

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**



**Cuentos interactivos empleando recursos tecnológicos para desarrollar la  
comunicación en su lengua materna, niños de 3 años**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**AUTOR**

**Teofila Del Milagro Tullume Chavesta**

**ASESOR**

**Fiorela Anai Fernandez Otoyá**

**<https://orcid.org/0000-0003-0971-335X>**

**Chiclayo, 2025**

**Cuentos interactivos empleando recursos tecnológicos para  
desarrollar la comunicación en su lengua materna, niños de 3 años**

PRESENTADA POR

**Teofila Del Milagro Tullume Chavesta**

A la Escuela de Posgrado de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
para optar el grado académico de

**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

Osmer Agustin Campos Ugaz

PRESIDENTE

Ricardo Chaname Chira  
SECRETARIO

Fiorela Anai Fernandez Otoyá  
VOCAL

## **Dedicatoria**

Este trabajo es dedicado a mis padres, a mi esposo e hijos.

## **Agradecimientos**

Agradezco a mi asesora, por su paciencia y compromiso, a la plana docente de USAT y todo el personal que siempre estuvo atento a resolver las consultas y ofrecer la guía necesaria para llegar a este momento.

# Tesis: Cuentos interactivos empleando recursos tecnológicos para desarrollar la comunicación en su lengua materna, niños 3 años

## INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://tesis.usat.edu.pe">tesis.usat.edu.pe</a> Fuente de Internet	9%
2	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="https://www.omniscens.com">www.omniscens.com</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://publicacionescd.ulead.edu.ec">publicacionescd.ulead.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
5	Huacho Susanivar, Filomeno Gitler. "Intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes del cuarto grado de la institución educativa primaria N°65230 del caserío Nueva Mériba de Curimaná – Ucayali, 2018", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	<1%

## Índice

Resumen.....	6
Abstract .....	7
Introducción .....	8
Revisión de literatura .....	11
Materiales y métodos .....	17
Resultados y discusión .....	22
Conclusiones .....	25
Recomendaciones.....	25
Referencias.....	26
Anexos .....	32

## Resumen

La presente investigación planteó una estrategia innovadora basada en cuentos interactivos mediada por recursos tecnológicos, con el propósito de fortalecer la competencia oral en lengua materna en niños de 3 años. El estudio, de enfoque cuantitativo y diseño descriptivo con propuesta, se aplicó en una institución educativa pública de Chiclayo, utilizando una ficha de observación validada y confiable. Los resultados evidenciaron que un 58% de los niños evaluados no alcanzó el nivel esperado de comunicación oral, lo que justificó la creación de una propuesta pedagógica centrada en la narración digital, el juego simbólico y la interacción activa. La estrategia integra herramientas TIC, principios del constructivismo y el modelo TPACK para propiciar experiencias lúdicas, motivadoras y pertinentes al contexto infantil. Los cuentos seleccionados fueron diseñados para estimular el vocabulario, la comprensión auditiva y la expresión oral, respetando los ritmos de aprendizaje. Se concluye que esta propuesta no solo mejora significativamente la competencia comunicativa, sino que también fomenta el desarrollo integral de los estudiantes, abriendo nuevas posibilidades metodológicas en la educación inicial contemporánea.

**Palabras clave:** Tecnología, lectura, comprensión, estrategias educativas

### **Abstract**

This research proposed an innovative strategy based on interactive stories mediated by technological resources, with the purpose of strengthening oral competence in their native language in 3-year-old children. The study, with a quantitative approach and descriptive design with a proposal, was applied in a public educational institution in Chiclayo, using a validated and reliable observation form. The results showed that 59% of the children evaluated did not reach the expected level of oral communication, which justified the creation of a pedagogical proposal focused on digital storytelling, symbolic play, and active interaction. The strategy integrates ICT tools, constructivist principles, and the TPACK model to promote playful, motivating experiences relevant to the children's context. The selected stories were designed to stimulate vocabulary, listening comprehension, and oral expression, respecting the learning rhythms. It is concluded that this proposal not only significantly improves communicative competence but also fosters the comprehensive development of students, opening up new methodological possibilities in contemporary early childhood education.

**Keywords:** Technology, reading, comprehension, educational strategies

## Introducción

La competencia comunicativa desde la infancia se considera como un pilar fundamental, pues garantiza la interacción con los demás y permite que se promuevan aprendizajes colaborativos e interaprendizaje. Asimismo, los estudiantes como seres sociales manifiestan una necesidad natural de expresar pensamientos, emociones, preocupaciones, dudas, etc. Ante lo mencionado, esta habilidad, ayuda a expresar y explicar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones; conociendo de este modo algunas características como edad y desarrollo de habilidades comunicativas, lo cual también ayuda a identificar problemas. Sin embargo, los déficits operativos en la comunicación de preescolares, suelen convertirse en la causa de variados efectos negativos de la personalidad, lo que impacta directamente en las posibilidades de un desarrollo pleno e integral (Belmonte, 2022).

En esta lógica, las reflexiones en el contexto educativo actual, producto de la pandemia por el COVID 19, ensalzan la mejora de la enseñanza en el país como uno de los significantes retos tanto para el estado y maestros, al establecer estándares de calidad en cada uno de los niveles de estudio. No obstante, algunos de esos otros no son logrados por distintas causas como el aspecto económico, contextos, instrumentos, docentes capacitados, aplicación de estrategias y el empleo de metodologías innovadoras, etc.

A nivel mundial, la competencia comunicativa presenta múltiples dificultades para ser desarrollada de manera eficaz en edades tempranas (Guaranda & Samada, 2023). Así, muchos niños no reciben por parte de sus centros educativos una estimulación adecuada en aspectos lingüísticos lo que se trasluce en la manera de expresarse, comprender información y relacionarse con su medio ambiente y sociedad (Guaranda & Samada, 2023). De la misma manera, el contexto sociocultural, la falta de inclusión educativa, el complicado acceso a los centros educativos y la escasa interacción verbal en el hogar inciden directamente en esta problemática (López & Lescay, 2023). En definitiva, queda demostrado que las dificultades en la comunicación son tan evidentes en los estudiantes que se van desarrollando como personas sociales y profesionales.

Asimismo, estudios realizados en países como México, Colombia y Argentina muestran brechas importantes en la mejora del lenguaje en menores de 3 a 5 años. Estas limitaciones son la falta de integración de estrategias pedagógicas, desconocimiento de herramientas tecnológicas y falta de interés de los padres de familia por el rendimiento académico de sus menores hijos (Castillo-Valdés et al., 2023; Ribeiro-Velázquez & Teberosky); aspectos cruciales que impactan negativamente en la consolidación de habilidades comunicativas en lengua

materna. A nivel nacional, el Ministerio de Educación (MINEDU) especifica que una gran cantidad de niños menores de 5 años no alcanzan niveles sobresalientes en habilidades de comunicación. Asimismo, Según la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) y reportes de la Dirección General de Educación Básica Regular (DIGEIBIR) muchos estudiantes inician su nivel primario estipulando una comunicación oral deficiente, especialmente en zonas rurales o urbano-marginales (Delgado et al., 2023). En consecuencia, dicha problemática se va acrecentando conforme los niños van avanzado en su educación primaria llegando a consolidarse como una realidad preocupante en el nivel secundario y universitario.

En el contexto regional, diversos estudios afirman que los maestros no conocen las aplicaciones digitales contextualizadas para que se propicie un entorno educativo donde los niños puedan mejorar sus habilidades comunicativas (Ortiz et al., 2020). De la misma manera, otros carecen de competencias digitales para incentivar una práctica educativa mediada por tecnología (Yerba et al., 2023). Asimismo, las aulas de clase no son las apropiadas para despertar la motivación, aprendizaje y fomento de competencias fundamentales. Paralelamente, los materiales con los que se trabaja no se ajustan a la realidad y necesidades pertinentes (Rivadeneira et al., 2024). Finalmente, en la Institución Educativa Inicial 174 Florecer se observó que los niños manifiestan un desarrollo limitado de expresión, pues se evidenció un escaso uso del lenguaje para expresar necesidades, sentimientos o ideas. Asimismo, limitaciones para estructurar frases o participar en diálogos breves en contextos educativos.

A partir de las generalidades precisadas, se puede afirmar que las metodologías empleadas en el nivel inicial son trascendentales para implantar en los menores el placer por las actividades cognitivas, la interacción social, la generación o reforzamiento de hábitos saludables. Al respecto, el reto que enfrenta el personal docente en la actualidad es tomar en consideración las herramientas didácticas digitales que se enmarcan en el contexto educativo, integrándolas en el proceso de aprendizaje del educando, por un lado, y, por otro lado, despertar el interés por aprender, realizar una clase exitosa y lograr los objetivos que el docente se ha propuesto de una manera activa y de una manera diferente (Martínez, 2021; RendónGalvis & Jarvio-Fernández, 2020).

Ante lo estipulado, se plantea la pregunta de investigación, ¿cómo mejorar el desarrollo de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, en estudiantes de 3 años? En paralelo se especifican los problemas específicos: ¿En qué estado se encuentra la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, en estudiantes de 3 años? y ¿Cómo diseñar la propuesta de cuentos digitales para mejorar la competencia referida? Asimismo, en coherencia con lo mencionado se planteó como objetivo general diseñar una propuesta de cuentos

interactivos empleando recursos tecnológicos para mejorar la competencia comunicativa en estudiantes de 3 años. De la misma manera, los específicos: Medir el nivel actual de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años y establecer las características de los cuentos digitales con el propósito de desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.

Desde esta perspectiva el presente informe de tesis se justifica en la lógica de los pilares fundamentales de toda investigación propuestos por Hernández, Fernández y Baptista (2014). En primer lugar, la conveniencia se enmarca en la indispensable idea de fomentar y mejorar la competencia comunicativa en niños de tres años, pues esta se configura como un pilar fundamental en la educación temprana debido que facilita el desarrollo emotivo, personal, social y mental. En segundo lugar, el aspecto práctico se manifiesta en el uso de herramientas digitales para fomentar la competencia comunicativa. Esta estrategia se consolida como facilitadora del aprendizaje activo, estimula el lenguaje y favorece un entorno lúdico que promueve la interacción verbal. En tercer lugar, el criterio científico, el presente trabajo es novedoso y actual debido que utiliza herramienta tecnológicos para propiciar un ambiente de aprendizaje actual, lúdico y motivador. En último lugar, manifiesta una utilidad metodológica ya que ofrece una propuesta precisa, con criterios bien establecidos y contextualizada que puede ser implementada por docentes en aulas de educación inicial. En consecuencia, es conveniente que se planteen estrategias innovadoras que abren paso al desarrollo de su capacidad oral. En este sentido, el presente estudio busca facilitar la interacción entre los mismos creando un clima armonioso, en la que logran obtener experiencias significativas propias enriqueciendo su lenguaje según su entorno.

## **Revisión de literatura**

### **Antecedentes**

En este aspectos, se han considerado los siguientes estudios previos:

Vélez (2025) realizó un estudio científico con la finalidad de evaluar el impacto que manifiesta un modelo de aprendizaje basado en estrategias colaborativas utilizando tecnología para despertar y mejorar competencias comunicativas. Se empleó una metodología mixta con un diseño cuasiexperimental aplicando pruebas y pospruebas y entrevistas a docentes y estudiantes. En semejanza con los resultados del postest se logró identificar mejorías en la comprensión, argumentación y creatividad textual por parte de los docentes. Asimismo, se recomendó que se apliquen nuevas estrategias para incentivar la participación activa en las aulas de clase no dejando de lado el aspecto de las TIC como constructo motivacional. De la misma manera, se evidenció la existencia de dificultades en el manejo de aplicaciones TIC por parte de los docentes aspecto crucial que dificulta el aprovechamiento en la enseñanza. En síntesis, la implementación de entornos virtuales y dinámicas colaborativas resulta una estrategia pedagógica innovadora y eficaz para fortalecer competencias comunicativas en los primeros años educativos de los estudiantes.

Rodríguez et al. (2025) llevaron a cabo una investigación con la finalidad de fortalecer la articulación empleando herramientas tecnológicas en niños de Educación Básica Regular. A través de un enfoque cualitativo mediante entrevistas semiestructuradas y observaciones en el aula se detectaron los principales hallazgos. En cuanto a los resultados se logró detectar que el uso de herramientas digitales, específicamente aplicativos interactivos no solo motivan a los estudiantes en el proceso educativo sino también permiten a los maestros llevar a cabo la enseñanza acorde a las necesidades de los niños. De la misma manera, se detectó que los padres y maestros coinciden en que las herramientas digitales favorecen el aprendizaje del lenguaje en la infancia permitiendo a los niños comunicarse de manera eficaz en sus próximos años. En definitiva, la integración de la tecnología en el contexto educativo permite que se obtengan mejoras significativas en la comunicación de los estudiantes desde los primeros años educativos.

Hidalgo et al. (2024) realizaron una investigación en estudiantes de 3 a 4 años con el sentido de demostrar el impacto que ofrecen los recursos tecnológicos en el desarrollo psíquico, emocional y comunicativo de los niños. Metodológicamente, se siguió una línea cuantitativa donde además de aplicarse cuestionarios se adaptaron pruebas de las Mullen Scales of Early Learning con la finalidad que se evalúen aspectos motivacionales. Como resultados se obtuvo que luego del empleo de innovaciones tecnológicas en el proceso de enseñanza los estudiantes

manifestaron un rendimiento mayor al promedio en habilidades visuales, lingüísticas y motoras; asimismo, demostraron avances impactantes en el reconocimiento de emociones y la interacción social. En conclusión, toda práctica educativa mediada por TIC siempre impactará significativamente en el aspectos emocional y comunicativo.

Parra y Sagñay (2024) realizaron una investigación con el propósito de diseñar y aplicar estrategias narrativas mediadas por tecnología para mejorar la comunicación en niños de preescolar. Para que se cumpla con el objetivo se utilizó un estudio cuantitativo y un diseño básico propositivo. Asimismo, para la toma de datos se empleó una ficha de observación válida y confiable. En cuanto a los resultados se logró medir el nivel de comunicación y las mejoras significativas que presentaba la muestra seleccionada en el pre y pos test. De la misma manera, se demostró que las estrategias narrativas implementadas por las TIC mejoran la comunicación, la creatividad, la imaginación y la criticidad aspectos fundamental para el desarrollo de los docentes. En esta misma línea, se recomienda que los maestros sean capacitados en el uso y aplicación de las TIC para mediar el aprendizaje de los estudiantes sobre todo en su crecimiento infantil. En síntesis, todo aprendizaje mediado por lo digital manifiesta un impacto trascendental en el rendimiento académico de los discentes.

García et al. (2023) realizaron un estudio científico con el fin de evaluar los beneficios del uso de videos con cuentos tradicionales mediados e integrados a las TIC en el desarrollo de la comunicación en niños. Con una muestra de 13 estudiantes, bajo los lineamientos de un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental basado en pre y pospruebas. Obtuvieron como resultados la utilización de cuentos empleando la mediación tecnológica mejora significativamente las habilidades comunicativas. Asimismo, se identificó que los bajos niveles de comprensión repercuten en el rendimiento académico. Bajo esta lógica, se hace indispensable la implementación de innovaciones pedagógicas que incluyen la colaboración entre los tres pilares fundamentales, familia, institución y sociedad. En definitiva, se debe potenciar la aplicación tecnológica para que se obtengan mejoras significativas en la comunicación.

Arteaga (2023) ejecutaron un estudio con el objetivo de estimar el impacto del uso de recursos tecnológicos en la mejora de habilidades comunicativas. Mediante un enfoque cuantitativo, experimental y un nivel explicativo con una muestra de más de 15 estudiantes separados en grupos de control y experimental. En relación con los resultados, se demuestra que más del 60% de estudiantes mejoran significativamente en fluidez, coherencia comunicativa y persuasión a través de la integración de recursos tecnológicos interactivos. En consecuencia, el empleo de estrategias comunicativas apoyadas en recursos audiovisuales, como software interactivo, audios y videos mejoran las competencias comunicativas como la

comprensión y comunicación. De la misma manera, garantizan un aprendizaje significativo en las distintas competencias académicas.

Farfán (2023) elaboró una tesis con la finalidad de promover la habilidad lingüística en menores de cinco años mediante una estrategia innovadora basada en la narración digital de cuentos. Bajo los lineamientos de un enfoque cuantitativo y tipo básica–propositiva, empleó como instrumento la Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R), la cual facilitó evaluar tres dimensiones básicas del lenguaje: forma, contenido y uso. Para analizar los resultados se trabajó con 21 niños de nivel inicial quienes más del 40 % evidenciaron dificultades para comunicarse debido a las estrategias tradicionales utilizadas por los docentes. Como conclusiones, se precisa que es urgente incorporar metodologías motivadoras e interactivas, como el Storytelling Digital, que favorezcan el desarrollo del lenguaje oral, el aprendizaje de nuevo vocabulario y el fortalecimiento de habilidades comunicativas clave en la etapa preescolar. En consecuencia, la lectura promovida e integrada por TIC manifiesta un impacto significativo en lo estudiantes, pues mejora su habilidad comunicativa.

Larios (2020) realizó un Programa Didáctico de cuentos peruanos que busca mejorar la expresión oral para que los niños y las niñas tengan un comportamiento de participación activa, que emitan, con claridad, fluidez y coherencia sus propios mensajes, que sean partícipes de escuchar a las demás personas que les rodean, que sean respetuosos de sus ideas y de las reglas de participación establecidas, para que no tengan dificultades de relación en la emisión de sus propias ideas, de sus sentimientos y de sus necesidades, favoreciendo así la mejora de la comunicación. Los resultados demuestran la eficacia de la aplicación del programa didáctico de cuentos peruanos el cual mejora la expresión oral de los niños de 5 años, ya que los resultados obtenidos reflejan que su comportamiento es superior al finalizar la aplicación del mismo, mejorando sus habilidades. Entendiendo que de más de la mitad de los niños a los que se les ha podido aplicar el programa, ellos pueden desarrollar la expresión oral con mayor facilidad.

### **Bases teóricas**

Con el fin que se proponga un sustento teórico que facilite comprender las variables, y a su vez que se utilice de sostén para la interpretación y discusión de resultados, se plantean algunos referentes, conceptos y teorías:

Definición conceptual de variables

Cuentos interactivos empleando recursos tecnológicos

Narrativas digitales cuyo principal objetivo es la real participación del lector por medio de soportes tecnológicos como son tablets, ordenadores portátiles, aplicaciones o pizarras digitales (Vargas, 2021). Integran elementos multimedia —imágenes dentro de las narraciones, sonido,

voces, música y actividades interactivas— que enriquecen la experiencia de leer y alimentan, especialmente en la infancia, el desarrollo cognitivo y lingüístico. A diferencia de los cuentos tradicionales, permiten que el niño tome decisiones, permita que exploren alternativas narrativas o respondan a estímulos visuales o auditivos que refuercen la comprensión y el uso de la lengua (Barcos-Arias & Santos-Jara, 2022). A través de la adopción de recursos tecnológicos, se convierten en recursos pedagógicos que promueven el aprendizaje autónomo, la creatividad y el desarrollo de la expresión oral.

#### Competencia comunicativa

Los menores son capaces de expresar ideas, emociones, necesidades y pensamientos de forma clara, coherente y adecuada al contexto que rodea la comunicación (Huaman et al., 2023). Esta competencia no solo se refiere a un uso correcto del lenguaje, sino también a la comprensión de los mensajes de los demás, al escuchar activamente, al uso de los gestos o la adecuada adecuación del discurso según el interlocutor (Ircañaupa & Murillo, 2024). Desde edades tempranas, es relevante el desarrollo de esta competencia para el desarrollo de la socialización, del aprendizaje, la construcción de los vínculos afectivos, la habilidad comunicativa se desarrolla gradualmente por la relación que se establece con los adultos y con los pares, en espacios donde el lenguaje es estimulado a partir del juego, la narración, el diálogo o actividades cotidianas relevantes.

#### Teoría Sociocultural del desarrollo en la educación

Para este sustento teórico la adquisición de conocimientos y el desarrollo humano son procesos profundamente influenciados por el contexto social y cultural en el que todo ser humano se desarrolla (Paz, et al., 2023). A diferencia de enfoques que tienen como pilar básico la maduración biológica, Vygotsky realiza un postulado en el que el desarrollo cognitivo se da como consecuencia de una interacción con las personas que padecen a su círculo social, pero que presentan cierto grado de educación y maduración. Un postulado básico de la presente teoría se resume en la *Zona de Desarrollo Próximo* conceptualizada como la separación entre lo que los niños pueden llevar a cabo por sí solos y lo que puede ejecutar siendo acompañado con un docente. En este sentido, mediante el acompañamiento, la capacidad del lenguaje se transforma en la principal herramienta de mediación, ya que permite la transmisión de saberes, normas, valores y estructuras de pensamiento (Pérez, 2022).

En consecuencia, el lenguaje no solo es un puente que facilita la expresión de emociones, pensamientos y sentimientos, sino también un instrumento para construirlos. Desde esta perspectiva, en la infancia, el juego, las conversaciones y la relación con otros individuos son caminos esenciales para la construcción y aplicación del conocimiento (Urrea-Polo, 2022). De

este modo, el desarrollo de la competencia comunicativa se potencia gracias a los espacios compartidos con otras personas donde se produce una participación activa en la búsqueda de nuevos conocimientos. En síntesis, el acompañamiento docente, el contexto en el que se desarrollan los niños y los materiales y estrategias que se utilizan para despertar el conocimiento son pilares fundamentales para que se potencie la capacidad lingüística de todo ser humano.

#### Constructivismo educativo

Tiene como pilar fundamental el postulado que la construcción de los saberes no son una copia pasiva de la realidad, sino una formación activa que el individuo realiza a lo largo de su desarrollo (Miranda-Núñez, 2022). Para Piaget, todos los niños interactúan con su entorno de manera activa formulando hipótesis, experimentando nuevas situaciones de aprendizaje, se equivocan y mejoran de manera continua (Zambrano et al., 2022). Este proceso de construcción cognitiva ocurre en etapas secuenciales, que se relacionan con el nivel de madurez del sistema nervioso y con la experiencia progresiva con el medio.

Desde esta teoría se ha propuesto la etapa sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales (Parra-Rocha et al., 2022). Cada una se caracteriza por formas particulares de pensamiento y por estructuras cognitivas que el niño va asimilando mediante dos conceptos básicos: la asimilación y la acomodación. El primero, implica la integración de la información nueva con los conocimientos previos. El segundo, supone modificar esos esquemas para adaptarse a situaciones nuevas. En consecuencia, la interacción entre ambos procesos genera un estado de equilibrio dinámico que facilita a todos los niños mejorar su competencia comunicativa.

Asimismo, desde esta teoría se considera al error como un proceso complejo no de equivocación, sino como un proceso dinámico que permite que se detecten falencias y se promuevan nuevos conocimientos (Mota et al., 2025). Además, se destaca la importancia de la acción y la manipulación concreta en los primeros años, afirmando la idea que el pensamiento surge de la actividad. Si se resume lo estipulado, se concreta que el aprendizaje genuino ocurre cuando el niño tiene la oportunidad de explorar, descubrir y reflexionar en función de su propio ritmo de desarrollo, con un entorno que lo desafíe y le brinde apoyo sin imponer respuestas.

#### Modelo TPACK para potenciar la educación

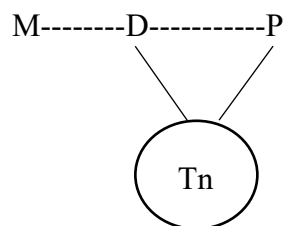
Modelo educativo actual que plantea y facilita la integración de la tecnología en el campo educativo (Mucha et al., 2023; Delgado, 2024). Para ello, sostiene que la enseñanza eficaz con herramientas TIC requiere la integración coherente de tres tipos de conocimiento: lo que se va a enseñar, de qué manera se hará llegar los conocimientos a los estudiantes y las herramientas

tecnológicas disponibles y actuales que permitan la construcción de nuevos saberes de manera atractivo y motivada. Asimismo, el presente modelo supone que no basta con dominar la tecnología por separado, sino que es necesario comprender cómo se articula con los métodos de enseñanza y con el contenido curricular (Hernández et al., 2024; Rodríguez & Acurio, 2024). De esta manera, los maestros se transforman en constructores, guías y acompañantes de experiencias de aprendizaje significativas, donde la tecnología no es un fin, sino un medio que potencia la comprensión, la creatividad y la participación activa de los estudiantes en la mejora de las competencias educativas.

## Materiales y métodos

Se debe explicar cómo se realizó el trabajo de investigación. Debe ser en pasado. En función de los requerimientos de cada disciplina del conocimiento, debe incluir: clase y nivel de investigación, población, estrategias de muestreo, muestra, criterios para determinar la muestra, definición de variables, mención de instrumentos aplicados, procedimientos, estrategia de análisis de datos, aspectos éticos, etc. En esta parte se pueden incluir matrices de consistencia, tablas de operacionalización de variables, o cualquier otro ítem que resulte ser necesario de acuerdo a lo metodológicamente requerido por la disciplina del conocimiento.

Para dar respuesta a los objetivos planteados se seleccionó un estudio a nivel básico con propuesta, respaldado en el paradigma positivista y con enfoque cuantitativo según (Hernández Sampieri y Mendoza, 2018). En tal razón, se recogieron datos diagnósticos, los mismos que sirvieron para diseñar la propuesta de intervención con carácter proyectivo. En este caso el diseño se plasma en la esquematización siguiente, de acuerdo con el planteamiento de Estela (2000):



Donde

M: Estudiantes (estudiantes de 3 años)

D: Aplicación del instrumento que permite diagnosticar.

P: Propuesta (Cuentos interactivos con recursos tecnológicos).

Tn: Fundamento teórico

En cuanto a la población de la muestra esta estuvo compuesta por la sección (B) de estudiantes de tres años de educación inicial; pertenecientes a ambos sexos. Las principales características de la población; en la investigación elegida por método no probabilístico de carácter intencionado como lo señala Sánchez et al. (2020) se exponen a continuación:

**Figura 1**

*Distribución según el sexo de los estudiantes que participaron en la investigación*

Sexo	N	Porcentaje
Mujer	12	41%
Hombre	17	59%
Total	29	100%

Los resultados muestran una distribución uniforme en un determinado aspecto en relación al sexo de los participantes. Lo que asegura la validez, fiabilidad y validez para el proceso de la información para emitir interpretaciones y conclusiones.

Para la recolección de datos se empleó una ficha de observación elaborada con el propósito de evaluar la competencia comunicativa durante actividades narrativas. En cuanto a los aspectos formales esta presenta datos informativos del estudiante y utiliza una escala del 0 al 3 para valorar conductas observables como la atención, participación activa, expresión de ideas, uso de vocabulario, claridad en el habla e interacción con el docente y compañeros. De la misma manera, en cuanto a su diseño esta permite que se identifiquen observaciones cualitativas sobre el nivel de oralidad.

Los procedimientos de la investigación se establecieron de acuerdo con los lineamientos de Bernal (2016). En primer lugar, se inició con la respectiva coordinación con el director de la institución para la realización del estudio, lo cual permitió una planificación conjunta con directivos y docentes. Seguidamente, se elaboró un instrumento de investigación que cumpla con los rigurosos procesos de validez y confiabilidad. Asimismo, luego de seleccionar la muestra, se aplicó un pretest para afinar detalles. Por último, los datos recabados fueron organizados, interpretados y presentados en tablas, garantizando así una investigación clara, sistemática y transparente en todas sus etapas.

Para el procesamiento de los datos recolectados se siguieron metodologías y procesos adecuados para la obtención de resultados verdaderos, por ello, se tuvo en cuenta los pilares que debe seguir todo investigador al momento del procesamiento tales como herramientas TIC de actualidad y directrices de metodología de investigación establecidas por (Sampieri2018). En este sentido, se utilizó Excel como medio principal debido que brinda varios aspectos muy importantes que fueron indispensables para el presente estudio, sobre todo para a discusión de resultados.

De igual forma, hay que señalar que se tuvieron en cuenta algunas consideraciones éticas como una premisa en la parte inicial del pretest a efectos de realizar la información del asentimiento informado de los progenitores de los participantes. Dicha autorización voluntaria reguló tanto la participación como la divulgación de los resultados; considerándose también el anonimato y el uso de un código para los examinados. En lo que respecta a las datas, estas fueron tratadas de manera fiel con respecto a la realidad con la que fueron recogidas.

**Figura 2**  
Matriz de consistencia

<i>Formulación del problema</i>	<i>Objetivos</i>	<i>Hipótesis</i>	<i>Variables y dimensiones</i>
<p><i>¿Cómo mejorar la competencia se comunica en su lengua materna, en estudiantes de 3 años?</i></p> <p><i>Tipo de Investigación - diseño Investigación básica, de paradigma positivista con enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva, con propuesta.</i></p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Diseñar una propuesta de cuentos interactivos empleando recursos tecnológicos para mejorar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna, en estudiantes de 3 años.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Medir el nivel actual de la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en niños de 3 años.</li> <li>• Establecer las características de los cuentos digitales con el propósito de desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna.</li> </ul>	<p>El uso de cuentos interactivos con recursos tecnológicos permite potenciar la competencia se comunica en su lengua materna en niños de 3 años.</p>	<p><b>Variables:</b></p> <p><b>VI:</b> Cuentos interactivos con recursos tecnológicos</p> <p><b>VD:</b> Comunicación en lengua materna</p> <p><b>Dimensiones:</b> -Saberes previos. -Anclaje. -Transferencia del conocimiento. -Diseño del programa.</p>
	<b>Población, muestra y muestreo</b>		<b>Técnicas e instrumentos</b>
	<p><b>Población:</b> En el contexto del estudio realizado, se ha considerado como parte de la población 29 estudiantes de tres años de educación inicial de una institución educativa pública de la ciudad de Chiclayo.</p> <p><b>Muestra:</b> 29 participantes que fueron observados con el uso del instrumento de investigación.</p> <p><b>Muestreo:</b> no probabilístico.</p>	<p><b>Técnica:</b> de campo (observación)</p> <p><b>Instrumento:</b> Ficha de observación</p>	

**Figura 3***Operativización de la variable*

<i>Variable dependiente</i>	<i>Dimensiones</i>	<i>Indicadores</i>	<i>Instrumento</i>	<i>Escala</i>	<i>Rango</i>
<i>Comunicación en lengua materna</i>	Saberes previos.	El niño (a) está atento y pone interés durante la narración del cuento.	Ficha de observación	Sobresaliente Notable Suficiente Insuficiente No logrado	18 – 20 16 - 17 14 - 15 11 - 13 0 - 10
	Anclaje.	Participa activamente en el cuento, realiza descripciones detalladas.			
	Transferencia del conocimiento.	Relata el cuento con sus propias palabras, nombrando características específicas. Menciona qué parte del cuento le agrada más, se expresa con claridad. Comenta con sus compañeros sobre el cuento escuchado, y menciona a que personaje le gustaría imitar.			
	Diseño del programa.	Realiza descripciones de los personajes, expresando claramente sus ideas.			
	Saberes previos.	Pregunta por el significado de palabras nuevas que escucho. Genera interacción entre estudiante y el docente Menciona cuál es la parte del cuento que no le fue de su agrado expresando claramente sus ideas.			

## Resultados y discusión

De acuerdo con los objetivos propuestos, la sección hace hincapié en la presentación de los principales resultados obtenidos del estudio, los cuales, igualmente, se discuten en un cuadro de referencia junto a otras investigaciones empíricas y a la teoría científica existente.

### Nivel actual de la competencia comunicativa en niños de 3 años.

**Tabla 1**

*Resultados del diagnóstico.*

Nivel de logro	Puntuación	f	%
No logrado	0-10	5	17%
Insuficiente	11- 13	12	41%
Suficiente	14-15	8	28%
Notable	16-17	3	10%
Sobresaliente	18-20	1	4%
<b>Total</b>		29	100%

La tabla 3 indica que de la población total de estudiantes en evaluación, un porcentaje del 58% de los evaluados no logró demostrar la competencia se comunica en su lengua materna. Por el contrario, el 42% demuestra el logro de la competencia. Esto quiere decir que es necesario trabajar con los alumnos y alumnas para que vayan superando las deficiencias.

Por un lado, esta investigación ha evidenciado que un porcentaje considerable de los niños y niñas de tres años no logran demostrar el desarrollo suficiente de la competencia comunicativa en su lengua materna. En este mismo sentido, el Ministerio de Educación [MINEDU] (2019), en las evaluaciones nacionales de logro de aprendizaje, determina que más del 81% de los estudiantes evaluados de la región Lambayeque se encuentran en niveles de logro previos al inicio, en inicio y en proceso, quieren decir que necesitan todavía para lograr los aprendizajes planificados para alcanzar cada uno de los aprendizajes en cada una de las etapas o niveles de aprendizaje.

De la misma manera Vélez (2025) identificó que más del 30 % de niños del nivel inicial presentan limitaciones para expresar ideas de forma lógica debido a las estrategias tradicionales empleadas por los maestros. En este mismo contexto, Parra y Sagñay (2024) demostraron que los docentes no emplean experiencias significativas de aprendizaje para fomentar la oralidad, lo que se trasluce en una fluidez limitada y un uso restringido del vocabulario. Asimismo, Hidalgo et al. (2024) revelaron que en las aulas de clase de los niños no se promueven las

interacciones verbales lo que afecta negativamente la adquisición de competencias orales esenciales. Paralelamente, Guaranda y Samada (2023) concluyeron que cuando los maestros no llevan a cabo actividades definidas que favorezcan la expresión oral, los niños encuentran múltiples deficiencias para desarrollarse lingüísticamente. De igual manera, Castro et al. (2020) precisaron que muchos niños manifiestan poca claridad y coherencia al transmitir ideas, debido a un enfoque de aula centrado en la memorización y no en la producción oral. También, Ribeiro-Velázquez y Teberosky (2023) precisó que la competencia comunicativa en los primeros años no se está desarrollando de manera efectiva debido a la falta de acompañamiento docente. Finalmente, Castillo-Valdés et al. (2023) observaron que las limitaciones en el lenguaje oral también se reflejan en la poca participación de los niños al momento de expresar sus pensamientos, sentimientos y necesidades.

En definitiva, la oralidad en los niños de tres años constituye una problemática que urge una alternativa de solución adecuada; pues los estudios y datos precisados coinciden que las deficiencias de los niños para comunicarse de deben principalmente a tres causas: metodologías desligadas del contexto actual, materiales descontextualizados y escasa estimulación lingüística (Parra & Sagñay, 2024). En este sentido, la evidencia empírica respalda que sin una estimulación adecuada desde edades tempranas, los niños tienden a ingresar a la educación formal con deficiencias que afectan su socialización, su aprendizaje y su desarrollo integral.

### **Características de los cuentos digitales con el propósito de desarrollar la competencia comunicativa**

La presente propuesta se sustenta bajo los lineamientos de la teoría sociocultural de Vygotsky donde se plantea que la constante relación con el contexto sociocultural del niño desarrolla el aspecto cognitivo mediante el lenguaje. Asimismo, la integración de herramientas digitales permite que se fortalezca la Zona de Desarrollo Próximo permitiendo que los niños puedan ejercer sus competencias comunicativas de la mejor manera propiciando en los docentes ser guías y mediadores del aprendizaje. En consecuencia, esta propuesta asume que la mediación tecnológica, bien orientada, permite que los docentes avancen desde lo que pueden hacer por sí solos hacia niveles superiores de comunicación en su lengua materna mediante el juego, la escucha activa y la interacción guiada.

De manera complementaria, el modelo TPACK sostiene esta propuesta al integrar coherentemente el contenido comunicativo, las metodologías activas y las tecnologías educativas. Desde esta perspectiva, se busca que los cuentos interactivos estimulan la participación, favorecen la construcción de significados y generan un entorno lúdico propicio para el desarrollo de la competencia oral. De la misma manera, desde un enfoque

constructivista, se reconoce que los niños aprenden al manipular, explorar y relacionar nuevos conceptos con sus experiencias previas. En suma, el modelo teórico articula conocimientos pedagógicos, tecnológicos y disciplinares, promoviendo una experiencia de aprendizaje significativa, centrada en mejorar el lenguaje en la primera infancia.

En cuanto a la descripción, está consolidada como una estrategia didáctica basada en la narración y exploración de cuentos interactivos clásicos, mediados por herramientas tecnológicas como aplicaciones móviles, presentaciones animadas y videos con actividades integradas. Con respecto a la composición. Se estructura por nueve cuentos seleccionados por su valor formativo y riqueza lingüística: Ricitos de oro, Hansel y Gretel, La ratita presumida, El patito feo, Blanca Nieves, El león y el ratón, El pescador y su mujer, Caperucita Roja y El erizo y el globo. En este sentido, cada sesión combina la narración interactiva con dinámicas orales guiadas por la docente, promoviendo la comprensión auditiva, el uso del vocabulario, la expresión de ideas, y el desarrollo de la competencia comunicativa en la lengua materna, respetando el ritmo y contexto de los niños de tres años.

En lo que respecta a esto, Lema-Dután & Meza-Mora (2021) afirman que el 80% de los estudiantes opinan que el uso de aplicaciones tecnológicas en el aula ayuda a mejorar el aprendizaje y el conocimiento, ayudando igualmente al desarrollo de las habilidades comunicativas, y a la resolución de problemas; así como igualmente un alto porcentaje de los docentes (los cuales piensan que la tecnología sí va dirigida a proporcionar significado al conocimiento. A su vez Granda et al. (2019) determinan que las herramientas TIC para llevar a cabo clases con estudiantes de EBR son muy utilizadas en clase por los profesores para introducir y desarrollar todos los contenidos durante las respectivas sesiones de aprendizaje; en su lugar, el mismo recurso, en parte de los alumnos, es utilizado para realizar tareas y trabajos fuera del aula, pero con la ayuda de los padres.

De la misma manera, Parra y Sagñay (2024) destacaron que las estrategias narrativas mediadas por TIC mejoran la creatividad, la comprensión y la participación verbal. Del mismo modo, Hidalgo et al. (2024) concluyeron que el uso adecuado de recursos tecnológicos genera un impacto positivo en las habilidades comunicativas y socioemocionales de los niños. Por su parte, Arteaga (2023) evidenció que más del 60% de los niños mejoran en fluidez y coherencia oral mediante recursos audiovisuales. Farfán (2023) señaló que el Storytelling digital favorece el desarrollo del lenguaje en edad preescolar, mientras que García et al. (2023) demostraron que los cuentos tradicionales mediáticos fortalecen la comprensión oral. En esa línea, la presente investigación respalda la hipótesis de que los cuentos interactivos no solo motivan y captan la atención, sino que también fortalecen el desarrollo del lenguaje mediante experiencias lúdicas

y significativas. En resumen, queda comprobada la hipótesis planteada: los cuentos interactivos con recursos tecnológicos permiten promover el desarrollo de la competencia comunicativa en los estudiantes de tres años de educación inicial; situación que conlleva que el estudio se siga llevando a cabo en otras áreas y contribuya, de esa manera, a lograr las habilidades que requiere el estudiante peruano.

### **Conclusiones**

El nivel de la competencia comunicativa es insuficiente en niños menores, se constituye entonces en necesidad prioritaria de atención. Es probable que, a causa de los eventos educacionales remotos instaurados durante la época de pandemia, hayan complejizado los procesos en el paso del lenguaje oral debido a la poca o interacción entre pares. De esta manera, se sugiere evaluar en próximas investigaciones los impactos de la enseñanza virtualizada, especialmente en el área de comunicación.

La propuesta de cuentos interactivos con herramientas digitales permitiría intervenir en la problemática paralela a la comunicación en su lengua materna, teniendo un impacto significativo en beneficio de las competencias del currículo, las referidas a comunicación integral con los efectos que implica en los avances en las demás áreas de desempeño.

### **Recomendaciones**

Es necesario diseñar continuar monitoreando a los estudiantes, en especial los que no lograron demostrar el logro esperado. Con la finalidad de garantizar que todos los estudiantes logren los aprendizajes esperados.

Determinar a través de investigaciones interdisciplinarias que factores perjudican o promueven la competencia se comunica en su lengua materna.

## Referencias

- Arteaga, G. J. (2023). *Recursos tecnológicos para mejorar la expresión oral en estudiantes inclusivos de una escuela de Jipijapa Manabí Ecuador 2023*. [Tesis de posgrado]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/134056/Arteaga\\_TGJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/134056/Arteaga_TGJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Barcos-Arias, E. F. & Santos-Jara, E. A. (2022). Uso de recursos educativos digitales para mejorar las competencias pedagógicas en la enseñanza de Historia. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 4-28. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1850>
- Bernal, C. A. (2016). *Metodología de la Investigación* (2 ed). Colombia: Pearson Educación
- Castillo-Valdés, L., Olivera-Hernández, M. M., Fernández-Ortega, A. J., Verde-Fragoso, S. & Lazo-Castillo, Y. (2023). Alteraciones de la comunicación oral más frecuentes en edad pediátrica. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 27(1), [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1561-31942023000100008&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942023000100008&lng=es&tlng=es).
- Castillo-Valdés, L., Olivera-Hernández, M. M., Fernández-Ortega, A. J., Verde-Fragoso, S. & Lazo-Castillo, Y. (2023). Alteraciones de la comunicación oral más frecuentes en edad pediátrica. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 27(1), [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1561-31942023000100008&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942023000100008&lng=es&tlng=es)
- Castro, J. S., Saavedra, M. Z. & León, I. J. (2023). La enseñanza de la oralidad, una nueva mirada en contextos de educación formal y rural. *Enunciación*, 28(2), 270-283. <https://doi.org/10.14483/22486798.20879>

Delgado, H. (2024). *Estrategias tecnodidácticas para mejorar la comprensión de textos en educación superior*. [Tesis de posgrado]. Repositorio institucional de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

[https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/7433/1/TM\\_DelgadoDavilaHeiser.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/7433/1/TM_DelgadoDavilaHeiser.pdf)

Delgado, S., Sigüenza, S. & Cerna, J. (2023). Estrategias comunicativas orales en el aula. Una revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30), 1975-1988. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.643>

Farfan, D. (2023). *Storytelling Digital para potenciar el lenguaje oral en los niños de cinco años* [Tesis de pregrado]. Repositorio institucional de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

[https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/7162/TL\\_FarfanChana meDa niela.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/7162/TL_FarfanChana meDa niela.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

García, N. M., Zela, N. & Velezví, P. (2023). Uso de las TIC en cuentos tradicionales y niveles de logro en la comprensión oral en niños de la zona Lago-Puno. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 23-34.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.494>

Guaranda, J. D. & Samada, Y. (2023). Sistema de actividades para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 27(121), 52-63.

<https://doi.org/10.47460/uct.v27i121.754>

Guaranda, J. D. & Samada, Y. (2023). Sistema de actividades para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 27(121), 52-63.

<https://doi.org/10.47460/uct.v27i121.754>

Hernández, J. S., Olivo, E. & Moreno, R. (2024). Gamificación del modelo TPACK en la enseñanza de programación mediante realidad virtual. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 16(2), 54-65. <https://doi.org/10.32870/ap.v16n2.2548>

- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGRAW-HILL Interamericana Editores.
- Hidalgo, L. A., Bobadilla, M. M., Sterling, J. E. & Paz, G. M. (2024). Impacto de las tic en el desarrollo cognitivo y emocional en un grupo de niños de 3 a 4 años. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 6(2), 327-339.  
<https://doi.org/10.47606/acven/ph0256>
- Huaman, P. V., Loayza, Velasco, J. W. & Huaman, P. V. (2023). Desarrollo de la competencia comunicativa en educación superior. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(31), 2583-2596.  
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.686>
- Ircañaupa, E. C. & Murillo, R. O. (2024). Competencias comunicativas en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 417- 430.  
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.733>
- Larios, L. E. (2020). *Aplicación de un Programa Didáctico de cuentos Peruanos para desarrollar la expresión oral de los niños de cinco años de la I.E.I. N° 10878 “Pedro Pablo Atusparia” José Leonardo Ortiz – Chiclayo 2016*. [Tesis de pregrado]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.  
<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8178>
- López, J. & Lescay, D. M. (2023). Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial. *Varona. Revista Científico Metodológica*, (76),  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1992-82382023000100001&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382023000100001&lng=es&tlng=es).
- Miranda-Núñez, Y. R. (2022). Aprendizaje significativo desde la praxis educativa constructivista. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(13), 72-84.  
<https://doi.org/10.35381/r.k.v7i13.1643>

- Mota, G., Fajardo, J. M. & Alvarado, P. J. (2025). Constructivismo social en el proceso tutorial de atención y acompañamiento a los estudiantes de bachillerato general unificado. *Revista InveCom*, 5(3), e050327. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14213693>
- Mucha, H. C., Guerrero, K. K. & Mendoza, J. (2023). Desarrollo del modelo TPACK en la educación superior. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(31), 2575-2582. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.685>
- Ortiz, D. C., Ruperti, E. M., Cortez, M. E. & Varas, A. C. (2020). Lenguaje y comunicación componentes importantes para el desarrollo del bienestar infantil. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(16), 450-460. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2616-79642020000400008&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642020000400008&lng=es&tlng=es)
- Parra, S. & Sagñay, B. (2024). Desarrollo de estrategias narrativas para estimular competencias orales en los niños. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 28(especial), 108-117. <https://doi.org/10.47460/uct.v28ispecial.777>
- Parra, S. M. & Sagñay, B. E. (2024). Desarrollo de estrategias narrativas para estimular competencias orales en los niños. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 28(especial), 108-117. <https://doi.org/10.47460/uct.v28ispecial.777>
- Parra-Rocha, D. S., Chiluzia-Vásquez, W. P. & Castillo-Conde, D. A. (2022). Inclusión Tecnológica en Época de Pandemia: Una Mirada al Constructivismo como Fundamento Teórico. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 13(2), 16-25. <https://doi.org/10.37843/rted.v13i2.288>
- Paz, A., Lahera, F. & Pérez, V. H. (2023). Teoría sociocultural: potencialidades para motivar la clase de Historia de Cuba en las universidades. *EduSol*, 23(83), 14-27. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-80912023000200014&lng=es&tlng=es.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912023000200014&lng=es&tlng=es)

- Pérez, J. (2022). El Enfoque sociocultural del lenguaje: más allá de lo lingüístico y lo comunicativo. *Enunciación*, 27(2), 186-199. <https://doi.org/10.14483/22486798.19166>
- Ribeiro-Velázquez, S. & Teberosky, A. (2023). Decir palabras al revés: Juego de palabras y adquisición del lenguaje en niñas(os) preescolares brasileños. *Revista mexicana de investigación educativa*, 28(98), 703-728.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662023000300703&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662023000300703&lng=es&tlng=es).
- Ribeiro-Velázquez, S. & Teberosky, A. (2023). Decir palabras al revés: Juego de palabras y adquisición del lenguaje en niñas(os) preescolares brasileños. *Revista mexicana de investigación educativa*, 28(98), 703-728.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662023000300703&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662023000300703&lng=es&tlng=es).
- Rivadeneira, E. M., Reyes, C. C. & León, B. B. (2024). Desarrollo temprano del lenguaje: conexiones significativas entre conciencia fonológica, vocabulario y pronunciación. *Conrado*, 20(96), 139-147.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442024000100139&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442024000100139&lng=es&tlng=es).
- Rodríguez, E., Bautista, L., Chimborazo, E., Cuenca, R. & Requena, L. (2025). Uso de las TIC para mejorar la articulación del lenguaje en niños de educación básica con Dislalias. *Revista Científica Internacional*, 12 (1), 1099 – 1111.  
<https://doi.org/10.69639/arandu.v12i1.664>
- Rodríguez, M. F. & Acurio, S. A. (2021). Modelo TPACK y metodología activa, aplicaciones en el área de matemática. Un enfoque teórico. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 49-64.  
<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n2.2021.394>

- Urrea-Polo, K. (2022). Influencia del Aprendizaje Basado en Proyectos en la Enseñanza Aprendizaje de Historia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(2), 22-28. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i2.310>
- Vargas, K. V. (2021). Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la memorización. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(spe3), 00004. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i.2683>
- Vélez, C. A. (2025). Modelo de mejora en lectoescritura mediante un entorno virtual con juegos colaborativos en escuelas públicas. *Revista InveCom*, 5(2), e502063. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13774413>
- Yerba, D., Tejada, E. E., Amado, J. R. & Quispe, H. (2022). Afectividad docente y expresión oral en estudiantes de educación inicial. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 26(116), 77-83. <https://doi.org/10.47460/uct.v26i116.646>
- Zambrano, M. A., Hernández, A. & Mendoza, K. L. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Conrado*, 18(84), 172-182. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442022000100172&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100172&lng=es&tlng=es).

**Anexos****Anexo 1*****Test para evaluar la competencia se comunica en su lengua materna en niños de 3 años*****I. Datos Informativos**

a. Nombres y apellidos

b. Sexo: Hombre  Mujer 

c. Institución Educativa:

d. Tipo de gestión de la Institución educativa: Pública  Privada **II. Objetivo**

El presente Test tiene como objetivo medir el nivel de la competencia se comunica en su lengua materna en niños de 3 años.

**III. Ficha de Observación**

Criterios	Siempre 3	Casi siempre 2	A veces 1	Nunca 0	Observaciones
El niño (a) está atento y pone interés durante la narración del cuento.					
Participa activamente en el cuento, realiza descripciones detalladas.					
Relata el cuento con sus propias palabras, nombrando					
características específicas.					

Menciona qué parte del cuento le agrada más, se expresa con claridad.					
Comenta con sus compañeros sobre el cuento escuchado, y menciona a que personaje le gustaría imitar.					
Realiza descripciones de los personajes, expresando claramente sus ideas.					
Pregunta por el significado de palabras nuevas que escucho.					
Genera interacción entre estudiante y el docente					
Menciona cuál es la parte del cuento que no le fue de su agrado expresando claramente sus ideas.					

**Anexo 2:****Propuesta académica CUENTOS INTERACTIVOS EMPLEANDO RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA DESARROLLAR LA COMUNICACIÓN EN SU LENGUA MATERNA, NIÑOS DE 3 AÑOS****Taller 1*****Un paseo con Caperucita Roja***

<b>Área:</b>	<b>Comunicación</b>
<b>Edad:</b>	3 años
<b>Duración:</b>	30 minutos
<b>Competencia:</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>Capacidades:</b>	Comprende y produce mensajes orales
<b>Indicador:</b>	Escucha y comprende un cuento breve; utiliza frases simples para expresar ideas, personajes u objetos del cuento.
<b>Propósito de la sesión:</b>	Que los niños y niñas comprendan el contenido básico del cuento <i>Caperucita Roja</i> , identifiquen personajes principales, y expresen oralmente frases simples asociadas al relato, promoviendo la escucha atenta, el reconocimiento de emociones y la expresión verbal.
<b>Herramientas TIC:</b>	Laptop o tablet Parlantes  Proyector (si es posible)  Video interactivo del cuento <i>Caperucita Roja</i> (creado por el investigador)
<b>Inicio (5 – 7 minutos)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Canción de bienvenida breve</b> Hola, hola, ¿cómo estás? Vamos todos a escuchar.</li> <li><b>Diálogo con preguntas motivadoras</b> ¿Han caminado alguna vez por el bosque? ¿A quién le gustaría visitar a su abuelita como Caperucita?</li> <li><b>Presentación del tema del día</b> Hoy conoceremos a una niña con una capa roja que fue a visitar a su abuelita... pero en el camino, algo inesperado ocurrió.</li> </ol>

<b>Desarrollo</b> (15 – 18 minutos)	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Visualización del video interactivo del cuento</b>  <a href="https://drive.google.com/file/d/1-4CVdj9qE4dN0f_mKUnriyQnsWzo9av/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1-4CVdj9qE4dN0f_mKUnriyQnsWzo9av/view?usp=sharing</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>o La docente pausa en momentos clave para hacer preguntas simples:           <ul style="list-style-type: none"> <li>+ ¿Quién aparece primero?</li> <li>+ ¿Qué llevaba Caperucita en su canasta?</li> <li>+ ¿Qué pasó con el lobo?</li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>2. Juego de imitación de frases del cuento</b></li> </ol>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>o ¡Qué ojos tan grandes tienes! o</li> <li>Voy a la casa de mi abuelita. o</li> <li>¡Auxilio, lobo malo!</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>3. Actividad grupal con tarjetas ilustradas</b> o Los niños escogen una imagen del cuento (Caperucita, el lobo, la abuelita, la canasta).       <ul style="list-style-type: none"> <li>o Cada uno dice una palabra o frase relacionada: Yo tengo la canasta. / Este es el lobo.</li> </ul> </li> </ol>
<b>Cierre</b> (5 minutos)	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Cierre reflexivo:</b> ¿Qué parte del cuento te gustó más? ¿Qué harías tú si ves un lobo en el bosque?</li> <li><b>2. Canción de despedida:</b> Adiós, adiós, hasta pronto. Hoy aprendí con Caperucita.</li> <li><b>3. Tarea lúdica para casa (opcional):</b> Pedir a la familia que le pregunte al niño:       <ul style="list-style-type: none"> <li>o ¿Qué pasó con el lobo? o</li> <li>¿A dónde iba Caperucita?</li> </ul> </li> </ol>

## Sesión 2

### *El patito que se convirtió cisne*

<b>Área:</b>	<b>Comunicación</b>
<b>Edad:</b>	3 años
<b>Duración:</b>	30 minutos
<b>Competencia:</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>Capacidades:</b>	Comprende y produce mensajes orales
<b>Indicador:</b>	Escucha con atención el cuento y expresa frases sencillas sobre emociones y cambios en los personajes.

<b>Propósito de la sesión:</b>	Que los niños y niñas comprendan el mensaje del cuento <i>El patito feo</i> , expresen emociones básicas como tristeza y alegría, y describan con frases simples cómo cambia el personaje principal, fortaleciendo su empatía y autoestima.
<b>Herramientas TIC:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Laptop o tablet</li> <li>○ Parlantes</li> <li>○ Proyector o televisor</li> <li>○ Video del cuento <i>El patito feo</i> (versión interactiva creada por el investigador)</li> </ul>
<b>Inicio (5 - 7 minutos)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Canción de activación:</b> Se canta “Si estás alegre, aplaude así...” incorporando gestos para otras emociones: tristeza, enojo, sorpresa.</li> <li>2. <b>Conversación motivadora:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Alguna vez alguien te ha dicho que eres diferente?</li> <li>○ ¿Cómo te sientes cuando alguien no quiere jugar contigo?</li> </ul> </li> <li>3. <b>Anuncio del cuento:</b> Hoy conoceremos a un patito que no se parecía a los demás... pero con el tiempo, algo muy bonito sucedió.</li> </ol>
<b>Desarrollo (15 - 18 minutos)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Visualización del video del cuento</b>  <a href="https://drive.google.com/file/d/1zD27Y09QS8SZsUIrfUH5rwqINLqX2yGh/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1zD27Y09QS8SZsUIrfUH5rwqINLqX2yGh/view?usp=sharing</a>            Durante la narración, la docente hace pausas breves y formula preguntas sencillas:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Cómo se sentía el patito al inicio?</li> <li>○ ¿Qué decían los otros animales?</li> <li>○ ¿Qué pasó al final?</li> </ul> </li> <li>2. <b>Juego de expresiones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños hacen gestos de patito triste y patito feliz.</li> <li>○ Se les anima a decir frases como:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Yo me siento feliz cuando...</li> <li>✦ Yo soy lindo/linda cuando sonrío.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>3. <b>Actividad gráfica y oral:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se entrega a cada niño una imagen del patito para colorear con témperas o crayones.</li> <li>○ Se les invita a decorarlo con plumitas o papel picado. ○ Cada niño presenta su dibujo con una frase: Este es mi patito feliz.</li> </ul> </li> </ol>
<b>Cierre (5 minutos)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Reflexión compartida:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendimos del patito?</li> <li>○ ¿Está bien ser diferente?</li> </ul> </li> <li>2. <b>Frase final para repetir juntos:</b>            Todos somos especiales como el patito feo.</li> <li>3. <b>Despedida:</b>            Canción con mímica: mover los brazos como alas y decir ¡Hasta mañana, patitos!</li> </ol>

### Sesión 3

#### *Ricitos de Oro visita la casa de los osos*

<b>Área:</b>	<b>Comunicación</b>
<b>Edad:</b>	3 años
<b>Duración:</b>	30 minutos
<b>Competencia:</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>Capacidades:</b>	Comprende y produce mensajes orales
<b>Indicador:</b>	Escucha atentamente el cuento y usa frases simples para describir personajes, objetos y acciones.
<b>Propósito de la sesión:</b>	Que los niños y niñas escuchen con atención el cuento <i>Ricitos de Oro</i> , identifiquen los personajes y objetos principales, y expresen oralmente características como tamaños (grande, mediano, pequeño) y preferencias (me gusta, no me gusta), fortaleciendo la comprensión y expresión en su lengua materna.
<b>Herramientas TIC:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Laptop o tablet</li> <li>✚ Parlantes</li> <li>✚ Proyector o televisor</li> </ul>
	✚ Video del cuento <i>Ricitos de Oro</i> (versión creada por el investigador)
<b>Inicio</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Canción de saludo y movimiento:</b> Hola, hola, todos a escuchar, viene Ricitos a visitar.</li> <li>2. <b>Diálogo inicial:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Alguna vez han probado una sopa caliente? ○</li> <li>○ ¿Tienen una silla o cama favorita en casa?</li> </ul> </li> <li>3. <b>Presentación del cuento:</b> Hoy conoceremos a una niña muy curiosa que entró a la casa de tres osos. ¿Qué creen que encontró ahí?</li> </ol>
<b>Desarrollo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Visualización del video del cuento</b>  <a href="https://drive.google.com/file/d/1POoePtRrg5z_Hg9PWbIUTN9U2nhWot5R/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1POoePtRrg5z_Hg9PWbIUTN9U2nhWot5R/view?usp=sharing</a>            Durante el video, la docente pausa y pregunta:           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Cuántos osos hay? ○</li> <li>○ ¿Qué sopa le gustó a Ricitos?</li> <li>○ ¿Qué cama era más cómoda?</li> </ul> </li> <li>2. <b>Juego de clasificación de tamaños:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se muestran imágenes o muñecos: un oso grande, uno mediano y uno pequeño.</li> <li>○ Los niños los ordenan y dicen frases como: “Este es grande”, “Este es pequeño”.</li> </ul> </li> </ol>

3. **Juego de roles (mini dramatización):**
  - Se reparten roles de Ricitos y los tres osos.
  - Usando frases cortas:
    - ✦ ¡Alguien comió mi sopa!
    - ✦ Esta cama es suave.
    - ✦ ¡Aquí estuvo una niña!

---

<b>Cierre</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Reflexión sencilla:</b> ¿Ricitos hizo bien en entrar sin permiso? ¿Qué aprendimos del cuento?</li> <li>2. <b>Frase grupal para repetir:</b> Debemos pedir permiso y respetar las cosas de los demás.</li> <li>3. <b>Despedida con movimiento:</b> Se camina como ositos mientras se canta: Los tres ositos van a dormir... ¡hasta mañana!</li> </ol>
---------------	---

---

#### Sesión 4

##### *El león y el ratón: un gran gesto*

<b>Área:</b>	<b>Comunicación</b>
<b>Edad:</b>	3 años
<b>Duración:</b>	30 minutos
<b>Competencia:</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>Capacidades:</b>	Comprende y produce mensajes orales
<b>Indicador:</b>	Escucha con atención el cuento y utiliza frases simples para expresar ayuda, gratitud y sorpresa.
<b>Propósito de la sesión:</b>	Que los niños y niñas comprendan el mensaje central del cuento <i>El león y el ratón</i> , identifiquen acciones de ayuda y gratitud, y expresen frases sencillas que refuercen la importancia de colaborar con los demás, sin importar el tamaño o apariencia.
<b>Herramientas TIC:</b>	<p>Laptop o tablet Parlantes</p> <p>Proyector o televisor</p> <p>Video del cuento <i>El león y el ratón</i> (versión creada por el investigador)</p>
<b>Inicio (5 – 7 minutos)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Canción de movimiento y atención:</b> Si tú ayudas, yo también, ayudamos todos bien... <b>Conversación</b></li> <li>2. <b>motivadora:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Alguna vez has ayudado a alguien? ○ ¿Crees que alguien pequeñito puede ayudar a alguien muy grande?</li> </ul> </li> </ol>

3. **Presentación del cuento:** Hoy veremos cómo un ratón ayudó a un león muy fuerte. ¿Quieres saber cómo lo hizo?

<b>Desarrollo</b> (15 – 18 minutos)	<p>1. <b>Visualización del video del cuento</b> <a href="https://drive.google.com/file/d/1bcqhAQnu3gX9fzzj5wUE5a5OC1w6QtPK/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1bcqhAQnu3gX9fzzj5wUE5a5OC1w6QtPK/view?usp=sharing</a></p> <p>2. Durante la narración, la docente hace preguntas clave: ¿Qué hizo el ratón por el león? ¿Qué dijo el león después de ser liberado? ¿Estaba feliz?</p> <p>3. <b>Dramatización sencilla:</b> Los niños representan al león atrapado y al ratón que lo libera. Se usan frases como: ○     ¡Ayuda, estoy atrapado!     ○ ¡Gracias, ratón!</p> <p>4. <b>Juego de “yo te ayudo”:</b> Se simulan pequeñas situaciones en las que un niño ayuda a otro (levantar un objeto, abrir una tapa). Después, dicen juntos: “Gracias” / “De nada”.</p>
<b>Cierre</b> (5 minutos)	<p>1. <b>Reflexión sencilla:</b> ○ ¿Qué aprendimos del ratón? ○ ¿Está bien ayudar, aunque seamos pequeños?</p> <p>2. <b>Frase final para repetir en coro:</b> Ayudar es importante, no importa si soy grande o pequeño.</p> <p>3. <b>Despedida con gesto:</b> Todos hacen el sonido de león y ratón con las manos, y se dicen ¡Gracias por ayudar hoy!</p>

## Sesión 5

### *El erizo y el globo: cuidar lo que amamos*

<b>Área:</b>	Comunicación
<b>Edad:</b>	3 años
<b>Duración:</b>	30 minutos
<b>Competencia:</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>Capacidades:</b>	Comprende y produce mensajes orales
<b>Indicador:</b>	Escucha el cuento con atención y se expresa con frases cortas sobre lo que sucede y cómo se siente el personaje principal.
<b>Propósito de la sesión:</b>	Que los niños y niñas comprendan el mensaje del cuento <i>El erizo y el globo</i> , expresen emociones simples como alegría, tristeza y sorpresa, y usen frases breves para describir lo que ocurre, estimulando la empatía, el autocontrol y la comunicación afectiva.

<b>Herramientas TIC:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Laptop o tablet</li> <li>○ Parlantes</li> <li>○ Proyector o televisor</li> <li>○ Video del cuento <i>El erizo y el globo</i> (versión creada por el investigador)</li> </ul>
<b>Inicio (5 – 7 minutos)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Canción suave de inicio:</b> Mi globo sube y sube más, si lo cuido, no se va...</li> <li>2. <b>Conversación breve con objetos reales o dibujos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Han tenido un globo? ¿De qué color era?</li> <li>○ ¿Qué pasa si lo apretamos mucho?</li> </ul> </li> <li>3. <b>Presentación del cuento:</b> Hoy conoceremos a un erizo que tenía algo muy especial... pero sus púas eran un problema. ¿Qué creen que pasó?</li> </ol>
<b>Desarrollo (15 – 18 minutos)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Visualización del video del cuento:</b> <a href="https://drive.google.com/file/d/12Cxa-OsWILAxQ64F7iLr1zvXCHT3ZVh/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/12Cxa-OsWILAxQ64F7iLr1zvXCHT3ZVh/view?usp=sharing</a> La docente realiza pausas con preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué se pinchó el globo?</li> <li>• ¿Cómo se sintió el erizo?</li> <li>• ¿Qué hizo para solucionarlo?</li> </ul> </li> <li>2. <b>Actividad de expresión de emociones:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presentan tarjetas con caritas: feliz, triste, sorprendido.</li> <li>• Los niños eligen la carita que representa cómo se sintió el erizo en diferentes momentos del cuento.</li> </ul> </li> <li>3. <b>Juego de frases completas:</b> Con apoyo visual, los niños completan frases como: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mi globo es... ○ Yo cuido...</li> <li>○ Me pongo triste cuando...</li> </ul> </li> </ol>
<b>Cierre (5 minutos)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Reflexión guiada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendimos del erizo?</li> <li>○ ¿Qué cosas debo cuidar yo?</li> </ul> </li> <li>2. <b>Frase para repetir juntos:</b> Si quiero a algo, lo cuido con amor.</li> <li>3. <b>Despedida con juego de soplo:</b> Los niños simulan inflar un globo imaginario y dicen juntos:</li> </ol>

---

¡Hasta mañana, globitos!

---

## Sesión 6

### *Hansel y Gretel en la casa de dulces*

<b>Área:</b>	<b>Comunicación</b>
<b>Edad:</b>	3 años
<b>Duración:</b>	30 minutos
<b>Competencia</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>Capacidades:</b>	Comprende y produce mensajes orales
<b>Indicador:</b>	Escucha atentamente el cuento y expresa frases simples sobre lugares, alimentos y emociones como miedo o alegría.
<b>Propósito de la sesión:</b>	Que los niños y niñas escuchen y comprendan el cuento <i>Hansel y Gretel</i> , identifiquen situaciones de peligro y seguridad, y se expresen con frases breves sobre lo que les gusta, lo que les da miedo o lo que harían en un bosque, fortaleciendo su expresión oral y comprensión contextual.
<b>Herramientas TIC:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop o tablet</li> <li>• Parlantes</li> <li>• Proyector o televisor</li> <li>• Video del cuento <i>Hansel y Gretel</i> (versión creada por el investigador)</li> </ul>
<b>Inicio (5 – 7 minutos)</b>	<p><b>1. Canción de motivación:</b> En el bosque me perdí, y un caminito construí...</p> <p><b>2. Diálogo guiado:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué harías si te pierdes? ○ ¿Te gustan los dulces?</li> <li>○ ¿Cuál es tu favorito?</li> </ul> <p><b>3. Presentación del cuento:</b> Hoy conoceremos a dos hermanos que entraron a una casa hecha de dulces. ¿Quién vivía allí? ¡Vamos a ver!</p>
<b>Desarrollo (15 – 18 minutos)</b>	<p><b>1. Visualización del video del cuento</b> <a href="https://drive.google.com/file/d/1ITCa77hqFeup0XkK4WGlzE6_ZILGh22/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1ITCa77hqFeup0XkK4WGlzE6_ZILGh22/view?usp=sharing</a></p> <p>Durante la historia, se realizan pausas para preguntar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Dónde estaban Hansel y Gretel? ○ ¿Qué comieron? ○ ¿Qué pasó con la bruja?</li> </ul> <p><b>2. Juego Me gusta / No me gusta:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se muestran imágenes de alimentos y lugares (bosque, casa de dulces, frutas, verduras).</li> </ul>

- 
- Los niños levantan tarjetas con ○ y dicen:
    - ✦ Me gusta...
    - ✦ No me gusta...

3. **Actividad creativa:**

- En grupos, decoran una casita de papel con recortes de caramelos.
  - Cada niño dice una frase: Este es mi dulce favorito o Yo pongo una galleta aquí.
- 

**Cierre**

1. **Reflexión sencilla:**

- ¿Qué aprendieron Hansel y Gretel?
- ¿Qué harías tú si estuvieras en un bosque?

2. **Frase final para repetir en coro:**  
Si me pierdo, busco ayuda con amor y sin temor.

3. **Despedida con movimiento:** Caminamos como en el bosque diciendo:  
¡Adiós, casita de dulces! Hasta la próxima aventura.

---

## Sesión 7

### *pescador y su esposa: aprender a valorar*

<b>Área:</b>	<b>Comunicación</b>
<b>Edad:</b>	3 años
<b>Duración:</b>	30 minutos
<b>Competencia:</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>Capacidades:</b>	Comprende y produce mensajes orales
<b>Indicador:</b>	Escucha atentamente el cuento y se expresa con frases sencillas sobre lo que desea, lo que tiene y cómo se siente.
<b>Propósito de la sesión:</b>	Que los niños y niñas comprendan el mensaje del cuento <i>El pescador y su esposa</i> , identifiquen deseos y emociones como alegría o inconformidad, y usen frases breves para expresar lo que tienen, lo que quieren y lo que los hace felices, promoviendo el lenguaje expresivo y la reflexión personal.
<b>Herramientas TIC:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Laptop o tablet</li> <li>✦ Parlantes</li> <li>✦ Proyector o televisor</li> <li>✦ Video del cuento <i>El pescador y su esposa</i> (versión creada por el investigador)</li> </ul>

---

<b>Inicio</b> (5 – 7 minutos)	<b>1. Canción de entrada:</b> Yo tengo lo que necesito, y soy feliz, sí, sí... (con palmas rítmicas) <b>2. Diálogo motivador:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué cosas te hacen feliz?</li> <li>• ¿Qué pasaría si tuvieras todo lo que pidieras?</li> </ul>
<b>Desarrollo</b> (15 – 18 minutos)	<b>3. Presentación del cuento:</b> Hoy escucharemos la historia de un pescador y su esposa, que pedían cada vez más cosas... pero algo inesperado ocurrió. <b>1. Visualización del video del cuento</b> <a href="https://drive.google.com/file/d/1OLWnDPu5t79DCLLp1JU1zHPo1H0wepHN/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1OLWnDPu5t79DCLLp1JU1zHPo1H0wepHN/view?usp=sharing</a> Durante el cuento, se hacen pausas para preguntar: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué pidió el pescador primero?</li> <li>• ¿Qué quería su esposa?</li> <li>• ¿Qué pasó al final?</li> </ul> <b>2. Juego Yo quiero / Yo tengo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presentan dibujos de objetos sencillos (una casa, un juguete, un plato de comida).</li> <li>• Los niños dicen frases como: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Yo tengo un oso. ○ Yo quiero una pelota.</li> </ul> </li> </ul> <b>3. Dinámica de elección:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se ofrece una caja con objetos variados (reales o imágenes).</li> <li>• Cada niño elige uno y dice: Esto me hace feliz porque...</li> </ul>
<b>Cierre</b> (5 minutos)	<b>1. Reflexión final:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Es bueno pedir muchas cosas todo el tiempo?</li> <li>• ¿Qué aprendieron del cuento?</li> </ul> <b>2. Frase para repetir juntos:</b> Con poco puedo ser feliz, si tengo amor y amistad. <b>3. Despedida con canto en ronda:</b> Se canta: Yo tengo, yo doy, y feliz estoy...

## Sesión 8

### *Blanca Nieves y sus amigos*

Área:	Comunicación
Edad:	3 años
Duración:	30 minutos
Competencia:	Se comunica oralmente en su lengua materna
Capacidades:	Comprende y produce mensajes orales

Indicador:	Escucha el cuento con atención y se expresa con frases simples sobre personajes, emociones y acciones cotidianas.
Propósito de la sesión:	Que los niños y niñas escuchen y comprendan el cuento <i>Blanca Nieves</i> , identifiquen personajes, reconozcan emociones como alegría, enojo y miedo, y usen frases breves para describir lo que hacen los personajes, promoviendo la expresión verbal y la empatía.
Herramientas TIC:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop o tablet</li> <li>• Parlantes</li> <li>• Proyector o televisor</li> <li>• Video del cuento <i>Blanca Nieves</i> (versión creada por el investigador)</li> </ul>
Inicio	1. <b>Canción para empezar la aventura:</b> Siete enanitos y una princesa, juntos en la naturaleza...
(5 – 7 minutos)	<p>2. <b>Diálogo motivador con imágenes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Quién ha visto una corona? ○ ¿Cómo te sentirías si una reina mala te manda lejos?</li> </ul> <p>3. <b>Presentación del cuento:</b> Hoy conoceremos a una princesa que encontró una casa muy especial... ¡con siete amigos nuevos!</p>
Desarrollo (15 – 18 minutos)	<p>1. <b>Visualización del video del cuento</b> <a href="https://drive.google.com/file/d/1wZq5bXqnHXC2d6E5nAjtru3L7qT1-EQZ/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1wZq5bXqnHXC2d6E5nAjtru3L7qT1-EQZ/view?usp=sharing</a></p> <p>Durante el video, se hacen pausas con preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Quién era buena en el cuento?</li> <li>○ ¿Cómo ayudaron los enanitos? ○ ¿Qué hizo la reina?</li> </ul> <p>2. <b>Juego ¿Cómo se sienten?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se muestran dibujos de Blanca Nieves y los enanitos.</li> <li>○ Los niños asocian caritas (alegre, triste, enojado) y dicen: <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Ella está feliz.</li> <li>✦ Él tiene miedo.</li> </ul> </li> </ul> <p>3. <b>Actividad creativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los niños decoran una manzana recortada (papel o cartulina). ○ Dicen una frase como: Esta es mi manzana mágica o Yo no como manzanas malas.</li> </ul>
Cierre (5 minutos)	<p>1. <b>Reflexión guiada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos de Blanca Nieves?</li> <li>• ¿Qué es más importante: ser bonito por fuera o por dentro?</li> </ul> <p>2. <b>Frase final para repetir:</b> La bondad y la amistad hacen la vida feliz.</p>

**3. Despedida:**

Se canta: ¡Adiós, enanitos! ¡Adiós, princesa! ¡Nos vemos mañana en otra sorpresa!

**Sesión 9*****La ratita elige con el corazón***

<b>Área:</b>	<b>Comunicación</b>
<b>Edad:</b>	3 años
<b>Duración:</b>	30 minutos
<b>Competencia:</b>	Se comunica oralmente en su lengua materna
<b>Capacidades:</b>	Comprende y produce mensajes orales
<b>Indicador:</b>	Escucha atentamente el cuento y usa frases simples para expresar gustos, rechazos y elecciones personales.

**Propósito de sesión:** Que los niños y niñas comprendan el mensaje del cuento *La ratita presumida*, identifiquen personajes y situaciones, y expresen con claridad lo que les gusta o no, fomentando su autonomía, respeto personal y desarrollo del lenguaje oral.

**Herramientas TIC:**

- Laptop o tablet
- Parlantes
- Proyector o televisor
- Video del cuento *La ratita presumida* (versión creada por el investigador)

**Inicio (5 – 7 minutos)**

**1Canción para comenzar:**  
 .Ratita, ratita, ¿a quién vas a elegir? Escucha tu corazón para decidir...

**2Diálogo breve con objetos decorativos:**

- . ○ Qué animal te gusta más: ¿un gato, un perro o un ratón?
- ¿Te gustaría elegir tu propio moño o juguete?

**3Presentación del cuento:** Hoy conoceremos a una ratita muy coqueta... ¡pero muy lista también!

<b>Desarrollo</b> <b>(15 – 18 minutos)</b>	<p><b>1Visualización del video del cuento</b>  <a href="https://drive.google.com/file/d/16spxJuOxP8grN6uVbflcQVUeJC738WK/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/16spxJuOxP8grN6uVbflcQVUeJC738WK/view?usp=sharing</a></p> <p>Durante la historia, se hacen pausas para dialogar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Quién quería casarse con la ratita? ○ ¿Quién hacía mucho ruido? ○ ¿Qué decidió al final?</li> </ul> <p><b>2Juego Me gusta / No me gusta:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se presentan dibujos de los animales del cuento.</li> <li>○ Los niños dicen: <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Me gusta el gato.</li> <li>✦ No me gusta el perro que ladra fuerte.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>3Taller de expresión y elección:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cada niño elige un moño, sombrero o corbata (de papel o tela).</li> <li>○ Se colocan frente al grupo y dicen: <ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Yo elegí este porque me gusta...</li> </ul> </li> </ul>
<b>Cierre</b> <b>(5 minutos)</b>	<p><b>1Reflexión guiada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Está bien decir “no” cuando algo no te gusta? ○ ¿Es bueno elegir lo que nos hace felices?</li> </ul> <p><b>2Frase final para repetir:</b></p> <p>. Yo soy valiente, y elijo con mi corazón.</p> <p><b>3. Despedida con desfile:</b> Todos caminan como ratitas felices diciendo:  ¡Adiós ratita presumida, gracias por tu alegría!</p>

### Instrumento de evaluación final Nombre

**del estudiante:**

**Edad:**

**Fecha:**

**Docente evaluador/a:**

**Propósito:** Evaluar el nivel de logro alcanzado por el estudiante en relación con la competencia *Se comunica oralmente en su lengua materna* luego de participar en las 9 sesiones de cuentos interactivos.

Dimensión	Indicador observado	Escala de valoración
-----------	---------------------	----------------------

<b>Comprensión oral</b>	Escucha con atención durante la narración del cuento final (a elección del docente)	<input type="checkbox"/> Logrado <input type="checkbox"/> En proceso <input type="checkbox"/> No logrado
	Comprende personajes y acciones simples del cuento	<input type="checkbox"/> Logrado <input type="checkbox"/> En proceso <input type="checkbox"/> No logrado
<b>Expresión oral</b>	Usa frases simples para describir personajes u objetos	<input type="checkbox"/> Logrado <input type="checkbox"/> En proceso <input type="checkbox"/> No logrado
	Participa en diálogos breves con sus compañeros o docente	<input type="checkbox"/> Logrado <input type="checkbox"/> En proceso <input type="checkbox"/> No logrado
<b>Emociones y actitudes</b>	Expresa con palabras básicas cómo se siente (feliz, triste, miedo, sorpresa)	<input type="checkbox"/> Logrado <input type="checkbox"/> En proceso <input type="checkbox"/> No logrado
	Se muestra motivado al narrar, repetir o actuar partes del cuento	<input type="checkbox"/> Logrado <input type="checkbox"/> En proceso <input type="checkbox"/> No logrado