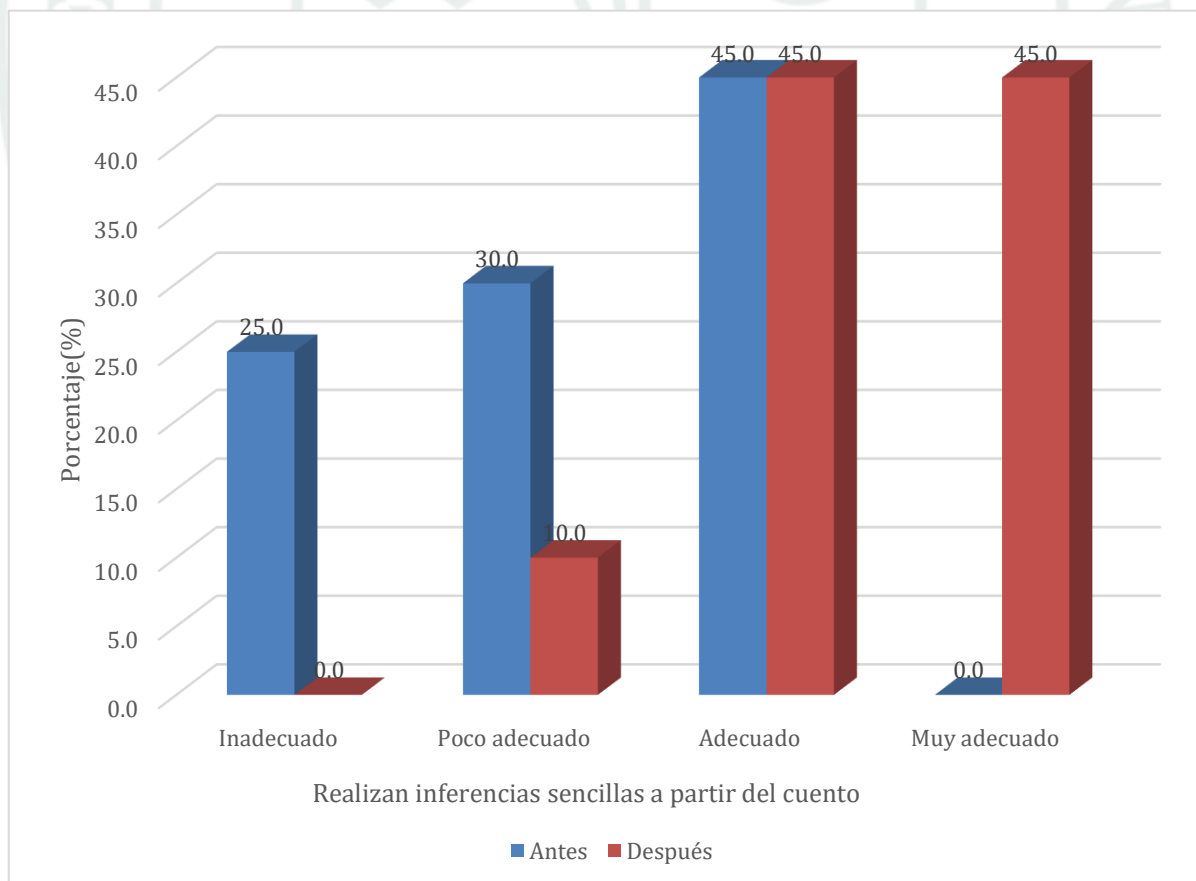
Realizan inferencias sencillas a partir del cuento	Antes		Después	
	Nº.	%	Nº.	%
Inadecuado	5	25,0	0	0,0
Poco adecuado	6	30,0	2	10,0
Adecuado	9	45,0	9	45,0
Muy adecuado	0	0,0	9	45,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=16.00$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 7

Los estudiantes de nivel inicial realizan inferencias sencillas a partir del cuento



La Tabla N°. 7 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=16.00$) muestra que el realizar inferencias sencillas a partir del cuento antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 45.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling realizaron inferencias sencillas a partir del cuento de manera adecuada, mientras que después de la aplicación el 45.0% de los estudiantes realizaron inferencias sencillas de manera muy adecuada.



Tabla 8

Los estudiantes de nivel inicial deducen las características del personaje principal

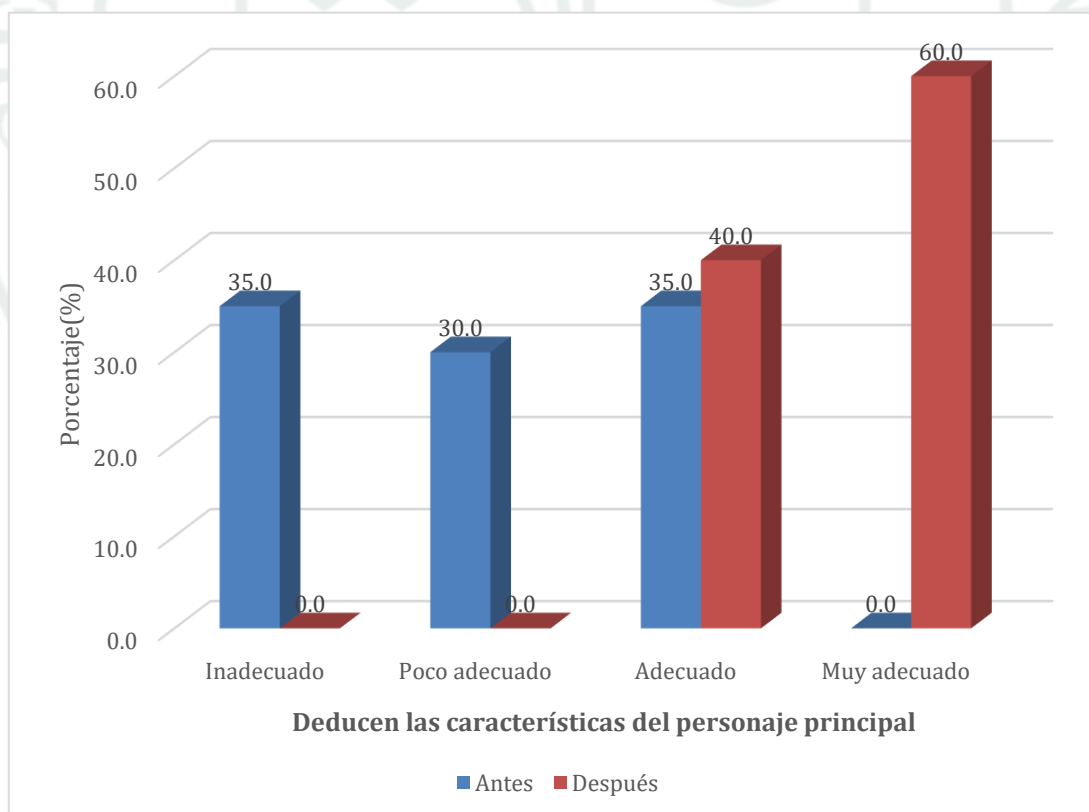
Deducen las características del personaje principal	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Inadecuado	7	35,0	0	0,0
Poco adecuado	6	30,0	0	0,0
Adecuado	7	35,0	8	40,0
Muy adecuado	0	0,0	12	60,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=25.06$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 8

Los estudiantes de nivel inicial deducen las características del personaje principal



La Tabla N°. 8 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=25.06$) muestra que el deducir las características del personaje principal antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 35.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling realizaron deducciones sobre las características del personaje principal de manera adecuada, mientras que después de la aplicación el 60.0% de los estudiantes hicieron deducciones de manera muy adecuada.



Tabla 9

Los estudiantes de nivel inicial opinan con base en su experiencia con relación al texto

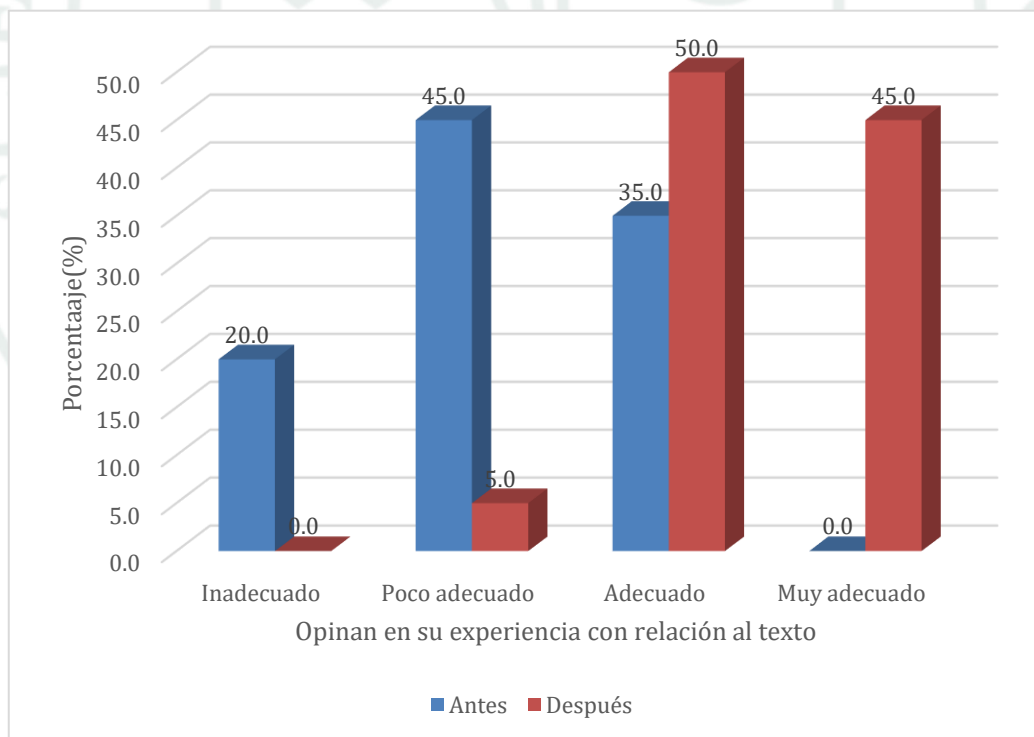
Opinan en su experiencia con relación al texto	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Inadecuado	4	20,0	0	0,0
Poco adecuado	9	45,0	1	5,0
Adecuado	7	35,0	10	50,0
Muy adecuado	0	0,0	9	45,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=19.92$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 9

Los estudiantes de nivel inicial opinan con base en su experiencia con relación al texto



La Tabla N°. 9 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=19.92$) muestra que el opinar con base en su experiencia con relación al texto antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 45.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling opinaron con base en su experiencia con relación al texto de manera poco adecuada, mientras que después de la aplicación el 45.0% de los estudiantes opinaron de manera muy adecuada.

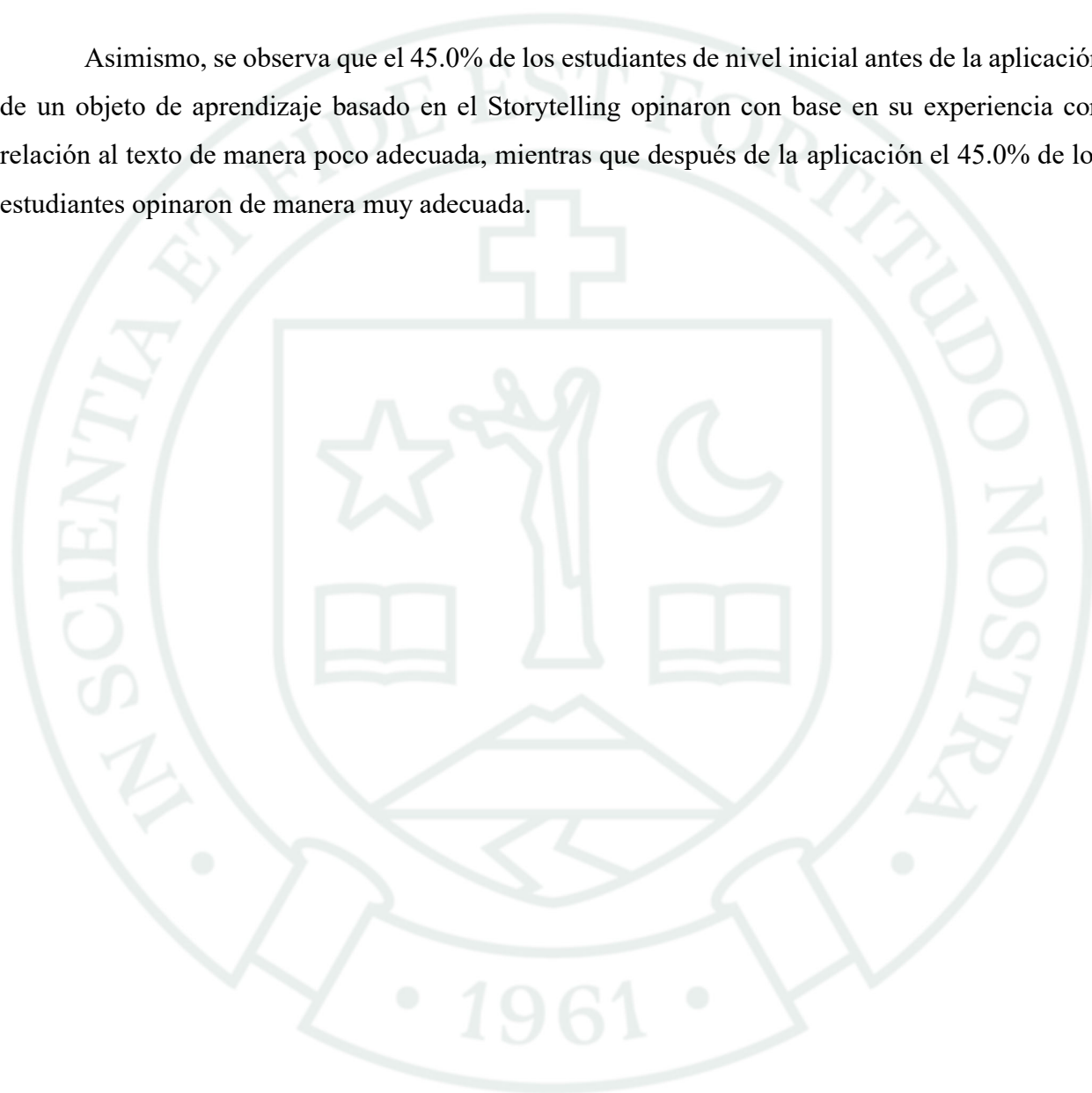


Tabla 10

Los estudiantes de nivel inicial usan vocabulario frecuente y entendible al expresar sus ideas de acuerdo al tema

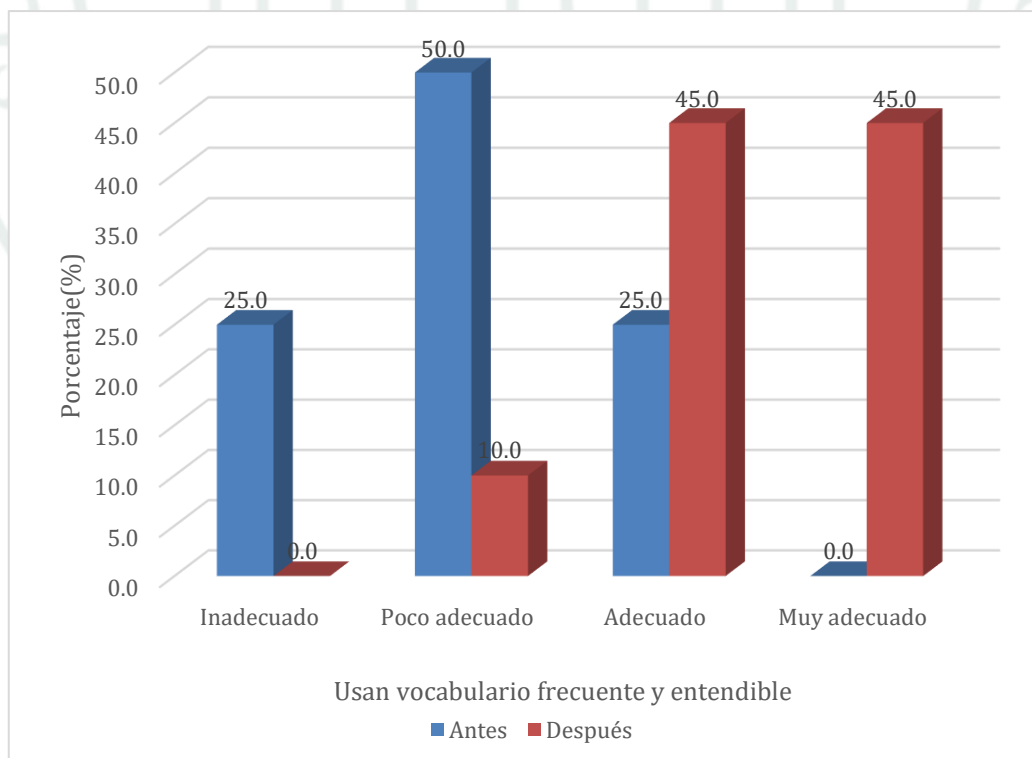
Usan vocabulario frecuente y entendible	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Inadecuado	5	25,0	0	0,0
Poco adecuado	10	50,0	2	10,0
Adecuado	5	25,0	9	45,0
Muy adecuado	0	0,0	9	45,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=20.47$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 10

Los estudiantes de nivel inicial usan vocabulario frecuente y entendible al expresar sus ideas de acuerdo al tema



La Tabla N°. 10 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.47$) muestra que el usar vocabulario frecuente y entendible al expresar sus ideas de acuerdo al tema antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 50.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling usan vocabulario frecuente y entendible al expresar sus ideas de acuerdo al tema de manera poco adecuada, mientras que después de la aplicación el 45.0% de los estudiantes usan vocabulario de manera muy adecuada.

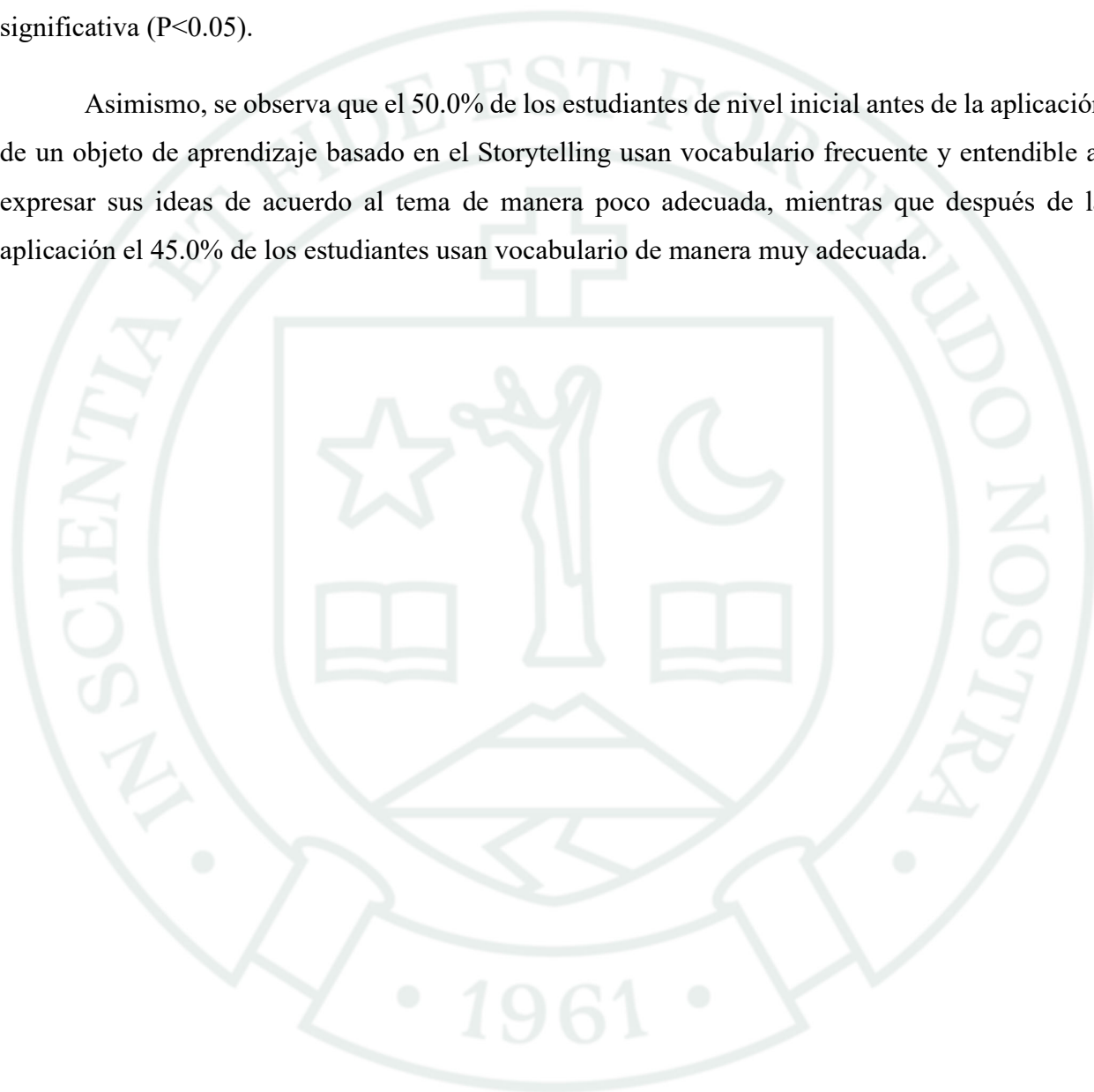


Tabla 11

Los estudiantes de nivel inicial comunican oralmente sus ideas siguiendo la secuencia del texto

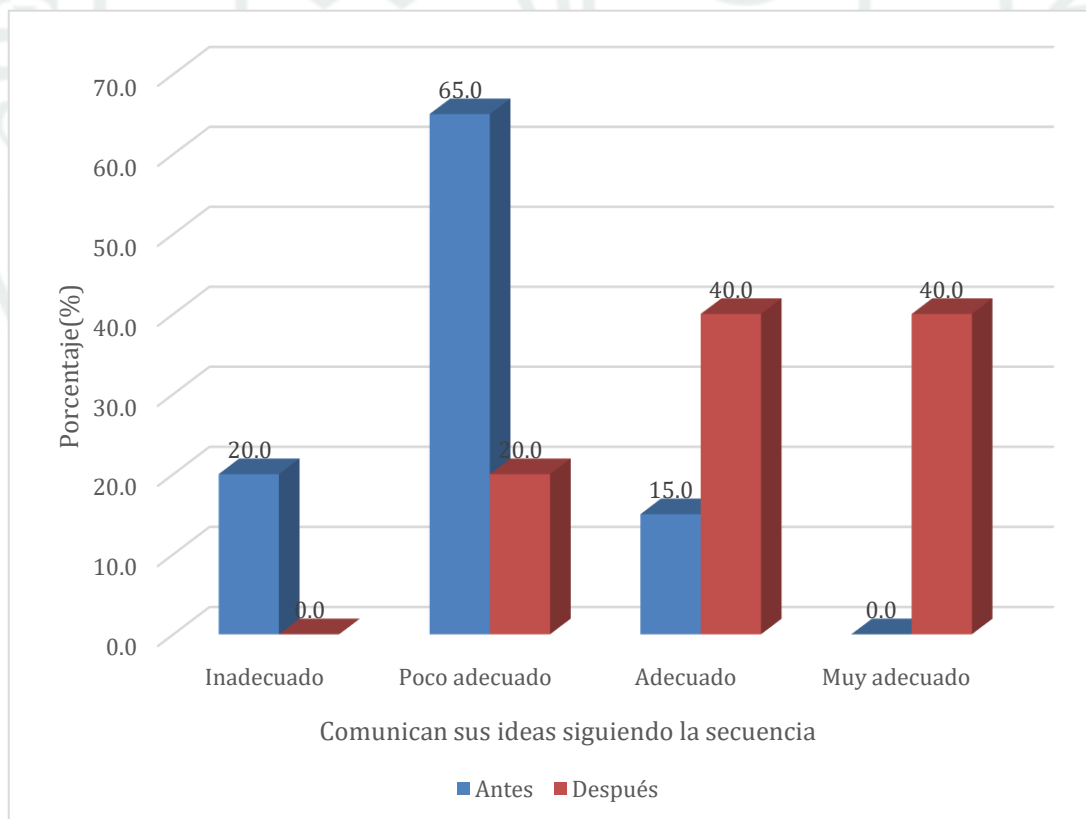
Comunican sus ideas siguiendo la secuencia	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Inadecuado	4	20,0	0	0,0
Poco adecuado	13	65,0	4	20,0
Adecuado	3	15,0	8	40,0
Muy adecuado	0	0,0	8	40,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=19.03$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 11

Los estudiantes de nivel inicial comunican oralmente sus ideas siguiendo la secuencia del texto



La Tabla N°. 11 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=19.03$) muestra que el comunicar oralmente sus ideas siguiendo la secuencia del texto antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 65.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling comunican oralmente sus ideas siguiendo la secuencia del texto de manera poco adecuada, mientras que después de la aplicación el 40.0% de los estudiantes comunican sus ideas siguiendo la secuencia del texto de manera muy adecuada.



Tabla 12

Los estudiantes de nivel inicial utilizan gestos, tonos de voz y lenguaje corporal como apoyo a lo que dice

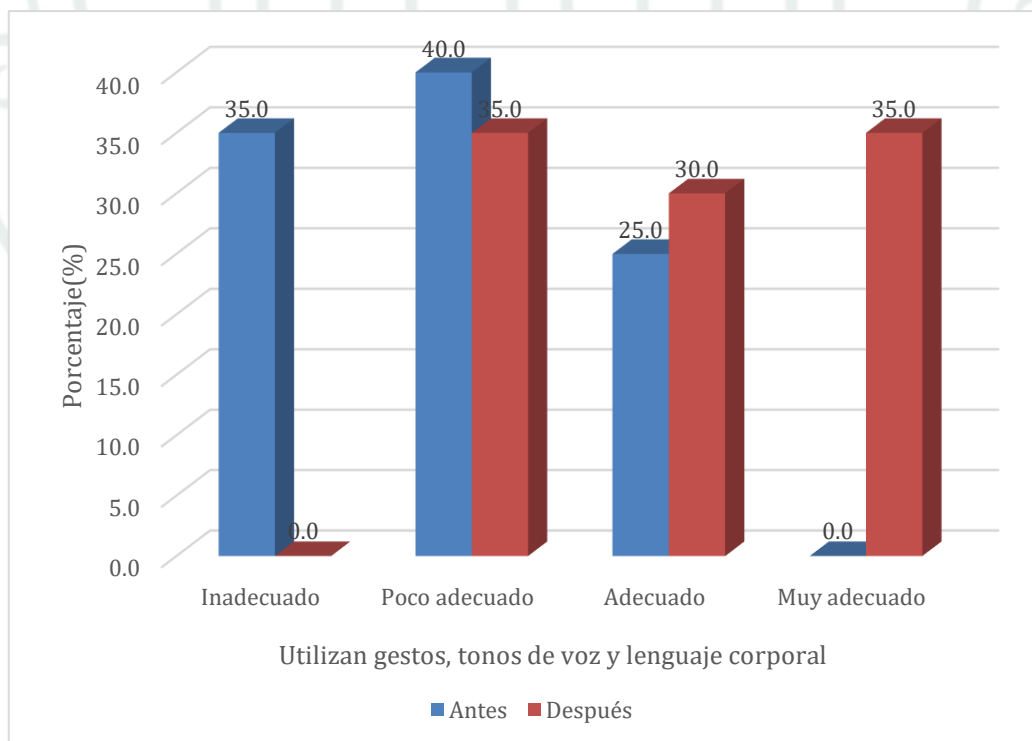
Utilizan gestos, tonos de voz y lenguaje corporal	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Inadecuado	7	35,0	0	0,0
Poco adecuado	8	40,0	7	35,0
Adecuado	5	25,0	6	30,0
Muy adecuado	0	0,0	7	35,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=14.15$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 12

Los estudiantes de nivel inicial utilizan gestos, tonos de voz y lenguaje corporal como apoyo a lo que dice



La Tabla N°. 12 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=14.15$) muestra que el utilizan gestos, tonos de voz y lenguaje corporal como apoyo a lo que dice antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 40.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling utilizan gestos, tonos de voz y lenguaje corporal como apoyo a lo que dice de manera poco adecuada, mientras que después de la aplicación el 35.0% de los estudiantes utilizan gestos, tonos de voz y lenguaje corporal como apoyo a lo que dice de manera muy adecuada.



Tabla 13

Los estudiantes de nivel inicial interactúan con su interlocutor con seguridad sobre el texto

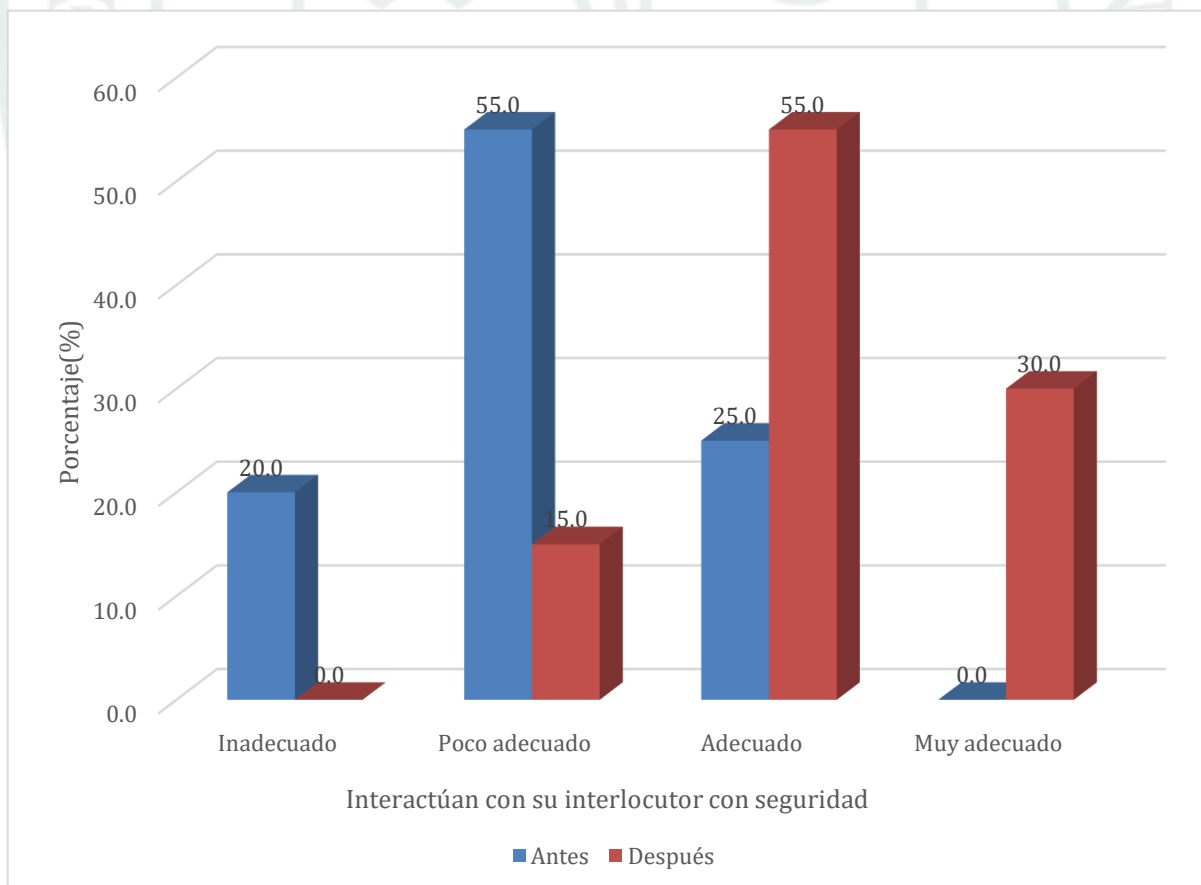
Interactúan con su interlocutor con seguridad	Antes		Después	
	Nº.	%	Nº.	%
Inadecuado	4	20,0	0	0,0
Poco adecuado	11	55,0	3	15,0
Adecuado	5	25,0	11	55,0
Muy adecuado	0	0,0	6	30,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=16.82$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 13

Los estudiantes de nivel inicial interactúan con su interlocutor con seguridad sobre el texto



La Tabla N°. 13 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=16.82$) muestra que el interactúan con su interlocutor con seguridad sobre el texto antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 55.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling interactúan con su interlocutor con seguridad sobre el texto de manera poco adecuada, mientras que después de la aplicación el 55.0% de los estudiantes interactúan con su interlocutor con seguridad sobre el texto de manera adecuada.



Tabla 14

Los estudiantes de nivel inicial formulan preguntas, responde y espera su turno durante la conversación

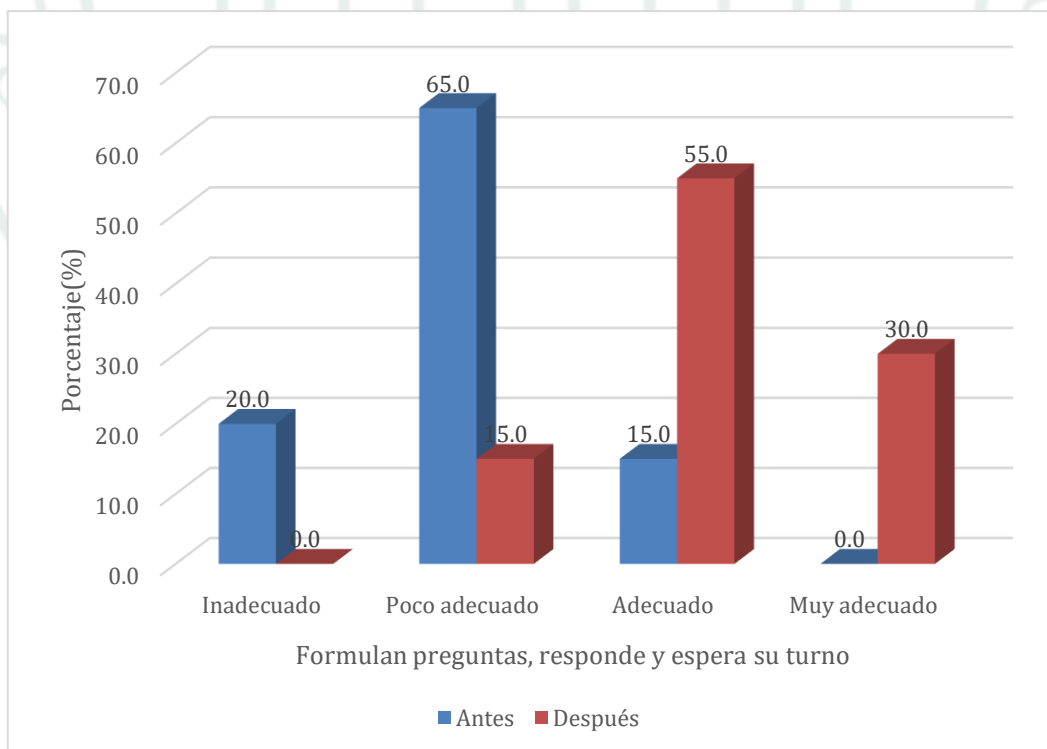
Formulan preguntas, responde y espera su turno	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Inadecuado	4	20,0	0	0,0
Poco adecuado	13	65,0	3	15,0
Adecuado	3	15,0	11	55,0
Muy adecuado	0	0,0	6	30,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=20.82$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 14

Los estudiantes de nivel inicial formulan preguntas, responde y espera su turno durante la conversación



La Tabla N°. 14 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=20.82$) muestra que la formular pregunta, responde y espera su turno durante la conversación antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 65.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling formulan preguntas, responde y espera su turno durante la conversación de manera poco adecuada, mientras que después de la aplicación el 55.0% de los estudiantes formulan preguntas, responde y espera su turno durante la conversación de manera adecuada.



Tabla 15

Los estudiantes de nivel inicial argumentan su opinión según sus preferencias con relación al tema

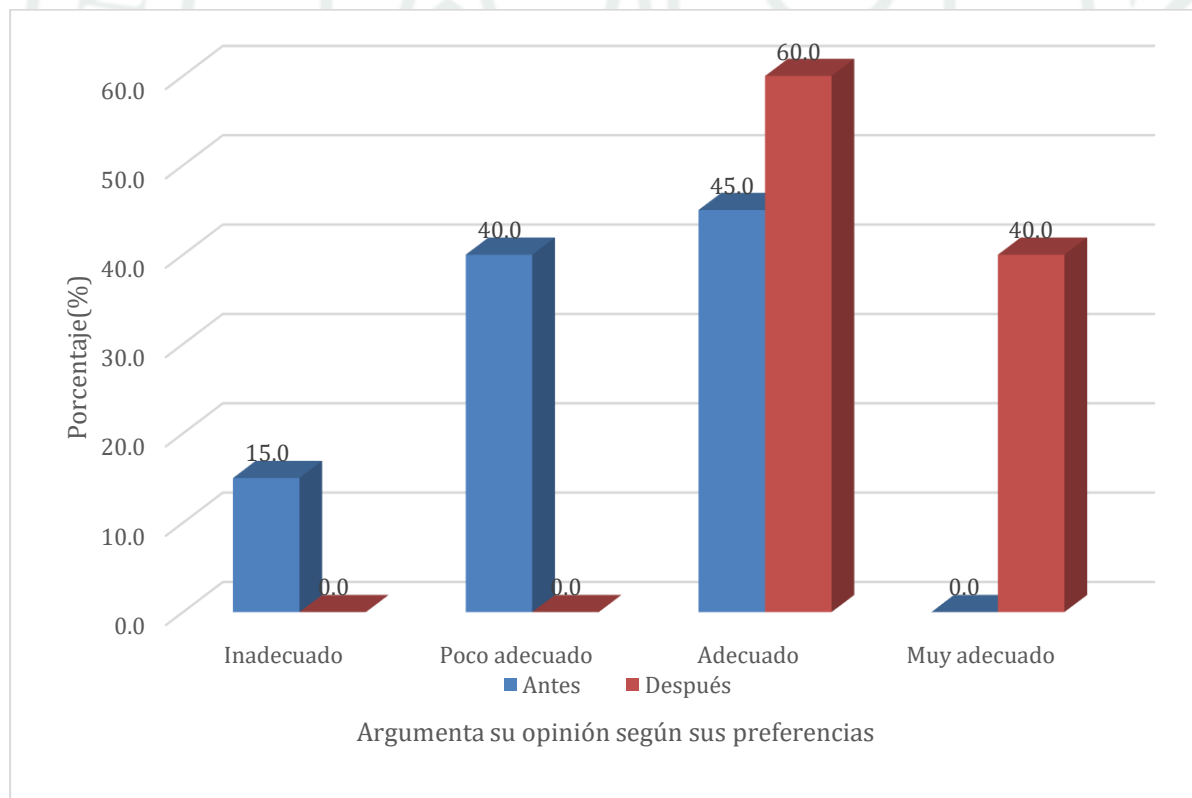
Argumenta su opinión según sus preferencias	Antes		Después	
	N°.	%	N°.	%
Inadecuado	3	15,0	0	0,0
Poco adecuado	8	40,0	0	0,0
Adecuado	9	45,0	12	60,0
Muy adecuado	0	0,0	8	40,0
TOTAL	20	100	20	100

$X^2=19.42$ $P<0.05$ $P=0.00$

Nota. Elaboración propia.

Figura 15

Los estudiantes argumentan su opinión según sus preferencias con relación al tema



La Tabla N°. 15 según la prueba de chi cuadrado ($X^2=19.42$) muestra que la argumentan su opinión según sus preferencias con relación al tema antes y después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling presentó diferencia estadística significativa ($P<0.05$).

Asimismo, se observa que el 40.0% de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el Storytelling argumentan su opinión según sus preferencias con relación al tema de manera poco adecuada, mientras que después de la aplicación el 60.0% de los estudiantes argumentan su opinión según sus preferencias con relación al tema de manera adecuada.



DISCUSIÓN

La investigación desarrollada tuvo resultados que permiten verificar la eficacia de la aplicación del *storytelling* para el desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial al constatarse una mejora estadística significativa en los niveles de logro obtenidos por los estudiantes comparando los resultados del pretest y el postest.

Este hallazgo se suma a la evidencia científica que existe sobre la importancia del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación para el diseño de estrategias metodológicas que permitan el desarrollo de competencias en especial las relacionadas a la comunicación oral, dentro de estas el *storytelling*.

En el presente estudio tras la aplicación del pretest, se constató que el 45.0 % de los estudiantes de nivel inicial antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* presentaron Nivel de logro de la comunicación oral en proceso, mientras que el 25.0 % se encontraron en inicio, ello evidencia la importancia de la puesta en práctica de metodología que sea efectiva para mejorar el aprendizaje de la comunicación oral, esto en concordancia con lo hallado por Crespo y Cárdenas –Cordero (2021), quienes tras su investigación concluyen que uno de los principales problemas de los estudiantes de nivel inicial es la falta de desarrollo de la capacidad de la expresividad oral; por lo que consideran pertinente que los docentes se capaciten y aprovechen los grandes beneficios de estrategias tecnológicas como el *storytelling*. Tras la aplicación del *storytelling* se constató la mejora en el nivel de logro de la comunicación oral, al verificarse que el 55.0 % de los estudiantes de nivel inicial después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* presentaron logro destacado, mientras que el 45.5 % de los estudiantes obtuvieron logro previsto.

Los resultados concuerdan con los de Peralta y Cordero (2021), quienes investigaron como el *storytelling* permite estimular el lenguaje en niños de nivel inicial concluyendo tras su investigación que El uso del *storytelling* dentro del aula permite llegar a los estudiantes con un mensaje positivo, el mismo que si es bien trabajado y consolidado por el docente beneficiará enormemente al oyente, también brinda la oportunidad al alumno de trabajar su pensamiento lógico y verbal, al inferir la información recibida mediante la narración y sintetizarla para luego compartir ese aprendizaje con su familia y amigos al reproducir o dramatizar la historia que escuchó.

Tras la contrastación de los resultados de las pruebas de test y postest, se encontró una diferencia significativa al observarse que el 45.0 % de los estudiantes antes de la aplicación de un

objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* presentaron nivel de logro en proceso, mientras que después de la aplicación los estudiantes presentaron nivel de logro en la comunicación oral destacado en un 55 %.

Por ello tras la investigación, consideramos que es importante que los docentes utilicen las narraciones apoyadas en la tecnología para mejorar la comunicación oral de los niños lo que coincide con lo identificado por Crespo y Cárdenas- Cordero (2021), quienes afirmaron que los profesores pueden utilizar al *storytelling* como un recurso didáctico importante para el desarrollo del lenguaje en niños de nivel inicial, también van en concordancia con Kojacovic (2021), quien tras diseñar una unidad didáctica basada en el *storytelling* identificó la importancia de esta estrategia para el desarrollo de la expresión oral en niños de nivel inicial.

Lo mencionado evidencia la efectividad de las narraciones apoyadas con medios digitales para el desarrollo de la comunicación oral de estudiantes de nivel inicial verificando que dicha estrategia constituye una actividad formadora que permite enseñar contando cuentos y sumar a esta tradicional práctica las ventajas de la tecnología lo que para los infantes de hoy es un medio habitual y motivador, del mismo modo coinciden con la investigación de Cruz y Roque (2018), quienes identificaron la efectividad del uso de los cuentos para la mejora significativa del nivel literal, inferencial y crítico; concluyendo que la estrategia es efectiva para la mejora de la comunicación.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se aplicó un objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* y se identificó su eficacia para el desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial de una institución educativa urbana de la provincia de Arequipa al constatar una mejora significativa en el nivel de desarrollo de la comunicación oral del total de los estudiantes comparando los resultados del pre y posttest, aceptándose la hipótesis de trabajo.

SEGUNDA: Se identificó que la mayoría de estudiantes de nivel inicial participantes en la investigación (70 %) no alcanzaron el nivel de desarrollo previsto en la comunicación oral antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el *storytelling*.

TERCERA: Se identificó que el 55.0 % de los estudiantes de nivel inicial después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* presentaron nivel de desarrollo de la comunicación oral destacado, mientras que el 45.5 % de los estudiantes obtuvieron logro previsto, lo que permitió identificar que tras la aplicación del *storytelling* el total de estudiantes presentaron una mejora en el nivel de desarrollo de su comunicación oral.

Finalmente, podemos concluir que se alcanzaron los objetivos de la presente investigación y se comprobó la hipótesis propuesta al identificar mejora significativa en la comunicación oral de nuestra población en estudio.

RECOMENDACIONES

1. Recomendamos a los docentes en especial a los de educación inicial la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta efectiva en la planificación y ejecución de sus procesos de enseñanza, para lo que es necesario la preparación técnica y pedagógica permanente que permita utilizar dichas tecnologías al máximo de su potencial didáctico y así enseñar a los niños que forman parte de una generación que ha nacido y vive con la tecnología de forma cotidiana.
2. Sugerimos a los docentes de nivel inicial el uso del *storytelling* como estrategia didáctica efectiva para el desarrollo de la comunicación oral, existiendo la evidencia científica que constata su gran impacto en los procesos de desarrollo del lenguaje y la comunicación en general al combinar el interés de los niños por las narraciones y las tecnologías digitales que captan la atención de los niños y les mantienen motivados mientras desarrollan sus competencias comunicativas.
3. Se recomienda a las autoridades educativas de la Institución Educativa en la que se realizó la investigación y a las de otras instancias de gestión educativa la ejecución de actividades de capacitación y actualización permanentes al personal docente en el uso de los entornos virtuales del aprendizaje, los cuales se desarrollan de forma tan vertiginosa que exigen un esfuerzo constante del sector educativo para mantenernos a la par con las innovaciones que en la educación apoyada con medios digitales se realiza.
4. Recomendamos a madres y padres de familia colaborar con el proceso de desarrollo de la comunicación oral de los niños y niñas teniendo para ello el *storytelling* estrategia que permite continuar con la ancestral actividad formadora de enseñar contando cuentos y sumar a esta tradicional práctica las ventajas de la tecnología lo que para los infantes de hoy es un medio habitual y cercano.

REFERENCIAS

- Acosta, A. H. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Killkana Sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(2), 31-38. https://doi.org/https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295
- Alvarez Torres, E. M., Maycock Pérez, N. Y., Alvarez Cardenas, K. J., & Alvarez Cardenas, B. S. (2022). El Conectivismo, un nuevo paradigma para la educación. *South Florida Journal of Development*, 3(1), 361–379. <https://doi.org/10.46932/sfjdv3n1-028>
- Aparici Marino , R. (2010). Conectados en el ciberespacio. . *UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia*, 15(1), 194-195. <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=493731>
- Arguedas Matarrita, C., & Gómez Jiménez, A. (2016). Recursos tecnológicos utilizados para la enseñanza. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 13(7), 56-69. <https://doi.org/https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/viewFile/16206/16083>
- Arguedas Matarrita, C., & Herrera Molina, E. (2018). Un canal en YouTube como herramienta de apoyo a un curso de física en educación a distancia. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 13(1), 107–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.15359/rep.13-1.5>
- Baralo, M. (2000). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de ELE*. Universidad Antonio de Nebrija. https://doi.org/https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/carabela/pdf/47/47_005.pdf
- Callejas Cuervo, M., Hernández Niño, E. J., & Pinzón Villamil, J. N. (2011). Objetos de aprendizaje, un estado del arte. *Entramado*, 7(1), 176-189. <https://doi.org/ISSN:1900-3803>
- Çetin, E. (2021). Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 39. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100760>
- Chong Baque, P. G., & Marcillo García, C. E. (Septiembre de 2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>
- Corpas Martos, A., & Romero Oliva, M. F. (2021). Técnicas e instrumentos para la evaluación de la comunicación oral: diseño y validación. . *Hachetetepé. Revista científica de Educación y Comunicación*, 22(1), 1-36.

<https://doi.org/https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i22.1205>

- Crespo Cárdena, V. C., & Cárdenas Cordero, N. M. (2021). Storytelling como estrategia de enseñanza-aprendizaje para desarrollar el lenguaje en Educación Inicial mediante cuentos. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(13). <https://doi.org/DOI 10.35381/cm.v7i13.475>
- Delors, J. (1996). *La Educación encierra un tesoro, informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (compendio)*. Santillana / Ediciones UNESCO. . https://doi.org/https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa
- EduTrends. (2017). Storytelling. *Observatorio de Innovación Educativa*. . <https://doi.org/https://observatorio.itesm.mx/edutrends-storytelling/>
- Fernández-Pampillón Cesteros, A. M., Domínguez Romero, E., & De Armas Ranero, I. (2012). Herramienta para la revisión de la Calidad de Objetos de Aprendizaje Universitarios (COdA): guía del usuario. v.1.1. *COdA: herramienta de evaluación de la Calidad de los Objetos de Aprendizaje*, 6(2), 312–320. <https://doi.org/https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/fd1bf175-cbf5-4718-8eda-3dc84d37d125/content>
- González, J. I., & Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza-aprendizaje de la Matemática. *Revista Científica de FAREM-Esteli: Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano*, 49-62. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11607>
- Gutiérrez Rodríguez, C. A. (2018). Fortalecimiento de las competencias de interpretación y solución de problemas mediante un entorno virtual de aprendizaje. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 8(2), 279-293. <https://doi.org/https://doi.org/10.19053/20278306.v8.n2.2018.7170>
- Hermann Acosta, A. (2020). Storytelling y comunicación multidireccional: una estrategia formativa para la era digital. URU. *Revista de Comunicación y Cultura*, 3, 30-43. <https://doi.org/https://doi.org/10.32719/6312514.2020.3.3>
- IEEE, S. A. (2011). IEEE Standard for Learning Object Metadata - Corrigendum 1: Corrigenda for 1484.12.1 LOM (Learning Object Metadata). *IEEE*, 24(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1109/IEEESTD.2011.5982125>
- Kojakovic Cornejo, N. N. (2021). *El storytelling para desarrollar la expresión oral en el Piura*:

- Universidad de Piura. <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/5c9323c4-89db-4bd9-ad41-104a55e91145/content>
- Maliza Muñoz, W. F., Medina León, A., Medina Nogueira, Y. E., & Vera Mora, G. (2021). Moodle: Entorno Virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo. *Revista Uniandes Episteme*, 8(1), 137–152. <https://doi.org/https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1971>
- Quito-Peralta, O. S., & Cárdenas-Cordero, N. M. (2021). Educación inicial e Storytelling: Estrategias para la estimulación del lenguaje en. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(13), 122–137. <https://doi.org/DOI10.35381/cm.v7i13.470>
- Rahiem, M. D. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(4), 1-20. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Ramírez-Díaz, J. L. (2020). El enfoque por competencias y su relevancia en la actualidad: Consideraciones desde la orientación ocupacional en contextos educativos. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 475–489. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.23>
- Real Torres, C. (2019). Materiales Didácticos Digitales: un recurso innovador en la docencia. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 8(2), 12–27. <https://doi.org/doi:http://dx.doi.org/10.7993/3ctic.2019.82.12-27>
- Rodríguez Illera, J. L., Escofet, A., & Azzato, M. (2020). Un sistema abierto para la creación de contenidos educativos digitales. *RED. Revista de Educación a Distancia*. <https://doi.org/https://www.um.es/ead/red/M4/rodriguez41.pdf>
- Rossetti López, S. R., García Ramírez, M. T., & Rojas Rodríguez, I. S. (2021). Evaluación de la implementación de un objeto de aprendizaje desarrollado con tecnología H5P. *Vivat Academia. Revista de Comunicación*, 154(11). <https://doi.org/https://doi.org/10.15178/va.2021.154.e1224>
- Sánchez Pérez, A. M., Vázquez Fernández, M. D., & Hernández Torres, I. (2006). La comunicación oral, sus características generales. *Centro de Información y*, 12(2), 1-6. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181515838002>
- Sánchez Vera, M., Solano Fernández, I. M., & Recio Caride, S. (2019). El storytelling digital a través de vídeos en el contexto de la Educación Infantil. *Revista de medios y educación*(54).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i54.09>
- Sanchez-Cabrero, R., Costa-Román, Ó., Mañoso-Pacheco, L., Novillo-López, M. Á., & Pericacho-Gómez, F. J. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 121–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.17081/eduhum.21.36.3265>
- Siemens, G. (12 de Diciembre de 2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *Gencat*. https://doi.org/https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf
- Soncco, J. J. (2017). Lenguaje infantil y competencias socioemocionales en niños. *Revista especializada de los Programas Académicos de Doctorado y Maestría en Psicología*, 17(1), 27-45. <https://doi.org/https://doi.org/10.33539/tematpsicol.2017.v13n1.1303>
- Wilches Vega, J. D. (2021). Teoría del Conectivismo en el Proceso de Aprendizaje en Red de la Respiración Celular. *Revista Docentes* 2.0, 12(1), 143-150. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.264>
- Wiley, D. A. (2007). The Learning Objects Literature. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 16, 345–354. https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/240926684_The_Learning_Objects_Literature
- Wu, J., & Der-Thanq, V. C. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147(103786). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>
- Ya-Ting, C. Y., Yi-Chien, C., & Hsiu-Ting, H. (2020). Digital storytelling as an interdisciplinary project to improve students' English speaking and creative thinking. *Computer Assisted Language Learning*, 35(6), 1-23. <https://doi.org/DOI:10.1080/09588221.2020.1750431>



ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

Interrogantes del problema	Objetivos	Hipótesis y variables	Diseño y población
Interrogante Principal ¿Cuál es la eficacia de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el <i>storytelling</i> para el desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de la provincia de Arequipa-2022? Interrogantes Secundarias ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial de una institución educativa urbana de la provincia de Arequipa antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el <i>storytelling</i>? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial de una institución educativa urbana de la provincia de Arequipa después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el <i>storytelling</i>?	Objetivo General Identificar la eficacia de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el <i>storytelling</i> para el desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de la provincia de Arequipa- 2022 Objetivos Específicos -Identificar el nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa antes de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el <i>storytelling</i>. -Determinar el nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa después de la aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el <i>storytelling</i>	Hipótesis Dado que el <i>storytelling</i> es una estrategia potencialmente motivadora al utilizar estímulos visuales y auditivos sustentados en el uso de la tecnología y la interactividad para acompañar una narración generando interés por el texto oral: La aplicación de un objeto de aprendizaje basado en el <i>storytelling</i> puede mejorar el nivel de desarrollo de la comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una institución educativa urbana de Arequipa. Variable Independiente/ estímulo Objeto Digital de Aprendizaje basado en el <i>storytelling</i> Indicadores -Criterios didácticos -Criterios tecnológicos Variable Dependiente Comunicación oral en estudiantes de nivel inicial Indicadores -Obtiene información del texto oral -Infiere e interpreta información del texto oral -Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	El diseño del presente estudio es pre experimental puesto que se ha trabajado con un solo grupo, debido a que sólo se podía contar con una sección de estudiantes que constituyeron el grupo de la investigación G O1 X O2 Donde: G: Grupo único O 1: Pre test. X: Aplicación del estímulo O 2: Post test. Población: La población está constituida por 20 estudiantes de cinco años de nivel inicial, los cuales estudian en la sección única del grado, En la siguiente tabla se muestran las características de la población. La edad de los niños que participaron en el estudio es de cinco años y por criterio de las docentes que realizarán la investigación se trabajará con el 100% de la población. Criterios de inclusión y exclusión Inclusión. Todos los estudiantes de la sección en la que se realizará el proyecto Exclusión. Estudiantes cuyos padres no firmen el consentimiento informado para la participación en el proyecto.

ANEXO 02

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

1. Instrumento para evaluar la variable independiente: la cual es el CODA basado en el *storytelling*

HERRAMIENTA CODA

PARA EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Nombre del O.A.:

Nombre del evaluador:

Especialidad:

Evaluación solicitada por:

Plantilla de evaluación de la calidad	1	2	3	4	5	N/ A
URL del repositorio: URL del OA: Id del OA:						
1 . Objetivos y coherencia didáctica del OA						
Notas						
2 . Calidad de los contenidos del OA						
Notas						
3 . Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación						
Notas						
4 . Interactividad y adaptabilidad						

Notas	
5 Motivación	
Notas	
6 Formato y diseño	
Notas	
7 Usabilidad	
Notas	
8 Accesibilidad	
Notas	
9 Reusabilidad	
Notas	
10. Interoperabilidad	
Nota	

Donde:

- 1 muy deficiente
- 2 deficiente
- 3 aceptable
- 4 bueno
- 5 excelente

Promedio:

Fecha:

Firma del evaluador

HERRAMIENTA CODA

PARA EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Nombre del O.A: *Storytelling: Pequeñas Historias*

Nombre del evaluador: *Lucy Tito Cistipa*

Especialidad: *Doctora en educación*

Evaluación solicitada por:

Mantilla Cusirramos Kelly Milagros

Sánchez Salas de Ocola Ruth Ellana

Tapia Garcia Edith Carmen

Plantilla de evaluación de la calidad		1	2	3	4	5	N/A
URL del repositorio: https://www.youtube.com/ URL del OA: https://www.youtube.com/watch?v=gaVU7c5JvkQ Id del OA:							
1	Objetivos y coherencia didáctica del OA					X	
Notas							
2	Calidad de los contenidos del OA					X	
Notas <i>Los videos son de alta calidad y con adecuada edición para los objetivos que fue elaborado.</i>							
3	Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación				X		
Notas							
4	Interactividad y adaptabilidad			X			
Notas <i>Se podría mejorar la interactividad del OA.</i>							
5	Motivación				X		

Notas							
6 Formato y diseño	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>X</td><td></td></tr></table>					X	
				X			
Notas							
7 Usabilidad	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>X</td><td></td><td></td></tr></table>				X		
			X				
Notas							
8 Accesibilidad	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>X</td><td></td><td></td></tr></table>				X		
			X				
Notas							
9 Reusabilidad	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>X</td><td></td></tr></table>					X	
				X			
Notas Los materiales pueden ser utilizados en variedad de ejemplos educativos.							
10. Interoperabilidad	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td>X</td><td></td><td></td></tr></table>				X		
			X				
Nota	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						

Promedio 1 4.3

Fecha 23/09/2022


Firma del evaluador
29675342

HERRAMIENTA CODA

PARA EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Nombre del O.A: *OBJETO DE APRENDIZAJE BASADO EN EL STORYTELLING: STORYTELLING: COMUNICÁNDONOS CON HISTORIAS.*

Nombre del evaluador: *Miguel Cirilo Quispe Huamani*

Especialidad: *Maestro en Educación en EaE Especial En entornos Virtuales.*

Evaluación solicitada por Mantilla Cusirramos Kelly Milagros

Sánchez Salas de Ocola Ruth Eliana

Tapia Garcia Edith Carmen

Plantilla de evaluación de la calidad	1	2	3	4	5	N/A
URL del OA: : https://youtu.be/gaVU7c5JvkQ Id del OA: <i>STORYTELLING: COMUNICÁNDONOS CON HISTORIAS.</i>						
1 Objetivos y coherencia didáctica del OA					X	
Notas						
2 Calidad de los contenidos del OA				X		
Notas						
3 Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación					X	
Notas						
4 Interactividad y adaptabilidad				X		
Notas						

5 Motivación						X	
Notas							
6 Formato y diseño					X		
Notas							
7 Usabilidad					X		
Notas							
8 Accesibilidad						X	
Notas							
9 Reusabilidad						X	
Notas							
10. Interoperabilidad						X	
Nota							

Promedio :

Fecha: 20-10-2022.....



Firma del evaluador

Mgr. Miguel Quispe Huaman
29529518

HERRAMIENTA CODA

PARA EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Nombre del O.A. Storytelling: *Pequeñas Historias*

Nombre del evaluador: *Juan Carlos Vargas Gonzalez*

Especialidad: *Maestro en Educación en Entornos Virtuales del Aprendizaje*

Evaluación solicitada por:

Mantilla Cusirramos Kelly Milagros

Sánchez Salas de Ocola Ruth Ellana

Tapia García Edith Carmen

Plantilla de evaluación de la calidad		1	2	3	4	5	N/A
URL del repositorio: https://www.youtube.com/							
URL del OA: https://www.youtube.com/watch?v=gaVU7c5JvkQ							
Id del OA:							
1 Objetivos y coherencia didáctica del OA						X	
Notas Los Materiales guardan Coherencia con los objetivos del OA.							
2 Calidad de los contenidos del OA						X	
Notas							
3 Capacidad de generar reflexión, crítica e innovación						X	
Notas EL O.A. Es adecuado para generar reflexión en los Estudiantes del Nivel Inicial.							
4 Interactividad y adaptabilidad				X			
Notas Se puede mejorar la Interacción en el O.A.							
5 Motivación					X		

Act
Ve a

Notas	
6 Formato y diseño	☐ ☐ ☒ ☐ ☐
Notas	
7 Usabilidad	☐ ☐ ☒ ☐ ☐
Notas	
8 Accesibilidad	☐ ☐ ☒ ☐ ☐
Notas	
9 Reusabilidad	☐ ☐ ☐ ☒ ☐
Notas	
9 Reusabilidad	☐ ☐ ☐ ☒ ☐
Notas	
10. Interoperabilidad	☐ ☒ ☐ ☐ ☐
Nota Pude Mejorarse este Aspecto en el O-A. Utilizando Otra plataforma.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Promedio : 4.2

Fecha: 28-09-2022


Firma del evaluador

40926904

RÚBRICA PARA EVALUAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA: SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL

NOMBRE:

.....

FECHA DE APLICACIÓN: APLICADOR.....

EVALUACIÓN: Para la evaluación, se debe verificar el logro en cada uno de los rubros, utilizando para ello las preguntas del cuestionario, sumando posteriormente el puntaje obtenido y ubicando a los estudiantes en el nivel de logro correspondiente según el baremo.

La presente rúbrica se aplica en dos momentos, el primero de forma individual y el segundo en pares.

CRITERIO	INTERROGANTE	Niveles de Evaluación			
		Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
		4	3	2	1
Comenta con precisión cuáles son los personajes del cuento.	¿Qué personajes había en el cuento?	Reconoce a todos los personajes del cuento	Reconoce la mayoría de los personajes del cuento	Reconoce al menos un personaje del cuento	No Reconoce ningún personaje del cuento
Identifica con claridad dónde ocurre la historia.	¿A dónde se dirigía el elefante?	Identifica con precisión dónde ocurre la historia.	Identifica en dónde ocurre la historia.	Identifica con poca claridad dónde ocurre la historia.	No identifica dónde ocurre la historia.

Narra con sus propias palabras un suceso de la historia.	¿Podrías narrar qué momento de la historia te gustó más?	Narra muy claramente algún suceso de la historia	Narra claramente algún suceso de la historia	Narra un suceso de la historia pero sin claridad	No puede narrar algún suceso de la historia .
Realiza inferencias sencillas a partir del cuento.	¿Por qué el elefante les parecía molesto a los demás animales?	Infiere al menos tres causas de porqué el elefante les parecía molesto a los demás animales.	Infiere al menos dos causas de por qué el elefante parecía molesto a los demás animales.	Infiere al menos una causa de porqué el elefante parecía molesto a los demás animales	No infiere ninguna causa de porqué e elefante parecía molesto a los demás animales.

Deduce las características del personaje principal.	¿Cómo crees que era el elefante?	Deduce al menos tres características del personaje principal del cuento	Deduce al menos dos características del personaje principal del cuento	Deduce una característica del personaje principal del cuento	No deduce ninguna característica del personaje principal del cuento
Opina con base en su experiencia con relación al texto.	Al igual que les pasó a los animales, ¿Cómo te sientes cuando alguien te molesta?	Opina claramente con base en su experiencia y lo relaciona al texto.	Opina con base en su experiencia con relación al texto.	Opina sin claridad con base en su experiencia, pero no lo relaciona al texto.	No puede opinar en base a su experiencia o el texto.
Usa vocabulario frecuente y entendible al expresar sus	¿Qué mensaje te deja el cuento que has escuchado?	Utiliza vocabulario muy adecuado y se explica de forma muy entendible	Utiliza vocabulario adecuado y se explica de forma entendible	Utiliza vocabulario adecuado pero no se explica de forma entendible	No utiliza adecuado vocabulario y sus explicaciones no son entendibles

ideas de acuerdo al tema.					
Comunica oralmente sus ideas siguiendo la secuencia del texto.	¿Podrías narrar el cuento considerando el inicio, el desarrollo y el final ?	Narra el cuento siguiendo de forma Muy precisa la secuencia de los hechos	Narra el cuento siguiendo de forma precisa la secuencia de los hechos	Narra el cuento pero sin seguir la secuencia de los hechos	No puede narrar de ninguna forma el cuento
Utiliza gestos, tonos de voz y lenguaje corporal como apoyo a lo que dice.	¿Podrías reproducir algún diálogo o acción que realiza algún personaje en el cuento?	Utiliza frecuentemente gestos, tonos de voz y lenguaje corporal como apoyo a lo que dice.	Utiliza intermitentemente gestos, tonos de voz y lenguaje corporal como apoyo a lo que dice.	Utiliza al menos una vez Gestos o tonos de voz o lenguaje corporal como apoyo a lo que dice.	No utiliza gestos o tonos de voz o lenguaje corporal como apoyo a lo que dice.
Aplicación en pares					
Interactúa con su interlocutor	¿Qué opinas de la actitud de los animales?	Interactúa con su interlocutor con mucha	Interactúa con su interlocutor con	Interactúa con su interlocutor,	No puede Interactúa
con seguridad sobre el texto.		seguridad sobre el texto.	seguridad sobre el texto.	pero sin seguridad sobre el texto.	con su interlocutor
Formula preguntas, responde y espera su turno durante la conversación.	Se pide a los estudiantes dialogar con su compañero sobre ¿cuáles son las cosas que más le	Formula preguntas, responde y espera su turno durante todo el diálogo con su compañero	Formula al menos una pregunta responde y espera su turno durante todo el diálogo con su compañero	Responde preguntas y espera su turno para hablar	No realiza preguntas y no espera su turno para hablar.

	gustaron del cuento y qué otros cuentos conocen?				
Argumenta su opinión según sus preferencias con relación al tema.	¿Qué animalito te gustó más? ¿Por qué?	Brinda su opinión presentando al menos dos argumentos que la sustenten	Brinda su opinión presentando al menos un argumento que la sustente	Brinda su opinión pero no presenta ningún argumento	No brinda su opinión
Total parcial					
Total global					

Baremo

Niveles de logro de aprendizaje	Denominación	Puntaje
Destacado	AD	De 40 a 48
Previsto	A	De 31 a 39
En proceso	B	De 21 a 30
En inicio	C	De 12 a 20

ANEXO 03

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Título de la sesión: Yo tengo una familia

Propósito de aprendizaje:

A	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ ¿EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	Criterio de evaluación
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- 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. - Desarrolla sus ideas en torno a un tema.	- La descripción de las características de su familia.	- Comenta en base a su experiencia con relación al texto. - Usa vocabulario frecuente y entendible al expresar sus ideas de acuerdo al tema.

Intención pedagógica

- Que los niños expresen oralmente sus ideas en torno a su familia a partir del objeto de aprendizaje desarrollado bajo la estrategia de *storytelling*.

I. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	
INICIO	Recursos
<u>Problematización</u> Al mostrar la portada del video preguntamos ¿sobre qué tema tratará el cuento? ¿Te gustaría averiguar qué historia nos contarán? <u>Saberes previos</u> ¿Conoces a los miembros de tu familia?, ¿todos los niños tendrán una familia? <u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a observar un video que nos va ayudar a identificar como es nuestra familia y a describirla con nuestras propias palabras. <u>Motivación</u> Presentamos a los niños la canción titulada “La familia” (música de campanero, letra de autor popular) La familia, la familia El papá, la mamá el hermano grande, el hermano chico y el bebé.	Canción: La familia Diálogo
DESARROLLO	Recursos
Recordamos los acuerdos para la escucha activa tales como: Observar el video con atención. Esperar su turno para hablar. <u>Gestión del acompañamiento</u> Presentamos el video a los niños: “FAMILIAS Y FAMILIAS ” elaborado desde la aplicación power point haciendo uso de los diferentes efectos que esta aplicación nos brinda , el video utiliza las imágenes propias del texto original , se utiliza la estrategia <i>storytelling</i> y se procede a contar el cuento en relación a las imágenes que van visualizando los niños EL enlace para poder visualizar este cuento es el siguiente: https://youtu.be/f2XfTOx0HMs	Video Diálogo o Registro de observación



La trama del cuento es la descripción de las vivencias de los miembros de una familia como derecho fundamental de todos los niños.

El video muestra describe algunos tipos de familia y motiva a describir con nuestras propias palabras cómo es su familia.

TITULO: FAMILIAS Y FAMILIAS

Autora; Olga Vásquez Esparza

Hola, yo soy Emilia. Mi papá se llama Andrés, y mi mamá se llama Inés Mamá es de Iquitos y papá es del Callao. Siempre nos cuidan y todo su amor nos dan. Valentina es mi hermanita. Es una bebé muy bonita. Cuando le cantamos y mecemos su cuna, ella se queda dormidita, dormidita.

Hola yo soy Joaquín. No tengo hermanos, pero tengo a mi perro Tolentino. Siempre jugamos, él corre por todos lados. Por las tardes me acompaña a dar de comer a las gallinas y pavos que tengo en el corral. Yo vivo en Piura con mi mamá Ana y mi abuelo Sebastián. Él se va a pescar y siempre nos trae cachemas y caballas. Yo ayudo a mi mamá a preparar el ceviche. A los tres nos gusta comerlo con chifles. Yo quiero mucho a mi abuelo, y, aunque no es mi papá, siempre está conmigo. Me carga en sus hombros y me dice que soy su nieto engreído.

Hola, yo soy Agustina. Vivo en Huancayo con mi papá Dionicio, mi tía Florentina, mi hermana mayor Alina y mi abuelita Elvira. Papá trabaja en la chacra; siembra maíz, papa y ocas. Todos ayudamos cuando es la cosecha. Alina y yo cantamos huaynitos y mucho nos divertimos. Mi tía Florentina cocina delicioso. Ella prepara papas sancochadas, con queso y canchita para comer juntos. Mi abuelita Elvira es la mejor. Ella nos cuenta historias en quechua mientras hila con su puchka|la lana de oveja. Casi olvido a Dorotea, mi vaca lechera, y a Garabato, mi gato.

Video y diálogo
con los niños.
Registro de
observación.

Luego realizamos algunas preguntas: Cuéntame: ¿de quién hablaba el video?, ¿es importante tener una familia, por qué? ¿cómo habló la miss Carmen para describir a su familia? y tú ¿podrías contar cómo es tu familia? Los niños describen a su familia en forma oral, utilizando diversos recursos como gestos, movimientos corporales.	
CIERRE <u>Evaluación:</u> ¿De quién hablamos el día de hoy?, ¿será importante tener una familia? ¿por qué?, ¿cómo te sentiste al hablar sobre tu familia?	
Producto: Se solicita a los niños que presente un dibujo de su familia y describan quienes conforman su familia.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 02

Título de la sesión: El niño que no tenía nombre

I. Propósitos del aprendizaje:

A	COMPETENCIAS CAPACIDADES	Y	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE ?	Crite rio de evalu ación
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.		- Participa en conversaciones, diálogos, o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas, y otros relatos de tradición oral. - Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información	Los niños conversan con su compañero preguntando y respondiendo a preguntas sobre su nombre y otros datos	Formula preguntas para conocer el nombre de su amigo y responde cuando le preguntan sobre el suyo.

Intención pedagógica:

- Que los niños expresen oralmente sus ideas formulando interrogantes a partir del objeto de aprendizaje desarrollado bajo la estrategia del storytelling
- Que los niños participen dialogando con su par sobre el derecho a tener un nombre

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	
INICIO	Recursos
<u>Problematización</u> Al observar carteles con nombres de los niños del aula ¿Que creen que dice en esos carteles? ¿qué pasaría si no tuvieras nombre? <u>Saberes previos</u> ¿Quién les puso su nombre? ¿Por qué les pusieron ese nombre? <u>Propósito:</u> Hoy vamos a observar una historia sobre un niño como ustedes que pensaba que no tenía nombre y luego vamos a jugar en parejas para contarle a nuestro amigo como nos llamamos <u>Motivación</u> Con la ayuda de un títere decimos a los niños que hoy participaran observando un video Establecen acuerdos para observar y escuchar la historia y para hablar respetando y esperando su turno.	Carteles con los nombres de todos los niños Títeres
DESARROLLO	Recursos
<u>Gestión del acompañamiento</u> Los niños volvemos a recordar los acuerdos como la escucha activa y levantar la mano para hablar. Presentamos la historia “el niño que creía que no tenía nombre” realizando algunas preguntas que anticipen el contenido de la historia, de quien creen que se trata, donde creen que sucede esta historia, quienes serán sus personajes Observan la historia utilizando la estrategia del <i>storytelling</i> (video elaborado en la aplicación de inshot, personajes utilizados títeres, imágenes de fondo de la galería de imágenes de Google, se ha subido a la siguiente dirección: https://youtu.be/_bga7HRZosk	

Historia “EL NIÑO QUE CREIA QUE NO TENIA NOMBRE” Había una vez un niño pequeño que estaba jugando en un parque el cual estaba rodeado de muchos árboles, flores, y hermosos pajarillos que revoloteaban de rama en rama. De pronto llegaron al parque otros niños y al ver al niño solo le preguntaron ¿Cómo te llamas amigo? El respondió yo no tengo nombre en mi casa algunas veces me dicen chiquito o Peluso, y ¿ustedes cómo se llaman? Yo me llamo Paolo, mi papá me puso ese nombre porque le gustaba un jugador de futbol que se llamaba así, - yo me llamo Juan porque mi papa también se llama Juan. Entonces los niños le dijeron nosotros te llamaremos colibrí porque parece rápido como los colibrís. Los tres niños jugaron por un buen rato, pero de pronto el niño que no tenía nombre se cayó y lastimó y tuvieron que llevarlo a la posta que se encontraba en un lado del parque La enfermera al curarlo le pregunto al niño que no tenía nombre, ¿Cómo te llamas? A lo cual el niño sin nombre respondió, yo no tengo nombre, pero en mi casa me llaman Chiquito, Peluso y ahora mis amigos me dicen Colibrí, la enfermera curo al niño sin nombre y le dijo :por hoy yo te llamaré campeón, pero le dijo que a la próxima tendría que venir con su mamá y traer su DNI para saber cómo se llamaba y así poder atenderlo y registrar sus datos. El niño sin nombre se despidió de sus amigos y les agradeció por acompañarlo, ya en el camino se encontró con un policía que al verlo caminar solo le pregunto cómo se llamaba a lo cual el niño que no tenía nombre le respondió yo no tengo nombre en mi casa me dicen Peluso, Chiquito y mis amigos me dicen Colibrí y la enfermera campeón ; el buen policía le dijo que todos los niños tenían un nombre y que seguro él también lo tenía, así es que lo acompañó hasta su casa en donde conversó con sus papás sobre el cuidado de su hijo en la calle y la importancia de que su niño supiera su nombre y otros datos. El buen policía pregunto a los padres como se llamaba el niño a lo que ellos respondieron “mi hijo se llama...”	VIDEO en <i>storytelling</i> imágenes Registro de observación
---	---

Al terminar de ver la historia los niños responde a algunas preguntas

- ¿Cómo era el lugar donde estaba jugando el niño sin nombre?
- ¿con que personas se encontró durante todo el cuento?
- ¿Por qué el niño creía que no tenía nombre?
- ¿Cómo te sentirías si tu no tuvieras nombre?
- ¿Por qué es importante tener un nombre?
- ¿Quién crees que debe poner nombre a los niños?
- ¿Cuál es la parte del cuento que más te gusto?
- ¿hay algo que no han entendido del cuento?
- ¿Cómo creen que se llamaba el niño?

La maestra comenta a los niños ¿Qué podemos preguntar? ¿Cómo preguntar? ¿para que preguntar?

Los niños y niñas participan de una dinámica en pares a través de la cual los niños realizaran a su pareja, compañero u amigo algunas preguntas sobre su nombre y algo que quieran conocer, para ello se les dará una figura de un micrófono, el niño que tiene el micrófono será el encargado de hacer las preguntas, luego se invierte los roles.

Los niños que desean compartir lo que conocieron de sus amigos pueden hacerlo frente a la asamblea

CIERRE

Evaluación

¿Cómo te sentiste hoy? ¿Será importante tener un nombre? ¿para qué nos sirve lo aprendido hoy?

PRODUCTO : los niños realizan una entrevista a algún miembro de su familia, registrándolo en un video

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 03

Título de la sesión: Cuidamos nuestra salud

I. Propósito de aprendizaje:

A	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	Criterio de evaluación
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente	- Recupera información explícita de un texto oral, menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. - Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local . Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente sonrisas, miradas, gestos y señas , gestos , movimientos corporales y	- Expresa sus ideas de forma coherente sobre lo que conoce del tema. - Responde interrogantes de información literal del texto. - Utiliza lenguaje variado para contar a su manera el texto escuchado. - Respeta su turno para hablar, escucha a los otros	- Identifica el título, personajes, tema del cuento y lo expresa verbalmente. - Cuenta la historia nuevamente con sus propias palabras expresándose de forma clara y fluida. - Argumenta su opinión en relación al texto escuchado.

		salirse de este. Participa en conversaciones diálogos o escucha cuentos , leyendas, rimas ,adivinanzas y otros relatos de la tradición oral . Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa - saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.		
--	--	--	--	--

Intención pedagógica

- Lograr que los niños comprendan textos orales mediante la estrategia del *storytelling*.
- Que los niños expresen sus ideas, necesidades emociones, intereses en relación a lo vivido frente al COVID-19.

II. DESARROLLO DE SESIÓN DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	
Desarrollo de la experiencia de aprendizaje (60 min)	
INICIO	Recursos
<u>Problematización</u> Al mostrar la portada del video preguntamos ¿de quién tratará el cuento? ¿Quién creen que será el personaje? ¿lo conocen? ¿lo han visto antes? ¿es un personaje bueno? ¿Qué creen que le pasará al personaje en el cuento? <u>Saberes previos</u> ¿has escuchado hablar del coronavirus? ¿has visto alguna vez al coronavirus? ¿sabes dónde está? ¿el coronavirus ya desapareció? <u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a escuchar un cuento sobre el coronavirus, para saber un poquito más sobre él. <u>Motivación</u> Presentamos un cuento a los niños: “UN REY SIN CORONA” cuya autora es la docente, elaborado desde la aplicación INSHOT para edición de video, audio de la galería de efectos de la aplicación INSHOT y música descargada de la galería de google (música de fondo para animación), imágenes del video descargadas de la aplicación PINTEREST El video fue subido al canal PEQUEÑAS HISTORIAS de la plataforma YouTube disponible en la dirección: https://youtu.be/r2DBo1GLwvA Utilizando la estrategia <i>storytelling</i> la maestra contará la historia del coronavirus y reforzar el cómo vencerlo. El video será presentado a los niños para extraer sus saberes previos y sus hipótesis acerca de la lectura.	video, cañón multimedia, ordenador



DESARROLLO	Recursos
<u>Gestión del acompañamiento</u> - Los niños observan el video del cuento: “UN REY SIN CORONA” Autora: Prof. Kelly Mantilla Cusirramos Había una vez un rey llamado coronavirus, era un rey muy molesto, contagioso y le gustaba enfermar a las personas. Tenía una gran corona en toda su cabeza, por eso se fue a viajar por todo el mundo, enfermando a mucha gente. Así es que nosotros para no enfermarnos tuvimos que quedarnos en casa y cerrar las escuelas. Pero los niños se quedaron muy tristes, ellos no querían dejar de asistir a sus colegios por ello pensaron en algunas maneras para derrotar a este rey coronavirus. Y pensaron y pensaron ¿Qué podrían hacer para quitarle todo su poder? Se les ocurrió quitarle su gran corona al rey coronavirus, y, ¿Cómo lo harían? Primero observaron los lugares donde solía estar el rey coronavirus y se dieron cuenta que limpiando bien todos estos lugares podían eliminarlo, después aprendieron a lavar sus manos, con mucho cuidado, así también le quitaban la corona al rey coronavirus, también pensaron en aplicarse mucho alcohol a las manos de esa manera eliminaban su poder, además aprendieron a usar mascarillas de esta manera el rey ya no podía viajar de una persona a otra y ya no podían contagiarse y así, poco a poco los niños fueron quitándole el poder a este rey tan molesto que era el coronavirus y ahora ya podían volver al colegio, pero eso sí, cuidándose muchísimo para evitar que este rey molesto coronavirus vuelva otra vez.	Ficha de observación Video Diálogo

-Luego utilizando la estrategia de la asamblea nos reunimos en grupo y dialogamos respondiendo algunas preguntas ¿de quién hablaba el cuento? ¿Qué le gustaba hacer a ese rey? ¿Qué hicimos las personas para no contagiarnos? ¿Qué querían hacer los niños? ¿Cómo le quitarían su corona? ¿dio resultado el plan de los niños? ¿crees que hemos destruido al coronavirus? ¿Qué tenemos que hacer para seguir quitándole su corona?,¿será importante cuidar nuestra salud?,¿por qué? -Observamos algunos materiales y objetos que nos ayudan a quitarle la corona al rey coronavirus: mascarillas, alcohol, jabón, etc. Recordamos como debemos usarlos para seguir derrotando al virus. -Luego nos comprometemos con algunas medidas para seguir cuidándonos en el aula. -Dibujamos libremente lo que más nos gustó del cuento que hemos escuchado.	Registro de observación
CIERRE	
<u>Evaluación:</u> ¿Que aprendimos el día de hoy? ¿para qué te sirve lo aprendido?, ¿cómo te sentiste al expresarte?	
PRODUCTO: Los niños representan libremente la historia que escucharon. Los niños expresan oralmente sus emociones, sentimientos e ideas.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 04

Título de la sesión: “Viviendo juntos sin excluir a nadie”

I. Propósito de aprendizaje:

A.	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	Criterio de evaluación
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Deduce relaciones de causa efecto, así como características de los personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, rimas, leyendas y rimas orales. - Participa en conversaciones diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	- Los niños deducen las características de los personajes y las interpreta - El niño identifica algunas consecuencias de ciertas acciones. - Los niños reflexionan sobre la igualdad a partir de los personajes del cuento escuchado.	- Usa diferentes tonos de voz para apoyar lo que dice. - Expresa su opinión reflexionando sobre las causas y consecuencias de algunas acciones.

Intención pedagógica

- Lograr que los niños comprendan textos orales mediante la estrategia del *storytelling*
- Que los niños reflexionen acerca del derecho a la igualdad expresando en forma oral su opinión.

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	
INICIO	Recursos
<u>Problematicación</u> Mostramos una lámina con la escena de una niña sola sentada en un parque cerca de ella un grupo de niños jugando ¿qué le ocurre a la niña? <u>Saberes previos</u> ¿Por qué a veces no jugamos con otros amigos?, ¿todos los niños son iguales? ¿cómo son los niños? <u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a observar una historia de unos amigos que vivían en un bosque y luego vamos a comentar cómo se han comportado. <u>Motivación</u> Presentamos un cuento a los niños: “El bosque de la amistad” cuya autora es Gloria María Solari, elaborado desde la aplicación CAP CUT para edición de video. El video fue subido al canal PEQUEÑAS HISTORIAS de la plataforma YouTube disponible en la dirección: https://youtu.be/VQDvJBVmnJA Utilizando la estrategia <i>storytelling</i> las maestras dramatizarán el cuento del “Bosque de la amistad” utilizando vestuarios y música de fondo.	video, cañón multimedia, ordenador



DESARROLLO	Recursos
<u>Gestión del acompañamiento</u> - Los niños observan el video del cuento: “EL BOSQUE DE LA AMISTAD” Autora: Gloria María Solari. El cuento trata de un grupo de animales que deciden salir a pasear juntos, primero aparece la jirafa y la mariposa quiere unirse a ella, pero argumenta que debido a sus diferencias no pueden pasear juntas. Luego llega el sapo y sucede lo mismo. Entre los personajes se van recordando que están en el bosque de la amistad donde a pesar de las diferencias todos pueden convivir. Finalmente llega el lobo y cómo es natural el resto de los personajes presenta cierto temor, aún así le permiten pasear con ellos. Luego utilizando la estrategia de la asamblea nos reunimos en grupo y dialogamos respondiendo algunas preguntas: - ¿qué personajes había en el cuento? - ¿cómo era la jirafa?, ¿qué dijo?, ¿cómo era la mariposa?, ¿cómo era el sapo? - ¿cómo era el lobo?, ¿que hizo el lobo?, ¿cómo lloraría el lobo? - ¿cuál era el problema de los animalitos?, ¿crees que somos diferentes? - ¿qué pasa cuando tu no quieres jugar con alguien? - ¿cómo te sientes tú cuando alguien no quiere jugar contigo? - ¿qué otros problemas tienes a la hora jugar? - ¿qué personaje del cuento te gustaría ser? - ¿qué podemos hacer para que nadie se sienta mal a pesar de ser diferente? -Escribimos nuestros acuerdos en grupo y luego lo adornamos.	Diálogo Ficha de observación Registro de observación
CIERRE	
<u>Evaluación:</u> ¿Que aprendimos el día de hoy? ¿para qué te sirve lo aprendido?, ¿cómo te sentiste al expresarte?	
PRODUCTO: Que el niño exprese que es lo que más le gustó del cuento “ El bosque de la amistad”	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 05

Título de la sesión: Conociendo al oso de anteojos

I. Propósito de aprendizaje:

Á.	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	Criterio de evaluación
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Participa en conversaciones diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	- El estudiante realiza preguntas y responde con sus propias palabras. - Expresa sus ideas de manera coherente en relación al texto que escucha.	- Pregunta y responde sobre el texto oral escuchado. - Expresa su opinión sobre la base de los hechos que escucha. - Pide la palabra y escucha a los demás interlocutores.

Intención pedagógica:

- Lograr que los niños se expresen oralmente a partir de la estrategia del *storytelling* y que compartan sus opiniones en relación con el texto.

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	
INICIO	Recursos
<u>Problematización</u> ¿Qué es la extinción? <u>Saberes previos</u> ¿Ustedes saben que animales están en extinción? ¿Por qué algunos animales están en peligro de extinción? <u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a conocer a un animalito que está en peligro de extinción y se llama el oso de anteojos. <u>Motivación</u> Presentamos el video informativo: “EL OSO DE ANTEOJOS” cuya información es recopilada de la web, elaborado desde la aplicación cap cut audio de la galería de la aplicación imágenes descargadas de la web .  The screenshot shows a YouTube video player. The video features a woman with long dark hair and glasses, wearing a blue and pink top, smiling. The background is a colorful, cartoonish border with various shapes like stars, hearts, and a bear. Below the video, the title 'sesión 5 "El oso de anteojos" STORYTELLING' is visible, along with the channel name 'pequeñas historias' and a 'Suscribirse' button. El video fue subido al canal PEQUEÑAS HISTORIAS de la plataforma youtube disponible en la dirección: https://www.youtube.com/watch?v=B_R5K6IuccU	Diálogo Video sobre el oso de anteojos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 06

Título de la sesión: Una historia de navidad

I. Propósito de aprendizaje:

A.	COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	Criterio de evaluación
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	- Deduce relaciones de causa efecto, así como características de los personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, rimas, leyendas y rimas orales.	- Los niños describen las <u>características</u> de los personajes. - El niño identifica algunas consecuencias de ciertas acciones.	- Usa diferentes tonos de voz para imitar a los personajes del cuento. -Menciona las características de los personajes a partir de las deducciones obtenidas del texto.

Intención pedagógica:

- Lograr que los niños se expresen oralmente al describir las características de los personajes a través de la estrategia del *storytelling*.

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	
INICIO <u>Problematicación</u> Con una imagen del personaje de un cuento, adivinan y menciona de que personaje se trata la adivinanza por las características presentadas. <u>Saberes previos</u> ¿Qué personajes de cuentos conoces?, ¿cómo eran estos personajes? <u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a observar una historia de Reno Rodolfo y vamos a ver cómo son sus personajes para luego poder describirlos. <u>Motivación</u> Presentamos un cuento a los niños “EL RENO RODOLFO” cuyo autor es de origen popular elaborado desde la aplicación CAP CUT para edición de video. El video fue subido al canal PEQUEÑAS HISTORIAS de la plataforma YouTube disponible en la dirección: https://www.youtube.com/watch?v=d2br7yrlC0I	Recursos video , cañón multimedia, ordenador



DESARROLLO		Recursos
<u>Gestión del acompañamiento</u> - Se establecen los acuerdos para que puedan escuchar el cuento. - Los niños observan el video del cuento: “EL RENO RODOLFO ” <i>Autor popular</i> El cuento trata de un reno que era diferente al resto, pues tenía la nariz grande y roja. Todos los otros renos se burlaban de él, al sentirse triste y deprimido decide abandonar su hogar y caminar por muchos lugares sin rumbo alguno. En la víspera de la navidad mientras Papa Noel se preparaba para salir a entregar los regalos a todos los niños del mundo fue sorprendido por una inusual tormenta de niebla. Su trineo de renos no encontraría el camino ya que no se podía ver nada, en eso Papá Noel vio a lo lejos una hermosa luz roja que brillaba en medio de la niebla al acercarse descubrió que venía de Rodolfo y su gran nariz. Entonces le propuso ser parte de su grupo de renos y hacer de guía en cada viaje. Luego utilizando la estrategia de la asamblea nos reunimos en grupo y dialogamos respondiendo algunas preguntas - ¿qué personajes había en el cuento?, - ¿cómo eran esos personajes?, -por qué Rodolfo se fue de su casa? - ¿qué opinas sobre las burlas que le hacían a Rodolfo? - ¿qué nombre le pondrías al reno si no fuera Rodolfo, por qué. ?, - ¿podemos imaginarnos que sonidos hacia Rodolfo? -¿qué sonidos hacia Rodolfo? ¿cómo era la voz de papa Noel? Imitamos en grupo la risa de papá Noel, la voz de Rodolfo, las voces de los renos burlones. - Dibujan al personaje que más le gustó.		Diálogo Ficha de observación
CIERRE		
<u>Evaluación:</u> ¿Que aprendimos el día de hoy? ¿para qué te sirve lo aprendido?, ¿cómo te sentiste al expresarte?		
PRODUCTO: Los niños se expresan usando recursos gestuales y paraverbales, diferentes tonos de voz, etc.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 07

Título de la sesión: “RELATOS FANTÁSTICOS DE MI PERÚ”

I. Propósitos de aprendizaje:

A.	COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ ¿EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	Criterio de evaluación
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	-Interactúa estratégicamente con otros interlocutores - Expresa sus ideas de forma coherente sobre lo que conoce del tema. -Respeto su turno para hablar, escucha a los otros niños.	- Conversa con sus compañeros de manera espontánea acerca de la leyenda que ha escuchado. -Realiza preguntas sobre el tema observado, respetando su turno para hablar.

Intención pedagógica:

- Lograr que los niños se expresen oralmente al participar de conversaciones en pares, preguntando, respondiendo y esperando su turno para hablar sobre lo escuchado en la historia de hoy a través de la estrategia del *storytelling*.

II. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	
Desarrollo de la experiencia de aprendizaje	
INICIO	Recursos
<u>Problematización</u> Presentamos una lámina y se pide que intervengan para que indiquen que es lo que están observando. <u>Saberes previos</u> <u>¿Qué hacemos para participar de una conversación?</u> <u>Propósito</u> El día de hoy vamos a escuchar un cuento “La estrella fugaz”, y vamos luego a conversar con nuestros compañeros sobre lo que más nos gustó de esta leyenda y vamos a hacer preguntas sobre lo que vio en el video. <u>Motivación</u> Presentamos un cuento a los niños: “LA ESTRELLA FUGAZ” elaborado desde la aplicación cap cut y su galería de efectos, utilizando la estrategia <i>storytelling</i> se procede a contar la leyenda en relación con las imágenes que van visualizando los niños. El video fue subido al canal PEQUEÑAS HISTORIAS de la plataforma YouTube disponible en la dirección: https://www.youtube.com/watch?v=nVWCVNJS2fc	Lámina cuento

DESARROLLO	Recursos
<u>Gestión del acompañamiento</u> <i>-Se establecen los acuerdos para que puedan ver la leyenda.</i> <i>-Los niños observan el video</i> <i>“LA ESTRELLA FUGAZ”</i> Apí era un muchacho muy guapo que pertenecía a la tribu del Iñapari en Madre de Dios, cómo le gustaba mucho mirar en el cielo las estrellas, siempre dormía en el día. Durante la tarde alistaba su arco, sus lanzas y sus flechas para estar preparado por las noches, ya que se encargaba que ningún animal feroz se acercara a la población. Cuando todos dormían, él se paseaba por los alrededores haciendo ruido y silbando para espantar a los animales y no tener que dispararles. Apí amaba la naturaleza y pensaba que todos los seres de la creación estaban por una buena razón y no deseaba hacerles daño. Sin embargo, sabía que tenía que cuidar a los compañeros de su tribu. Cada noche después de hacer su ronda y se echaba sobre la hierba a descansar un rato y mirar las estrellas. Así estaba cuando vio pasar una estrella fugaz -oh que hermosa eres. le dijo Nany, la estrellita fugaz le respondió: - Y tú también, - pero él no la pudo escuchar porque ella pasó muy rápido. A partir de esa noche, Apí contemplaba muy atento al cielo para ver pasar nuevamente a la estrellita y confesarle que se había enamorado de ella. Nany pasó muchas veces queriendo responderle a Apí, pero lo hacía de una forma tan veloz que no lograba decirle ni una palabra. La estrella fugaz se había dado cuenta del noble corazón del muchacho y del gran amor que albergaba en su alma. Por eso, fue donde el Dios Kuamote y le pidió que le permitiera ir muy	Diálogo Ficha de observación Video

DESARROLLO	Recursos
Gestión del acompañamiento <i>-Se establecen los acuerdos para que puedan ver la leyenda.</i> <i>-Los niños observan el video</i> <i>“LA ESTRELLA FUGAZ”</i> Api era un muchacho muy guapo que pertenecía a la tribu del Iñapari en Madre de Dios, cómo le gustaba mucho mirar en el cielo las estrellas, siempre dormía en el día. Durante la tarde alistaba su arco, sus lanzas y sus flechas para estar preparado por las noches, ya que se encargaba que ningún animal feroz se acercara a la población. Cuando todos dormían, él se paseaba por los alrededores haciendo ruido y silbando para espantar a los animales y no tener que dispararles. Api amaba la naturaleza y pensaba que todos los seres de la creación estaban por una buena razón y no deseaba hacerles daño. Sin embargo, sabía que tenía que cuidar a los compañeros de su tribu. Cada noche después de hacer su ronda y se echaba sobre la hierba a descansar un rato y mirar las estrellas. Así estaba cuando vio pasar una estrella fugaz -oh que hermosa eres. le dijo Nany, la estrellita fugaz le respondió: - Y tú también, - pero él no la pudo escuchar porque ella pasó muy rápido. A partir de esa noche, Api contemplaba muy atento al cielo para ver pasar nuevamente a la estrellita y confesarle que se había enamorado de ella. Nany pasó muchas veces queriendo responderle a Api, pero lo hacía de una forma tan veloz que no lograba decirle ni una palabra. La estrella fugaz se había dado cuenta del noble corazón del muchacho y del gran amor que albergaba en su alma. Por eso, fue donde el Dios Kuamote y le pidió que le permitiera ir muy	Diálogo Ficha de observación Video

Pasaron varias noches y el muchacho se sentía cada vez más triste pues estrella fugaz no había vuelto aparecer. El gusanito le conversaba y trataba de consolarla asegurándole que pronto volvería ver a su amada. Se sentía pena al verlo sufrir. - Oh, dios Kuamote, creo que ha sido mala idea convertirme en un gusanito. Deseo estrella nuevamente para no ver llorar a mi amado – rogó Nani de todo corazón. Cuentan que el Dios la volvió a convertir en estrella fugaz y que esa noche, cuando ella pasaba, Api estiró su brazo hacia el cielo tratando de alcanzarla. El dios Kuamote al ver que se amaban tanto, también lo convirtió a él en estrella fugaz. Por eso, cuando en Madre de Dios ve en el cielo dos estrellas fugaces juntas, sabes que son Api y Nani, que viven felices en el cielo para siempre. Luego les comentamos que vamos a formar dos grupos para iniciar el diálogo, Un grupo iniciará el diálogo realizando preguntas al segundo grupo, luego se invierten los roles, recordándole que tienen que levantar su mano a la hora de hacer las preguntas, como también al responderlas.	Diálogo Silueta de micrófono	
CIERRE <u>Evaluación:</u> ¿Que aprendimos el día de hoy?, ¿cómo te sentiste?, ¿cómo hiciste para dialogar con tus amigos?		
PRODUCTO		
Luego podemos crear a partir de lo escuchado un relato fantástico o de tu comunidad con ayuda de tu familia.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 8

Título de la sesión: “Un regalo para Martín”

I. Propósitos de aprendizaje:

Á.	COMPETENCIAS CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE?	Criterio de evaluación
CO MU NIC ACI ON	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	-Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en el que se desenvuelve.	Menciona aquellos hechos que son significativos para él argumentando sus respuestas.	-Opina sobre situaciones cotidianas mencionando situaciones que le resultan agradables y poco agradables experimentadas a partir de la historia escuchada.

Intención pedagógica

- Lograr que los niños se expresen oralmente sus opiniones respecto de diferentes situaciones vividas iniciándose en la reflexión y crítica de sus posiciones.

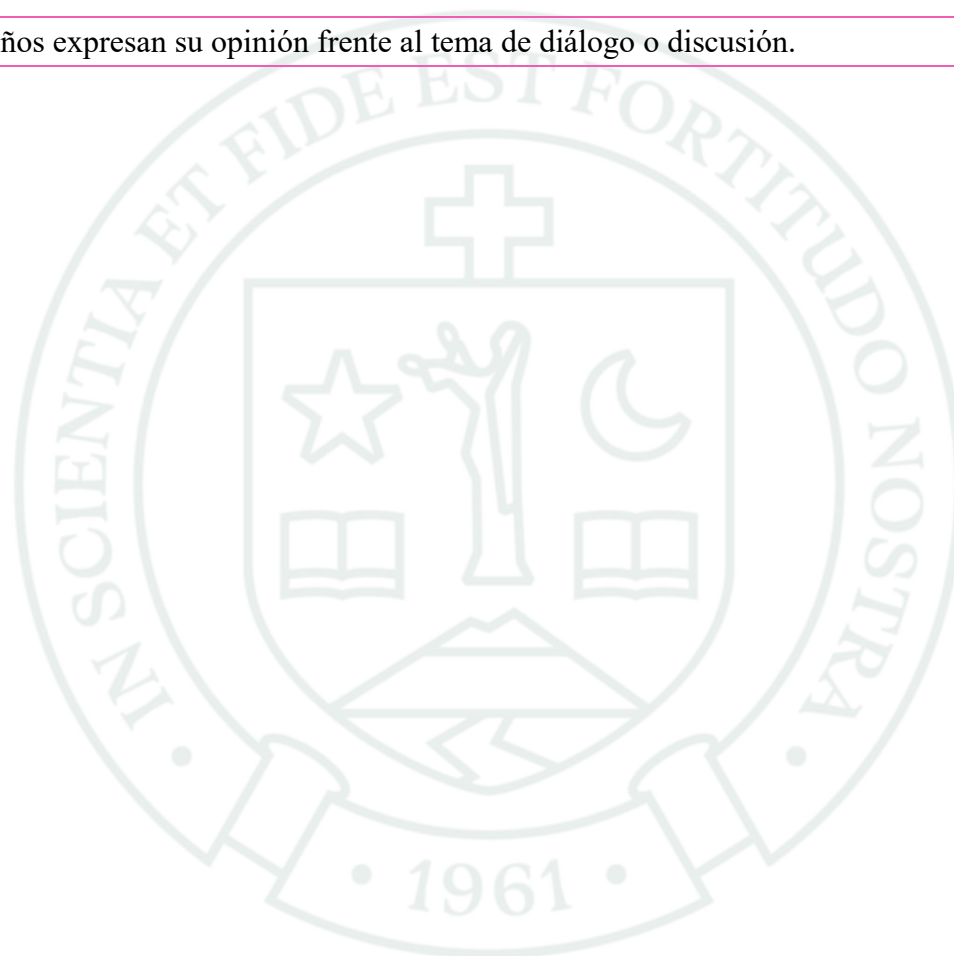
II. DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	
INICIO	Recursos
<u>Problematización:</u> Observamos que el día de hoy la clase está desordenada y preguntamos que había podido pasar <u>Saberes previos:</u> En asamblea con los niños le preguntamos ¿cuál es su opinión sobre aquellos niños que no cumplen con las reglas del aula? <u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a observar una historia ¿Un regalo para Martín? y vamos a opinar sobre lo que sucede con él y lo que hace a sus amigos para saber qué piensas sobre estas situaciones. <u>Motivación</u> Presentamos un cuento a los niños ¿Un regalo para Martín? cuyo autor es de origen popular elaborado desde la aplicación CAP CUT para edición de video. El video fue subido al canal PEQUEÑAS HISTORIAS de la plataforma YouTube disponible en la dirección: https://www.youtube.com/watch?v=sSeh-iteg7k	video , cañón multimedia, ordenador



DESARROLLO	Recursos
<u>Gestión del acompañamiento</u> - Se establecen los acuerdos para que puedan escuchar el cuento. - Los niños observan el video del cuento: ¿UN REGALO PARA MARTIN? <i>Autora (Kelly Mantilla Cusirramos)</i> Cada día Martin se levantaba muy temprano para ir a la escuela. Todas las mañanas llegaba algo molesto pues no le gustaba que lo despierten. Al llegar, caminaba de mal humor por toda el aula haciendo todo tipo de travesuras. AL pasar junto a Marta derribó a propósito la casa de bloques que ella había construido, la niña se puso a llorar muy enojada con Martín. Rompió en pedazos los hermosos dibujos que Pablo había terminado y aplastó riéndose el dinosaurio que Raúl había modelado con plastilina y, por si fuera poco, no quería ofrecer disculpas a. Ninguno de sus compañeros por lo que había hecho. -Martin, eso no se hace replicó su maestra, sin embargo, el niño de dio media vuelta y siguió su camino. Se acercaba la navidad, la maestra indicó a todos los niños que escribirían una carta a Papá Noel pidiéndole algún regalo. Pero ¿cómo se han portado este año? Preguntó la maestra, - si es que has sido un buen niño seguramente Papá Noel te traerá un hermoso obsequio por Navidad. Martin se quedó pensando ¿había sido él un buen niño? ¿Querrá Papá Noel traerle algún regalo? ¿Cómo se sentiría si no recibe nada? Quizá no se había portado del todo bien... entonces abrió su cuaderno y se dispuso a comenzar su carta... “Querido Papá Noel ... Luego utilizando la estrategia de la asamblea nos reunimos en grupo y dialogamos respondiendo algunas preguntas - Tú crees que Papá Noel debe traerle algún regalo?, ¿Qué opinas sobre el comportamiento de Martín? ¿Alguna vez te sentiste molesto, por qué? Dibujan al personaje que más le gustó.	Diálogo Ficha de observación

CIERRE	
<u>Evaluación:</u> ¿Que aprendimos el día de hoy? ,¿cómo te sentiste al expresarte?	
PRODUCTO: Los niños expresan su opinión frente al tema de diálogo o discusión.	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 9

Título de la sesión: “Contamos la historia sobre el Nacimiento de Jesús

I. Propósito de aprendizaje:

Á.	COMPETENCIAS CAPACIDADES	Y	DESEMPEÑOS	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE APRENDIZA JE?	Criterio de evaluación
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA -Obtiene información del texto oral. -Infiere e interpreta información del texto oral. -Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. -Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. -Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.		Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito. Desarrolla sus ideas en torno a un tema.	Narrar el cuento considerando el inicio, el desarrollo y el final	- Narra el cuento con sus propias palabras siguiendo la secuencia del texto.

Intención pedagógica:

Lograr que los niños narren una historia de manera coherente, utilizando diversos recursos verbales y paraverbales siguiendo una secuencia de hechos a partir de la estrategia del *storytelling*

SECUENCIA DIDÁCTICA	
Desarrollo de la experiencia de aprendizaje	
INICIO	Recursos
<u>Problematicación</u> Presentamos una lámina que tenga una secuencia de imágenes en desorden y pedirles a los niños que identifiquen cual escena va primero, cual va después y cual va al final. <u>Saberes previos</u> ¿Cómo se empieza a contar una historia?, ¿cómo podrías contarles una historia a tus compañeros? <u>Propósito:</u> El día de hoy vamos a observar la historia sobre el nacimiento de Jesús y luego tú la vas a contar teniendo en cuenta cómo empieza, como se desarrolla y cuál es el final. Para esta actividad puedes utilizar títeres, imágenes, sonidos, gestos, movimientos. <u>Motivación</u> Presentamos la historia EL nacimiento de Jesús, texto extraído de la Biblia infantil elaborado desde la aplicación CAP CUT para edición de video. El video fue subido al canal PEQUEÑAS HISTORIAS de la plataforma YouTube disponible en la  dirección: https://youtu.be/gaVU7c5JvkQ	video, cañón multimedia, ordenador
DESARROLLO	Recursos
<u>Gestión del acompañamiento</u> - Se establecen los acuerdos para que puedan escuchar el cuento. - Los niños observan el video del cuento:	Diálogo Ficha de observación

“EL NACIMIENTO DE JESÚS” Luego utilizando la aplicación del whatsapp invitamos a los Responden preguntas literales tales como: quiénes son los personajes de la historia, donde se desarrolla la historia. Los niños cuentan cómo inicia la historia. Otros niños responden ¿cuál es el final de la historia? ¿Qué parte de la historia te gustó? ¿por qué? ¿Qué parte de la historia no te gustó? ¿por qué? ¿Tú crees que la actitud de los posaderos era correcta? ¿Qué celebramos en navidad? Podemos narrar la historia empezando desde cuando Jesús nació en el establo ¿por qué? Presentamos tres escenas y pedimos que las ordenen de acuerdo a la historia escuchada. La docente propone a los niños grabar un video contando la historia del Nacimiento de Jesús, teniendo en cuenta el inicio, desarrollo y final de la historia.	
CIERRE	
<u>Evaluación:</u> ¿Que aprendimos el día de hoy?, ¿cómo te sentiste al escuchar la historia de Jesús?	
OBSERVACIONES	
La sesión se realizó de forma virtual a través de la plataforma de google meet debido a la coyuntura que vive nuestra región y el país en general.	
Producto: Los niños cuentan la historia, siguiendo el hilo temático, la secuencia de acciones y utilizando recursos gestuales y paraverbales.	

ANEXO 04

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN DE INSTRUMENTO

Título del proyecto:

OBJETO DE APRENDIZAJE BASADO EN EL STORYTELLING Y COMUNICACIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA URBANA DE LA PROVINCIA DE AREQUIPA- 2022

Datos generales

1.1 Nombres y Apellidos del experto :

MAGALI NATALI GALLEGOS VILCA

1.2 Institución donde

labora: I.E.I San Francisco

1.3 Motivo de evaluación del Instrumento: Validación de instrumento

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN ORAL EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL CINCO AÑOS

1.4 Autores del instrumento:

Mantilla Cusirramos Kelly Milagros

Sánchez Salas de Ocola Ruth Eliana

Tapia Garcia Edith Carmen

2. Aspectos de validación:

CRITERIOS	INDICADORES	Inaceptable						Minimamente aceptable			Aceptable		
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulando con lenguaje apropiado												X
OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos											X	
ACTUALIZACION	Esta adecuado a los objetivos y necesidades reales de la investigación												X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica											X	
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos											X	
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de las hipótesis											X	
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y científicos											X	
COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos hipótesis variables indicadores con los ítems												X
METODOLOGIA	La estrategia responde a una metodología y diseño para lograr la hipótesis												X
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico											X	
PROMEDIO													

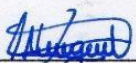
Opinión de aplicabilidad

2.1 El instrumento cumple con los requisitos de su aplicación

NO	SI
	X

Promedio de valoración: 98%

FECHA: 08/ 10/2022

Firma del experto: 

DNI: 46323892

**PERÚ**Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Registro y Reconocimiento
de Grados y Títulos e Información
Universitaria

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Registro y Reconocimiento de Grados y Títulos e Información Universitaria, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	GALLEGOS VILCA
Nombres	MAGALI NATALI
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	46323892

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
Rector	BRICEÑO ORTEGA MANUEL ALBERTO
Secretario General	MARRÓN MORALES YESENIA MARGARITA
Director (E)	VILLANUEVA SALAS JOSÉ ANTONIO

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE
Fecha de Expedición	28/09/22
Resolución/Acta	8123-CU-2022
Diploma	3023
Fecha Matricula	06/07/2017
Fecha Egreso	26/06/2018

Fecha de emisión de la constancia:
25 de Febrero de 2025



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 25/02/2025 11:32:21-0500



CÓDIGO VIRTUAL 0002403001

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Activa
Ve a (oi

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN DE INSTRUMENTO

Título del proyecto:

OBJETO DE APRENDIZAJE BASADO EN EL STORYTELLING Y COMUNICACIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA URBANA DE LA PROVINCIA DE AREQUIPA- 2022

Datos generales

1.1 Nombres y Apellidos del experto :

Miguel...Ciriilo...Quispe...Huamani.....

1.2 Institución donde

labora: Rafael Loayza Guevara.....



1.3 Motivo de evaluación del Instrumento: Validación de instrumento

RÚBRICA PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN ORAL EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL CINCO AÑOS

1.4 Autores del instrumento:

Mantilla Cusirramos Kelly Milagros

Sánchez Salas de Ocola Ruth Eliana

Tapia Garcia Edith Carmen

2. Aspectos de validación:

CRITERIOS	INDICADORES	Inaceptable						Minimamente aceptable			Aceptable		
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulando con lenguaje apropiado												✓
OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos												✓
ACTUALIZACIÓN	Esta adecuado a los objetivos y necesidades reales de la investigación												✓
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica												✓
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos												✓
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de las hipótesis												✓
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y científicos												✓
COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, hipótesis, variables, indicadores con los ítems												✓
METODOLOGIA	La estrategia responde a una metodología y diseño para lograr la hipótesis												✓
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico												✓
PROMEDIO													100

Opinión de aplicabilidad

2.1 El instrumento cumple con los requisitos de su aplicación

NO	SI
	X

Promedio de valoración: 100

FECHA: 07/11/2022

Firma del experto:

DNI: 24529518

**PERÚ****Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria****Dirección de Registro y Reconocimiento
de Grados y Títulos e Información
Universitaria**

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Registro y Reconocimiento de Grados y Títulos e Información Universitaria, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	QUISPE HUAMANI
Nombres	MIGUEL CIRILO
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	29529518

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
Rector	BRICEÑO ORTEGA MANUEL ALBERTO
Secretario General	MARRÓN MORALES YESENIA MARGARITA
Director (E)	VILLANUEVA SALAS JOSÉ ANTONIO

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE
Fecha de Expedición	28/09/22
Resolución/Acta	8123-CU-2022
Diploma	3024
Fecha Matricula	06/07/2017
Fecha Egreso	26/06/2018

Fecha de emisión de la constancia:
11 de Marzo de 2025



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 11/03/2025 16:58:36-0500



CÓDIGO VIRTUAL 0002417788

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

INFORME SOBRE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN DE INSTRUMENTO

Título del proyecto:

OBJETO DE APRENDIZAJE BASADO EN EL STORYTELLING Y COMUNICACIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA URBANA DE LA PROVINCIA DE AREQUIPA- 2022

Datos generalesN

1.1 Nombres y Apellidos del experto :

Georgelina Verónica Vera Huaco

1.2 Institución donde

labora: Cuna Jardín Simón Bolívar

1.3 Motivo de evaluación del Instrumento: Validación de instrumento

RÚBRICA PARA IDENTIFICAR EL NIVEL DE DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN ORAL EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL CINCO AÑOS

1.4 Autores del instrumento:

Mantilla Cusirramos Kelly Milagros

Sánchez Salas de Ocola Ruth Eliana

Tapia Garcia Edith Carmen

2. Aspectos de validación:

CRITERIOS	INDICADORES	Inaceptable						Minimamente aceptable			Aceptable		
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	90	95	100
CLARIDAD	Esta formulando con lenguaje apropiado												X
OBJETIVIDAD	Esta adecuado a las leyes y principios científicos												X
ACTUALIZACION	Esta adecuado a los objetivos y necesidades reales de la investigación												X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica												X
SUFICIENCIA	Comprende aspectos cuantitativos y cualitativos												X
INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de las hipótesis												X
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y o científicos												X
COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos hipótesis variables indicadores con los ítems												X
METODOLOGIA	La estrategia responde a una metodología y diseño para lograr la hipótesis												X
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico												X
PROMEDIO													X

Opinión de aplicabilidad

2.1 El instrumento cumple con los requisitos de su aplicación

NO	SI
	X

Promedio de valoración: 10.00

FECHA: 7/11/2022

Firma del experto: 29691670
DNI:

 Gerencia V. H.
Mag. G. Verónica Vera Huaco
DIRECTORA

**PERÚ**Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Registro y Reconocimiento
de Grados y Títulos e Información
Universitaria

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Registro y Reconocimiento de Grados y Títulos e Información Universitaria, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos
Nombres
Tipo de Documento de Identidad
Número de Documento de Identidad

**VERA HUACO
GEORGELINA VERONICA
DNI
29691670**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre
Rector
Decano
Secretario

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
JOSE MARIA HUAMAN RUIZ
MAXIMO GORING SEGURA VASQUEZ
ANGEL EFREN PAREDES QUIPUSCOA**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico
Denominación
Fecha de Expedición
Resolución/Acta
Diploma
Fecha Matrícula
Fecha Egreso

**MAESTRO
MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E
INVESTIGACION PEDAGOGICA
04/09/2013
02760 - 2013 - USP / CU
A1560560
Sin información (****)
Sin información (****)**

Fecha de emisión de la constancia:
26 de Febrero de 2025



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 26/02/2025 15:43:42-0500



CÓDIGO VIRTUAL 0002405506

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(****) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestra central telefónica: 01 500 3930, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.

Activar M
Ve a Configu

Informe Consolidado Sobre Juicio De Expertos Para Validación De

Instrumento Título del proyecto:

objeto de aprendizaje basado en el *storytelling* y comunicación oral en estudiantes de nivel inicial en una Institución Educativa urbana de la provincia de Arequipa- 2022

Datos generales

Nombre del instrumento:

Rúbrica para evaluar el nivel de desarrollo de la competencia: Comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de Nivel inicial

Autores del instrumento:

Mantilla Cusirramos Kelly Milagros

Sanchez Salas Ruth Eliana

Tapia Garcia Edith Carmen

Resumen sobre juicio de expertos

Nombres y apellidos del experto		Especialidad	Opinión ¿El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación?	Promedio de valoración
Miguel	Cirilo	Licenciado en educación con especialidad en letras y maestro en educación con mención en entornos virtuales	si	100
Quispe Huamani				
Magaly Nataly		Licenciada en educación con especialidad en educación inicial y maestro en educación con mención en entornos virtuales	Si	98
Gallegos Vilca				
Georgelina Verónica		Licenciada en educación con especialidad en educación inicial y maestro en educación con mención en entornos virtuales	Si	100
Vera Huaco				

Nota. Elaboración propia.

Conclusiones

Después de la aplicación de fichas de juicio de experto a cada experto por separado se concluye:

Primera: Los expertos tienen el perfil profesional adecuado para la validación del instrumento propuesto

Segunda El instrumento propuesto cumple con el criterio de validez para ser utilizado en la investigación.

Arequipa 15 de noviembre de 2022



ANEXO 05

TABLAS DE RECOLECCION DE DATOS

**NIVEL DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA: SE COMUNICA
ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES DE NIVEL
INICIAL
EN EL PRE TEST**

Estudiantes/ ítems		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
1	Estudiante 1	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	3
2	Estudiante 2	3	3	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2
3	Estudiante 3	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1
4	Estudiante 4	2	1	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2
5	Estudiante 5	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
6	Estudiante 6	3	2	3	3	1	2	2	2	2	3	3	2
7	Estudiante 7	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Estudiante 8	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	3	1
9	Estudiante 9	3	3	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2
10	Estudiante 10	2	3	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3
11	Estudiante 11	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2
12	Estudiante 12	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	3
13	Estudiante 13	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3
14	Estudiante 14	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3
15	Estudiante 15	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2
16	Estudiante 16	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3
17	Estudiante 17	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2
18	Estudiante 18	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3
19	Estudiante 19	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3
20	Estudiante 20	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2

**NIVEL DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA: SE COMUNICA ORALMENTE
EN SU LENGUA MATERNA EN**

ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL en el post- test

Estudiantes/ ítems		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
1	Estudiante 1	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	3
2	Estudiante2	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3
3	Estudiante 3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3
4	Estudiante 4	3	3	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3
5	Estudiante 5	3	4	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4
6	Estudiante 6	4	3	3	4	4	2	3	4	2	4	3	3
7	Estudiante 7	3	3	2	3	4	4	4	3	2	2	3	3
8	Estudiante 8	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4
9	Estudiante 9	4	4	4	3	4	3	3	2	2	2	3	3
10	Estudiante 10	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
11	Estudiante 11	3	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4
12	Estudiante 12	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4
13	Estudiante 13	4	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3
14	Estudiante 14	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
15	Estudiante 15	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4
16	Estudiante 16	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
17	Estudiante 17	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4
18	Estudiante 18	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3
19	Estudiante 19	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3
20	Estudiante 20	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4

ANEXO 06

DOCUMENTOS PARA LA GESTION DE LOS PERMISOS PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN

Solicito: Autorización para aplicación de proyecto de investigación educativa

Sra. Edyth Ramos Achahuanco

Director de la I.E. 4 de Octubre

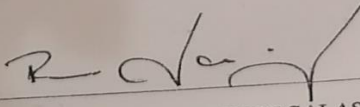
YO: RUTH ELIANA SANCHEZ SALAS identificado con DNI 29587571 con domicilio en la calle Iquitos Nro. 307 San Martín de Socabaya docente de la institución educativa de su dirección ante Usted con todo respeto me presento y digo:

Soy la representante de un grupo de docentes investigadores, estudiantes del programa de maestría en Educación de la Universidad Católica de Santa María, que requerimos su autorización para la aplicación del proyecto de investigación denominado OBJETO DE APRENDIZAJE BASADO EN EL STORYTELLING Y COMUNICACIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA URBANA DE LA PROVINCIA DE AREQUIPA- 2022 *para desarrollar la competencia Se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes de la sección de cinco años de nivel inicial a la que soy docente a cargo*

Dicho proyecto consta de la ejecución de una experiencia de aprendizaje con una duración de 6 semanas. El financiamiento de las actividades está a cargo del grupo investigador, se realizarán las coordinaciones previas con estudiantes y padres de familia y los resultados de la aplicación serán informados a su despacho para aportar en la gestión pedagógica que usted tan acertadamente realiza al frente de su institución.

Pido a usted atender a mi solicitud

Atentamente


RUTH ELIANA SANCHEZ SALAS

DNI 29587571

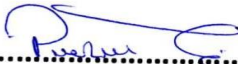
Arequipa 11 de noviembre de 2022



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo:Sonia Rojas Tito..... identificado con DNI:40411821.....
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante.....Yessenia Garcia Rojas..... del.....5 "A"..... de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa21 - 11..... de 2022

..........

Nombre

DNI: 40411821

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Senobia Condori Sarco identificado con DNI: 29736296
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Nikkolas Momay Condori del..... de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 25 Noviembre de 2022

Senobia Condori Sarco



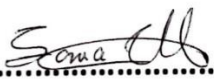
Nombre

DNI: 29736296

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Sonia Calcina H. identificado con DNI: 30961634
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Samuel Casani del 5.º A. de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022, así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 20 de Nov. de 2022


.....
Nombre Sonia Calcina H.
DNI: 30961634

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Yonely Condoni Huacupaco identificado con DNI: 70466432..
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Helida M. Condoni C. del 5. Años..... de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 21 Noviembre de 2022

Yonely Condoni Huacupaco

Nombre

DNI: 70466432

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Moises Cordon Aldude identificado con DNI: 40402967
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Deyna Cordon Cruz del 5.º "A" de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022, así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

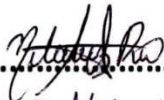
Arequipa29-11..... de 2022


.....
Nombre Moises Cordon Aldude
DNI: 40402967

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Dayali Melendez Ramirez. identificado con DNI: 47167637
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Flavia Condori Melendez del 5 años "A" de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

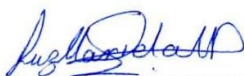
Arequipa 18 de Noviembre de 2022


.....
Nombre Dayali Melendez Ramirez
DNI: 47167637

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Luz Nina Paura identificado con DNI: 72207750
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Brianna Delgado Nina del "S" "A" de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 21 de Noviembre de 2022



.....
Nombre Luz Mariela Nina Paura

DNI: 72207750

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Jessica Arapa Pineda..... identificado con DNI: 72133407.....
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Camile Gonzales Arapa del 5° A..... de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 21 de noviembre de 2022


.....

Nombre Jessica Arapa Pineda

DNI: 72133407

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Sumilda Arizapana..... identificado con DNI: 73775365.....
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Yoshimar Ilacma del 5^{to} de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 21/11 de 2022


.....
Nombre Sumilda Arizapana Flores
DNI: 73775365

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: EUAN MONTAÑO CACCA..... identificado con DNI: 44435648
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante AMELIE MONTAÑO QUINTO del 5 años "A" de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 20 de Noviembre de 2022

.....
Nombre

DNI:

JUSTO EUAN MONTAÑO CACCA
44435648.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Elizabeth Soncco Carreon identificado con DNI: 45029913
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Larry Ojeda Soncco del 5º años de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

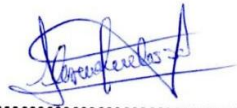
Arequipa 21. Noviembre de 2022


.....
Nombre Elizabeth Soncco Carreon
DNI: 45029913

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Melissa Ulerena Zúñiga..... identificado con DNI: 44931609.....
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Maxwell Somo Ulerena del 5 años..... de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 21 de Noviembre de 2022



.....
Nombre

Melissa Ulerena Zúñiga

DNI: 44931609

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Grover Gonzalo Tipula Gutiérrez identificado con DNI: 46949610
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Dominick Tipula del 5.º A de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022, así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 21 de Noviembre de 2022


.....
Nombre Grover Gonzalo Tipula Gutiérrez
DNI: 46949610

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Rubith de Jesús Pino Mansilla identificado con DNI: 72659177
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Gael Jesús Vega Pino del Saño "A" de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022, así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 20 Noviembre de 2022



.....
Nombre Rubith Pino Mansilla
DNI: 72659177

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: ROSEMARY GRISELDA LUQUE QUINTO Identificado con DNI: 41547541
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante MATHIAS GAEL VILCA LUQUE del 5 años A de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022, así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 20 DE NOVIEMBRE de 2022



.....
Nombre ROSEMARY GRISELDA LUQUE QUINTO

DNI: 41547541

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Kelvin Zuñiga Salcedo..... identificado con DNI: 47547176.....
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Andree Zuñiga Condori..... del 5 años..... de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 21 de noviembre..... de 2022

.....
Nombre Kelvin Zuñiga Salcedo
DNI: 47547176

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Romina Catasi H. identificado con DNI: 43691573
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Romina Supo C. del 5º año A. de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022, así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 21 de Nov. de 2022

R. Supo C.
Romina U. Supo C.

Nombre Romina U. Supo

DNI:

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: SONIA CHACON C. identificado con DNI: (3096) 41700128
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante BENJAMIN CONDORI del 5 AÑOS de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022, así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 21 NOV. de 2022

Sonia Chacon C.

Nombre SONIA CHACON

DNI: 41700128

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Ermelinda Paucar..... identificado con DNI: 47971571
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Shana Condari del 5 años..... de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 20 Noviembre de 2022

Paucar Ermelinda.....

Nombre 47971571

DNI: Ermelinda Paucar

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo: Yenny Marleny A...... identificado con DNI: 40271710...
padre de familia y/o apoderado legal del
estudiante Romina Molina del 5 años de la I.E., otorgo
el consentimiento informado para la participación de mi menor
hijo en el proyecto de investigación denominado STORYTELLING:
Comunicándonos con historias, a realizarse en los meses
noviembre y diciembre de 2022 , así mismo declaro haber sido
informado de los objetivos y actividades contenidas en dicho
proyecto.

Arequipa 21 de Nov. de 2022

Yenny Molina Apaza

Nombre Yenny Apaza

DNI: 40271710

ANEXO 07
PANEL FOTOGRÁFICO

Imagen 1 y 2: Aplicación del pre test en la I.E. I. 4 de Octubre



Imagen 3 y 4: Aplicación del pre test en la I.E. I. 4 de Octubre



Imagen 5 y 6: Aplicación del pre test en la I.E. I. 4 de Octubre



Imagen 7 y 8: Aplicación del pre test en la I.E. I. 4 de Octubre



Imagen 9 y 10: Aplicación del pre test en la I.E. I. 4 de Octubre



Imagen 11: Aplicación del Storytelling en las sesiones de aprendizaje en la I.E.I. 4 de Octubre



Imagen 12 y 13: Aplicación del Storytelling en las sesiones de aprendizaje en la I.E.I. 4 de octubre



Imagen 14 y 15: Aplicación del Storytelling en las sesiones de aprendizaje en la I.E.I. 4 de Octubre



Imagen 16 y 17: Aplicación del Storytelling en las sesiones de aprendizaje en la I.E.I. 4 de
Qoctubre



Imagen 18 y 19: Aplicación del Storytelling en las sesiones de aprendizaje en la I.E.I. 4 de
Qoctubre



Imagen 20 y 21: Aplicación del Storytelling en las sesiones de aprendizaje en la I.E.I. 4 de
Qctubre



Imagen 22 y 23: Aplicación del Storytelling en las sesiones de aprendizaje en la I.E.I. 4 de Octubre



Imagen 24: Aplicación del Storytelling en las sesiones de aprendizaje en la I.E.I. 4 de Octubre en clase virtual

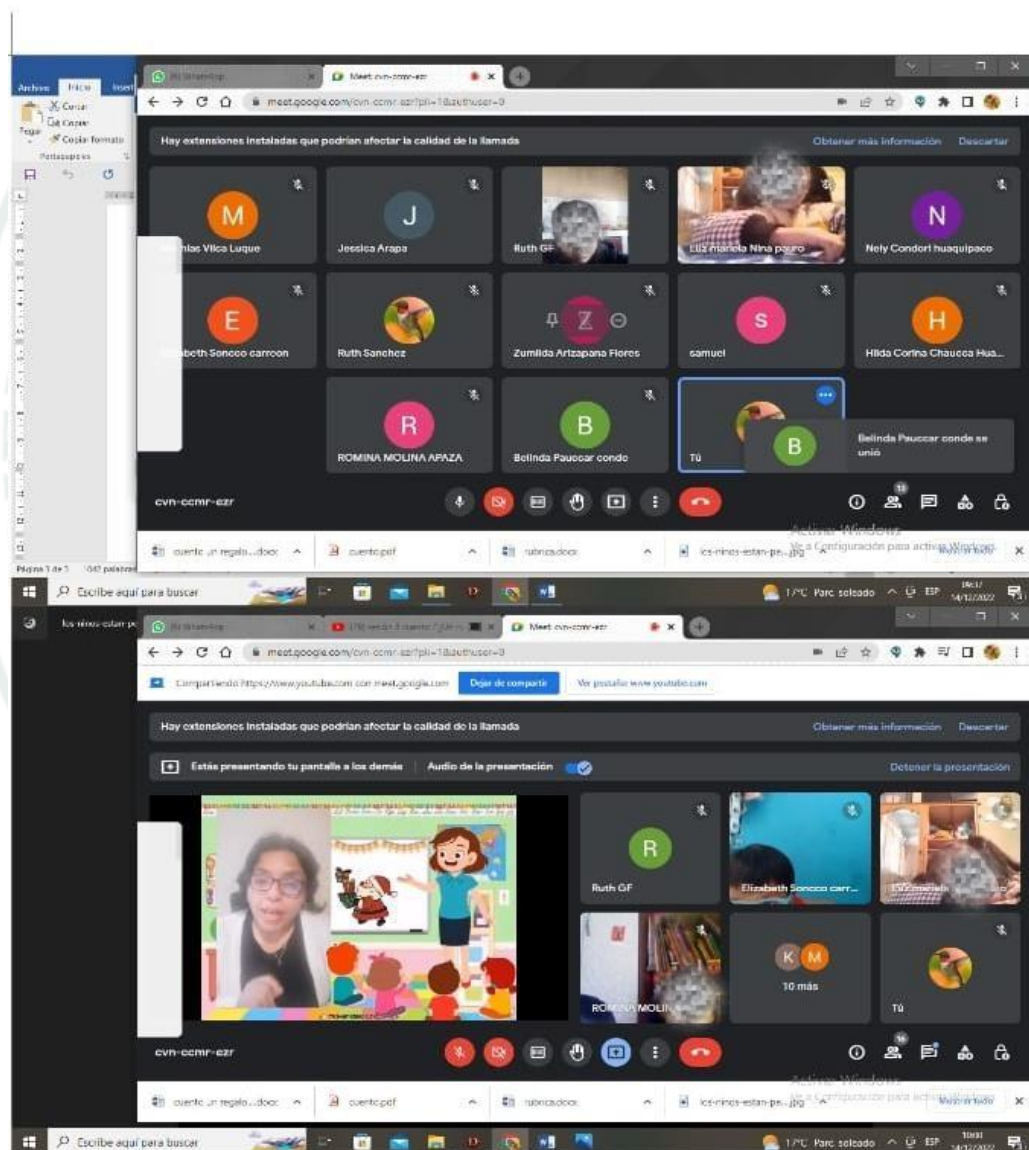
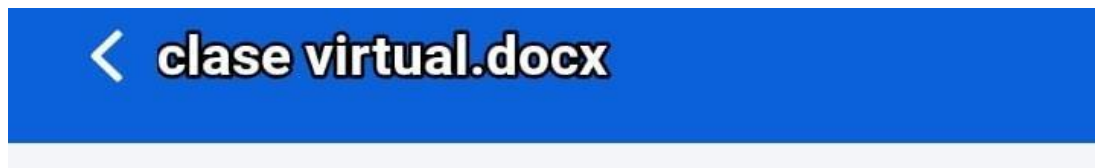


Imagen 25 y 26: Cuento “¿Qué tal elefante?” para la aplicación del pre test



Imagen 27 y 28: Historia “El niño que creía que no tenía nombre” para la sesión N°2

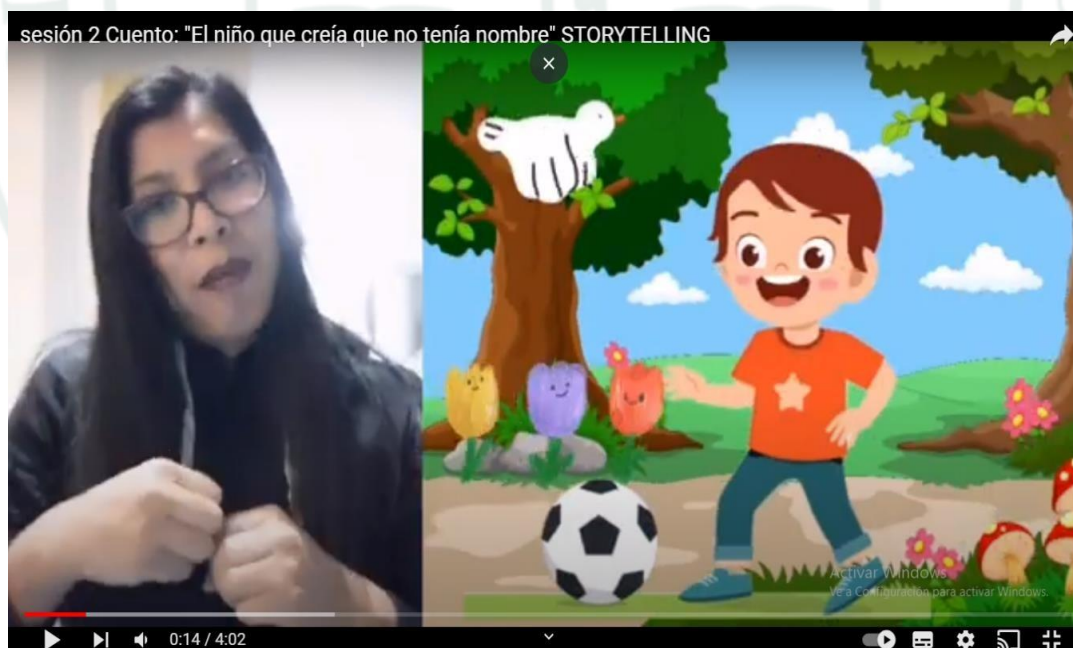


Imagen 29 y 30: Cuento “Un rey sin corona” para la sesión N°3



Imagen 31 y 32: Video “El oso de anteojos” para la sesión N°5

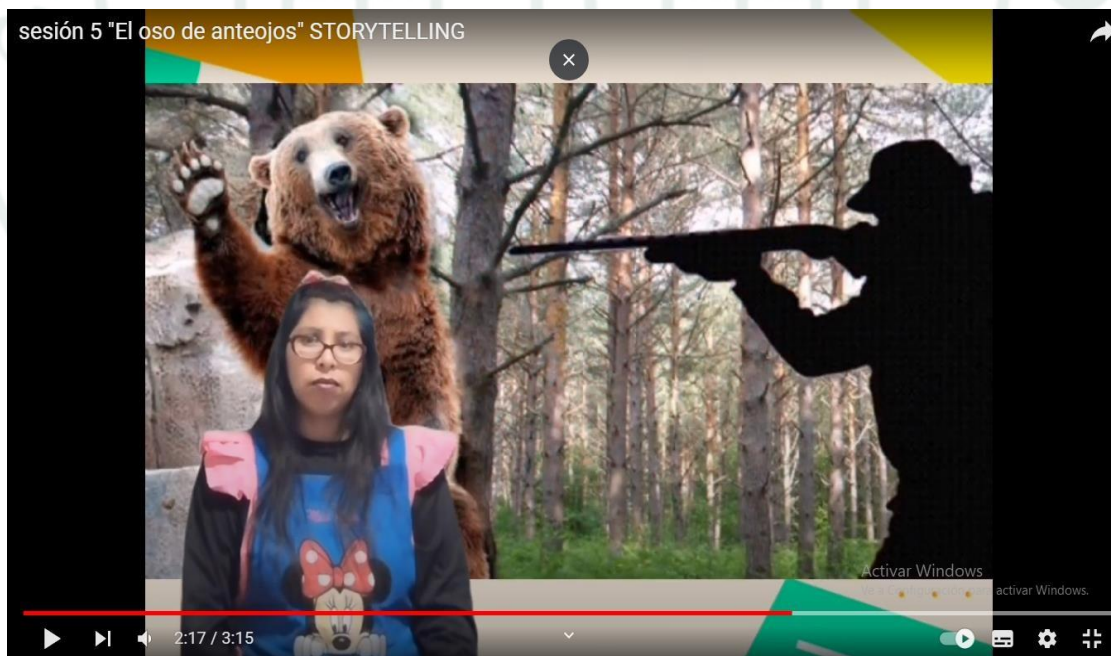
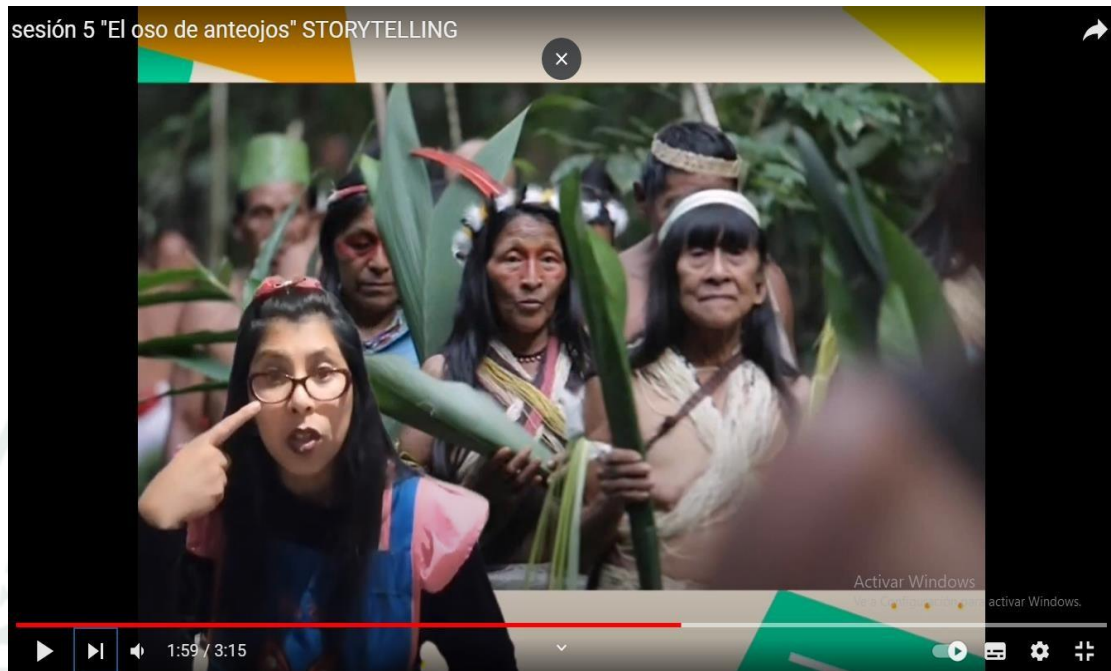


Imagen 33 y 34: Cuento “El reno Rodolfo” para la sesión N°6

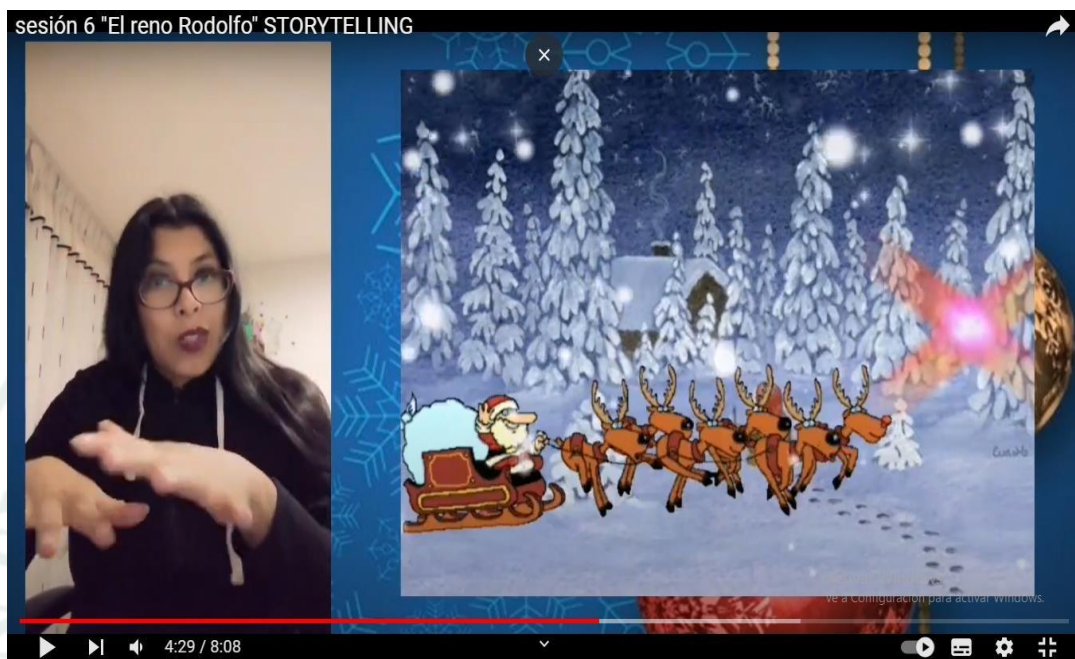


Imagen 35 y 36: Cuento “La estrella fugaz” para la sesión N°7

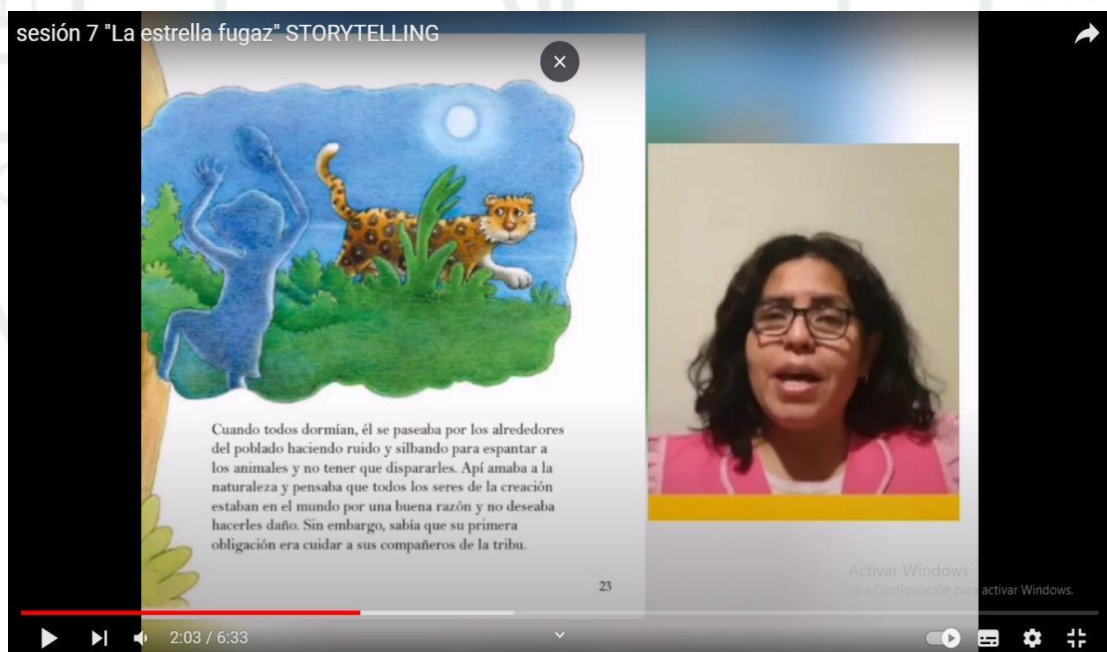


Imagen 37 y 38: Cuento “Un regalo para Martín” para la sesión N°8



Imagen 39 y 40: Historia “El nacimiento de Jesús” para la sesión N°9

