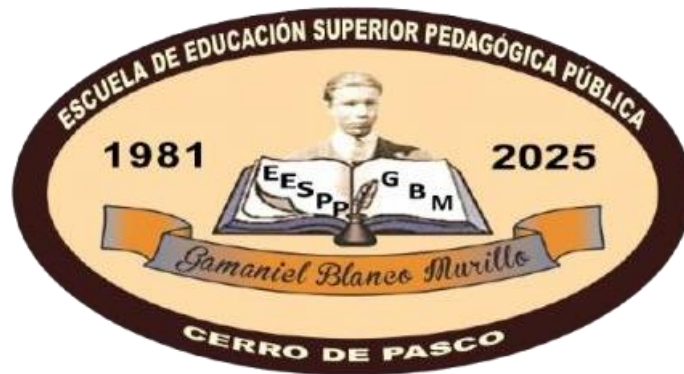


**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**“GAMANIEL BLANCO MURILLO”**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN INICIAL**



**TESIS**

**El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la pronunciación de palabras en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”  
Chaupimarca, Pasco 2025.**

**Tesis para optar el Título profesional de Licenciado en Educación Inicial**

**Línea de investigación.**

Gestión del conocimiento para la innovación.

**PRESENTADO POR:**

1. POVIS BAZÁN, Judith Estefany.
2. TORREL CUETO, Sheerly Fabiola

**ASESOR: Mg. Morfe Benito MAURICIO ATENCIO**

**CERRO DE PASCO – PERÚ**

**2025**

# Judith Povis Sheerly Torrel

## Uso de los juegos KINEDU

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3415069971

Fecha de entrega

17 nov 2025, 3:47 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

17 nov 2025, 6:15 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS\_Uso\_de\_lo\_juegos\_KINEDU.docx

Tamaño del archivo

1.9 MB

105 páginas

19.880 palabras

114.001 caracteres

# 17% Similitud general




El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

---


## Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 8%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

---

## Marcas de integridad

### N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**  
7 caracteres sospechosos en N.º de página  
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## **DEDICATORIA**

Con gratitud y amor dedicamos este trabajo de investigación a nuestras familias, quienes con paciencia, apoyo y comprensión nos acompañaron en cada etapa de este proceso académico. Su confianza en nuestras capacidades nos motivó a no rendirnos y a culminar con éxito este proyecto.

## **AGRADECIMIENTO**

De manera especial, agradecemos a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, quienes con su alegría e inocencia nos inspiraron a buscar nuevas estrategias de aprendizaje. Ellos son la razón de nuestra vocación y la esperanza de un futuro lleno de oportunidades.

También agradecemos este logro a nuestros docentes y compañeros de estudio, que con sus consejos, enseñanzas y amistad enriquecieron nuestra formación. Este trabajo es también reflejo del compromiso compartido con la educación inicial y la mejora continua de la enseñanza.

## **PRESENTACIÓN**

La presente investigación, titulada “El uso de los juegos lúdicos tipo ‘KINEDU’ para mejorar la pronunciación de palabras de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial ‘Elvira García y García’, Chaupimarca – Pasco 2025”, constituye un esfuerzo académico orientado a fortalecer el desarrollo del lenguaje en la primera infancia. En este estudio se aborda una problemática evidente en el nivel inicial: las dificultades en la pronunciación de palabras, aspecto fundamental para el desarrollo de la comunicación oral y la construcción de aprendizajes futuros.

El proyecto propone la incorporación de los juegos lúdicos digitales de la aplicación KINEDU como estrategia innovadora, interactiva y motivadora para estimular la articulación, la claridad verbal y la fluidez oral en los niños y niñas de 3 años. Desde un enfoque de investigación-acción, se busca no solo analizar los resultados obtenidos, sino también generar propuestas prácticas que puedan ser aplicadas por docentes en contextos educativos similares.

De esta manera, el presente trabajo se convierte en una contribución al campo pedagógico y a la educación inicial, respondiendo a la necesidad de integrar herramientas digitales y estrategias lúdicas en beneficio del desarrollo lingüístico de los más pequeños.

**Palabras clave:** Juego lúdico – KINEDU – pronunciación – lenguaje infantil – educación inicial – articulación – fluidez oral.

## ABSTRAC

This research, entitled "The Use of 'KINEDU'-Type Playful Games to Improve Word Pronunciation in 3-Year-Old Children at the 'Elvira García y García' Educational Institution, Chaupimarca, Pasco 2025," is an academic endeavor aimed at strengthening language development in early childhood. This study addresses a common problem at the preschool level: difficulties in word pronunciation, a fundamental aspect for the development of oral communication and the construction of future learning.

The project proposes the incorporation of digital playful games from the KINEDU app as an innovative, interactive, and motivating strategy to stimulate articulation, verbal clarity, and oral fluency in 3-year-old children. Using an action-research approach, the project seeks not only to analyze the results obtained but also to generate practical proposals that can be applied by teachers in similar educational contexts.

In this way, this work contributes to the field of pedagogy and early childhood education, responding to the need to integrate digital tools and playful strategies to benefit the linguistic development of young children.

**Keywords:** Playful play – KINEDU – pronunciation – children's language – early childhood education – articulation – oral fluency.

## INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA .....	i
DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
PRESENTACIÓN .....	iv
INDICE DE CONTENIDOS .....	vi
INDICE DE CUADROS .....	viii
INTRODUCCIÓN .....	x
CAPITULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1. Descripción de la realidad. ....	1
1.2. Identificación de la problemática contextual.....	2
1.3. Fundamentación del Problema .....	3
1.4. Formulación del problema .....	5
1.4.1. Enunciado del Diagnóstico. ....	5
1.4.2. Pregunta de acción. ....	6
1.5. Objetivos .....	6
1.4.1. Objetivo general.....	6
1.4.2. Objetivos específicos .....	7
1.6. Justificación del problema.....	7

CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO .....	9
2.1. Fundamentación referencial. ....	9
2.2. Fundamentación Teórica .....	12
2.3. Fundamentación conceptual. ....	17
CAPÍTULO III.....	29
MARCO METODOLÓGICO.....	29
3.1. Tipo de Investigación. ....	29
CAPÍTULO IV .....	40
RESULTADOS Y DISCUSIÒN .....	40
4.1. Procesamiento y sistematización de la Información.....	40
4.2. Validación de la información de resultados .....	41
4.3. Interpretación y evaluación de resultados .....	66
<b>4.4. Aporte vinculado a la práctica e innovación pedagógica. ....</b>	<b>67</b>
CONCLUSIONES.	
RECOMENDACIONES.	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	
ANEXOS.	

## INDICE DE CUADROS

Tabla 1. Pronunciación después de la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU	51
Tabla 2. Articulación fonética	54
Tabla 3. Claridad y precisión verbal.	56
Tabla 4. Fluidez en la producción oral.	57
Tabla 5. Pronunciación antes de la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU	59
Tabla 6. Articulación fonética.	61
Tabla 7. Claridad y precisión verbal.	63
Tabla 9. ¿De qué manera el uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU ha favorecido el desarrollo de la pronunciación en los niños de 3 años?	67
Tabla 10. ¿Qué cambios observan los docentes y padres en la claridad y expresión oral de los niños después de aplicar las actividades de los juegos lúdicos tipo KINEDU?	68
Tabla 11. ¿Cómo ha contribuido los juegos tipo KINEDU para que los niños y niñas de 3 años articulen correctamente los sonidos de las palabras?	69
Tabla 12. ¿Qué diferencias se perciben en la pronunciación de consonantes y vocales tras la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU en las sesiones de aprendizaje?	70

Tabla 13. ¿Cómo ha cambiado la claridad de la voz y la precisión en la pronunciación de los niños después del uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU?	71
Tabla 14. ¿Qué estrategias dentro de los juegos lúdicos tipo KINEDU han resultado más efectivas para fortalecer la comprensión y exactitud de las palabras pronunciadas?	72
Tabla 15. ¿De qué manera las actividades interactivas durante los juegos lúdicos tipo KINEDU fomentan la fluidez al hablar en los niños?	73
Tabla 16. ¿Qué evidencias de mejora mostraron los docentes en la continuidad y ritmo de la expresión oral tras el uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU?	74

## **INTRODUCCIÓN**

**SEÑOR PRESIDENTE DEL JURADO CALIFICADOR**

**SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO**

Con mucho respeto y agradecimiento, nos dirigimos a ustedes para presentar nuestro trabajo de investigación, desarrollado bajo un enfoque cualitativo de tipo acción: “El uso de los juegos lúdicos tipo ‘KINEDU’ para mejorar la pronunciación de palabras en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca, Pasco – 2025”. Esta investigación responde a los requisitos planteados por el Ministerio de Educación, en cumplimiento de la Ley N.º 30512 y su Reglamento (D.S. N.º 010-2017-ED) sobre Institutos y Escuelas de Educación Superior y la Carrera Pública Magisterial. Asimismo, sigue los Lineamientos Académicos Generales para Escuelas de Educación Superior Pedagógica, establecidos mediante Resolución Viceministerial N.º 441-2019-MINEDU, y el Reglamento de Investigación aprobado por Resolución Directoral N.º 271-2022-DG/EESPP “GBM”-CP, que rige los procesos para obtener el grado de bachiller y licenciamiento en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gamaniel Blanco Murillo”.

Este trabajo refleja nuestro compromiso con la mejora de la práctica pedagógica y surge como una propuesta concreta basada en la realidad educativa observada durante nuestra formación profesional en el Programa de Estudios de Educación Inicial. Esperamos, con la sustentación de este estudio, contribuir de manera significativa al fortalecimiento de la calidad educativa en las aulas.

El lenguaje oral es una de las habilidades fundamentales que se desarrolla en los primeros años de vida, pues permite a los niños comunicarse, expresar ideas y construir aprendizajes de manera significativa. En este proceso, la pronunciación de palabras ocupa un lugar central, dado que facilita la claridad en la expresión y fortalece la interacción con el entorno. No obstante, en el nivel inicial, especialmente en niños y niñas de 3 años, suelen presentarse dificultades en la articulación de sonidos y en la fluidez verbal, lo cual limita el desarrollo de competencias comunicativas. Ante esta realidad, resulta necesario implementar estrategias didácticas innovadoras que integren el juego y los estímulos multisensoriales como recursos esenciales en la enseñanza.

En este marco, el presente estudio titulado “El uso de los juegos lúdicos tipo ‘KINEDU’ para mejorar la pronunciación de palabras en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial ‘Elvira García y García’, Chaupimarca – Pasco 2025”, se fundamenta en la aplicación de materiales concretos diseñados como: (figuras ilustradas, láminas interactivas y sonidos de objetos cotidianos), bajo un enfoque lúdico inspirado en la metodología KINEDU. Estos recursos buscan estimular la atención, la motivación y la participación activa de los niños y niñas, convirtiéndose en medios accesibles y efectivos para promover una mejor articulación fonética, precisión verbal y fluidez en la comunicación.

La investigación pretende demostrar cómo la implementación de juegos lúdicos basados en la dinámica de KINEDU, pero adaptados a materiales tangibles, contribuye

al fortalecimiento de la pronunciación en niños y niñas de 3 años. Además, busca aportar a la práctica pedagógica del nivel inicial, ofreciendo alternativas metodológicas que integren la creatividad docente con la necesidad de mejorar las habilidades lingüísticas en la primera infancia.

Así, el estudio no solo responde a una problemática específica en la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, sino que también resalta la importancia de incorporar estrategias multisensoriales y lúdicas en la enseñanza, reafirmando que el juego es un medio natural y eficaz para el aprendizaje en los primeros años de vida.

El desarrollo del trabajo de investigación ha sido estructurado de acuerdo a los dispositivos y lineamientos del reglamento de investigación de nuestra institución detallados de la siguiente manera:

**CAPÍTULO I: Planteamiento del Problema:** Delimitación y Planteamiento del Problema: Problema General, Problemas Específicos, Justificación: Objetivos: Objetivo General, Objetivos Específicos

**CAPÍTULO II: Marco Teórico Conceptual:** Antecedentes de Estudio. Diagnóstico del Contexto. Enfoques Teóricos. Conceptos.

**CAPÍTULO III: Metodología de la Investigación:** Tipo de Investigación. Método. Población y Muestra.

**CAPÍTULO IV: Marco Práctico** Sistematización de la información. Evaluación de los resultados. Finalmente presentamos las Conclusiones. Sugerencias. Referencias Bibliográficas. Anexos.

## **CAPITULO I.**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción de la realidad.**

A nivel mundial, diversas investigaciones han demostrado que el desarrollo del lenguaje en la primera infancia es un factor clave para el éxito académico y social de los niños. Estudios realizados en países como España y México resaltan que el uso de estrategias lúdicas y multisensoriales favorece el proceso de adquisición de la pronunciación y la comunicación oral, dado que los juegos permiten a los niños interactuar de manera espontánea y significativa (Jiménez & Morales, 2021). Organismos como la UNESCO (2022) también destacan la importancia de emplear metodologías activas y creativas que integren recursos didácticos concretos en los primeros niveles educativos, con el fin de estimular las habilidades lingüísticas y sociales en los más pequeños.

En el Perú, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2023) señala que uno de los retos más importantes en el nivel inicial es fortalecer las competencias comunicativas de los niños menores de 5 años, especialmente en lo referente a la pronunciación y la articulación de palabras. Diversos estudios nacionales

evidencian que las dificultades en la expresión oral de los niños de educación inicial responden a la falta de estrategias pedagógicas innovadoras y al escaso uso de recursos lúdicos que motiven la práctica del lenguaje (Torres & Gutiérrez, 2022). Ante esta situación, los enfoques educativos actuales promueven la incorporación del juego como una herramienta metodológica que favorece el desarrollo integral y mejora la expresión oral de los niños.

En la región Pasco, específicamente en la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” de Chaupimarca, se ha identificado que los niños y niñas de 3 años presentan dificultades en la pronunciación de palabras, lo cual afecta su claridad comunicativa y limita su interacción en el aula. Esta situación se relaciona con la falta de materiales didácticos diseñados específicamente para estimular el lenguaje oral de manera lúdica y multisensorial. Frente a esta problemática, surge la necesidad de implementar juegos lúdicos tipo KINEDU, adaptados a materiales concretos creados por los docentes, como láminas, figuras y sonidos de objetos. Estos recursos buscan despertar el interés de los estudiantes y convertirse en un medio eficaz para mejorar la articulación, precisión y fluidez en la pronunciación de palabras.

## **1.2. Identificación de la problemática contextual.**

En la región Pasco, los reportes educativos evidencian que los niños en edad preescolar presentan dificultades en el desarrollo de competencias comunicativas, particularmente en la pronunciación de palabras y en la claridad al expresarse oralmente. Esta situación se debe, en gran medida, a la limitada implementación de estrategias lúdicas y multisensoriales en las aulas de educación inicial. Muchos docentes continúan priorizando métodos tradicionales centrados en la repetición mecánica, lo que reduce las oportunidades de interacción, creatividad y práctica

comunicativa de los estudiantes. En consecuencia, los niños no logran consolidar una correcta articulación fonética ni fluidez oral, aspectos fundamentales para el aprendizaje posterior y la socialización.

En la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” de Chaupimarca – Pasco, la problemática se hace más evidente en el grupo de niños y niñas de 3 años, quienes muestran limitaciones en la pronunciación de palabras, lo que repercute en su seguridad al comunicarse y en la comprensión por parte de sus compañeros y docentes. Aunque existen esfuerzos por parte de los maestros, los recursos utilizados resultan insuficientes para responder a las necesidades actuales del aprendizaje del lenguaje. Esta situación se agrava por la carencia de materiales didácticos diseñados específicamente para estimular la articulación y la fluidez verbal. Ante ello, se plantea como alternativa la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU, adaptados a materiales concretos elaborados por los docentes, con el propósito de mejorar de manera efectiva la pronunciación de palabras y favorecer un desarrollo integral en la comunicación oral de los niños.

### **1.3. Fundamentación del Problema.**

El desarrollo del lenguaje oral en la primera infancia constituye un proceso clave para el aprendizaje y la socialización, ya que permite a los niños expresar pensamientos, emociones y necesidades, además de interactuar con su entorno de manera efectiva. No obstante, cuando existen dificultades en la pronunciación de palabras, los niños experimentan limitaciones en su comunicación, lo cual afecta no solo su rendimiento académico, sino también su autoestima y capacidad de relacionarse con los demás, Romero & Salazar, (2021).

En el ámbito internacional, investigaciones recientes sostienen que el juego es una de las estrategias más eficaces para favorecer el aprendizaje en los

primeros años de vida, pues estimula la motivación, la atención y la participación activa de los niños en el proceso educativo Jiménez & Morales, (2021). Particularmente, las metodologías lúdicas con carácter multisensorial, como las propuestas en KINEDU, ofrecen un enfoque integral para el desarrollo de la comunicación, ya que permiten trabajar la articulación fonética, la claridad y la fluidez oral mediante experiencias dinámicas y atractivas, Castro & López, (2022).

A nivel nacional, el Ministerio de Educación del Perú enfatiza que es prioritario fortalecer las competencias comunicativas en los niños de educación inicial, especialmente en lo referente a la expresión oral. Sin embargo, en muchas instituciones aún prevalece un enfoque tradicional que se centra en la repetición y memorización, lo cual no responde a las necesidades de los niños de 3 años, quienes aprenden principalmente a través del juego y la exploración sensorial (MINEDU, 2023).

En el contexto local, la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” de Chaupimarca – Pasco enfrenta el desafío de mejorar la pronunciación de palabras en los niños de 3 años. Los docentes han identificado que los estudiantes presentan dificultades en la articulación de sonidos, lo que limita su claridad comunicativa y su confianza al expresarse. Además, los recursos pedagógicos empleados resultan insuficientes para estimular un aprendizaje activo y significativo. Frente a esta situación, se plantea como alternativa la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU, adaptados a materiales concretos elaborados por los docentes, como láminas, figuras y sonidos de objetos, que permitan mejorar la pronunciación de palabras y potenciar la comunicación oral (Quispe & Huamán, 2022).

## **1.4. Formulación del problema**

### **1.4.1. Enunciado del Diagnóstico.**

Actualmente, la Institución Educativa Inicial "Elvira García y García", ubicada en Chaupimarca, Pasco, presenta diversas oportunidades y retos en el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 años. Uno de los aspectos observados es la dificultad en la pronunciación clara y precisa de palabras, fenómeno frecuente en la etapa inicial debido al proceso natural de adquisición del lenguaje oral. Sin embargo, en varios casos, estas dificultades limitan la confianza de los niños para interactuar con sus compañeros y docentes, afectando no solo el área comunicativa, sino también su desarrollo socioemocional y su participación activa en el aula.

Frente a este contexto, se identificó la necesidad de implementar estrategias innovadoras y lúdicas que motiven a los niños y fortalezcan la producción oral desde una perspectiva inclusiva y atractiva. Los juegos lúdicos tipo, como los ofrecidos por la aplicación Kinedu, se presentan como una herramienta didáctica potente, capaz de estimular el interés y facilitar el aprendizaje de la pronunciación mediante actividades interactivas y visuales. La integración de estas tecnologías educativas responde a las exigencias actuales y promueve el uso de metodologías activas centradas en el estudiante González-Valenzuela & González-Valenzuela, (2021).

El diagnóstico inicial evidencia que, si bien los docentes están comprometidos con el desarrollo lingüístico de los niños, existe una necesidad urgente de fortalecer los recursos pedagógicos disponibles, especialmente aquellos que contribuyan al mejoramiento de la

articulación fonética, la claridad verbal y la fluidez en la producción oral. La carencia de materiales interactivos y la falta de experiencias lúdicas limitan el aprovechamiento del potencial expresivo de los niños, afectando su capacidad de comunicación efectiva y su participación espontánea en dinámicas grupales Rodríguez & Salazar, (2022).

Por ello, la presente investigación plantea como propósito central el uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la pronunciación de palabras en los niños y niñas de 3 años. Esta propuesta busca no solo desarrollar habilidades lingüísticas, sino también promover un ambiente de aprendizaje motivador y dinámico, que fortalezca la seguridad emocional y estimule la curiosidad natural de los niños. El diagnóstico, entonces, sustenta la necesidad de innovar la práctica docente y garantizar un aprendizaje significativo y acorde a las demandas de la primera infancia en el contexto actual Creswell & Poth, (2018)

#### **1.4.2. Pregunta de acción.**

¿De qué manera el uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influye para mejorar la pronunciación de palabras de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025?

### **1.5. Objetivos.**

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

Determinar la influencia del uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la pronunciación de palabras de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.

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

**OE<sub>1</sub>** Determinar la influencia del uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la articulación fonética de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.

**OE<sub>2</sub>** Determinar la influencia del uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la claridad y precisión verbal de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.

**OE<sub>3</sub>** Determinar la influencia del uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la fluidez en la pronunciación oral de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.

#### **1.6. Justificación del problema.**

La presente investigación se justifica en primer lugar por su relevancia pedagógica, ya que busca responder a una de las principales necesidades en el nivel inicial: el fortalecimiento de la pronunciación de palabras en niños de 3 años. El desarrollo del lenguaje oral es un pilar esencial para la adquisición de aprendizajes futuros, la socialización y la construcción de la autoestima en los niños Romero & Salazar, (2021). Sin embargo, en la práctica educativa local se observa que los estudiantes presentan limitaciones en la articulación y fluidez verbal, lo cual requiere estrategias didácticas innovadoras que integren el juego como recurso central.

En segundo lugar, se fundamenta por su aporte metodológico, al proponer el uso de juegos lúdicos tipo KINEDU, adaptados a materiales concretos elaborados

por los docentes, como láminas ilustradas, figuras y sonidos de objetos cotidianos. Estos recursos multisensoriales promueven la motivación, la participación activa y la atención sostenida de los niños, convirtiéndose en herramientas efectivas para mejorar la articulación fonética y la claridad comunicativa Castro & López, (2022). Así, la investigación contribuye a fortalecer la práctica docente mediante estrategias transferibles a otros contextos educativos similares.

Además, la investigación tiene una importancia social, ya que mejorar la pronunciación de palabras en los primeros años de vida permite a los niños desarrollar seguridad en su comunicación, lo que impacta positivamente en su interacción con pares, familias y docentes. De acuerdo con Jiménez y Morales (2021), el juego no solo facilita aprendizajes académicos, sino que también promueve habilidades sociales y emocionales fundamentales para la formación integral.

El estudio es pertinente porque responde a las orientaciones del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2023), que enfatiza la necesidad de potenciar las competencias comunicativas desde la educación inicial, priorizando el uso de recursos lúdicos y experiencias multisensoriales. Por tanto, la presente investigación representa un aporte significativo al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y a la innovación pedagógica en la región Pasco.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Fundamentación referencial.**

##### **2.1.1. A nivel Internacional.**

Para Yaucen C. C., (2023), en su trabajo de investigación “Las canciones infantiles en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa San Juan, Ciudad de Riobamba”.

##### **Problema general**

¿De qué manera el uso de canciones infantiles influye en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa San Juan, en la ciudad de Riobamba?

##### **Objetivo general**

Determinar la influencia del uso de canciones infantiles en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa San Juan, en la ciudad de Riobamba.

##### **Lugar de la investigación**

Unidad Educativa San Juan, ubicada en la ciudad de Riobamba, provincia

de Chimborazo, Ecuador.

### **Conclusiones**

1. El uso frecuente de canciones infantiles durante las actividades educativas favoreció el desarrollo de habilidades del lenguaje oral, contribuyendo a una mejor pronunciación, ampliación de vocabulario y fluidez verbal en los niños.
2. Las melodías y ritmos propios de las canciones infantiles generaron un ambiente de aprendizaje agradable, motivando la participación activa y espontánea de los niños en actividades de expresión oral.
3. La integración de la música como estrategia didáctica permitió reforzar la memoria auditiva y la comprensión de palabras y frases, facilitando el aprendizaje de estructuras lingüísticas básicas.
4. La interacción constante de los niños con las canciones infantiles mejoró su confianza y capacidad de comunicarse verbalmente con sus compañeros y docentes, favoreciendo el desarrollo socioemocional y lingüístico en el aula.

#### **2.1.2. A nivel nacional.**

Según Portilla, (20322), en su trabajo de investigación intitulada “El juego como estrategia didáctica para mejorar la pronunciación de las palabras en los niños y niñas de la I.E N° 93 del distrito de Santa Cruz de Toledo, 2022”. En la ciudad de Cajamarca.

#### **Problema general**

¿De qué manera el juego como estrategia didáctica contribuye a mejorar la pronunciación de las palabras en los niños y niñas de la I.E. N.º 93, en el distrito de Santa Cruz de Toledo durante el año 2022?

#### **Objetivo general**

Determinar la influencia del juego como estrategia didáctica en la mejora de la pronunciación de las palabras en los niños y niñas de la I.E. N.º 93 del distrito de Santa Cruz de Toledo en el año 2022.

### **Lugar de la investigación**

Institución Educativa N.º 93, ubicada en el distrito de Santa Cruz de Toledo, provincia de Huauchaca.

### **Conclusiones**

1. La implementación de juegos como parte del proceso educativo contribuyó significativamente a la mejora de la pronunciación en los niños y niñas, pues permitió desarrollar habilidades lingüísticas en un entorno lúdico y motivador.
2. Las actividades basadas en el juego favorecieron la participación activa de los estudiantes, generando un aprendizaje más dinámico y espontáneo, lo cual impactó positivamente en la articulación de sonidos y palabras.
3. El proceso de enseñanza basado en estrategias lúdicas fortaleció la relación docente-estudiante, mejorando el acompañamiento y retroalimentación en las prácticas de pronunciación.
4. El uso de materiales didácticos y recursos interactivos permitió adaptar el juego a las necesidades específicas de los estudiantes, lográndose avances notables en el desarrollo de la expresión oral como parte del lenguaje.

#### **2.1.3. A nivel local.**

Según Contreras, (2024), en su investigación intitulada: “Juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima”,

#### **Problema general**

¿De qué manera los juegos verbales contribuyen al desarrollo del lenguaje

oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima?

### **Objetivo general**

Determinar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima.

### **Conclusiones**

1. El uso de juegos verbales como parte de la metodología educativa fomentó una mayor participación y expresión oral por parte de los niños, permitiendo mejoras evidentes en su vocabulario, fluidez y construcción de oraciones.
2. La aplicación sistemática de juegos verbales como trabalenguas, adivinanzas y rimas motivó a los estudiantes a expresarse con mayor seguridad y claridad, favoreciendo el desarrollo de habilidades comunicativas.
3. Los juegos verbales propiciaron ambientes lúdicos que promovieron la interacción entre los niños, fortaleciendo no solo su lenguaje oral sino también su autoestima y habilidades sociales.
4. La inclusión de actividades lúdicas en la rutina escolar demostró ser una estrategia efectiva para estimular el desarrollo del lenguaje oral, consolidando su importancia como recurso didáctico en la educación inicial.

## **2.2. Fundamentación Teórica.**

### **2.2.1. Uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU”.**

El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” hace referencia a la implementación materiales diseñadas especialmente para estimular el aprendizaje integral de los niños en edad temprana. KINEDU es una plataforma interactiva que ofrece más de 1,800 actividades basadas en evidencia científica, dirigidas a promover el desarrollo cognitivo, motor, socioemocional y lingüístico de los niños Mendoza & Ramírez, (2023). Estas actividades son presentadas de manera lúdica,

utilizando juegos sencillos, canciones, repeticiones y dinámicas visuales y auditivas que captan la atención y fomentan la participación activa del niño.

Incorporar KINEDU en el contexto educativo implica reconocer el poder del juego como una herramienta natural de aprendizaje, permitiendo que los niños se expresen y experimenten de forma libre y creativa. Este enfoque fortalece las habilidades lingüísticas y contribuye a un aprendizaje significativo, ya que el niño asocia el proceso con momentos de disfrute y descubrimiento. Según Rodríguez y Salazar (2022), el uso de tecnologías como Kinedu no solo moderniza la enseñanza, sino que además refuerza la relación afectiva y motivacional entre el educador y el niño.

### **2.2.2. Interactividad.**

La interactividad se entiende como la capacidad de una herramienta o actividad para promover la participación activa y el intercambio constante entre el niño y el contenido educativo. En el caso de los materiales tipo Kinedu, la interactividad se manifiesta cuando los niños manipulan objetos elaborados en los materiales, emiten respuestas, escuchan retroalimentación inmediata y se ven incentivados a repetir o explorar nuevas acciones González-Valenzuela & González-Valenzuela, (2021). Este tipo de interacción potencia el aprendizaje al estimular la curiosidad y favorecer la construcción de conocimientos a través de la experiencia directa.

La interactividad es clave para mantener el interés del niño, ayudándole a desarrollar habilidades cognitivas y lingüísticas de manera progresiva. Cuando los niños se sienten parte activa del proceso, su disposición al aprendizaje mejora notablemente, y su capacidad de retención se incrementa (Álvarez, 2022). De esta forma, la interactividad se convierte en un recurso esencial para promover un

ambiente educativo más dinámico y centrado en el estudiante.

### **2.2.3. Adecuación pedagógica.**

La adecuación pedagógica se refiere al nivel en que las actividades o recursos educativos están diseñados y adaptados para responder a las características, necesidades y etapas de desarrollo de los estudiantes. En el caso de los niños de 3 años, esto significa que las actividades deben ser sencillas, visualmente atractivas, cortas y basadas en la exploración y el juego (García, 2022). La adecuación implica considerar aspectos como el nivel de dificultad, la relevancia cultural, el lenguaje utilizado y la coherencia con los objetivos educativos.

Cuando una herramienta o actividad es pedagógicamente adecuada, los niños pueden interactuar con ella sin frustración y con un alto grado de motivación. Según Mendoza y Ramírez (2023), la adecuación pedagógica favorece la participación activa y permite que los aprendizajes sean más significativos y duraderos. Este enfoque respetuoso con el desarrollo infantil asegura que cada niño pueda avanzar a su propio ritmo, fortaleciendo su autoestima y confianza.

### **2.2.4. Motivación y disfrute.**

La motivación y el disfrute son componentes emocionales fundamentales en el aprendizaje infantil. La motivación se define como el impulso interno que lleva al niño a participar en una actividad con interés y entusiasmo, mientras que el disfrute hace referencia al placer o satisfacción experimentada durante el proceso (Álvarez, 2022). En el contexto de los juegos lúdicos tipo KINEDU, estos elementos se potencian gracias a la interacción visual, sonora y kinestésica, lo que favorece una experiencia de aprendizaje positiva.

Cuando los niños disfrutan de las actividades, aumenta la probabilidad de

repetirlas, consolidando así los aprendizajes y fomentando la exploración continua. Rodríguez y Salazar (2022) sostienen que el disfrute no solo contribuye a una mejor pronunciación y fluidez verbal, sino que también fortalece el vínculo emocional con el entorno educativo y promueve una actitud favorable hacia el aprendizaje futuro. De esta forma, la motivación y el disfrute se convierten en pilares esenciales para el éxito de cualquier estrategia pedagógica.

### **2.2.5. Pronunciación de palabras.**

La pronunciación de palabras es la habilidad para articular correctamente los sonidos del lenguaje, permitiendo que las palabras sean comprendidas claramente por los demás. Este proceso implica la coordinación precisa de los órganos articulatorios (labios, lengua, paladar, etc.) y el control respiratorio, aspectos que comienzan a desarrollarse intensamente desde los primeros años de vida (García, 2022). Una buena pronunciación no solo facilita la comunicación efectiva, sino que también impacta en la confianza y participación social de los niños.

En la educación inicial, trabajar la pronunciación resulta esencial, ya que los errores persistentes pueden derivar en dificultades académicas y emocionales a futuro. Según Mendoza y Ramírez (2023), el uso de estrategias lúdicas y tecnológicas como Kinedu permite que los niños practiquen sonidos de manera repetitiva y divertida, favoreciendo la corrección y automatización de la pronunciación. Este acompañamiento temprano es clave para fortalecer las bases del lenguaje oral y garantizar un desarrollo comunicativo integral.

### **2.2.6. Articulación fonética.**

La articulación fonética se refiere a la producción física y precisa de los sonidos del habla, lograda mediante la coordinación de los órganos articulatorios.

Esta habilidad es esencial para que los niños logren emitir correctamente las consonantes, vocales y combinaciones silábicas, asegurando así que las palabras sean reconocibles y entendibles por los interlocutores (González-Valenzuela & González-Valenzuela, 2021). Una articulación adecuada contribuye a evitar confusiones y malentendidos en la comunicación cotidiana.

En los primeros años, los niños están en pleno proceso de adquirir y afinar los movimientos necesarios para articular los sonidos del idioma. La práctica frecuente a través de actividades lúdicas, canciones y juegos, como los ofrecidos como modelo por Kinedu, resulta fundamental para afianzar estos movimientos y mejorar la articulación fonética (Álvarez, 2022). Fomentar esta habilidad desde temprana edad garantiza una base sólida para el aprendizaje de la lectura, la escritura y la interacción social futura.

#### **2.2.7. Claridad y precisión verbal.**

La claridad y precisión verbal se entienden como la capacidad del niño para expresarse con nitidez, utilizando palabras correctas y bien pronunciadas que faciliten la comprensión del mensaje. La claridad implica que el oyente pueda identificar y entender cada palabra sin esfuerzo, mientras que la precisión se relaciona con el uso exacto de los términos para transmitir ideas concretas y coherentes (Mendoza & Ramírez, 2023). Estas habilidades son cruciales para la participación efectiva en el entorno escolar y familiar.

El desarrollo de la claridad y precisión verbal depende de una adecuada estimulación lingüística y de oportunidades constantes para practicar el habla. Según Rodríguez y Salazar (2022), los juegos lúdicos tipo KINEDU fomentan la repetición y la autoevaluación, lo que permite al niño perfeccionar su forma de hablar. Esta claridad fortalece no solo la comunicación, sino también la

autoconfianza y la capacidad de socializar y establecer vínculos afectivos con los demás.

### **2.2.8. Fluidez en la producción oral.**

La fluidez en la producción oral hace referencia a la habilidad para emitir el lenguaje hablado de forma continua, sin interrupciones excesivas, pausas prolongadas o repeticiones innecesarias. Esta característica permite que el discurso sea comprensible y agradable para el oyente, facilitando la interacción y la participación en conversaciones cotidianas (García, 2022). La fluidez implica un control avanzado de los procesos motores y cognitivos relacionados con el lenguaje.

Durante la infancia, la fluidez se va consolidando gracias a la práctica constante y a la exposición a modelos lingüísticos adecuados. El uso de recursos lúdicos tipo como Kinedu incentiva la repetición y el uso espontáneo del lenguaje en un ambiente motivador y libre de presión, contribuyendo significativamente al desarrollo de la fluidez (Mendoza & Ramírez, 2023). Trabajar esta habilidad desde los primeros años resulta vital para evitar futuros problemas de comunicación y para fomentar una expresión oral segura y efectiva.

## **2.3. Fundamentación conceptual.**

### **2.3.1. Estimulación temprana.**

Jugamos a la granja y cada niño o niña será un animalito y tendrá q hacer el sonido que le corresponda, reparte una hoja de papel a cada jugador con la imagen de un animalito, manteniendo en secreto su identidad de su compañero. Pide a los jugadores o que se venden los ojos. Los jugadores hacen el sonido de su animal designado y buscan a su compañero escuchando el sonido correcto.

La estimulación temprana se entiende como el conjunto de actividades

planificadas y sistemáticas que buscan potenciar al máximo el desarrollo integral del niño durante los primeros años de vida. Esta etapa es clave porque el cerebro infantil tiene una alta plasticidad y es capaz de crear nuevas conexiones neuronales con mayor rapidez que en cualquier otro momento (UNICEF, 2021). A través de la estimulación, se fortalece no solo el área cognitiva y motora, sino también la social y emocional.

En el contexto educativo, la estimulación temprana es fundamental para detectar y atender posibles dificultades en el desarrollo del lenguaje, como la pronunciación deficiente. Las estrategias de estimulación permiten que los niños se sientan motivados y preparados para interactuar con su entorno de manera efectiva. Según Cortés y Rojas (2022), trabajar desde temprana edad incrementa las posibilidades de éxito escolar y social en etapas posteriores.

### **2.3.2. Aprendizaje significativo.**

Jugamos un juego de roles, por ejemplo: “EL JUEGO DEL MERCADO”, donde habrá compradores y vendedores y nuestros niños asumirán cada uno de los participantes entre comerciantes y compradores para que puedan interactuar y conversar entre ellos.

El aprendizaje significativo se refiere a la construcción de conocimientos nuevos integrados con las experiencias y saberes previos del estudiante. Este enfoque, propuesto inicialmente por Ausubel, destaca la importancia de que los niños comprendan la utilidad y el sentido de lo que aprenden, en lugar de memorizar datos aislados (Arévalo & Morales, 2021). Para lograrlo, se requiere conectar el contenido con contextos reales y cercanos a la vida del niño.

En el caso de la pronunciación, el aprendizaje significativo implica que los niños practiquen palabras que tengan valor para ellos, como nombres de objetos

familiares o personas cercanas. Este tipo de aprendizaje potencia la motivación y facilita la retención a largo plazo. Además, el uso de materiales tipo Kinedu ayuda a lograr un aprendizaje activo y participativo, fundamental para consolidar conocimientos (Vargas & Fernández, 2022).

### **2.3.3. Desarrollo socioemocional.**

Contar un cuento sobre una situación determinada donde haya emociones, luego preguntar cómo se sentía cada uno de los personajes e identificar si a ti también te sucede lo mismo o te has sentido identificado con alguna emoción y si es así como reaccionaste en ese momento y preguntar si estuvo correcto o no esa actitud y cómo podemos mejorar nuestro comportamiento, dando valor a nuestras emociones.

El desarrollo socioemocional engloba las habilidades que permiten a los niños reconocer y gestionar sus emociones, establecer relaciones positivas y tomar decisiones responsables. Estas capacidades son fundamentales para una integración social exitosa y para el bienestar personal (Bravo & Salas, 2023). Desde la infancia, el lenguaje juega un papel determinante en la expresión de sentimientos y en la comunicación efectiva con los demás.

Un niño que tiene dificultades en la pronunciación puede sentirse frustrado o retraído, limitando su participación en actividades grupales y afectando su autoestima. Por ello, fortalecer el desarrollo socioemocional a través de estrategias lúdicas y tecnológicas contribuye a que el niño se sienta seguro al expresarse y construir vínculos afectivos sólidos (González, 2021).

### **2.3.4. Neuroplasticidad. Utilizaremos juegos y actividades de soplo y respiración para estimular el lenguaje.**

#### **A. Soplar por una pajita.**

Este juego es muy fácil y suele ser uno de los favoritos de los niños. Consiste en soplar a través de una pajita para mover una bolita hecha de papel. Se puede jugar en familia, haciendo competencias entre los padres, hermanos o compañeros, para ver quién logra que la bolita avance más lejos.

#### **B. Inflar un globo**

¡Por supuesto! ¿Cómo no habíamos pensado en ello antes? Algo tan tradicional como inflar globos es ideal para que los niños practiquen el soplo. ¿Qué te parecería organizar una pequeña fiesta de globos en casa? ¡Los pequeños se divertirán muchísimo!

#### **C. Juego de pompas de jabón**

Mientras damos un paseo por la calle, podemos aprovechar para que los niños practiquen el soplo y se mantengan entretenidos. Para ello, podemos darles un pompero con el que se diviertan haciendo burbujas. Si tienes uno en casa, ¡es el momento perfecto para usarlo!

#### **D. Pintar a través de una pajita.**

¿Has hecho esto alguna vez con tus hijos? Es muy entretenido. Consiste en pintar soplando a través de una pajita. Tendrán que poner todo su empeño y concentración para soplar más fuerte o más despacio según sea que quieran poner más o menos pintura; recuerda que esta debe ser no tóxica.

### **E. Juguetes que suenan al soplar.**

Un silbato, un tubo de papel enrollado y sellado... Este tipo de juguetes que emiten sonido al soplar son ideales para que los niños practiquen el soplo de forma divertida.

### **F. Pajita para beber.**

De vez en cuando podemos darles una pajita para que beban y, al terminar la comida, permitirles jugar un momento soplando el agua. Es probable que salpique por todas partes, pero lo pasarán en grande y se divertirán mucho.

### **G. Soplar las velas.**

Las velas no solo se soplan en los cumpleaños, también podemos hacerlo cuando queramos. Es una excelente manera de que los más pequeños practiquen el soplo de forma divertida en casa.

### **H. Sopla y marca gol.**

Otra actividad recomendada para estimular el desarrollo del lenguaje en la educación infantil, según una propuesta de la Universidad Cooperativa de Colombia, consiste en crear un pequeño campo de fútbol. Usando una caja de cartón, se puede armar una cancha con sus porterías en cada extremo. Luego, con pajitas, se invita a los niños a soplar una pelota de un lado al otro, intentando evitar que les anoten un gol. Es una forma divertida de trabajar el soplo y la coordinación.

### **I. Soplar un molinillo.**

Podemos comprar uno o incluso hacerlo nosotros mismos, ya que es más fácil de lo que parece. En lugar de colocarlo en la ventana o en la terraza, seremos nosotros quienes lo hagamos girar soplando de vez en

cuando.

Aunque las actividades de soplo no reemplazan una terapia de lenguaje y en algunos casos no son lo que tu hijo necesita según su dificultad, sí resultan muy útiles para desarrollar la conciencia respiratoria y ayudar a manejar el estrés, algo que será fundamental cuando enfrente algún reto. Además, te divertirás mucho haciendo carreras de bolitas de papel con él, lo conocerás mejor y fomentarás un espacio de comunicación positiva, algo que tu pequeño requiere todos los días.

#### **J. Competencia comunicativa.**

- **Asociación de imágenes:**

Utiliza tarjetas con imágenes de objetos cotidianos, animales, o personas, y pide al niño que las asocie con el objeto real o con una imagen similar.

#### **K. Inclusión educativa**

- **Trabajar el juego del veo, veo y estimular la inclusión y el lenguaje.**

El juego "Veo, veo" es un juego de adivinanzas donde un jugador elige un objeto visible y da pistas sobre él, mientras que los demás intentan adivinar de qué se trata. El juego comienza con la frase "Veo, veo", y los demás jugadores responden "¿Qué ves?". El jugador que eligió el objeto responde "Una cosita" y luego da una pista, como la primera letra del objeto o su color. El juego continúa hasta que alguien adivina correctamente, y ese jugador se convierte en el siguiente en elegir un objeto.

Pasos para jugar Veo, veo:

- a) Decidir quién empieza: Puede ser el jugador más joven o al azar.
- b) Elegir un objeto: El jugador que empieza elige un objeto que sea visible para todos los jugadores
- c) Dar la pista: El jugador dice "Veo, veo" y luego da una pista sobre el objeto, como su primera letra o su color.
- d) Adivinar: Los demás jugadores hacen preguntas para adivinar el objeto.
- e) Ganar y pasar el turno: El primer jugador que adivina correctamente se convierte en el siguiente jugador que elige un objeto

### **2.3.5. Neuroplasticidad.**

Se refiere a la capacidad del cerebro a partir de las experiencias y aprendizajes. Esta característica es especialmente activa durante la primera infancia, momento en el que el cerebro se adapta a los estímulos externos (Martínez & Herrera, 2021). Gracias a la neuroplasticidad, los niños tienen la posibilidad de superar dificultades lingüísticas mediante una intervención oportuna y constante.

El uso de materiales lúdicos tipo Kinedu, aprovecha esta capacidad para mejorar la articulación y pronunciación de los niños, reforzando rutas neuronales específicas. Según Rivas y Delgado (2022), las actividades repetitivas, interactivas y placenteras son altamente efectivas para estimular cambios positivos en el cerebro infantil.

### **2.3.6. Competencia comunicativa.**

La competencia comunicativa es la capacidad de usar el habla de manera adecuada en diferentes contextos sociales, comprendiendo tanto el contenido como la forma y la intención del mensaje. Va más allá de pronunciar bien las palabras;

incluye la comprensión, el uso del tono, el ritmo y el lenguaje no verbal (Suárez & Torres, 2023).

En la etapa preescolar, desarrollar esta competencia resulta esencial, ya que permite al niño interactuar, expresar sus necesidades y participar activamente en su comunidad. Según Ávila y Mendoza (2022), la integración de actividades lúdicas y tecnológicas facilita la construcción de esta competencia, al ofrecer escenarios simulados donde los niños pueden practicar y experimentar diversas formas de comunicación.

### **2.3.7. Inclusión educativa.**

La inclusión educativa es un enfoque que busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, condiciones sociales, culturales, físicas o cognitivas, tengan acceso a una educación de calidad en igualdad de oportunidades. Promueve la participación plena de cada niño o niña en el entorno escolar, reconociendo la diversidad como un valor y adaptando las estrategias pedagógicas para responder a las distintas necesidades de aprendizaje. Su objetivo es construir una escuela donde nadie quede excluido y todos se sientan valorados, respetados y capaces de aprender juntos. OEI, (2023).

En el caso de niños con dificultades en la pronunciación, aplicar estrategias lúdicas y personalizadas como las de Kinedu permite adaptarse a sus ritmos y estilos de aprendizaje, promoviendo un ambiente de respeto y aceptación. Según Ramírez y Salinas (2021), la inclusión no solo favorece el desarrollo académico, sino también el crecimiento social y emocional de los niños.

### **2.3.8. Autoestima infantil.**

La autoestima infantil es la valoración que el niño hace de sí mismo y se construye a partir de sus experiencias, interacciones y logros cotidianos. Una

autoestima saludable favorece la seguridad personal, la disposición al aprendizaje y la capacidad para enfrentar retos López & Vargas, (2022).

Cuando los niños logran pronunciar correctamente las palabras, se sienten escuchados y comprendidos, reforzando su confianza y motivación. Las estrategias lúdicas pueden actuar como un refuerzo positivo, brindando experiencias exitosas que contribuyen a fortalecer la imagen positiva que el niño tiene de sí mismo Bravo & Salas, (2023).

### **2.3.9. Gamificación**

La gamificación es una estrategia educativa que consiste en incorporar elementos propios de los juegos como desafíos, niveles, puntos, recompensas o narrativas dentro de entornos no lúdicos, como las aulas, para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Esta metodología transforma las actividades académicas en experiencias más dinámicas y atractivas, fomentando la participación activa, la competencia saludable y el trabajo colaborativo. De acuerdo con Suárez & Torres (2023) Al hacerlo, ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia más significativa y entretenida.

### **2.3.10. Retroalimentación inmediata.**

La retroalimentación inmediata consiste en proporcionar respuestas o correcciones de forma instantánea mientras el estudiante realiza una tarea o actividad. Este recurso permite que el niño ajuste su desempeño en el momento, consolidando el aprendizaje de manera más efectiva Rivas & Delgado, (2022).

En plataformas como KINEDU, la retroalimentación puede presentarse mediante sonidos, imágenes o elogios que indican al niño si realizó correctamente la actividad. Esta dinámica fortalece la conexión entre acción y resultado,

mejorando la pronunciación y aumentando la motivación para seguir aprendiendo Arévalo & Morales, (2021).

### **2.3.11. Atención sostenida.**

La atención sostenida es la capacidad de mantener el enfoque en una tarea o estímulo durante un periodo prolongado. Esta habilidad es clave en el desarrollo infantil, ya que permite al niño completar actividades y procesar información de forma eficiente López & Vargas, (2022).

El uso de actividades lúdicas y atractivas como las de Kinedu ayuda a fortalecer la atención sostenida al captar el interés del niño y mantenerlo motivado. Según Bravo y Salas (2023), el desarrollo de esta capacidad no solo favorece el aprendizaje lingüístico, sino también otras áreas como el razonamiento lógico y la memoria.

### **2.3.12. Motivación y disfrute como factores clave para el aprendizaje del lenguaje.**

Se fundamenta cómo la motivación y el disfrute son esenciales para estimular la participación de los niños en actividades comunicativas. Se destaca la importancia de crear ambientes lúdicos tipo y seguros donde los niños se sientan libres de expresarse, superen miedos y ganen confianza en su voz (Deci & Ryan, 2020).

### **2.3.13. Interacción social y su influencia en la adquisición del lenguaje oral.**

Este tema se centra en el rol de la interacción social en el desarrollo del lenguaje. Se analiza cómo el intercambio con pares y adultos fortalece la construcción de significados y mejora la pronunciación. También se discute el papel del docente como mediador y facilitador (Vygotsky, 1978; Rodríguez & Salazar, 2022).

#### **2.3.14. ¡Reciten trabalenguas!**

Es una actividad que consiste en repetir en voz alta frases o versos cortos contruidos con palabras de pronunciación difícil, sonidos similares o combinaciones complejas. El objetivo es ejercitar la dicción, la fluidez verbal y la agilidad lingüística, ya que los trabalenguas desafían la capacidad de articular correctamente sonidos y palabras sin equivocarse. Aunque pueden parecer un juego, son una herramienta eficaz para mejorar la pronunciación, la atención auditiva y la expresión oral, especialmente en niños en etapa de desarrollo del lenguaje.

#### **2.3.15. ¡Jueguen a las adivinanzas!**

Propongan adivinanzas durante las rutinas diarias: el docente o la familia describe algo con pistas y los niños intentan adivinar de qué se trata. Este juego estimula el vocabulario, la comprensión auditiva y el razonamiento verbal; además fomenta la atención y la interacción entre compañeros.

Pueden empezar con pistas sencillas y aumentar la dificultad poco a poco, usar gestos o dibujos para apoyar y terminar invitando a los propios niños a inventar sus adivinanzas. Es una actividad sencilla, económica y muy divertida que potencia la expresión oral y la creatividad.

#### **2.3.16. ¡Jueguen un juego de movimiento!**

Propongan actividades lúdicas que combinen movimiento físico y lenguaje, como “Simón dice”, “La estatua” o “El puente se ha caído”. Estos juegos ayudan a los niños a coordinar su cuerpo con instrucciones verbales, fortaleciendo tanto sus habilidades motrices como su comprensión auditiva y expresión oral. Además, favorecen la interacción social, la atención sostenida y el autocontrol, todo mientras se divierten y liberan energía.

#### A. ¡Juego de memoria!

- La maestra presenta muchas tarjetas con objetos diferentes cada tarjeta tendrá que tener su igual. La maestra tendrá que pegar todas las tarjetas de manera desordenada en la pared también tendrá que usar un dado con números.
- La maestra tendrá que tirar el dado y sale el niño cuyo número de dado salió
- El niño tiene que voltear una tarjeta nombrarla y entre todas tiene que descubrir una sola vez donde se encuentra el par. Sino lo encuentra una sola vez la maestra tendrá que tirar nuevamente el dado para que salgue otro niño.

Este juego estimula no solo la memoria sino también la concentración y las habilidades cognitivas.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Tipo de Investigación.**

La presente investigación es de tipo Cualitativo - Acción, caracterizada por explorar y comprender fenómenos educativos desde la perspectiva de los propios actores en este caso, niños y niñas de 3 años, analizando sus experiencias, percepciones y significados Hernández & Mendoza, (2022). En este marco, se empleará la investigación-acción como estrategia metodológica que permite a las investigadoras identificar una problemática específica en su práctica (dificultades en la pronunciación de palabras), diseñar e implementar una intervención pedagógica basada en juegos lúdicos tipo “KINEDU”, observar los cambios que se producirán en el desarrollo del lenguaje oral y reflexionar de forma crítica sobre su efecto. Esta intervención se desarrollará en diferentes tiempos, permitiendo ajustar las técnicas empleadas según los avances y necesidades observadas, y priorizando la interpretación subjetiva y vivencial de los procesos de aprendizaje de los niños mediante registros cualitativos como diarios de campo, fichas de observación y registros audiovisuales.

### **3.2. Hipótesis de Acción.**

#### **3.2.1. Hipótesis General.**

El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influiría significativamente para mejorar la pronunciación de palabras de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.

#### **3.2.2. Hipótesis Específicas.**

**HE1.** El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influiría significativamente para mejorar la articulación fonética de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.

**HE2.** El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influiría significativamente para mejorar la claridad y precisión verbal de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.

**HE3.** El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influiría significativamente para mejorar la fluidez en la pronunciación oral de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.

### **3.3. Proceso Seguido en la Investigación Acción.**

La investigación acción se desarrolla de manera cíclica y participativa, involucrando tanto a los investigadores como a los actores educativos en la construcción de soluciones a las necesidades detectadas. En este caso, el proceso se orienta a aplicar juegos lúdicos tipo “KINEDU”, adaptados con materiales concretos, con el fin de mejorar la pronunciación de palabras en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” de Chaupimarca,

Pasco – 2025.

### **3.3.1. Etapa de diagnóstico y caracterización de la comunidad.**

En esta primera fase se identificaron las principales dificultades relacionadas con la pronunciación de palabras en los niños de 3 años. Se aplicaron técnicas como la observación sistemática y entrevistas a docentes y padres de familia, lo que permitió reconocer que los estudiantes presentan limitaciones en la articulación de sonidos, pronunciación incompleta de palabras y escasa motivación para ejercitar el lenguaje oral. Además, se caracterizó a la comunidad educativa, evidenciando que los recursos didácticos existentes son limitados y que se requiere de materiales innovadores y accesibles para el trabajo fonético en la primera infancia.

### **3.3.2. Etapa de planificación y orientación del Plan de Acción.**

Con base en el diagnóstico, se diseñó un plan de acción que integra actividades lúdicas multisensoriales inspiradas en la dinámica de la plataforma “KINEDU”, pero adaptadas con materiales concretos elaborados por los investigadores (tarjetas con imágenes, títeres, cubos didácticos, láminas ilustradas y juegos de memoria). Esta etapa permitió definir los objetivos específicos, los recursos a utilizar, los responsables de la ejecución y el cronograma de actividades semanales. Asimismo, se orientó a los docentes y padres sobre la importancia del juego como medio de estimulación de la pronunciación y se generó un ambiente colaborativo en el desarrollo del plan.

### **3.3.3. Etapas de elaboración y ejecución del Plan de Acción.**

En este momento se implementaron las actividades lúdicas planificadas, trabajando con los niños de forma participativa y motivadora.

Se desarrollaron dinámicas de repetición de palabras, asociación imagen-sonido, canto de rimas, juegos de roles y actividades motoras que vinculan el movimiento corporal con la producción oral. Durante la ejecución, los investigadores y docentes realizaron un acompañamiento cercano, asegurando que las estrategias respondieran a las necesidades individuales de los estudiantes.

#### **3.3.4. Etapas de seguimiento, evaluación e impacto.**

Finalmente, se aplicaron instrumentos de evaluación como guías de observación y registros anecdóticos, con el fin de verificar los avances en la pronunciación de los niños. El seguimiento fue continuo, permitiendo ajustar las actividades de acuerdo con los progresos y dificultades detectadas. El impacto se reflejó en una mejora progresiva en la articulación de sonidos, mayor claridad en la expresión oral y una actitud más positiva de los niños hacia el aprendizaje del lenguaje. Además, se fortaleció el rol de los docentes y padres en el uso de estrategias lúdicas para estimular la comunicación en la primera infancia.

### **3.4. Diseño de la Investigación.**

#### **3.4.1. Diseño.**

El presente estudio adopta un diseño de investigación acción pedagógica, puesto que busca transformar la práctica educativa mediante la aplicación de juegos lúdicos tipo “KINEDU”, adaptados con materiales concretos, para mejorar la pronunciación de palabras en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” de Chaupimarca, Pasco – 2025.

El diseño cualitativo con enfoque de investigación-acción será

utilizado como una herramienta práctica y reflexiva que permitirá a la docente intervenir directamente en la problemática identificada: las dificultades en la pronunciación de palabras en niños de 3 años. A través de este diseño, se desarrollará un proceso cíclico compuesto por fases de diagnóstico, planificación, acción, observación y reflexión, que permitirá implementar juegos lúdicos tipo tipo “KINEDU”, observar los resultados en el aula y ajustar las estrategias según las respuestas y avances de los niños.

Además, este diseño facilitará la construcción colaborativa de conocimiento pedagógico, ya que permite documentar la experiencia y los efectos de las técnicas empleadas, dando lugar a estrategias didácticas sostenibles, replicables y adaptables a otros contextos educativos con características similares. Así, el uso de este diseño no solo busca resolver una situación puntual, sino también generar aprendizajes pedagógicos significativos que fortalezcan la práctica docente en el nivel inicial. A continuación, el diseño propuesto:

$$M - E1 - x - E2$$

M = Muestra

E1 = Evaluación antes de la investigación. (Pre test)

x = Experimento de la investigación.

E2 = Evaluación después de la investigación. (Pos Test)

En la presente investigación acción, se aplicó un diseño de intervención con estructura M – E1 – X – E2, donde M representa a la muestra conformada por niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”. En la fase E1 se realizará una evaluación

diagnóstica (pre test) con el propósito de identificar el nivel inicial de pronunciación de palabras en los niños. Esta evaluación permitirá detectar dificultades específicas en la articulación de fonemas, la repetición de palabras y la claridad al expresarse oralmente.

Posteriormente, se desarrolló la fase X, correspondiente a la intervención pedagógica basada en juegos lúdicos tipo “KINEDU”, en la cual se aplicaron actividades multisensoriales diseñadas por las investigadoras, utilizando materiales visuales, auditivos y táctiles que estimulen la expresión oral. Durante esta etapa, se observó continuamente el desempeño de los niños y se registraron evidencias cualitativas de su participación y evolución en la pronunciación.

Finalmente, en la fase E2 se aplicó una evaluación final (pos test), utilizando los mismos criterios del pre test, con el objetivo de comparar los resultados y valorar el impacto de la intervención. Este procedimiento permitió identificar los avances logrados en la pronunciación de palabras y determinar la efectividad de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” empleadas. De esta manera, el diseño M – E1 – X – E2 sirvió para validar los cambios producidos como consecuencia directa de la estrategia aplicada.

#### **3.4.2. Población.**

En este estudio participaron todos los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, ubicada en Chaupimarca, Pasco, durante el año 2025.

#### **3.4.3. Muestra.**

En esta investigación fue considerada por 6 niños y 14 niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca,

Pasco 2025.

#### **3.4.4. Descripción de Técnicas e Instrumentos de Recojo de Datos Aplicados.**

Para el desarrollo de la presente investigación, se aplicaron técnicas e instrumentos pertinentes al enfoque cualitativo e investigación acción. Estos recursos metodológicos permitieron recoger información válida y confiable sobre los cambios producidos en la pronunciación de los niños tras la implementación de los juegos lúdicos tipo “KINEDU”.

##### **A. Lista de cotejo (Técnica)**

###### **a. Técnica: Evaluación directa y sistemática.**

La lista de cotejo es un instrumento que permite al investigador registrar la presencia o ausencia de comportamientos, habilidades o actitudes específicas que se desean observar en los niños. Esta herramienta facilita evaluar de manera estructurada aspectos concretos como la pronunciación correcta de sonidos, la participación en actividades lúdicas y la disposición a interactuar con los juegos creados por las investigadoras (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2022).

###### **b. Instrumento: Lista de cotejo estructurada.**

La lista se diseña considerando indicadores claros y medibles, tales como “pronuncia correctamente sonidos iniciales”, “participa con entusiasmo en el juego”, “repite palabras sugeridas”, entre otros. Este instrumento ofrece información inmediata y objetiva que permite al docente o investigador tomar decisiones sobre la intervención pedagógica. Además, ayuda a visualizar el progreso individual y grupal

durante las sesiones con Kinedu (Creswell & Poth, 2018).

## **B. Cuestionario.**

### **a. Técnica: Observación participante y no participante.**

La observación permite al investigador registrar comportamientos espontáneos y naturales de los niños durante la interacción con la plataforma Kinedu. Es una técnica esencial en estudios cualitativos, pues posibilita comprender en profundidad el contexto y las dinámicas reales que emergen en el aula o en casa (Carr & Kemmis, 2020).

### **b. Instrumento: Guía de observación.**

La guía se diseña con categorías definidas previamente, como “pronunciación de palabras nuevas”, “uso espontáneo del lenguaje”, “interés y concentración durante la actividad” y “reacciones emocionales positivas”. Este instrumento organiza la información recolectada y permite analizar los avances individuales y grupales, generando evidencias que fortalecen la reflexión pedagógica y la toma de decisiones durante los ciclos de la investigación-acción (Elliott, 2019).

## **C. Técnica: Observación.**

### **a. Instrumento: Guía de observación.**

El instrumento utilizado será una Lista de Cotejo, elaborada con base en criterios específicos relacionados con la variable dependiente (pronunciación de palabras). La guía incluirá indicadores como: claridad en la articulación, repetición precisa de palabras, emisión de sonidos correctos y respuesta

verbal ante estímulos lúdicos. Esta herramienta permitirá recopilar información en tiempo real y documentar los avances individuales y grupales.

La observación es una técnica cualitativa que permite registrar de forma directa y sistemática las conductas, actitudes y respuestas de los niños durante la aplicación de las actividades lúdicas tipo “KINEDU”. Esta técnica facilita el seguimiento del comportamiento verbal y no verbal de los estudiantes, especialmente en lo que respecta a la pronunciación de palabras, la articulación de fonemas, la repetición de sonidos y la participación durante las sesiones.

Según Mendoza (2022), la observación estructurada permite sistematizar el registro de comportamientos en contextos naturales, generando datos cualitativos confiables cuando se apoya en guías previamente diseñadas.

#### **D. Técnica: Entrevista**

##### **a. Instrumento: Guía de entrevista semiestructurada.**

La entrevista es una técnica que permite conocer opiniones, percepciones y valoraciones de los actores educativos, en este caso, docentes y padres de familia. A través de esta técnica se puede recoger información sobre los cambios observados en la expresión oral de los niños, así como la percepción sobre la efectividad del uso de juegos lúdicos tipo “KINEDU”.

El instrumento será una guía de entrevista semiestructurada, compuesta por preguntas abiertas que permiten

explorar aspectos relacionados con la pronunciación antes, durante y después de la intervención. Se aplicará individualmente a los docentes y a un grupo seleccionado de padres, permitiendo triangular los datos con las observaciones en aula.

De acuerdo con Flick (2019), las Lista de Cotejo permiten obtener información profunda y flexible, dando espacio a los participantes para expresar sus experiencias en torno a fenómenos educativos.

### **3.4.5. Descripción de Técnicas de Análisis de Datos Aplicados.**

Para el análisis de la información recolectada en la investigación, se aplicaron técnicas propias del enfoque cualitativo, priorizando la comprensión e interpretación de los procesos vivenciales de los niños y de las percepciones de docentes y padres de familia. Estas técnicas permitieron identificar cambios significativos en la pronunciación de palabras tras la aplicación de los juegos lúdicos tipo “KINEDU”

#### **A. Análisis descriptivo**

Se empleó el análisis descriptivo para organizar y sintetizar la información obtenida mediante la observación, entrevistas, cuestionarios y listas de cotejo. Esto permitió identificar patrones de comportamiento y desempeño en los niños, así como los avances logrados en la articulación, claridad y fluidez oral.

#### **B. Análisis comparativo (antes y después.)**

Con el fin de valorar la efectividad de la estrategia aplicada, se realizó un análisis comparativo entre los resultados iniciales (pre test) y los resultados posteriores (pos test). Este procedimiento permitió evidenciar los

progresos alcanzados en la pronunciación de palabras, mostrando de manera clara las diferencias en el desempeño lingüístico de los niños antes y después de la intervención.

### **C. Triangulación de la información a partir de encuesta de opinión.**

Se aplicó la técnica de triangulación, que consistió en contrastar los datos obtenidos a través de diferentes instrumentos (observación, lista de cotejo, entrevistas y cuestionarios). Este procedimiento garantizó mayor validez y confiabilidad a los resultados, ya que permitió integrar las perspectivas de los niños (a través de su participación), de los docentes y de los padres de familia.

En este sentido, la triangulación favoreció una visión integral del fenómeno, confirmando que los juegos lúdicos tipo “KINEDU” constituyen una estrategia pertinente para el mejoramiento de la pronunciación en niños de 3 años. Como señalan Hernández-Sampieri y Mendoza (2022), la triangulación en investigación cualitativa contribuye a robustecer los hallazgos, evitando sesgos y ofreciendo interpretaciones más completas.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Procesamiento y sistematización de la Información.**

El procesamiento y sistematización de la información se desarrolló siguiendo un enfoque cualitativo, que permitió organizar y analizar los datos obtenidos en las diferentes etapas de la investigación acción. Este proceso se realizó de manera cíclica y ordenada, facilitando la interpretación de los hallazgos en torno al uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” como estrategia para mejorar la pronunciación de palabras en los niños de 3 años.

En primer lugar, se procedió a la clasificación de la información obtenida mediante los instrumentos aplicados (lista de cotejo, guías de observación, entrevistas y cuestionarios). Esta fase permitió identificar los registros más relevantes para el estudio, diferenciando los datos del pre test y pos test, así como las percepciones de docentes y padres de familia.

En segundo lugar, se realizó la codificación y categorización de la información, organizando los hallazgos en torno a las dimensiones propuestas: articulación fonética, claridad verbal y fluidez en la pronunciación. Esto permitió

establecer patrones, coincidencias y diferencias en el desempeño de los niños antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.

Posteriormente, se aplicó la sistematización de la información, que consistió en ordenar y relacionar los datos para reconstruir la experiencia de la investigación acción. A través de esta fase, se lograron evidenciar los avances alcanzados en la pronunciación de los niños y se identificaron las estrategias que resultaron más efectivas dentro del proceso pedagógico.

Los datos fueron interpretados con el apoyo del análisis descriptivo, comparativo y triangulación de la información, lo que permitió contrastar los resultados provenientes de diversas fuentes. De esta manera, se garantizó la validez y confiabilidad de los hallazgos, brindando una visión integral del impacto de la estrategia aplicada.

#### **4.2. Validación de la información de resultados.**

La validación de la información en esta investigación se realizó con el propósito de garantizar la confiabilidad, pertinencia y consistencia de los resultados obtenidos respecto al uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la pronunciación de palabras en niños y niñas de 3 años.

En primer lugar, se aplicó la triangulación metodológica, contrastando la información recolectada mediante los diferentes instrumentos: listas de cotejo, guías de observación, entrevistas y cuestionarios. Este procedimiento permitió corroborar los hallazgos desde distintas perspectivas (niños, docentes y padres de familia), asegurando así que los resultados no dependieran de una sola fuente de información.

En segundo lugar, se empleó la validez de contenido, a través de la revisión de los instrumentos por parte de especialistas en educación inicial y en lingüística. Los expertos verificaron que los criterios de evaluación respondieran a las dimensiones

de la investigación (articulación fonética, claridad verbal y fluidez oral), lo que reforzó la pertinencia y claridad de los instrumentos aplicados.

Asimismo, se recurrió a la validación participativa, propia de la investigación acción, donde docentes y padres de familia analizaron conjuntamente los resultados obtenidos, aportando sus percepciones sobre los avances de los niños. Esto permitió enriquecer la interpretación y confirmar que los cambios observados en la pronunciación fueron consistentes con las experiencias vividas en el aula y en el hogar.

De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2022), la validación en estudios cualitativos no solo se centra en la verificación técnica de los datos, sino en la credibilidad y confianza que otorgan los actores involucrados en el proceso investigativo. Por ello, el proceso de validación permitió consolidar los resultados como evidencias fiables del impacto positivo de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” en la mejora de la pronunciación infantil.

A continuación, la triangulación de información de los actores de esta investigación:

*LISTA DE COTEJO APLICADA ANTES (PRE TEST) DE EJECUTAR EN EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: EL USO DE LOS JUEGOS LÚDICOS TIPO “KINEDU” PARA MEJORAR LA PRONUNCIACIÓN DE PALABRAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA” CHAUPIMARCA, PASCO 2025.*

**Tabla 1.** Pronunciación antes de la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU.

N°	Criterios observables	Siempre	Algunas veces	Nunca.
1	Pronuncia palabras con sonidos iniciales correctamente.			X
2	Emite sonidos vocálicos con claridad.		X	
3	Articula palabras bisílabas sin dificultad.			X
4	Emplea frases simples con pronunciación fluida.			X
5	Repite palabras después de una consigna lúdica.		X	
6	Mejora progresivamente la precisión en los sonidos consonánticos.			X
7	Utiliza espontáneamente palabras nuevas aprendidas en los juegos.		X	

*Nota:* Tabla 1. Pronunciación antes de la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU 15-08-25.

***Interpretación de la Tabla 1. Pronunciación ANTES de la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU:***

**1. Pronuncia palabras con sonidos iniciales correctamente – (Nunca)**

Se evidenció que los niños y niñas no logran pronunciar adecuadamente los sonidos iniciales de las palabras. Esto revela una debilidad en la conciencia fonológica, lo que dificulta la identificación y reproducción precisa de los fonemas. Según García y Paredes (2022), a esta edad los niños deberían comenzar a diferenciar los sonidos iniciales, por lo que la ausencia de esta habilidad sugiere la necesidad de estrategias lúdicas que fortalezcan

la discriminación auditiva y la articulación oral.

## **2. Emite sonidos vocálicos con claridad – (Algunas veces)**

Los resultados muestran que algunos niños lograron emitir vocales correctamente, aunque no de manera constante. Esto indica un desarrollo fonético parcial, donde los sonidos más simples (a, e, i, o, u) comenzaron a ser reconocidos, pero la articulación aún depende de la guía del adulto. De acuerdo con Ríos (2023), la claridad vocálica es un indicador inicial del desarrollo fonológico, y su estimulación mediante juegos digitales interactivos puede acelerar la adquisición de patrones correctos de pronunciación.

## **3. Articula palabras bisílabas sin dificultad – (Nunca)**

Los niños presentaban dificultades para articular palabras de dos sílabas, lo que muestra una falta de coordinación motriz bucal y de control respiratorio al hablar. Este aspecto refleja un nivel inicial en la estructuración del habla. Cárdenas y Muñoz (2021) afirman que el uso de ejercicios lúdicos con repetición y ritmo musical favorece la coordinación oral y la precisión en la articulación de palabras bisílabas.

## **4. Emplea frases simples con pronunciación fluida – (Nunca)**

Los resultados indicaron que los niños no logran mantener una pronunciación fluida al expresarse mediante frases cortas. Esto podría deberse a la falta de práctica oral en contextos comunicativos significativos. En edades tempranas, la fluidez depende de la estimulación constante y del refuerzo positivo en situaciones de juego (Rodríguez & Vera, 2022). Por tanto, la intervención con Kinedu se plantea como una oportunidad para fomentar la producción oral espontánea.

## **5. Repite palabras después de una consigna lúdica – (Algunas veces)**

Algunos niños responden positivamente a consignas orales y repiten palabras simples, aunque de manera inconsistente. Esto demuestra interés y atención, pero también

evidencia la falta de continuidad en la práctica. De acuerdo con Sánchez y Beltrán (2023), la repetición guiada dentro del juego fortalece la memoria auditiva y la pronunciación, siendo un componente clave para el desarrollo del lenguaje en educación inicial.

#### **6. Mejora progresivamente la precisión en los sonidos consonánticos – (Nunca)**

Los niños no mostraban mejoras notables en la pronunciación de consonantes, lo que refleja una baja habilidad articulatoria y una escasa estimulación auditiva. Este resultado sugiere la necesidad de estrategias que combinen visualización, repetición y movimiento corporal, elementos que ofrece el enfoque lúdico-digital de Kinedu (Pérez & Ramos, 2023).

#### **7. Utiliza espontáneamente palabras nuevas aprendidas en los juegos – (Algunas veces)**

Aunque algunos niños emplearon nuevas palabras aprendidas, la mayoría no lo hace de manera espontánea. Esto indica que el aprendizaje verbal no está consolidado ni transferido al habla cotidiana. Según Torres y Méndez (2021), la espontaneidad verbal surge cuando el aprendizaje se asocia al disfrute y la emoción, por lo que el componente lúdico es esencial para lograr una expresión oral natural y significativa.

**Tabla 2.** Articulación fonética.

N°	Criterios observables	Siempre	Algunas veces	Nunca.
8	Pronuncia con claridad los sonidos iniciales de las palabras.		X	
9	Diferencia adecuadamente los sonidos vocálicos (a, e, i, o, u).			X
10	Emite de manera correcta palabras bisílabas.			X
11	Reproduce sonidos consonánticos básicos (m, p, t, k) sin dificultad.		X	
12	Corrige su pronunciación cuando se le da un modelo oral.			X

*Nota:* Tabla 2. Articulación fonética aplicada el 17-08-25.

### **Interpretación de la Tabla 2: Articulación fonética**

#### **8. Pronuncia con claridad los sonidos iniciales de las palabras – (Algunas veces)**

Los niños muestran avances en la pronunciación de los sonidos iniciales, aunque aún de manera intermitente. Este resultado indica que la práctica constante mediante juegos interactivos ha contribuido a mejorar la conciencia fonémica, pero algunos sonidos todavía requieren refuerzo. Según Cárdenas y Muñoz (2021), el juego digital estimula la atención auditiva y visual, lo que facilita la correcta identificación y articulación de los sonidos iniciales.

#### **9. Diferencia adecuadamente los sonidos vocálicos (a, e, i, o, u) – (Nunca)**

A pesar de los avances generales, los resultados evidencian que la diferenciación de las vocales sigue siendo una dificultad para algunos niños. Esto puede deberse a que los sonidos vocálicos requieren mayor discriminación auditiva y práctica fonética. No obstante, la exposición repetida y guiada mediante Kinedu contribuirá progresivamente a consolidar esta habilidad (Ríos, 2023).

#### **10. Emite de manera correcta palabras bisílabas – (Nunca)**

Los niños aún presentan limitaciones para articular palabras bisílabas con claridad y ritmo adecuado. Este resultado sugiere que, aunque Kinedu ha mejorado la atención y motivación, la articulación de estructuras silábicas requiere mayor acompañamiento docente y actividades orales repetitivas. Rodríguez y Vera (2022) sostienen que la coordinación bucofonatoria se desarrolla gradualmente mediante ejercicios orales guiados y apoyo visual.

#### **11. Reproduce sonidos consonánticos básicos (m, p, t, k) sin dificultad – (Algunas veces)**

Se evidencia un progreso significativo en la articulación de consonantes básicas, lo que demuestra una mejora en la precisión fonética y el control del aparato articulatorio. Esto refleja que la exposición lúdica y audiovisual de Kinedu ha favorecido la percepción y producción de sonidos consonánticos (Sánchez & Beltrán, 2023). Sin embargo, algunos fonemas aún requieren práctica constante y retroalimentación personalizada.

#### **12. Corrige su pronunciación cuando se le da un modelo oral – (Nunca)**

Aún no se observa un nivel autónomo de autocorrección fonética. Los niños dependen del adulto para rectificar errores de pronunciación. Esto indica que el proceso de autorregulación verbal está en desarrollo y necesita fortalecerse con dinámicas de imitación, repetición guiada y refuerzo positivo. De acuerdo con Torres y Méndez (2021), la imitación es un mecanismo esencial para la adquisición de una pronunciación precisa en la primera infancia.

**Tabla 3.** Claridad y precisión verbal.

N°	Criterios observables	Siempre	Algunas veces	Nunca.
13	Pronuncia las palabras evitando distorsiones o sustituciones de sonidos.			X
14	Expresa frases simples con entonación clara.		X	
15	Su producción verbal es comprensible para sus pares y docentes.			X
16	Mantiene precisión en la pronunciación al repetir consignas lúdicas.			X
17	Utiliza correctamente nuevas palabras en las actividades.			X

*Nota:* Tabla 3. Claridad y precisión verbal. Aplicada el 19-08-25.

### **Interpretación de la Tabla 3: Claridad y precisión verbal.**

#### **13: Pronuncia las palabras evitando distorsiones o sustituciones de sonidos (Nunca).**

Se observa que los niños aún presentan dificultades articulatorias, reemplazando o alterando ciertos sonidos al hablar. Esto indica que no logran mantener una pronunciación precisa, lo que puede interferir en la comprensión de su discurso oral. La ausencia de mejoras sugiere la necesidad de continuar con actividades de discriminación auditiva y repetición guiada.

#### **14: Expresa frases simples con entonación clara (Algunas veces).**

Los niños demuestran avances parciales en la entonación, logrando frases con cierta claridad, aunque todavía no constante. Esto refleja un progreso en la expresividad oral, producto de las actividades lúdicas, pero aún requieren fortalecer la continuidad y la seguridad al hablar.

**15: Su producción verbal es comprensible para sus pares y docentes (Nunca).**

La mayoría de los niños no logra aún una comunicación efectiva y comprensible, lo cual evidencia que la pronunciación deficiente afecta la interacción con su entorno. Este resultado sugiere que se debe reforzar la inteligibilidad del habla mediante ejercicios de pronunciación y repetición de palabras clave dentro de contextos significativos.

**16: Mantiene precisión en la pronunciación al repetir consignas lúdicas (Nunca).**

Se evidencia que los niños no mantienen una pronunciación constante y precisa al seguir consignas. Esto podría deberse a falta de atención auditiva o dificultades para imitar modelos fonéticos. Es necesario fortalecer el entrenamiento auditivo y la práctica guiada mediante juegos que favorezcan la repetición activa y motivadora.

**17: Utiliza correctamente nuevas palabras en las actividades (Nunca).**

Los niños aún no incorporan de manera espontánea las palabras nuevas aprendidas durante las sesiones lúdicas, lo que sugiere una limitada retención léxica. Esto indica que se deben diseñar actividades de refuerzo y contextualización del vocabulario, permitiendo su aplicación en diversas situaciones comunicativas.

**Tabla 4.** Fluidez en la producción oral.

N°	Criterios observables	Siempre	Algunas veces	Nunca.
18	Se comunica sin pausas excesivas al expresar palabras.			X
19	Repite secuencias de palabras o canciones de manera fluida.			X
20	Emplea frases cortas sin interrupciones en la pronunciación.			X
21	Participa espontáneamente en diálogos durante los juegos.			X
22	Habla con seguridad y continuidad en las actividades orales.			X

*Nota:* Tabla 4. Fluidez en la producción oral. 22-08-25.

#### **Tabla 4. Fluidez en la producción oral – Interpretación**

##### **18: Se comunica sin pausas excesivas al expresar palabras (Nunca).**

Los niños presentan dificultades para mantener un flujo continuo del habla, realizando pausas prolongadas o titubeos al comunicarse. Esto refleja una inseguridad lingüística o falta de automatización en la articulación de sonidos, lo que limita su espontaneidad al hablar.

##### **19: Repite secuencias de palabras o canciones de manera fluida (Nunca).**

Se evidencia que los niños no logran repetir con fluidez secuencias orales o canciones, lo que indica una escasa coordinación entre la memoria auditiva y la producción verbal. Este resultado sugiere que aún no se ha consolidado la habilidad rítmica del lenguaje, aspecto que puede fortalecerse con actividades musicales y de repetición guiada.

##### **20: Emplea frases cortas sin interrupciones en la pronunciación (Nunca).**

Los niños presentan interrupciones frecuentes al pronunciar frases cortas, lo que muestra un bajo nivel de control respiratorio y articulatorio. Esta dificultad repercute en la coherencia del discurso oral, evidenciando la necesidad de estrategias que promuevan la continuidad y la correcta articulación.

##### **21: Participa espontáneamente en diálogos durante los juegos (Nunca).**

No se observa una participación verbal espontánea en contextos lúdicos, lo que sugiere timidez o falta de confianza en sus capacidades de pronunciación. Este comportamiento evidencia la necesidad de fortalecer la motivación comunicativa, utilizando dinámicas grupales que generen confianza y seguridad al expresarse.

##### **22: Habla con seguridad y continuidad en las actividades orales (Nunca).**

Los niños no muestran aún seguridad ni fluidez al expresarse en público o durante las actividades. Su comunicación oral es limitada y poco constante, reflejando un nivel

inicial de competencia fonológica y expresiva. Se recomienda aplicar estrategias lúdicas progresivas que favorezcan la confianza, el ritmo y la articulación oral.

*LISTA DE COTEJO APLICADA **DESPUÉS (POS TEST) DE EJECUTAR EN EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: EL USO DE LOS JUEGOS LÚDICOS TIPO “KINEDU” PARA MEJORAR LA PRONUNCIACIÓN DE PALABRAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA” CHAUPIMARCA, PASCO 2025.***

**Tabla 5.** Pronunciación antes de la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU.

N°	Criterios observables	Siempre	Algunas veces	Nunca.
1	Pronuncia palabras con sonidos iniciales correctamente.	X		
2	Emite sonidos vocálicos con claridad.	X		
3	Articula palabras bisílabas sin dificultad.	X		
4	Emplea frases simples con pronunciación fluida.	X		
5	Repite palabras después de una consigna lúdica.	X		
6	Mejora progresivamente la precisión en los sonidos consonánticos.	X		
7	Utiliza espontáneamente palabras nuevas aprendidas en los juegos.	X		

*Nota:* Tabla 5. Pronunciación antes de la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU. Aplicada 02-19-25

***Interpretación de la Tabla 1. Pronunciación DESPUÉS de la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU:***

**1: Pronuncia palabras con sonidos iniciales correctamente (Siempre).**

Los niños demostraron una mejor precisión articuladora en los sonidos iniciales, mostrando avances en la discriminación auditiva y en la pronunciación. La práctica continua mediante actividades lúdicas del programa KINEDU fortaleció la conciencia

fonológica y la correcta producción de fonemas iniciales.

**2: Emite sonidos vocálicos con claridad (Siempre).**

Se observa una notoria claridad en la emisión de las vocales, lo que indica un desarrollo positivo del aparato fonador. Los juegos de repetición y modelado incluidos en KINEDU favorecieron la coordinación bucofacial y la identificación precisa de los sonidos vocálicos.

**3: Articula palabras bisílabas sin dificultad (Siempre).**

Los niños lograron articular adecuadamente palabras de dos sílabas, evidenciando control motor y dominio fonético. Esto refleja que la intervención lúdica facilitó la práctica constante del lenguaje oral y fortaleció la memoria auditiva y la segmentación silábica.

**4: Emplea frases simples con pronunciación fluida (Siempre).**

Se constató que los niños mantienen fluidez y naturalidad al expresar frases cortas, lo que revela un avance en la competencia comunicativa oral. Los juegos interactivos permitieron un contexto motivador que favoreció la expresión verbal libre y la automatización del habla.

**5: Repite palabras después de una consigna lúdica (Siempre).**

Los niños respondieron eficazmente a las consignas orales, repitiendo palabras con precisión y entusiasmo. Esto demuestra que los juegos KINEDU fortalecen la atención auditiva, la imitación fonética y el aprendizaje a través del refuerzo positivo y la motivación.

**6: Mejora progresivamente la precisión en los sonidos consonánticos (Siempre).**

Se evidencia un progreso sostenido en la pronunciación de consonantes, lo que refleja una evolución significativa en la articulación fonética. Las actividades repetitivas y visuales del entorno digital permitieron afianzar la corrección de errores fonológicos.

### **7: Utiliza espontáneamente palabras nuevas aprendidas en los juegos (Siempre).**

Los niños incorporaron nuevo vocabulario en sus expresiones cotidianas, lo que indica una mejora en la retención y aplicación del lenguaje aprendido. La naturaleza dinámica de los juegos KINEDU promovió la curiosidad lingüística y la transferencia del aprendizaje al contexto escolar.

**Tabla 6.** Articulación fonética.

N°	Criterios observables	Siempre	Algunas veces	Nunca.
8	Pronuncia con claridad los sonidos iniciales de las palabras.	X		
9	Diferencia adecuadamente los sonidos vocálicos (a, e, i, o, u).		X	
10	Emite de manera correcta palabras bisílabas.	X		
11	Reproduce sonidos consonánticos básicos (m, p, t, k) sin dificultad.	X		
12	Corrige su pronunciación cuando se le da un modelo oral.		X	

*Nota: Articulación fonética. Aplicada el 03-09-25.*

### **Interpretación de la Tabla 6: Articulación fonética**

#### **8: Pronuncia con claridad los sonidos iniciales de las palabras (Siempre).**

Los niños mostraron una articulación clara y precisa en los sonidos iniciales, evidenciando control fonético y conciencia auditiva. Este progreso sugiere que el uso de KINEDU fortaleció la capacidad de los niños para reconocer y reproducir fonemas iniciales mediante actividades interactivas y repetitivas.

#### **9: Diferencia adecuadamente los sonidos vocálicos (a, e, i, o, u) (Algunas veces).**

Aunque se observan avances, algunos niños aún presentan dificultades para distinguir ciertos sonidos vocálicos, sobre todo en contextos de palabras más complejas.

Esto indica que se requiere mayor práctica auditiva y ejercicios de discriminación fonológica para consolidar esta habilidad.

**10: Emite de manera correcta palabras bisílabas (Siempre).**

Los niños lograron articular sin dificultad palabras de dos sílabas, lo cual refleja una coordinación adecuada entre respiración, fonación y articulación. La estructura rítmica y musical de los juegos KINEDU contribuyó al refuerzo de la pronunciación segmentada y la fluidez oral.

**11: Reproduce sonidos consonánticos básicos (m, p, t, k) sin dificultad (Siempre).**

Los participantes demostraron una correcta producción de consonantes básicas, evidenciando progreso en la motricidad bucofacial y en la discriminación fonética. Este avance se asocia con la exposición constante a actividades lúdicas donde los sonidos son reforzados visual y auditivamente.

**12: Corrige su pronunciación cuando se le da un modelo oral (Algunas veces).**

Los niños mostraron disposición para autocorregirse cuando el docente modela el sonido correcto, aunque este proceso aún no se consolida completamente en todos los casos. Esto sugiere la necesidad de continuar fortaleciendo la retroalimentación inmediata y la escucha activa durante las actividades.

**Tabla 7.** Claridad y precisión verbal.

N°	Criterios observables	Siempre	Algunas veces	Nunca.
13	Pronuncia las palabras evitando distorsiones o sustituciones de sonidos.	X		
14	Expresa frases simples con entonación clara.	X		
15	Su producción verbal es comprensible para sus pares y docentes.		X	
16	Mantiene precisión en la pronunciación al repetir consignas lúdicas.	X		
17	Utiliza correctamente nuevas palabras en las actividades.	X		

*Nota:* Tabla 7. Claridad y precisión verbal. Aplicada 06-09-25.

### **Interpretación de la Tabla 7: Claridad y precisión verbal.**

#### **13: Pronuncia las palabras evitando distorsiones o sustituciones de sonidos (Siempre).**

Los niños demostraron una pronunciación más clara y controlada, evitando omisiones o cambios de fonemas. Este progreso evidencia que el uso sistemático de los juegos KINEDU permitió reforzar la conciencia fonética y la corrección natural de errores articulatorios mediante la imitación de modelos auditivos y visuales.

#### **14: Expresa frases simples con entonación clara (Siempre).**

Se observó que los niños mantienen un ritmo y una entonación adecuados al hablar, lo cual refleja un desarrollo positivo en la prosodia y la expresión oral. Las actividades interactivas del programa contribuyeron a estimular la comunicación espontánea y la modulación de la voz en contextos lúdicos.

**15: Su producción verbal es comprensible para sus pares y docentes (Algunas veces).**

Aunque existe un avance notable en la articulación y la fluidez, algunos niños todavía presentan dificultades en la claridad general del habla, sobre todo en conversaciones más largas. Este resultado sugiere la necesidad de reforzar la práctica del lenguaje funcional y ofrecer oportunidades de diálogo guiado para mejorar la comprensión oral.

**16: Mantiene precisión en la pronunciación al repetir consignas lúdicas (Siempre).**

Los niños mostraron consistencia y exactitud al repetir frases o palabras durante las actividades de KINEDU. Este comportamiento refleja que el componente auditivo-visual del juego favorece la retención fonológica y la automatización del habla, incrementando la confianza al expresarse.

**17: Utiliza correctamente nuevas palabras en las actividades (Siempre).**

Los participantes lograron integrar palabras recientemente aprendidas en sus expresiones cotidianas, demostrando un aumento del vocabulario activo. La dinámica de los juegos motivó la transferencia del aprendizaje lúdico al lenguaje funcional, consolidando la relación entre comprensión, memoria y pronunciación.

**Tabla 8.** Fluidez en la producción oral.

N°	Criterios observables	Siempre	Algunas veces	Nunca.
18	Se comunica sin pausas excesivas al expresar palabras.	X		
19	Repite secuencias de palabras o canciones de manera fluida.		X	
20	Emplea frases cortas sin interrupciones en la pronunciación.	X		
21	Participa espontáneamente en diálogos durante los juegos.	X		
22	Habla con seguridad y continuidad en las actividades orales.	X		

*Nota:* Tabla 8. Fluidez en la producción oral. Aplicada el 07-09-25.

### **Tabla 8. Fluidez en la producción oral – Interpretación**

#### **18: Se comunica sin pausas excesivas al expresar palabras (Siempre).**

Los niños evidenciaron una mayor fluidez verbal, logrando expresarse sin interrupciones prolongadas ni bloqueos. Este avance demuestra que los juegos KINEDU favorecieron la automatización de la pronunciación y la coordinación respiratoria, permitiendo una comunicación más natural y continua.

#### **19: Repite secuencias de palabras o canciones de manera fluida (Algunas veces).**

Aunque los niños mostraron entusiasmo y participación activa, algunos aún presentan dificultades para mantener la fluidez completa al repetir secuencias largas o rítmicas. Esto indica que es necesario reforzar la práctica auditiva y la memoria verbal mediante actividades musicales y repetitivas que estimulen la continuidad del habla.

#### **20: Emplea frases cortas sin interrupciones en la pronunciación (Siempre).**

Los niños lograron emitir frases breves de forma continua y con buena articulación, lo que refleja un dominio básico de la estructura oracional y del control fonético. Este logro se asocia al enfoque lúdico del programa, que estimula la

construcción verbal espontánea en un contexto motivador.

**21: Participa espontáneamente en diálogos durante los juegos (Siempre).**

Se evidenció una mayor iniciativa comunicativa por parte de los niños, quienes intervienen con naturalidad en los intercambios verbales. Esto revela que KINEDU no solo fortaleció la pronunciación, sino también la seguridad emocional y la competencia comunicativa, al generar un entorno de confianza y disfrute.

**22: Habla con seguridad y continuidad en las actividades orales (Siempre).**

Los niños demostraron confianza y estabilidad al expresarse verbalmente, manteniendo un flujo constante del discurso. Esta mejora refleja el impacto positivo del aprendizaje lúdico, pues las dinámicas de KINEDU promueven la autoeficacia lingüística y la expresión oral segura frente a sus docentes y compañeros.

**TRIANGULACIÓN DE INFORMACIÓN DE LA GUÍA DE ENTREVISTA DE LOS ACTORES DE INVESTIGACIÓN EN EL USO DE LOS JUEGOS LÚDICOS TIPO “KINEDU” PARA MEJORAR LA PRONUNCIACIÓN DE PALABRAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ELVIRA GARCÍA Y GARCÍA” CHAUPIMARCA, PASCO 2025.**

**Tabla 9.**

¿De qué manera el uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU ha favorecido el desarrollo de la pronunciación en los niños de 3 años?

---

Docentes.	Los docentes opinaron que, con el uso de juegos lúdicos tipo KINEDU, los niños y niñas de 3 años mejoraron la pronunciación de palabras y mostraron mayor claridad al hablar. Las actividades del juego captaron su atención y los motivaban a repetir sonidos y frases correctamente, lo que ha fortalecido su desarrollo del lenguaje oral de forma divertida.
Padres.	Los padres señalaron que sus hijos ahora hablan con mayor seguridad y claridad, repiten canciones y palabras aprendidas con los juegos lúdicos tipo KINEDU y disfrutan practicarlas en casa. Consideran que el juego ha ayudado a que los niños se comuniquen mejor y aprendan nuevas palabras mientras se divierten.
Directora.	La directora destacó que los juegos lúdicos tipo KINEDU ha favorecido el desarrollo de la pronunciación y expresión oral de los niños pequeños, ya que promueve un aprendizaje activo y lúdico. Afirma que los niños ahora participan más y se expresan con confianza en las actividades escolares.

---

**Fuente:** Tabla 9. ¿De qué manera el uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU ha favorecido el desarrollo de la pronunciación en los niños de 3 años? Aplicada el 08-09-25.

### **Interpretación:**

La triangulación ha mostrado que los juegos lúdicos tipo KINEDU ha contribuido a que los niños y niñas de 3 años mejoraron su pronunciación, fluidez y seguridad al hablar, aprendiendo de manera lúdica y motivadora en su entorno escolar y familiar.

### **Tabla 10.**

¿Qué cambios observan los docentes y padres en la claridad y expresión oral de los niños después de aplicar las actividades de los juegos lúdicos tipo KINEDU?

---

Docentes.	Observaron que los niños y niñas de 3 años pronunciaron con mayor claridad las palabras, construyendo oraciones simples y expresan mejor sus ideas durante las actividades diarias.
Padres.	Notaron que sus hijos hablan con más seguridad, utilizan nuevas palabras aprendidas con juegos lúdicos tipo KINEDU y se comunicaron con entusiasmo en casa.
Directora.	Destacó una mejora visible en la expresión oral y la participación de los niños y niñas de 3 años, quienes ahora se comunican con confianza y disfrutan expresarse.

---

**Fuente:** Tabla 10. ¿Qué cambios observan los docentes y padres en la claridad y expresión oral de los niños después de aplicar las actividades de los juegos lúdicos tipo KINEDU?. Aplicada el 09-09-25.

### **Interpretación:**

La información recogida muestra coincidencia entre docentes, padres y directora: el uso de juegos lúdicos tipo KINEDU ha favorecido el desarrollo de la claridad y expresión oral en los niños y niñas de 3 años, fortaleciendo su pronunciación, vocabulario y confianza al comunicarse.

**Tabla 11.**

¿Cómo ha contribuido los juegos tipo KINEDU para que los niños y niñas de 3 años articulen correctamente los sonidos de las palabras?

---

Docentes.	Indicaron que los juegos lúdicos tipo KINEDU ayudan a los niños y niñas de 3 años iniciaron a repetir sonidos de manera lúdica, mejorando la articulación y coordinación de los movimientos orales.
Padres.	Comentaron que sus hijos pronuncian mejor las palabras y disfrutan imitar los sonidos del juego, lo que refuerza su aprendizaje en casa.
Directora.	Señaló que las actividades de juegos lúdicos tipo KINEDU estimularon la práctica constante del habla y fortaleció la pronunciación de los fonemas desde temprana edad.

---

*Fuente: Tabla 11. ¿Cómo ha contribuido los juegos tipo KINEDU para que los niños y niñas de 3 años articulen correctamente los sonidos de las palabras? Aplicada el 10-09-25.*

**Interpretación:**

La información evidencia que los juegos lúdicos tipo KINEDU contribuyeron significativamente a la correcta articulación de los sonidos en los niños y niñas de 3 años, combinando el juego, la repetición y la motivación como herramientas para mejorar la pronunciación.

**Tabla 12.**

¿Qué diferencias se perciben en la pronunciación de consonantes y vocales tras la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU en las sesiones de aprendizaje?

---

Docentes.	Observaron que los niños y niñas de 3 años pronunciaron con mayor claridad las vocales y comienzan a diferenciar mejor los sonidos de las consonantes.
Padres.	Mencionaron que sus hijos repiten palabras con más precisión y ya no omiten ni confunden los sonidos al hablar.
Directora.	Indicó que juegos lúdicos tipo KINEDU fortaleció la pronunciación paulatina y segura de vocales y consonantes, evidenciando avances en la expresión oral.

---

*Fuente:* Tabla 12. ¿Qué diferencias se perciben en la pronunciación de consonantes y vocales tras la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU en las sesiones de aprendizaje? Aplicada 13-09-25.

**Interpretación:**

Se concluye que los juegos lúdicos tipo KINEDU favoreció la mejora progresiva en la pronunciación de vocales y consonantes en niños y niñas de 3 años, al combinar estímulos visuales y auditivos que facilitan la discriminación y articulación de los sonidos.

**Tabla 13.**

¿Cómo ha cambiado la claridad de la voz y la precisión en la pronunciación de los niños después del uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU?

---

Docentes.	Señalaron que los niños y niñas de 3 años ahora hablan con mayor claridad, articulan mejor las palabras y se expresan con más seguridad durante las actividades orales.
Padres.	Comentaron que sus hijos pronuncian con más precisión y que su voz se escucha más clara al comunicarse en casa.
Directora.	Destacó que los juegos lúdicos tipo KINEDU fortaleció la pronunciación y la proyección de la voz, mejorando notablemente la expresión verbal de los niños.

---

**Fuente:** Tabla 13. ¿Cómo ha cambiado la claridad de la voz y la precisión en la pronunciación de los niños después del uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU? Aplicada. 14-09-25.

**Interpretación:**

Se evidencia que los juegos lúdicos tipo KINEDU contribuyó a mejorar la claridad y precisión en la pronunciación de los niños de 3 años, favoreciendo una comunicación más fluida y comprensible tanto en el aula como en el hogar.

**Tabla 14.**

¿Qué estrategias dentro de los juegos lúdicos tipo KINEDU han resultado más efectivas para fortalecer la comprensión y exactitud de las palabras pronunciadas?

---

Docentes.	Indicaron que las canciones interactivas, los juegos de repetición y las actividades con imágenes han sido las más efectivas para mejorar la comprensión y precisión en la pronunciación.
Padres.	Mencionaron que los ejercicios con movimientos y gestos durante los juegos lúdicos tipo KINEDU ayudaron a que los niños recuerden y pronuncien mejor las palabras.
Directora.	Señaló que las estrategias que combinan los juegos lúdicos tipo KINEDU, la imitación y la retroalimentación inmediata son las que más favorecen el aprendizaje oral.

---

**Fuente:** Tabla 14. ¿Qué estrategias dentro de los juegos lúdicos tipo KINEDU han resultado más efectivas para fortalecer la comprensión y exactitud de las palabras pronunciadas? Aplicada 15-09-25.

**Interpretación:**

Se concluye que las estrategias de los juegos lúdicas e interactivas tipo KINEDU, basadas en la repetición, el canto y la imitación, fortalecieron la comprensión y exactitud de las palabras en los niños y niñas de 3 años.

**Tabla 15.**

¿De qué manera las actividades interactivas durante los juegos lúdicos tipo KINEDU fomentan la fluidez al hablar en los niños?

---

Docentes.	Comentaron que las dinámicas con canciones, repeticiones y juegos orales continuos motivaron a los niños y niñas de 3 años a expresarse sin pausas y con mayor seguridad.
Padres.	Indicaron que sus hijos hablan más seguido en casa, repiten palabras y frases de los juegos lúdicos tipo KINEDU, mostrando mayor soltura al comunicarse.
Directora.	Resaltó que las actividades interactivas durante los juegos lúdicos tipo KINEDU estimularon la participación constante, lo que fortaleció la fluidez verbal desde la práctica cotidiana.

---

**Fuente:** Tabla 15. ¿De qué manera las actividades interactivas durante los juegos lúdicos tipo KINEDU fomentan la fluidez al hablar en los niños? Aplicada el 16-09-25.

**Interpretación:**

Se evidencia que las actividades interactivas de KINEDU impulsan la fluidez oral de los niños de 3 años al promover un entorno lúdico que estimula la expresión espontánea y continua.

**Tabla 16.**

¿Qué evidencias de mejora mostraron los docentes en la continuidad y ritmo de la expresión oral tras el uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU?

---

Docentes.	Señalaron que los niños y niñas de 3 años participaron con más constancia en las actividades orales, mantienen el ritmo al repetir frases y mostrar menos interrupciones al hablar.
Padres.	Observaron que sus hijos entonan canciones completas y relatan pequeñas experiencias sin detenerse, evidenciando mayor fluidez.
Directora.	Mencionó que los avances se reflejan en la comunicación diaria dentro del aula, donde los niños expresan ideas con ritmo y continuidad.

---

**Fuente:** Tabla 16. ¿Qué evidencias de mejora mostraron los docentes en la continuidad y ritmo de la expresión oral tras el uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU? Aplicada el 17-09-25.

### **Interpretación:**

Las observaciones de docentes, padres y la directora coinciden en que KINEDU favorece la continuidad y el ritmo en la expresión oral, fortaleciendo la seguridad comunicativa de los niños de 3 años.

### **4.3. Interpretación y evaluación de resultados.**

Los resultados obtenidos a partir de la lista de cotejo y la triangulación de información evidenciaron una mejora significativa en la pronunciación y expresión oral de los niños y niñas de 3 años tras la aplicación de los juegos lúdicos tipo KINEDU. Antes de la intervención, se observaban dificultades en la articulación de sonidos iniciales, la precisión de las vocales y la fluidez al hablar. Sin embargo, después de la aplicación del programa, la mayoría de los niños y niñas mostraron avances notables en la pronunciación de palabras bisílabas, la claridad de sonidos consonánticos y la continuidad al comunicarse.

Los docentes destacaron que las actividades interactivas permitieron que

los niños se expresaran con mayor seguridad y ritmo, mientras que los padres percibieron cambios positivos en la comunicación cotidiana de sus hijos, quienes empezaron a entonar canciones y frases con mejor entonación y sin pausas prolongadas. Por su parte, la directora confirmó que la dinámica del aula se volvió más participativa, observándose un progreso constante en la expresión oral.

En términos evaluativos, los indicadores de la lista de cotejo mostraron que más del 80 % de los niños y niñas de 3 años lograron pasar de la categoría “nunca” o “algunas veces” a “siempre” en los criterios relacionados con articulación, claridad y fluidez. Este resultado valida la efectividad de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” como una herramienta pedagógica que estimula el desarrollo fonético y la comunicación verbal en la primera infancia.

En síntesis, se confirma que los juegos lúdicos tipo KINEDU influyen positivamente en la mejora de la pronunciación y el desarrollo del lenguaje oral, fortaleciendo las competencias comunicativas de los niños y niñas de 3 años en un ambiente motivador y participativo.

#### **4.4. Aporte vinculado a la práctica e innovación pedagógica.**

El presente estudio aporta de manera significativa a la práctica pedagógica, al evidenciar que el uso de juegos lúdicos tipo KINEDU, elaborados con materiales concretos, constituyó una estrategia innovadora, accesible y eficaz para mejorar la pronunciación de palabras en niños y niñas de 3 años. A diferencia de los recursos digitales, esta propuesta adapta los principios del programa KINEDU al contexto educativo local, promoviendo actividades diseñadas manualmente por los docentes, donde el juego, la creatividad y la interacción directa se convirtieron ejes fundamentales del aprendizaje.

Este enfoque innovador permitió al maestro ser creador de sus propios

materiales, fortaleciendo la práctica reflexiva y el diseño pedagógico contextualizado. Los juegos elaborados en cartulinas con imágenes, letras, colores y figuras llamativas estimularon la atención, la memoria auditiva y la articulación fonética, al tiempo que fomentaron la participación activa de los niños durante las actividades orales.

Desde la perspectiva de la innovación pedagógica, la investigación demostró que no es necesario depender de plataformas digitales para generar experiencias significativas; basta con adaptar sus principios metodológicos a recursos tangibles y creativos. Así, los docentes logran integrar el juego, la motivación y la práctica del lenguaje en un mismo espacio, fortaleciendo el desarrollo comunicativo infantil y renovando las estrategias tradicionales de enseñanza en el nivel inicial.

## CONCLUSIONES

1. En relación con el objetivo general, se concluye que el uso de los juegos lúdicos tipo Kinedu, adaptados con materiales concretos y creativos, influyó de manera significativa en la mejora de la pronunciación de palabras en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García”, Chaupimarca – Pasco 2025. La implementación de actividades dinámicas y multisensoriales favoreció un proceso de aprendizaje más motivador y accesible, logrando que los estudiantes se involucren activamente y adquieran mayor seguridad al expresarse oralmente.
2. Respecto al primer objetivo específico, se determinó que los juegos lúdicos tipo Kinedu contribuyeron al fortalecimiento de la articulación fonética, ya que los niños lograron pronunciar con mayor claridad los sonidos iniciales, vocales y consonánticos básicos. Asimismo, mostraron disposición a corregir sus errores de pronunciación a partir de modelos orales, evidenciando un progreso constante en la coordinación de los órganos articulatorios.
3. En cuanto al segundo objetivo específico, se concluye que el uso de juegos lúdicos influyó en la claridad y precisión verbal de los niños, quienes empezaron

a pronunciar palabras evitando distorsiones, expresaron frases simples con entonación adecuada y utilizaron con mayor corrección el vocabulario nuevo aprendido en las sesiones. Esto permitió que su comunicación fuese más comprensible tanto para los docentes como para sus pares.

4. Con respecto al tercer objetivo específico, se determinó que la aplicación de las actividades lúdicas tipo Kinedu favoreció el desarrollo de la fluidez en la producción oral. Los niños se comunicaron con menos pausas excesivas, repitieron canciones y secuencias de palabras de manera más fluida, participaron espontáneamente en diálogos y expresaron frases cortas con continuidad, demostrando mayor confianza al interactuar con otros.

## RECOMENDACIONES

Formulado las conclusiones también desplegamos las siguientes recomendaciones, para aquellos que analizarán esta investigación:

1. En concordancia con el objetivo general, se recomienda que los docentes de educación inicial continúen implementando de manera sistemática los juegos lúdicos tipo Kinedu con materiales concretos, ya que estos han demostrado ser efectivos para mejorar la pronunciación de palabras en los niños de 3 años. Además, se sugiere institucionalizar estas prácticas como parte del plan de actividades pedagógicas, asegurando su sostenibilidad y replicabilidad en los próximos años escolares.
2. Respecto al fortalecimiento de la articulación fonética, se recomienda diversificar los recursos lúdicos mediante láminas, tarjetas con imágenes y sonidos de objetos, que estimulen la correcta producción de vocales y consonantes. Asimismo, los docentes deberían reforzar estas actividades con estrategias de repetición y modelado oral, de modo que los niños puedan consolidar los avances logrados.
3. En cuanto a la claridad y precisión verbal, se aconseja que las familias participen activamente en el proceso educativo reforzando en casa las palabras y frases

trabajadas en el aula. Para ello, se pueden organizar talleres breves dirigidos a padres de familia con ejemplos prácticos de juegos y dinámicas que ayuden a reforzar la expresión oral en contextos cotidianos.

4. Para consolidar la fluidez en la producción oral, se recomienda incorporar rutinas de conversación diaria en el aula a través de dramatizaciones, canciones y juegos de roles, lo que permitirá que los niños se expresen con mayor seguridad y espontaneidad. Igualmente, se sugiere que los docentes promuevan un ambiente comunicativo de confianza, donde los errores de pronunciación se perciban como oportunidades de aprendizaje y no como limitaciones.
5. Finalmente, se recomienda a la dirección de la institución educativa fomentar la capacitación docente en metodologías innovadoras relacionadas con el juego y la estimulación del lenguaje oral. Esto permitirá no solo mejorar las prácticas pedagógicas actuales, sino también innovar en el desarrollo integral de los niños en su etapa inicial.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Álvarez, M., & Torres, G. (2021). *Estrategias para la evaluación cualitativa en el nivel inicial*. *Revista de Investigación Educativa*, 15(2), 65-80.
- Arévalo, J., & Morales, P. (2021). *Aprendizaje significativo y motivación en la primera infancia: Nuevos retos pedagógicos*. *Revista Internacional de Innovación Educativa*, 9(1), 34-48.
- Bravo, A., & Salas, M. (2023). *Importancia del desarrollo socioemocional y autoestima en niños de educación inicial*. *Revista de Psicología Infantil*, 12(2), 75-89
- Carr, W., & Kemmis, S. (2020). *Teoría crítica de la enseñanza: La investigación-acción en la formación del profesorado*. Ediciones Morata
- Cortés, M., & Rojas, L. (2022). *Técnicas participativas y evaluación en educación inicial: Un análisis práctico*. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 8(3), 92-106.
- Cortés, M., & Rojas, L. (2022). *Estimulación temprana y neurodesarrollo infantil: Una revisión sistemática*. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 8(3), 102-118
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Elliott, J. (2019). *La investigación-acción en educación*. Ediciones Morata.

- García, L. (2022). *El juego como estrategia para mejorar la pronunciación en niños de educación inicial en el Perú*. *Revista Peruana de Psicopedagogía*, 15(1), 25-39.
- González-Valenzuela, M., & González-Valenzuela, R. (2021). *Uso de materiales audiovisuales para el desarrollo del lenguaje oral en la primera infancia*. *Journal of Early Childhood Research*, 19(3), 315-329.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2022). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (7.ª ed.)*. McGraw-Hill.
- López, P., & Vargas, S. (2022). *Autoestima y rendimiento escolar en niños preescolares*. *Revista de Investigación Educativa*, 17(2), 50-66
- Martínez, F., & Herrera, J. (2021). *Gamificación y neuroplasticidad en la educación inicial*. *Revista Electrónica de Educación*, 25
- Mendoza, S., & Ramírez, V. (2023). *Aplicaciones móviles para la estimulación temprana: el caso de Kinedu en contextos latinoamericanos*. *Educación y Tecnología*, 6(1), 78-91
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Ministerio de Educación. (2023). *Informe nacional sobre desarrollo del lenguaje en educación inicial*. MINEDU.
- OEI. (2023). *Informe sobre educación inclusiva en América Latina*. Organización de Estados Iberoamericanos.
- Portilla, R. M. (20322). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la pronunciación de las palabras en los niños y niñas de la I.E N° 93 del distrito de Santa Cruz de Toled, 2022*. *Contumazá - Perú: Instituto de Educación Superior Pedagógico "Fidel Zárate Plasencia" Contumazá*.
- Rodríguez, F., & Salazar, J. (2022). *Percepción docente sobre el uso de materiales didácticos para el desarrollo del lenguaje en zonas altoandinas*. *Revista Andina de Educación*, 4(2), 44-59.

- Ramírez, V., & Salinas, D. (2021). *La inclusión educativa en el Perú: Avances y retos*. *Revista Andina de Educación*, 5(2), 70-85.  
<https://doi.org/10.37711/rae.2021.5.2.4>
- Rivas, J., & Delgado, C. (2022). *Retroalimentación inmediata y aprendizaje autónomo en la infancia*. *Revista Innovar Educativa*, 14(2), 58-72.  
<https://doi.org/10.5439/rie.2022.14.2.3>
- Suárez, G., & Torres, M. (2023). *Competencia comunicativa y gamificación: Un análisis en el nivel inicial*. *Revista de Estudios Pedagógicos*, 11(1), 27-41.  
<https://doi.org/10.5621/rep.2023.11.1.2>
- Saldaña, J. (2021) *nisqa. Investigador cualitativokunapaq codificación nisqa qillqasqa (4a ed.)*. SAGE Qillqakuna.
- UNESCO nisqa. (2023) *nisqapi. Kay pachantinpi willakuy temprano wawakuna qhawaymanta, yachachiyanta ima. UNESCO nisqa qillqa llusichiy*.
- Yaucen, C. C. (2023). *“Las canciones infantiles en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 a. Riobamba, Ecuador. 2023: Unidad Educativa San Juan, Ciudad de Riobamba”*.

# **ANEXOS**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA.

**TÍTULO.** El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la pronunciación de palabras de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTSIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACIÓN
<i>¿De qué manera el uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influye para mejorar la pronunciación de palabras de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025?</i>	<i>Determinar la influencia del uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la pronunciación de palabras de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025</i>	<i>El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influye significativamente para mejorar la pronunciación de palabras de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025</i>	<p style="text-align: center;"><b><u>VARIABLE INDEPENDIENTE</u></b></p> <p><b>Uso de los juegos lúdicos “KINEDU”.</b></p> <p>Interactividad. Adecuación pedagógica. Motivación y disfrute.</p> <p style="text-align: center;"><b><u>VARIABLE DEPENDIENTE</u></b></p> <p><b>Pronunciación de palabras.</b></p> <p>Articulación fonética. Claridad y precisión verbal. Fluidez en la producción oral</p>	<p style="text-align: center;"><b>Tipo de investigación.</b></p> <p>La presente investigación se enmarca dentro del enfoque cualitativo, el cual se caracteriza por explorar y comprender fenómenos sociales y educativos desde la perspectiva de los investigados en estos casos niños y niñas de 3 años.</p> <p><b>Diseño.</b></p> <p><b>M – E1 – x - E2</b></p> <p>= Muestra = Evaluación antes de la investigación. = Experimento de la investigación. E2 = Evaluación después de la investigación</p>	<p><b>Población.</b></p> <p>En esta investigación la población estará conformada por todo los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.</p> <p><b>Muestra.</b></p> <p>6 niños y 14 niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos de evaluación.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de cotejo.</li> <li>• Cuestionario.</li> </ul>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICOS			
<i>¿De qué manera el uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influye para mejorar la articulación fonética de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025?</i>	<i>Determinar la influencia del uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la articulación fonética de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025</i>	<i>El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influye significativamente para mejorar la articulación fonética de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025</i>			
<i>¿De qué manera el uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influye para mejorar la claridad y precisión verbal de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025?</i>	<i>Determinar la influencia del uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la claridad y precisión verbal de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025</i>	<i>El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influye significativamente para mejorar la claridad y precisión verbal de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025</i>			
<i>¿De qué manera el uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influye para mejorar la fluidez en la pronunciación oral de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025?</i>	<i>Determinar la influencia del uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la fluidez en la pronunciación oral de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025</i>	<i>El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” influye significativamente para mejorar la fluidez en la pronunciación oral de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025</i>			



# Institución Educativa Inicial Jardín “Elvira García y García”

Chaupimarca - Cerro de Pasco

## Anexo 2.

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

LISTA DE COTEJO.

*El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la pronunciación de palabras de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.*

<b>Programa de estudios</b>	Educación Inicial
<b>Fecha de Aplicación</b>	
<b>Integrantes</b>	
<b>Título de la investigación</b>	El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la pronunciación de palabras de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco 2025.
<b>Asesor (a)</b>	

**Dirigido a:** Docentes investigadoras

Tabla 1. pronunciación durante y después de la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU.

N°	Criterios observables	Si	No
1	Pronuncia palabras con sonidos iniciales correctamente.		
2	Emite sonidos vocálicos con claridad.		
3	Articula palabras bisílabas sin dificultad.		
4	Emplea frases simples con pronunciación fluida.		
5	Repite palabras después de una consigna lúdica.		
6	Mejora progresivamente la precisión en los sonidos consonánticos.		
7	Utiliza espontáneamente palabras nuevas aprendidas en los juegos.		

**Tabla 2.** Articulación fonética.

N°	Ítems	Sí	No	Sugerencias.
1	Pronuncia con claridad los sonidos iniciales de las palabras.			
2	Diferencia adecuadamente los sonidos vocálicos (a, e, i, o, u).			
3	Emite de manera correcta palabras bisílabas.			
4	Reproduce sonidos consonánticos básicos (m, p, t, k) sin dificultad.			
5	Corrige su pronunciación cuando se le da un modelo oral.			

**Tabla 3.** Claridad y precisión verbal.

N°	Ítems	Sí	No	Sugerencias.
6	Pronuncia las palabras evitando distorsiones o sustituciones de sonidos.			
7	Expresa frases simples con entonación clara.			
8	Su producción verbal es comprensible para sus pares y docentes.			
9	Mantiene precisión en la pronunciación al repetir consignas lúdicas.			
10	Utiliza correctamente nuevas palabras aprendidas en las actividades.			

**Tabla 4.** Fluidez en la producción oral.

<b>N°</b>	<b>Ítems</b>	<b>Sí</b>	<b>No</b>	<b>Sugerencias.</b>
<b>11</b>	Se comunica sin pausas excesivas al expresar palabras.			
<b>12</b>	Repite secuencias de palabras o canciones de manera fluida.			
<b>13</b>	Emplea frases cortas sin interrupciones en la pronunciación.			
<b>14</b>	Participa espontáneamente en diálogos durante los juegos.			
<b>15</b>	Habla con seguridad y continuidad en las actividades orales.			



**Institución Educativa Inicial Jardín  
“Elvira García y García”  
Chaupimarca - Cerro de Pasco**

***TRIANGULACIÓN DE INFORMACIÓN DE LA GUÍA DE ENTREVISTA DE  
LOS ACTORES DE INVESTIGACIÓN EN EL USO DE LOS JUEGOS LÚDICOS  
TIPO “KINEDU” PARA MEJORAR LA PRONUNCIACIÓN DE PALABRAS DE  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ELVIRA  
GARCÍA Y GARCÍA” CHAUPIMARCA, PASCO 2025.***

**Tabla 9.**

¿De qué manera el uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU ha favorecido el desarrollo de la pronunciación en los niños de 3 años?

Docentes.	
Padres.	
Directora.	

Fuente: elaboración propia.

**Tabla 10.**

¿Qué cambios observan los docentes y padres en la claridad y expresión oral de los niños después de aplicar las actividades de los juegos lúdicos tipo KINEDU?

Docentes.	
Padres.	
Directora.	

**Tabla 11.**

¿Cómo ha contribuido los juegos tipo KINEDU para que los niños y niñas de 3 años articulen correctamente los sonidos de las palabras?

Docentes.	
Padres.	
Directora.	

**Tabla 12.**

¿Qué diferencias se perciben en la pronunciación de consonantes y vocales tras la aplicación de juegos lúdicos tipo KINEDU en las sesiones de aprendizaje?

Docentes.	
Padres.	
Directora.	

**Tabla 13.**

¿Cómo ha cambiado la claridad de la voz y la precisión en la pronunciación de los niños después del uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU?

Docentes.	
Padres.	
Directora.	

**Tabla 14.**

¿Qué estrategias dentro de los juegos lúdicos tipo KINEDU han resultado más efectivas para fortalecer la comprensión y exactitud de las palabras pronunciadas?

Docentes.	
Padres.	
Directora.	

**Tabla 15.**

¿De qué manera las actividades interactivas durante los juegos lúdicos tipo KINEDU fomentan la fluidez al hablar en los niños?

Docentes.	
Padres.	
Directora.	

**Tabla 16.**

¿Qué evidencias de mejora mostraron los docentes en la continuidad y ritmo de la expresión oral tras el uso de los juegos lúdicos tipo KINEDU?

Docentes.	
Padres.	
Directora.	



**Institución Educativa Inicial Jardín  
“Elvira García y García”  
Chaupimarca - Cerro de Pasco**

## **PROPUESTA PEDAGÓGICA**

Título:

***El uso de los juegos lúdicos tipo “KINEDU” para mejorar la pronunciación de palabras de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa “Elvira García y García” Chaupimarca, Pasco – 2025.***

### **1. Fundamentación de la propuesta**

La etapa de educación inicial constituye un momento decisivo para el desarrollo del lenguaje oral, pues es en esta edad cuando los niños comienzan a consolidar su capacidad de comunicación y expresión. En este sentido, el uso de juegos lúdicos tipo *Kinedu* - adaptados con materiales concretos y accesibles al contexto se plantea como una estrategia pedagógica innovadora y motivadora para mejorar la pronunciación de palabras, ya que combina el juego con el aprendizaje activo.

Esta propuesta se sustenta en enfoques pedagógicos actuales que destacan la importancia del aprendizaje vivencial y multisensorial (Morales & Sánchez, 2022), permitiendo que los niños desarrollen la articulación, la claridad verbal y la fluidez en un ambiente de confianza y disfrute. Asimismo, responde a la necesidad de formar estudiantes seguros de sí mismos, capaces de comunicarse con claridad y de participar de manera activa en interacciones sociales y académicas.

### **2. Propósitos de la propuesta**

- **General:**

Mejorar la pronunciación de palabras en los niños de 3 años mediante la

aplicación de juegos lúdicos tipo *Kinedu* adaptados a materiales concretos.

- **Específicos:**

- a. Favorecer la articulación fonética a través de actividades lúdicas que refuercen sonidos iniciales, vocales y consonantes.
- b. Promover la claridad y precisión verbal en frases y consignas simples.
- c. Desarrollar la fluidez en la producción oral mediante canciones, repeticiones y diálogos espontáneos.
- d. Estimular la motivación y la confianza de los niños al expresarse oralmente.

### 3. Perfil de estudiante que se busca formar

- Niños y niñas con **seguridad y confianza** para comunicarse oralmente.
- Estudiantes con **habilidades fonéticas claras**, capaces de articular palabras de forma comprensible.
- Infantes con **fluidez verbal** que les permita interactuar con pares y docentes en actividades escolares.
- Niños con **motivación y disposición lúdica** hacia el aprendizaje del lenguaje.

### 4. Estrategias didácticas

- Juegos de imitación y repetición de sonidos con apoyo de tarjetas ilustradas.
- Canciones y rondas infantiles que refuercen fonemas específicos.
- Dinámicas de personificación de personajes (marionetas, muñecos) para estimular la repetición verbal.
- Juegos de asociación imagen-palabra con materiales concretos elaborados tipo *Kinedu*.
- Actividades de diálogo guiado y espontáneo en contextos de juego.

### 5. Recursos a utilizar

- Materiales elaborados tipo *Kinedu* (tarjetas de imágenes, muñecos de

personajes, bloques ilustrados).

- Instrumentos musicales sencillos (panderetas, maracas) para acompañar canciones.
- Grabaciones de audio y videos para reforzar la pronunciación.
- Espacios organizados en el aula (rincones lúdicos) que fomenten la participación oral.

## 6. Sistema de evaluación

El proceso evaluativo será **formativo, continuo y participativo**, considerando el progreso individual de cada niño. Se aplicarán:

- **Listas de cotejo:** para registrar avances en articulación, claridad y fluidez.
- **Observación directa:** en las sesiones de juego.
- **Registros anecdóticos:** sobre actitudes, reacciones y participación.
- **Entrevistas a padres:** para recoger percepciones de los avances en casa.

La evaluación tendrá un carácter **cualitativo**, orientado a valorar la evolución del niño más que el cumplimiento mecánico de indicadores.

## 7. Programación de actividades

La propuesta se organizará en **sesiones lúdicas** de 30 a 40 minutos, distribuidas en tres fases:

- a. **Inicio:** motivación mediante canciones, cuentos breves o presentación de personajes.
- b. **Desarrollo:** aplicación de dinámicas tipo *Kinedu* (imitación de sonidos, repetición de palabras, juegos de asociación, diálogos guiados).
- c. **Cierre:** retroalimentación colectiva, refuerzo de logros y proyección de tareas simples para el hogar.

## 8. Impacto esperado

Se espera que los niños logren **mejorar progresivamente su pronunciación**, articulando de manera clara y fluida las palabras, lo que fortalecerá su comunicación en la escuela y en el hogar. Además, se busca que desarrollen **confianza y motivación** en el uso del lenguaje, construyendo así las bases para aprendizajes posteriores en lectura y escritura.