



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad
de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial
dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica
pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017*

Trabajo de Investigación Acción:

“LOS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL
DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA IE I N° 305
LA CAPILLA – CUTERVO, 2016”

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

María Nolberta Heredia Rojas

Asesor:

Dr. Jorge Daniel Díaz García

Cajamarca, Perú

Abril de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
MARÍA NOLBERTA HEREDIA ROJAS
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad
de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

*Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial
dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica
pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017*

Trabajo de Investigación Acción:

“LOS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL
DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA IE I N° 305
LA CAPILLA – CUTERVO, 2016”

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

María Nolberta Heredia Rojas

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. Alfredo A. Jimeno Mora
Presidente

Dra. Yolanda T. Corcuera Sánchez
Secretaria

Mg. Manuel E. Gamero Tinoco
Vocal

Cajamarca, Perú
Abril de 2017

A:

A mis hijas Nicole y Kaory por tantas horas de abandono, por su comprensión a pesar de su corta edad, por ser la alegría de mi corazón y mi fuerza para superarme cada día.

A mi esposo por ser mi compañero de vida, y complemento ideal de apoyo, comprensión y paciencia

María

Agradecimientos

Agradezco a Dios por darme fortaleza y perseverancia para hacer mis sueños realidad.

A mi asesor quien me brindó su desinteresada orientación y me guió en la elaboración del presente trabajo

Mi sincero agradecimiento a los catedráticos de la Facultad de educación de la Universidad Nacional de Cajamarca y en especial a mi asesor por su aporte invaluable en la materialización de este trabajo de investigación.

María

ÍNDICE

Agradecimientos	v
Índice general	vi
Índice de tablas	viii
Índice de gráficos	ix
Resumen y palabras claves	x
Abstract	xi
Introducción	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	3
1.2. Caracterización del entorno sociocultural	4
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	6
1.4. Justificación de la investigación	6
II. SUSTENTO TEÓRICO	8
2.1. Marco teórico	8
2.1.1. Teorías psicológicas	8
A. Teorías del aprendizaje significativo	8
B. Teorías sociocultural	8
2.1.2. Los juegos verbales	9
2.1.3. El enfoque comunicativo textual	19
2.1.4. El lenguaje	21
2.1.5. La expresión oral	21
2.2. Marco conceptual	23
III, METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	25
3.1. Tipo de investigación	25
3.2. Objetivos	25
3.2.1. Objetivo general	25
3.2.2. Objetivos específicos	25
3.3. Hipótesis de acción	25
3.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora	26
3.5. Población y muestra	26
3.6. Instrumentos	26
3.6.1. Instrumentos utilizados para la enseñanza	26
A. Diario reflexivo	26
B. Sesión de aprendizaje	27
C. Ficha de análisis de las sesiones	27
3.6.2. Instrumentos utilizados para el aprendizaje	27
A. Lista de cotejo	27
IV, PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	29
4.1. Matriz del plan de acción	29
4.2. Matriz de evaluación	31
4.2.1. De las acciones	33
4.2.2. De los resultados	35
V, DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	36
5.1. Presentación y tratamiento de los resultados	36

5.2. Triangulación	48
5.3. Lecciones aprendidas	50
VI DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	51
6.1. Matriz de difusión	51
CONCLUSIONES	52
SUGERENCIAS	53
REFERENCIAS	54
ANEXOS	55
Matriz de análisis categorial	
Sesiones de aprendizaje de la práctica pedagógica innovadora	
Instrumento 1	
Instrumento 2	
Evidencias fotográficas	
Matriz de consistencia	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°01 De la lista de cotejo de aprendizajes de los estudiantes	37
Tabla N°02 De la lista de cotejo de observación a la sesión de aprendizaje en la etapa planificación	44
Tabla N°03 De las fichas de observación de las sesiones de aprendizaje a los profesores.	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°01 De la lista de cotejo de aprendizajes de los estudiantes	37
Gráfico N°02 De la lista de cotejo de observación a la sesión de aprendizaje en la etapa planificación	44
Gráfico N°03 De las fichas de observación de las sesiones de aprendizaje a los profesores.	46

RESUMEN

El presente trabajo de investigación acción se realizó con el propósito de mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de los juegos verbales para mejorar la expresión oral.

La presente investigación se inicia con el siguiente problema ¿Cómo utilizar los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla - Cutervo, 2016? En dicha institución se observó que los estudiantes tenían dificultades para expresar sus sentimientos y emociones, al mismo tiempo se pretendió construir mi práctica pedagógica en lo referente al uso pertinente de los juegos verbales, a través de los procesos de autorreflexión y de interculturalidad, estructurando el marco teórico que sustente el que hacer pedagógico relacionado con los juegos verbales de expresión oral, finalmente reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.

De esta manera ha mejorado mi práctica pedagógica relacionada con el uso pertinente de los juegos verbales para mejorar la expresión oral mediante un plan de acción y los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad en los estudiantes de 4 años de la I.E.I 305 La Capilla – Cutervo 2016. Tal como se demuestra en las listas de cotejo de aprendizaje, que el 88% de estudiantes **Si** utiliza vocabulario de uso frecuente, y **Si** opina sobre lo que más o menos le gusta. En cambio el 12% de estudiantes **No** utilizo vocabulario de uso frecuente, y **No** opina sobre lo que más o menos le gusta. En conclusión, se evidencia que la mayoría de estudiantes de 4 años de la I E I N°305 La Capilla – Cutervo 2016 ha mejorado la expresión oral mediante la aplicación de los juegos verbales.

Palabras clave. Juegos verbales, estrategia, expresión oral, mejorar, investigación acción,

ABSTRACT

The purpose of the present research work was to improve my pedagogical practice with respect to the use of verbal games to improve my students' oral language skills.

The research problem was: How do I use verbal games to improve the language skills of the four-year old students at the 305 School, La Capilla, Cutervo, 2016? At this school, I observed that the students had difficulty to express their feelings and emotions. I intended to construct my pedagogical practice with respect to the use of verbal games, through the use of the self-reflective process and the interculturality process, designing a theoretical framework that would support pedagogical practice using verbal games for speaking, and finally reconstruct my pedagogical practice through a concrete and viable action plan that would respond to the stated problem and contain the intercultural approach.

Thus, my pedagogical practice has improved with respect to the use of verbal games to improve the students' oral language skills through an action plan and the self-reflective approach as well as the interculturality approach in the four-year old students at the 305 School, La Capilla, Cutervo, 2016. As is shown in the learning checklists, 88% of students did use frequent active vocabulary, and did give an opinion on what they more or less liked. Conversely, 12% of students did not use frequent active vocabulary, and did not give an opinion on what they more or less liked. In summary, it is evident that most of the four-year old students at the 305 School, La Capilla, Cutervo, 2016 has improved their oral language skills through the use of verbal games.

Key words. verbal games, strategy, oral language skills, improve, action research,

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación acción se ha utilizado pertinentemente la propuesta pedagógica innovadora denominada los juegos verbales, para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla - Cutervo 2016.

De esta manera ha mejorado mi práctica pedagógica relacionada con el uso pertinente de los juegos verbales para mejorar la expresión oral mediante un plan de acción y los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad. Teniendo resultados nuestra hipótesis de investigación que, aplicando los juegos verbales mejora la expresión oral de los estudiantes.

Ya que los Juegos Verbales son una estrategia muy variable que se utiliza en la sala de clases para poder estimular y desarrollar la expresión oral en los estudiantes, es así que son importantes porque permiten mejorar la expresión oral en las acciones de utilizar vocabulario de uso frecuente, y opinar sobre lo que más o menos le gusta; a través de adivinanzas, rimas, y trabalenguas.

En dicha investigación se ha utilizado los diarios reflexivos, sesiones de aprendizaje, fichas de análisis de las sesiones de aprendizaje, lista de cotejo; y en lo referente a los resultados se evidencia que la mayoría de estudiantes de 4 años de la I.E.I N°305 La Capilla – Cutervo 2016 ha mejorado la expresión oral mediante la aplicación de los juegos verbales.

Es así que el informe consta de VI Acápites los mismos que constan de:

Acápite, I: Fundamentación del problema, esta parte se subdivide en Caracterización de la práctica pedagógica, Caracterización del entorno sociocultural, Planteamiento del problema y Formulación de la pregunta guía, Justificación de la investigación.

Acápite, II: Sustento Teórico, esta parte explicita el marco teórico, Marco conceptual.

Acápite, III: Metodología de la investigación, esta parte caracteriza el Tipo de investigación, Objetivos, Objetivo general, Objetivos específicos, Hipótesis de acción, Beneficiarios de la propuesta innovadora, Instrumentos, enfoque crítico reflexivo.

Acápite, IV: Plan de acción y evaluación, en esta parte se expondrá la Matriz del plan de acción, Matriz de evaluación de las acciones de los resultados.

Acápite, V: Discusión de los resultados, esta parte se realizará la Presentación de los resultados, Tratamiento de la información, Triangulación y lecciones aprendidas.

Acápite, VI: Discusión de los resultados, esta parte se dará Conclusiones, Sugerencias, Referencias, Anexos.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.

1.1 Caracterización de la práctica pedagógica.

La institución donde actualmente laboro es de gestión estatal, se encuentra ubicada en el distrito de la Capilla, comprensión de la provincia de Cutervo. Fue creada por R.D. N°, la institución educativa se inició en el año inicia su labor utilizando su propio local en lo que continua funcionando. Mi Institución Educativa alberga a estudiantes del nivel inicial en horario de la mañana. En promedio cuentan con tres aulas en la que los niños y niñas de acuerdo a sus edades reciben sus clases, nuestra institución cuenta con espacios deportivos. Para las actividades recreativas. La infraestructura es de material noble tiene servicios higiénicos diferenciados por género para estudiantes y docentes. Los estudiantes son de clase socioeconómica C y D, cuyos padres en su mayoría son personas que no tienen secundaria, primaria y algunos con primaria incompleta, por lo que sus actividades son específicamente comerciales, agrícolas y ganaderas.

En las entrevistas con los padres se ha identificado que son familias de tipo nuclear es decir los padres viven con sus hijos y el otro porcentaje son disfuncionales con una fuerte carga autoritaria, machista y esto es evidenciado por el bajo índice de compromiso con la institución escolar, ya que no asisten a la institución cuando se ha citado a reuniones para tratar asuntos relacionados a la formación de sus hijos, por esta razón, a inicio del año 2015 la dirección ha implementado estrategias para atraer al padre o madre de familia, como es la generación de confianza en la gestión de fondos económicos y atención personalizada a las inquietudes que puedan presentar los padres, tratando de darle solución a los problemas familiares. Otra alternativa es la reunión con los padres de familia una vez cada mes del año escolar, a través de las organizaciones sociales que existen en la comunidad.

La Dirección actualmente es conducida por la profesora Sally Paola Martínez Vera quien viene aplicando una administración democrática y operativa desarrollando sus actividades en un clima institucional de aceptación por el personal. Durante el tiempo que viene prestando sus servicios educativos, mi institución ha desarrollado diferentes

eventos positivos, entre los que destacan: proyecto ecológico, de pintura, escuela de padres, derechos del niño en el aula, etc.

Actualmente se viene contando con el apoyo; del programa QaliWarma. Así mismo. En mi institución educativa, observo que hay necesidad de un asesoramiento técnico pedagógico por parte de la dirección o las autoridades subregionales para mejorar nuestra práctica pedagógica en el aula; aun así los docentes cumplimos con la entrega de los documentos de la planificación a nivel individual. Así mismo es importante que existan reuniones, para tratar temas relacionados con los aprendizajes de los estudiantes, hay ausencia de proyectos de innovación, en el nivel de educación inicial, este año se ha visto beneficiada con la entrega de libro a los estudiantes y guías para los maestros, documento que me está sirviendo de apoyo para la planificación y ejecución de mis sesiones de aprendizaje. Sin embargo tengo que usar dinero de mi presupuesto personal para los papelotes, plumones, cartulinas u otro material no estructurado. El 80% de mis estudiantes no tienen apoyo de sus padres para el desarrollo de sus tareas escolares, por lo que presentan dificultades en sus capacidades en el área de educación inicial

De la misma forma, en las aulas observadas se ha identificado que no todos los niños y niñas tienen la habilidad de expresarse con seguridad y coherencia. Algunos niños participan y comunican sus ideas y conocimientos porque conocen del tema o porque están familiarizados con las conversaciones dentro de la familia.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural.

Mi práctica pedagógica se desarrolla en el distrito de la capilla el cual se encuentra ubicada en la parte norte de la provincia de Cutervo limitando por el Norte con el distrito de santa cruz de Cutervo, por el sur con el distrito de Cutervo ,por el este con el distrito de Callayuc y por el oeste con el distrito de san encuentra a una altitud de 1 800m sobre el nivel del mar, además ofrece un clima tropical variado con poca humedad atmosférica y con ligeras lloviznas en los meses de diciembre a mayo.

Cuenta con una población promedio de 10 000 habitantes. Disgregados en el pequeño territorio, las actividades económicas que desarrollan los pobladores están destinadas a la agricultura, cultivando café, caña de azúcar , maíz papa, maíz ,yucas

vitucas, y otros productos para su consumo y también para destinarlo al mercado de la ciudad de Jaén y Cutervo y otros centros poblados, en cuanto la ganadería se dedica a la crianza de ganado vacuno lechero y ganado de engorde, cuyo destino son los mercados de Cutervo, Jaén y las ciudades de la costa. Otro grupo de pobladores se dedica a trabajos eventuales, la localidad cuenta con una posta médica, instituciones educativas públicas, organizaciones sociales y comunales entre las que destacan: rondas campesinas. Comedores populares, vaso de leche, clubes deportivos, entre otros. El poblador capillano se caracteriza por tener un espíritu de trabajo son emprendedores en la generación de fuentes de trabajo; sin embargo, está expuesto a situaciones de riesgo por los problemas ambientales y sociales identificados en la localidad.

La institución educativa, se encuentra ubicada en la localidad de la capilla del tiene varios años de estar brindando sus servicios 6 años brindando servicios educativos. Nuestra institución hoy en día cuenta con alumnos de 3, 4 y 5 años de edad posee una infraestructura adecuada a las labores educativas: así mismo en el lugar funciona el nivel primario tiene 5 aulas. la institución educativa se caracteriza por albergar a niños de los lugares cercanos a nuestra comunidad de la Capilla.

Desde hace 01 año ejerzo la docencia en esta reconocida institución educativa, desempeñándome como docente los estudiantes se caracterizan por ser alegres, un tanto tímidos, retraídos poco comunicativos son embargo cuando se le pide su participación, colaboración, acceden a estos requerimientos.

Sin embargo, De acuerdo a los sondeos efectuados mediante observaciones y auto-observaciones de aula y del contexto socio-comunal, como explicación general del porqué la expresión oral de los niños y niñas arroja déficits en su desarrollo, La gran mayoría de estudiantes proceden de hogares autoritarios lo que genera un bajo soporte socio afectivo, lo cual no permite un acompañamiento en el cumplimiento y el desarrollo de las habilidades comunicativas para la mejora de expresión oral

Durante el desarrollo de mi práctica pedagógica he detectado potencialidades así como limitaciones personales al momento de planificar, implementar, ejecutar y evaluar la acción educativa, lo cual puede estar limitando la aplicación de los juegos verbales para desarrollar la expresión oral, así mismo en el seno familiar las oportunidades de participación que brindan a los pequeños (as) hijos son limitadas a

pesar de que se generan múltiples interacciones verbales de padres a hijos, de hijos a padres, entre los hijos, abuelos y nietos, etc.

Esta situación es consecuencia de otra de las concepciones que habita en la mente de los padres de familia, que considera a los niños como sujetos receptivos para asimilar de manera espontánea y por imitación las formas de expresión verbal existentes en el hogar familiar, de tal manera que los sentimientos, emociones y respuestas, son reproducciones ligadas al modelo familiar de modo natural. Esta concepción se basa en el razonamiento de que así como ellos aprendieron de sus padres de igual modo lo harán sus hijos.

1.3 Planteamiento del problema y formulación del problema

¿Cómo utilizar los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla - Cutervo, 2016?

1.4 Justificación de la investigación.

Este estudio permite explorar la expresión oral, en torno a los diversos juegos verbales y así mismo, contribuye a recabar información de la expresión oral de los estudiantes de la IE I N° 305 La Capilla - Cutervo teniendo en cuenta la pluriculturalidad que hoy en día existe en el país; los factores familiares, referentes al modelo del lenguaje que brindan los padres a sus hijos; el tipo de ayudas que transmite el profesorado en el contexto o situación donde se genere la expresión oral.

Esta evaluación contribuirá a identificar las necesidades educativas de los estudiantes respecto a problemas de expresión oral, comunicación, prelectura, y evitar problemas de comprensión lectora, orientando al profesorado en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

La expresión oral es importante porque permite conocer los períodos de adquisición y desarrollo del lenguaje y cómo evolucionan los procesos de comprensión y expresión en la infancia sin olvidar que la evolución lingüística

se debe contemplar desde una perspectiva global en la que las interrelaciones con el resto de las dimensiones son evidentes.

Finalmente, se considera que la mejora de la expresión oral es el reflejo de diferentes variables que rodean al niño como sus habilidades, la imitación, su competencia, su entorno social, meta cognición, entre otros. Por ende, se cree que la expresión oral se aprende por imitación y el afán de comunicarse siendo estas las dos variables que hacen que el lenguaje se forme y se desarrolle.

II. SUSTENTO TEÓRICO

2.1.Marco teórico

2.1.1 Teorías psicológicas

A. Teoría del aprendizaje significativo.

(Ausubel, 1918) Propone el aprendizaje significativo que consiste en un conjunto organizado de ideas que preexisten al nuevo aprendizaje que se quiere instaurar. Los nuevos aprendizajes se establecen por subsunción. Esta forma de aprendizaje se refiere a una estrategia en la cual, a partir de aprendizajes anteriores ya establecidos, de carácter más genérico, se puede incluir nuevos conocimientos que sean específicos o subordinados a los anteriores. Los conocimientos previos más generales permiten “aclarar” los nuevos y más particulares. La estructura cognitiva debe estar en capacidad de discriminar los nuevos conocimientos y establecer diferencia para que tengan algún valor para la memoria y puedan ser retenidos como contenidos distintos.

B. Teoría sociocultural de Vygotsky.

(Vygotsky, 1920) El aprendizaje es la resultante compleja de la confluencia de factores sociales, como la interacción comunicativa con pares y adultos, compartida en un momento histórico y con determinantes culturales particulares

En esta interacción el conocimiento se construye primero por fuera, es decir, en la relación inter psicológica, cuando se recibe la influencia de la cultura reflejada en toda la producción material (las herramientas, los desarrollos científicos y tecnológicos) o simbólica (el lenguaje, con los signos y símbolos) y en segundo lugar de manera intra psicológica, cuando se transforman las funciones psicológicas superiores, es decir, se produce la denominada internalización.

(Torres, (2010)) Hace mención que la interacción social específicamente centrada en el lenguaje, es el motor del desarrollo cognitivo del individuo.

El aprendizaje producto de la estimulación inter social al individuo influye decisivamente en los procesos internos del desarrollo psicológico.

- **Jugar.**

(Minedu, (2000)) El juego es una actividad temprana, necesaria y positiva que ayuda a los niños y niñas a crecer saludablemente, estimula sus sentidos, así como su vida física y emocional; por esta razón, constituye una actividad vital desde los primeros meses de vida.

2.1.2 Los juegos verbales.

Según (Condemarin, 2003) “Los juegos verbales ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploratoria de posibles significados” “Son juegos lingüísticos tradicionales, o bien, creados por los niños. Entre ellos podemos encontrar: rimas, adivinanzas, trabalenguas”.

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

Los Juegos Lingüísticos son una estrategia utilizada para favorecer la comprensión lectora y la producción de la escritura en los niños/as en los primeros años de educación formal, presentan grandes beneficios para quien los trabaje, ya que los niños/as van adquiriendo poco a poco un mayor dominio de los códigos lingüísticos, lo que permite que puedan dominar de forma sutil y efectiva los diferentes componentes de la lengua.

Al ser el lenguaje el medio más poderoso que existe para conocer e interactuar con el entorno, debe ser trabajado de una forma constante y rigurosa, ya que existe una gran necesidad de dominar las diferentes formas de comunicación que poseen los niños/as al insertarse en sociedad como seres alfabetizados. Cuando los docentes trabajan utilizando esta estrategia benefician la memoria, la mayor fluidez en la expresión oral, el vocabulario, su desarrollo cognitivo y directamente la enseñanza de distintas palabras que poseen una complejidad semántica, enseñando las que generen problemas en relación a la adquisición, además favorecen la adquisición de conceptos más complejos, por último y no menos

importantes acercan a los infantes a la lengua que se usa en su medio más cercano, facilitando su interacción con otras personas pertenecientes a la comunidad.

Lo destacable de los Juegos Lingüísticos es que gracias a su utilización los niños/as pueden desarrollar además de una consciencia fonológica, habilidades tales como el conocimiento de sus propias capacidades individuales y colectivas, además de una toma de consciencia del papel del lenguaje en relación a la realidad. Gracias a los Juegos Lingüísticos podrá insertarse de forma exitosa en la sociedad, pudiendo comprender el código lingüístico con sus distintas intensiones comunicativas.

Como nos dice la autora el juego verbal es un valioso factor de ayuda para la educación de los estudiantes, mediante su aplicación en la escuela, el niño va socializándose en grupos, favoreciendo el desarrollo de las actividades y lo que es más importante el niño va alcanzando un mejor nivel de expresión oral. Si bien es cierto los niños/as aprenden jugando, por lo que utilizar una estrategia que mezcle el aprendizaje con el juego, logrará mejores resultados.

Al utilizar los juegos verbales en nuestra aula se favorece enormemente el desarrollo de distintas habilidades en los niños/as, tales como la discriminación auditiva y la conciencia fonológica, las que son medulares en el aprendizaje de la lectura y la escritura.

La propuesta de juegos de lenguaje está destinada hacia la repetición y memorización, como habilidades cognitivas. No olvidemos que debemos también desarrollar la creatividad y que, utilizando estos recursos, podemos sugerir a los estudiantes que usen su imaginación desde distintos detonantes: consignas creativas, actividades lúdicas, reinterpretación de textos, adaptaciones, imitaciones, entre otros. La creatividad puede enseñarse como cualquier otro aspecto de la Lengua y Literatura.

A. ¿Para qué sirven?

Para desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje, como así también la conciencia lingüística, además para discriminar los sonidos finales de las palabras.

En relación al lenguaje escrito, estimulan a los estudiantes a investigar palabras en el diccionario, a escribir en forma legible y ordenada, con ortografía correcta y a transcribir estos juegos para darlos a conocer.

Los juegos verbales con palabras que comienzan con el mismo sonido o con palabras que riman, pueden ser realizados con preescolares y con alumnos de los primeros años de educación básica.

Su práctica favorece el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, ambas importantes para el aprendizaje de la lectura y para los aspectos ortográficos de la escritura, dando excelentes resultados en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

B. El beneficio de los juegos verbales en la infancia

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

- Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra.
- Desarrollan la creatividad.
- Desarrollan la memoria al retener series de palabras.
- Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas.
- Aumenta el vocabulario.
- Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas.

- Estimulan la lectura de los distintos juegos verbales utilizados. Sin duda los juegos verbales estimulan la capacidad intelectual de los niños y fortalecen el vínculo afectivo con sus padres.

Aunque los padres no se dan cuenta, los juegos verbales hacen parte del día a día de la crianza de los niños. Algunos adultos los utilizan para consentir al bebé, para enseñar las vocales o simplemente para divertirse.

Pero, muchas veces, ignoran que estos cantos, rimas, adivinanzas, trabalenguas y rondas favorecen el desarrollo intelectual y amoroso del niño y sobretodo llevan al alcance de un mayor nivel de expresión oral.

(Peralta, 2010) Señala que estas dinámicas están relacionadas “con el vínculo afectivo entre el adulto y su hijo.

El pequeño necesita todo el tiempo que le hablen y el lenguaje es, en sí, un juego. A través de las acentuaciones y los fraseos, los bebés también se dan cuenta de cosas tan sencillas como las emociones”

Más allá del tierno y melódico canto que muchas madres les susurran a sus bebés, desde que estos nacen, o de las adivinanzas que los padres comparten con sus hijos, hay un significado pedagógico muy importante para la formación lingüística del niño.

Cuando el bebé está en la cuna, sigue un modelo (el adulto) a través de su mirada, que le habla, sonrío, canta y juega sin parar. El niño, más tarde, retomará estas acciones para expresarse. Todos los juegos con la boca van a favorecer el desarrollo del habla.

Los padres lo hacen a través de una relación afectiva con él con su hijo, pero todas estas dinámicas van a ser buenas para el bebé más adelante, porque su aprendizaje de la lengua va a ser más rápido y efectivo. Cualquier juego que implique comunicación, por sencillo que sea, es favorecedor para el desarrollo del lenguaje. Pero se debe tener en cuenta que las actividades deben ser dinámicas; todo lo que tenga que ver con historias y con música son enriquecedoras.

Los principales beneficios de los juegos verbales son:

- Desarrollo afectivo entre padres e hijos
- Socialización
- Coordinación
- Concentración
- Memoria
- Atención

C. Metodología

Si vamos a tratar estos juegos verbales en clase, le sugerimos seguir los siguientes pasos:

1. Procure trabajar con sus alumnos las distintas actividades de juegos verbales, desde una perspectiva lúdica. Permítales investigar y trabajar motivados respecto a ellos.
2. Familiarice a los niños con los diferentes tipos de juegos verbales.
3. Promueva en ellos la lectura y la investigación de distintas posibilidades lingüísticas, acordes con el nivel y curso en que las trabajará.
4. Permita a los estudiantes la creación de variados juegos de lenguaje.
5. Promueva el intercambio de las creaciones de cada uno, para que así puedan mostrar lo que han hecho y conocer lo realizado por otros.
6. Propóngales que ejecuten transformaciones en los juegos y, en base a ellos, creen otros nuevos.
7. Pídales que elaboren un libro con las creaciones de cada uno.

8. Organice competencias con sus estudiantes, resultando vencedora la fila que tenga mayor cantidad de juegos verbales. En estas actividades, es conveniente reforzar en los estudiantes la capacidad para respetar turnos de participación, como así también, para enfrentar el triunfo y/o el fracaso.
9. Permita a sus estudiantes elegir el juego verbal que más les agrade, y en base a él desarrollar un trabajo individual de recolección y elaboración de un cuaderno de creaciones.

D. Ejemplos de juegos verbales

a. Adivinanzas

1. **Definición.-** Las adivinanzas son dichos populares utilizados como pasatiempos en los que se describe algo para que sea adivinado.

Tienen como objetivo entretener y divertir, forman parte activa del folklore infantil. Además de ser un entretenimiento, contribuyen al aprendizaje de los niños y a la difusión y mantenimiento de las tradiciones populares; durante mucho tiempo han tenido una transmisión oral, (de boca en boca) lo que ha facilitado las numerosas modificaciones y variantes de las adivinanzas.

Hacen referencia a elementos y objetos de uso cotidiano, como utensilios y animales domésticos, frutas y verduras, anatomía humana, elementos de la naturaleza, cualidades humanas (sentimientos), etc.

2. **Importancia de las adivinanzas**

- Las adivinanzas favorecen en el desarrollo del proceso de formación de conceptos en el niño, puesto que al buscar la respuesta correcta, es necesario que él discrimine entre las múltiples características de un objeto y trate de ubicar lo esencial.
- Se estimula la imaginación y sobre todo, el proceso de asociación de ideas, elementos que contribuirán a que se forme una visión integradora y no separada de la realidad, lo cual es muy importante en la formación de individuos críticos.

- Son utilizadas, para aumentar el vocabulario de los más pequeños, ya que por su forma verbal, suelen ser breves y fáciles de recordar, ayuda a elevar los niveles de motivación infantil y, en consecuencia, a disminuir el aburrimiento que pudiera derivarse del aprendizaje.

3. Proceso didáctico de la adivinanza

Para que las adivinanzas sean algo más que un simple pasatiempo y puedan usarse como recurso didáctico para aumentar la competencia léxica de los alumnos, es conveniente que ellos mismos las construyan, siempre bajo la supervisión del docente.

El siguiente proceso muestra una posible manera de construir una adivinanza.

1. Una vez elegido el objeto que haya de adivinarse, observar las cualidades que mejor lo caracterizan y sirven de base a su definición, seleccionando al menos dos o tres de dichas características, a las que necesariamente se aludirá, de manera clara, en la adivinanza.
2. Encontrar las palabras más precisas y apropiadas que expresan esas características y, en general, cuantas circunstancias pueden constituir un buen camino para llegar a adivinar el nombre del objeto en cuestión.
3. Formular la adivinanza con el menor número posible de palabras, limitando, así la longitud de las frases; y, a ser posible, recurrir mejor al verso que a la prosa, y procurando emplear las palabras.
4. Proponer la adivinanza a los compañeros y, si éstos encuentran dificultades para resolverla, ofrecerles algunas pistas que les faciliten el hallazgo, por sí mismos, de la solución.

Tengo una hermana gemela y vamos siempre al compás, con la boca por delante y los ojos por detrás. La solución es: **La tijera.**

Adivinanza

Me fui a la plaza
Compre una bella
Al llegar a mi casa
Llore con ella



b. Rimas

1. Definición.- La rima es la repetición de sonidos desde la última vocal acentuada de cada verso.

En ella encontramos la coincidencia, repetición de fonemas o sonidos que se producen en una secuencia de palabras al final de una oración y pueden ser escritas en distintos estilos.

La rima puede ser consonante o asonante.

Rima consonante: consiste en la repetición de todos los sonidos a partir de la última vocal acentuada de cada verso. Por ejemplo, un verso que acabe con la palabra "viento". Rima en consonante con otro que termine en "ciento", "cuento", "siento", etc.

Rima asonante: consiste en la repetición de los sonidos vocálicos a partir de la última vocal acentuada de cada verso. Por ejemplo, un verso que acabe con la palabra "sueño" rima en asonante con otro que termine en "beso", "cuento", "celo", etc.

2. Importancia de las rimas

La importancia de las rimas, es que son breves y tienen la particularidad de tener musicalidad al decirlas, es por eso que los niños y niñas les gusta repetirlas.

Son importantes también, ya que le estarán aportando nuevo vocabulario, y así podrá desarrollar aún más su lenguaje.

Además de todo esto, a través de las rimas podemos trabajar conceptos infantiles como las formas, los colores, animales.

3. Proceso didáctico de la rima

- Seleccionar la rima con anticipación
- Hacer tarjetas con gráficos referentes a la rima
- Ubicar a los niños y niñas en un círculo
- Crear ritmos con las manos
- Repetir cada verso de la rima mientras se presentan las tarjetas con las imágenes de la rima en secuencia, hasta completar la rima.

RIMA

Mote camote
Pato zapato
mi tía Soraya
come papaya
mi tía Catalina
come mandarina
mi profesora María
come sandía



c. Trabalenguas

1. **Definición.**- Son frases en las que aparecen palabras con sílabas reiterativas, por eso resultan difíciles de pronunciar.

Atraen a los niños desde temprana edad, ya que representan juegos de palabras, valiosísimos para realizar los primeros acercamientos a una lengua. Los trabalenguas están compuestos por oraciones que combinan sílabas o palabras difíciles que hay que repetir.

El objetivo de los trabalenguas está en poder decirlos con claridad y rapidez, aumentando la velocidad sin dejar de pronunciar ninguna de las palabras, ni cometer errores. Un trabalenguas es una frase o un texto breve en cualquier idioma creado para que su articulación sea difícil al leerlo en voz alta.

Es un juego de palabras que combina fonemas similares. El trabalenguas es un ejercicio ideal para agilizar la pronunciación. Hay que comenzar a leerlo con mucha pausa, pronunciando cada letra con toda corrección, y luego ir aumentando gradualmente la velocidad.

2. Proceso didáctico del trabalenguas

Es muy divertido jugar con los trabalenguas. Es un juego ideal para adquirir rapidez del habla, con precisión y sin equivocarse.

Los trabalenguas, que también son llamados des trabalenguas, son útiles para ejercitar y mejorar la forma de hablar de los niños.

Los trabalenguas se han hecho para destrabar la lengua, sin trabas ni mengua alguna y si alguna mengua traba tu lengua, con un trabalenguas podrás destrabar tu lengua.

Comienza recitando lentamente cada frase y luego a repetirlas cada vez con más rapidez.

Los trabalenguas son un juego de palabras con sonidos y de pronunciación difícil, y sirven para probar sus habilidades.

Trabalenguas

Por la calle carreta
Pasaba un perrito
Paso una carreta
Le arrollo su rabito
Pobre perrito
Como lloraba
Porque perdió
Su hermoso rabito



2.1.3 El enfoque comunicativo textual.

El enfoque comunicativo es la modalidad comunicativa que tiene como finalidad fundamental el desarrollo de la competencia comunicativa del estudiante. Este se diferencia completamente de las tradicionales concepciones pedagógicas en el área del lenguaje y la comunicación, las cuales privilegiaban el conocimiento y el análisis de estructuras gramaticales tomadas de la lengua escrita, así como el enfoque historicista y formalista de la literatura. Carlos Lomas, (2001).

La concepción se basa en los aportes de teóricos como Vygotsky, Piaget y Ausubel, y sus planteamientos relacionados con el aprendizaje significativo, así como en las contribuciones de la lingüística más reciente (por ejemplo, la lingüística del texto, que plantea al texto como unidad básica de comunicación); la psicolingüística, que explica los procesos de adquisición y desarrollo del lenguaje; y la sociolingüística, con su atención a la variabilidad del uso de lengua en diferentes contextos. Asimismo, toma en cuenta el análisis de los actos del habla planteado por la pragmática.

Este enfoque tiene su fundamento en las teorías didáctica y lingüística. El sustento de la teoría didáctica es la psicología cognitiva, El constructivismo y el aprendizaje significativo, mientras que las disciplinas que sirven de soporte a la teoría lingüística son: la ciencia del texto o lingüística textual, la sociolingüística, la psicolingüística, la semiótica y la pragmática. Ambas teorías propician una asimilación consciente de los contenidos dentro de la actividad cognitiva en general. Este nuevo enfoque del lenguaje desarrolla la competencia comunicativa del usuario. (Canales y Swin, (1980)) Canales, (1893); Hymes, (1984).

2.1.4 El lenguaje

Se considera al lenguaje como facultad humana y propia del mismo, la cual se adquiere desde los primeros años de vida por el contacto lingüístico que este tiene con el ambiente que lo rodea. Por ello, se considera que es una de las múltiples actividades psicológicas que el hombre realiza, la cual es sin duda una de las más

definitorias de su condición y está presente desde el primer año de vida y lo acompaña a casi todas sus actividades. (Aguado, (2002))

De la misma forma, se cree que el lenguaje es un código lingüístico que permite la interacción con lo demás, así mismo contribuye a iniciar, mantener y concluir una comunicación, en el caso de los niños es a través de sus primeras expresiones verbales, que vendría a ser como lo manifiesta (Bloom y Lahey, (1978),)un código por el cual se representan ideas sobre el mundo a través de un sistema arbitrario de signos para la comunicación.

También consideramos que la comunicación puede ser interpersonal como intrapersonal enfocándonos en lo establecido por (Soto, (2002)) quien afirma que el lenguaje es un desarrollo figurado de comunicación, pensamiento y formulación, que le accede al ser humano comunicarse consigo mismo y con las personas de su entorno. Por ende, se percibe al lenguaje como un procedimiento que enlaza símbolos con significado y brinda reglas para mezclarlas y combinarlas para la comunicación (Baralo, (1999).)

Por ello, se corrobora que el lenguaje es un grupo de sonidos articulados con que el individuo expresa lo que siente o piensa. Para (Bandura, (1969)) el lenguaje se caracteriza por los hábitos y usos, paradigma de comportamiento profesional, estilos de conductas características, ejecuciones pedagógicas sociales y política se estudian a partir de la observación de modelos.

El lenguaje es el sistema de comunicación que utiliza un código arbitrario de signos y permite al emisor codificar su mensaje mediante el habla, la escritura, los gestos, etc., expresando así pensamientos y emociones, y al receptor le permite decodificar ese mensaje. Se cree que no solo es aprendida sino también funcional porque las personas necesitan para comunicarse e interrelacionarse con la sociedad, y un aprendizaje puesto que el niño va adquiriendo y asimilando un sistema simbólico lingüístico que va perfeccionándose a lo largo de la infancia. El aprendizaje de lenguaje se da a través de la comunicación con otras personas, dentro de un proceso de socialización. (Moreno, (2005))Por ende, se considera al Lenguaje como actuación comunicativa, comprendiendo por comunicación el cambio de información entre dos o más colocutores. (Puyuelo, (1997))

Finalmente se puede considerar al lenguaje como la capacidad que obtiene el ser humano desde las primeras etapas de la vida. Es un código lingüístico de una organización arbitraria de signos que permitirá a la persona emitir un mensaje, expresando sus pensamientos, sentimientos, ideas, mediante el habla, la escritura, las señas, utilizando una comunicación interpersonal como intrapersonal.

2.1.5 La expresión oral

(Sanabria, (2009))exponen que la expresión oral puede ser espontánea, pero también producto de una preparación rigurosa, enfocando la importancia de estudiar profundamente los aspectos relacionados a la expresión con fines de mejorar la comunicación oral. En este sentido, (López, (2009),)define las fallas en la expresión oral como ruidos, éstos pueden ser a la vez ruidos de canal y de semántica. De canal: son todos los aspectos que entorpecen el envío correcto del mensaje, por ejemplo, tartamudeo, divagaciones, entre otros. De semántica: son debido a diferentes factores intrínsecos, la persona no interpreta correctamente los mensajes que recibe.

La expresión oral comprende no sólo la forma de hablar y/o escuchar, sino que el comunicador oral debe mantener una actitud activamente crítica respondiendo en todo momento las interrogantes ¿cómo hablo? y ¿cómo escucho?, tomando en cuenta que en el mismo momento no se puede ser buen oyente y buen hablante o viceversa, cada aspecto representa un rol que posee características propias y diferenciadas. A esto se le suma que la expresión oral depende según (Niño, (2008)) del ejercicio de acciones y procesos que se derivan de los anteriores, como son la fonación, articulación, entonación, audición, el dominio de las formas y técnicas específicas, según el tipo de discurso de que se trate: conversación, exposición a un grupo, discusiones (P.169)

La expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que abarca no solo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos. Consta de una serie de micro destrezas, tales como saber aportar información y opiniones, mostrar acuerdo o

desacuerdo, resolver fallos conversacionales o saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no.

Muchas veces los docentes hemos dado por hecho que nuestra tarea es enseñar a leer y escribir más que a hablar y escuchar. Durante años hemos desatendido el desarrollo de las competencias orales porque no las hemos abordado de manera sistematizada e intencional en las planificaciones de clase; incluso, las hemos usado para rellenar espacios de trabajo en el aula. Tampoco les hemos prestado atención a los estudios sobre los usos de una lengua y a su didáctica. Nos hace ver que nos hemos centrado en transmitir contenidos en dictados y en explicaciones, antes que en promover espacios que permitan a nuestros estudiantes desarrollar sus capacidades.

A. Características

Según Cabrera y otros (2002) las características de la expresión oral son:

Coherencia: las ideas expuestas deben tener correlación lógica.

- Fluidez: es el desarrollo constante y natural de las ideas. Cuando alguien habla con fluidez manifiesta dominio de su idioma.

- Dicción: es la pronunciación correcta de las palabras, es decir, hablar de manera clara.

- Volumen: la intensidad de la voz debe ajustarse de acuerdo con el tamaño del lugar y el número de personas a quien va destinado el mensaje.

- Tono de voz: esta debe cambiar dependiendo de lo que se expresa verbalmente.

Por consiguiente, es indispensable que, al estimular la expresión oral de los niños, se considere la fluidez, la dicción, la coherencia, el volumen y el tono de voz. En consecuencia, se explica la información sobre un tema definido, estructurando sus ideas y apoyándose en su expresión oral.

2.2 Marco conceptual.

1. **Capacidad:** Un conjunto de destrezas que utiliza o puede utilizar el aprendiz para aprender, cuyo componente es cognitivo. Sintetizan el propósito de cada área. Según el diccionario enciclopédico Universal nos dice: Talento o disposición para comprender bien las cosas.
2. **Competencia:** Es el conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos.
3. **Comunicación:** Proceso importante mediante el cual dos o más personas establecen un contacto para transmitir información, produciendo entendimiento. Según el diccionario enciclopédico Universal nos dice: acción y efecto de comunicar.
4. **Descripción:** Explicar, definir o representar con detalle las cualidades, características o circunstancias de algo o de alguien.
5. **Estadística:** Es la parte de las matemáticas que se ocupa de los métodos para recoger, organizar, resumir y analizar datos, así como para sacar conclusiones válidas y tomar decisiones razonables basadas en tal análisis.
6. **Estrategia:** Modo o sistema de dirigir un asunto para lograr un fin. Según el diccionario enciclopédico Universal nos dice: Es un proceso regulable, el conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.
7. **Lectura:** Proceso que consiste en captar, descifrar e interpretar el significado, mediante la vista, una serie de signos escritos que constituyen un texto, ya sea mentalmente o en forma oral. Según el diccionario enciclopédico Universal nos dice: Interpretación del sentido de un texto según sus valores y estudio de él según sus variantes.
8. **Texto:** Conjunto de ideas ordenadas y relacionadas que giran entre sí alrededor de un mismo tema, con una finalidad específica.

- 9. Leer.** Es sumergirse en la vida de otros personajes, es detestar, amar y comparar, es sentir complicidad con el pensamiento de un ser que tal vez nunca conoceremos. Según el diccionario enciclopédico Universal nos dice: Pasar la vista por lo escrito o impreso haciéndose cargo del valor y significación de los caracteres empleados.
- 10. Adivinanza:** Son dichos populares en verso en los que, de una manera encubierta, se describe algo para que sea adivinado por pasatiempo. Son juegos infantiles de ingenio que tienen como objetivo entretener y divertir a los niños pero que, además, contribuyen al aprendizaje, la enseñanza de nuevo vocabulario y a la difusión de las tradiciones” León, S. (2009)
- 11. Rimas:** Es la repetición de una serie de sonidos. Se trata de una técnica que suele utilizarse en la poesía, donde la repetición por lo general se encuentra en la finalización del verso a partir de la vocal acentuada que está ubicada en el último lugar. (Bueno, (2015))
- 12. Trabalenguas:** Son textos breves, escritos en verso o prosa, en los que se presentan muy cercanos ciertos sonidos o grupos consonánticos que ofrecen una gran dificultad para su pronunciación en voz alta.

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Aplicada con énfasis en el enfoque cualitativo y la investigación acción

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con el uso pertinente de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral mediante un plan de acción y los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad en los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo 2016.

3.2.2. Objetivos específicos.

- De construir mi práctica pedagógica en lo referente al uso pertinente de los juegos verbales como estrategia a través de procesos autorreflexivos.
- Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con la expresión oral.
- Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

3.3. Hipótesis de acción

Aplicando los juegos verbales mejora la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 305 La Capilla - Cutervo 2016.

3.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

En la presente investigación acción, se ha utilizado la propuesta pedagógica innovadora denominada “los juegos verbales” como estrategia, en dicha propuesta se han beneficiado los estudiantes 4 años de edad, digo se ha beneficiado porque he observado mucho interés cuando ellos jugaban en los diversos juegos realizados con las rimas, adivinanzas trabalenguas.

3.5. Población y muestra

La población y la muestra está representada por 10 diarios de campo relacionados con la práctica pedagógica (deconstrucción) y 10 sesiones de aprendizaje en la reconstrucción y 10 diarios de campo de la propuesta innovadora.

3.6. Instrumentos

3.6.1. Utilizados para la enseñanza

3.1. Diarios reflexivos

Instrumento	Descripción
Diario reflexivo	El diario reflexivo es un instrumento que considera varios datos informativos: lugar y fecha, nombre del proyecto, IE, número de la sesión de aprendizaje y nombre de la los niños y niñas participantes. Luego se presenta cinco ítems relacionadas con mi práctica pedagógica. Este instrumento se ha utilizado después de la aplicación objetiva de la sesión de aprendizaje, versa un conjunto de elementos que me permitirá evaluar mi práctica pedagógica y en especial determinar la aplicación de la propuesta innovadora relacionada con los juegos verbales y la expresión oral.

3.2. Sesiones de aprendizaje

Instrumento	Descripción
Sesiones de aprendizaje	<p>Descripción: Son documentos que contienen una estructura y secuencia de actividades, mediante los procesos establecidos en cada sesión.</p> <p>¿Para qué? Para desarrollar la propuesta innovadora, de los juegos verbales como estrategia.</p>

3.3. Ficha de análisis de sesiones de aprendizaje

Instrumento	Descripción
Ficha de análisis de sesiones de aprendizaje	<p>Descripción: Este instrumento nos permitió verificar los procedimientos y actitudes de los estudiantes durante el uso de las estrategias activas. Consistió en una lista de 10 ítems.</p> <p>¿Para qué? Es un medio auxiliar para recoger y registrar los datos obtenidos mediante la observación.</p>

3.6.2. Utilizados para el aprendizaje

A. Listas de cotejo

Instrumento	Descripción
Lista de cotejo	<p>Descripción: Es un instrumento que contiene capacidades, competencia, indicadores, acciones y número de estudiantes.</p> <p>¿Para qué? Para obtener la información de los logros alcanzados encada sesión desarrollada.</p>

B. Pruebas gráficas

	Descripción
Prueba gráfica	<p>Descripción: Son las fotografías, videos desarrollados en cada sesión de aprendizaje con los niños y niñas.</p> <p>¿Para qué? Para evidenciar información de las actividades desarrolladas.</p>

IV. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

4.1. MATRIZ DEL PLAN DE ACCION.

HIPÓTESIS:												
Aplicando los juegos verbales como estrategia desarrollo la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 305 La Capilla - Cutervo 2016.												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA									
Aplicando los juegos verbales como estrategia desarrollo la expresión oral	Docente participante (Investigador)	Material educativo. Recursos tecnológicos	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN												
1. Revisión y reajuste del marco teórico.	Docente participante	Rutas de aprendizaje, DCN, libros, revistas, folletos ,etc.	X									
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente Participante,	Rutas de aprendizaje, DCN, papel boom.	X									
3. Recolección y elaboración de material educativo.	Docente Participante y estudiantes.	Papelotes, tijera, goma, recortes, periódicos, etc.	X									
4. Revisión de las sesiones de aprendizaje	Docente participante, Formador y Acompañante	Diseño de sesión de aprendizaje.	X									
5. Aprobación de las sesiones de aprendizaje	Acompañante.	Diseño de sesión de aprendizaje	X									
6. Revisión y ajustes de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante, Formador y Acompañante	Diseño de sesión de aprendizaje	X									

7. Ejecución de las sesiones de aprendizaje	Docente participante	Diseño de sesión de aprendizaje y medios y materiales educativos.		X	X	X									
8. Recojo de información de la ejecución de las sesiones	Docente participante	Sesiones de aprendizaje e instrumentos de evaluación.		X	X	X									
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Docente participante.	Lista de cotejo y diarios de campo.		X	X	X									
10. Redacción del informe y entrega preliminar	Docente participante.	Informe de proyecto.												X	
11. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y comunidad.	Docente participante.	Boleta de información													X
RESULTADOS:															
Desarrollar la expresión oral de los estudiantes de la I E I 305 - Cutervo 2016.	Docente participante y estudiantes.														
ACTIVIDADES;															
12. Evaluación de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante	Diarios de campo y lista de cotejo		X	X	X									

4.2 MATRIZ DE EVALUACIÓN

ACCIÓN	ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Aplicando los juegos verbales durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>ACTIVIDADES DE LOS RESULTADOS</p>	1.- Revisión y ajuste del marco teórico	Marco teórico elaborado de acuerdo al sistema de citación APA.	Marco teórico del proyecto de investigación.
	2.- Diseño de sesión de aprendizaje	Diseña la sesión de aprendizaje considerando los procesos pedagógicos y la propuesta innovadora.	Sesión de aprendizaje anexos
	3.- Revisión de la sesión de aprendizaje.	Trabaja coordinadamente con la profesora acompañante para el mejoramiento de la sesión de aprendizaje.	Fotos, videos, ficha de trabajo
	4.- Aprobación de las sesiones de aprendizaje	Presenta el visto bueno por parte de la acompañante para poder ejecutar la sesión de aprendizaje	Sesión de aprendizaje y ficha de aprobación
	5.- Elaboración de instrumentos para el recojo de la información	Elabora instrumentos de acuerdo a la PPI	Instrumentos de recojo de información. Lista de cotejos, ficha de observación
	6.- Revisión, reajuste y prueba de los instrumentos	Aplica las herramientas de recojo de información reajustada por el asesor.	Ficha de trabajo
	7.- Ejecución de las sesiones de aprendizaje	Se realiza de forma adecuada siguiendo los procesos pedagógicos planteados en la misma.	Fotos, ficha de observación, diario de campo.

Mejora la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I E I N° 305 La Capilla – Cutervo 2016.	8.- Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Utiliza adecuadamente los instrumentos y los evidencia en el proceso de aprendizaje.	Instrumento de recojo de información aplicados
	9.- Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y del docente.		
	10.- Redacción del informe y entrega preliminar		
	11.- Revisión y reajuste del informe y entrega final.		
	12.- Comunicación de los resultados a la familia, las autoridades y comunidad.		
	13.- Evaluación de las sesiones de aprendizaje.	Realiza procesos autorreflexivos de la funcionalidad de las sesiones de aprendizaje	Ficha autor reflexiva
	14.- Determinación de capacidades logradas y no logradas de los estudiantes de la I.E.I N° 305 La Capilla – Cutervo 2016.	Analiza su práctica pedagógica determinando logros y dificultades.	Diario de campo
	15.- Determinación de logros y debilidades de mi práctica pedagógica.	Texto con logros y dificultades de cada una de las SA de la reconstrucción de mi PP.	Fotografías
16.- Realización de procesos autor reflexivos.	Reflexiona acerca de sus logros alcanzados en su PP utilizando los diarios de campo.	Diarios de campo, anecdotario	

4.2.1 De las acciones

HIPÓTESIS: Aplicando los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 305 La Capilla - Cutervo 2016.												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA									
Aplicando los juegos verbales durante el desarrollo de la sesiones de aprendizaje			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN												
1. Revisión y reajuste del marco teórico.	Docente participante	Rutas de aprendizaje, DCN, libros, revistas, folletos ,etc.	X									
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente Participante,	Rutas de aprendizaje, DCN, papel boom.	X									
3. Recolección y elaboración de material educativo.	Docente Participante y estudiantes.	Papelotes, tijera, goma, recortes, periódicos, etc.	X									
4. Revisión de las sesiones de aprendizaje	Docente participante, Formador y Acompañante	Diseño de sesión de aprendizaje.	X									
5. Aprobación de las sesiones de aprendizaje	Acompañante.	Diseño de sesión de aprendizaje	X									
6. Revisión y ajustes de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante, Formador y Acompañante	Diseño de sesión de aprendizaje	X									

7. Aprobación de los instrumentos de Evaluación	Acompañante.	Lista de cotejo.	X										
8. Ejecución de las sesiones de aprendizaje	Docente participante	Diseño de sesión de aprendizaje y medios y materiales educativos.		X	X	X							
9. Recojo de información de la ejecución de las sesiones	Docente participante	Sesiones de aprendizaje e instrumentos de evaluación.		X	X	X							
10. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente	Docente participante.	Lista de cotejo y diarios de campo.		X	X	X							
11. Redacción del informe y entrega preliminar	Docente participante.	Informe de proyecto.										X	
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y comunidad	Docente participante	Boleta de información											X

4.2.2 De los resultados

RESULTADOS:													
Mejora la expresión oral de los estudiantes.	Docente participante y estudiantes.												
ACTIVIDADES;													
1. Evaluación de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante	Diarios de campo y lista de cotejo		X	X	X							
2. Determinación de las capacidades logradas y no logradas	Docente participante.	La observación a través de una lista de cotejo.										X	
3. Determinación de logros y debilidades de mi practica pedagógica	Docente participante.	Diario de campo.									X		
4. Realización de procesos auto reflexivos	Docente participante	Diario de campo.					X		X			X	

IV. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

5.1. Presentación y tratamiento de los resultados

a. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA MATRIZ DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS

1. INTERPRETACIÓN:

PREGUNTA: 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

SÍ: 08 - NO: 02 Indica que en la mayoría de sesiones de aprendizaje desarrolladas seguí los pasos establecidos de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral.

PREGUNTA: 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

SÍ: 02 - NO: 08 Indica que en la mayoría de sesiones de aprendizaje desarrolladas no he tenido dificultades al aplicar los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral.

PREGUNTA: 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

SÍ: 08 - NO: 02 Indica que en la mayoría de sesiones de aprendizaje desarrolladas los materiales utilizados fueron pertinentes en la aplicación de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral.

PREGUNTA: 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

SÍ: 10 - NO: 00 Indica que en la mayoría de sesiones de aprendizaje desarrolladas el instrumento de evaluación aplicado fue coherente con los

indicadores de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral.

2. RECOMENDACIONES:

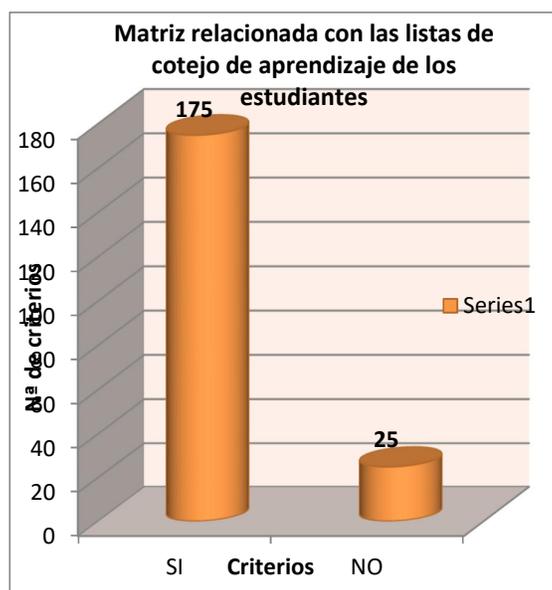
Se debe tener en cuenta la utilización del material del MED y de los recursos de la zona del estudiante, para aplicar los juegos verbales como estrategia en la sesiones de aprendizaje para mejorar la expresión oral.

B. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA MATRIZ RELACIONADA CON LAS LISTAS DE COTEJO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

TABLA N° 01

N° de criterios	
Fi	%
175	88%
25	12%
200	100%

GRAFICO N° 01



a. INTERPRETACIÓN GENERAL

En las listas de cotejo de aprendizaje, 10 estudiantes que desarrollaron 10 sesiones de aprendizaje con los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral, se indica que el 88% **Si** utiliza vocabulario de uso frecuente, y **Si** opina sobre lo que más o menos le gusto. En cambio el 12% **No** utilizo vocabulario de uso frecuente, y **No** opina sobre lo que más o menos le gusto.

b. CONCLUSIÓN GENERAL

Se indica que la mayoría de estudiantes de 4 años de la I E I N° 305 La Capilla– Cutervo 2016 ha mejorado la expresión oral mediante la aplicación de los juegos verbales como estrategia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

a. INTERPRETACIÓN:

De la sesión de aprendizaje jugamos con las rimas, el 40% que equivale a 4 estudiantes utilizan vocabulario de uso frecuente y el 60% que equivale a 6 estudiantes tiene dificultades de utilizar un vocabulario de uso frecuente.

El 50% que equivale a 5 estudiantes opina sobre lo que más o menos le gusto mientras que, el 50% que equivale a 5 estudiantes no opina nada

b. CONCLUSIÓN Y/O RECOMENDACIÓN.

Se recomienda planificar otras estrategias para aumentar y mejorar el vocabulario de los estudiantes.

SESION DE APRENDIZAJE N° 2

a. INTERPRETACIÓN:

De la sesión de aprendizaje jugamos a la ronda de los animales, el 90% que equivale a 9 estudiantes utilizan vocabulario de uso frecuente y el 10% que equivale a 1 estudiante tiene dificultades de utilizar un vocabulario de uso frecuente.

El 60% que equivale a 6 estudiantes opina sobre lo que más o menos le gusto mientras que, el 40% que equivale a 4 estudiantes no opina nada

b. CONCLUSIÓN Y/O RECOMENDACIÓN

El juego de la ronda permite expresarse de mejor manera a los estudiantes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

a. INTERPRETACIÓN:

De la sesión de aprendizaje jugamos el deseo, el 100% que equivale a todos los estudiantes utilizan vocabulario de uso frecuente.

El 60% que equivale a 6 estudiantes opina sobre lo que más o menos le gusto mientras que, el 40% que equivale a 4 estudiantes no opina nada

b. CONCLUSIÓN Y/O RECOMENDACIÓN

Existen dificultades en el 40% de los estudiantes por lo que se recomienda evaluarlas estrategias que dan resultado y las que no dan resultado.

SESION DE APRENDIZAJE N° 4

a. INTERPRETACIÓN:

De la sesión de aprendizaje jugamos somos los cazadores, el 100% que equivale a todos los estudiantes utilizan vocabulario de uso frecuente.

El 70% que equivale a 7 estudiantes opina sobre lo que más o menos le gusto mientras que, el 30% que equivale a 3 estudiantes no opina nada

b. CONCLUSIÓN Y/O RECOMENDACIÓN

Las estrategias diseñadas están mejorando la expresión oral de los estudiantes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

a. INTERPRETACIÓN:

De la sesión de aprendizaje jugamos con los niños y las niñas, el 100% que equivale a todos los estudiantes utilizan vocabulario de uso frecuente.

El 80% que equivale a 8 estudiantes opina sobre lo que más o menos le gusto mientras que, el 20% que equivale a 2 estudiantes no opina nada

b. CONCLUSIÓN Y/O RECOMENDACIÓN

Existen un porcentaje mínimo de estudiantes que aún tienen dificultades al momento de opinar sobre lo que más o menos le gusto.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

a. INTERPRETACIÓN:

De la sesión de aprendizaje jugamos los animales en las adivinadas, el 100% que equivale a todos los estudiantes utilizan vocabulario de uso frecuente.

El 100% que equivale a todos los estudiantes si opina sobre lo que más o menos le gusto

b. CONCLUSIÓN Y/O RECOMENDACIÓN

Las estrategias aplicadas ayudan a mejorar la expresión oral de los estudiantes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

a. INTERPRETACIÓN:

De la sesión de aprendizaje jugamos con los alimentos, el 100% que equivale a todos los estudiantes utilizan vocabulario de uso frecuente.

El 100% que equivale a todos los estudiantes si opina sobre lo que más o menos le gusto

b. CONCLUSIÓN Y/O RECOMENDACIÓN

Se recomienda utilizar los juegos verbales para mejorar la expresión oral.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

a. INTERPRETACIÓN:

De la sesión de aprendizaje jugamos el viejito cuentero, el 100% que equivale a todos los estudiantes utilizan vocabulario de uso frecuente.

El 100% que equivale a todos los estudiantes si opina sobre lo que más o menos le gusto

b. CONCLUSION Y/O RECOMENDACIÓN

Se recomienda aplicar adecuadamente los procesos pedagógicos y los procesos didácticos para mejorar la expresión oral.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

a. INTERPRETACIÓN:

De la sesión de aprendizaje jugamos la tela, tela araña, el 100% que equivale a todos los estudiantes utilizan vocabulario de uso frecuente.

El 100% que equivale a todos los estudiantes si opina sobre lo que más o menos le gusto

b. CONCLUSIÓN Y/O RECOMENDACIÓN

Se recomienda aplicar adecuadamente los recursos educativos del MED como libros y kits de materiales diseñados para mejorar la expresión oral.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

a. INTERPRETACIÓN:

De la sesión de aprendizaje jugamos a soplar, el 100% que equivale a todos los estudiantes utilizan vocabulario de uso frecuente.

El 100% que equivale a todos los estudiantes si opina sobre lo que más o menos le gusto

b. CONCLUSIÓN Y/O RECOMENDACIÓN

Se recomienda aplicar adecuadamente los recursos de la zona como semillas, hojas, flores, frutos diseñados para mejorar la expresión oral.

C. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA MATRIZ RELACIONADA CON LAS FOTOGRAFÍAS

a. INTERPRETACIÓN:

Las fotografías evidencian las 10 sesiones de aprendizaje desarrolladas con los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 305 La Capilla – Cutervo, 2016.

b. CONCLUSIÓN:

Se evidencia que los juegos verbales como estrategia ha mejorado la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo 2016.

D. MATRIZ RELACIONADA CON EL USO DE ESTRATEGIAS EN LOS MOMENTOS DE UNA SESION DE APRENDIZAJE

a. INTERPRETACIÓN:

Se indica que en las 10 sesiones de aprendizaje desarrolladas se ha utilizado los juegos verbales como estrategia en los momentos de inicio, desarrollo y cierre de una sesión de aprendizaje, para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 305 La Capilla- Cutervo 2016.

b. CONCLUSIÓN:

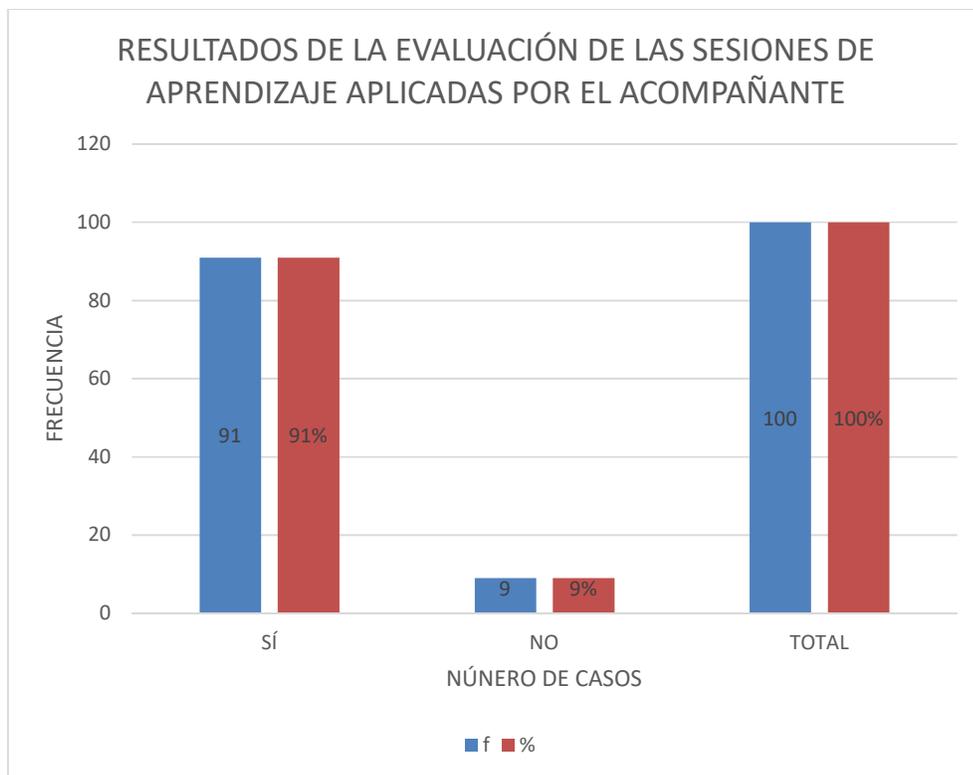
En la mayoría de sesiones de aprendizaje desarrolladas con los estudiantes se ha utilizado los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 305 La Capilla– Cutervo 2016.

E. DISCUSIÓN DE RESULTADOS DE LA MATRIZ DE LISTA DE COTEJO DE OBSERVACIÓN A LA SESIÓN DE APRENDIZAJE EN LA ETAPA PLANIFICACIÓN.

TABLA N° 02

RESUMEN		
N° CASOS	f	%
SÍ	91	91%
NO	9	9%
TOTAL	100	100%

GRÁFICO N°02



a. INTERPRETACIÓN:

En la lista de cotejo de 6 sesiones de aprendizaje observado por el acompañante pedagógico, en el 91% **Si** se ha utilizado los indicadores y criterios correspondientes sesiones de aprendizaje desarrolladas en la etapa de planificación, de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral; en cambio en el 9% **No** se ha utilizado los indicadores y criterios correspondientes a las sesiones de aprendizaje de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral.

b. CONCLUSIÓN:

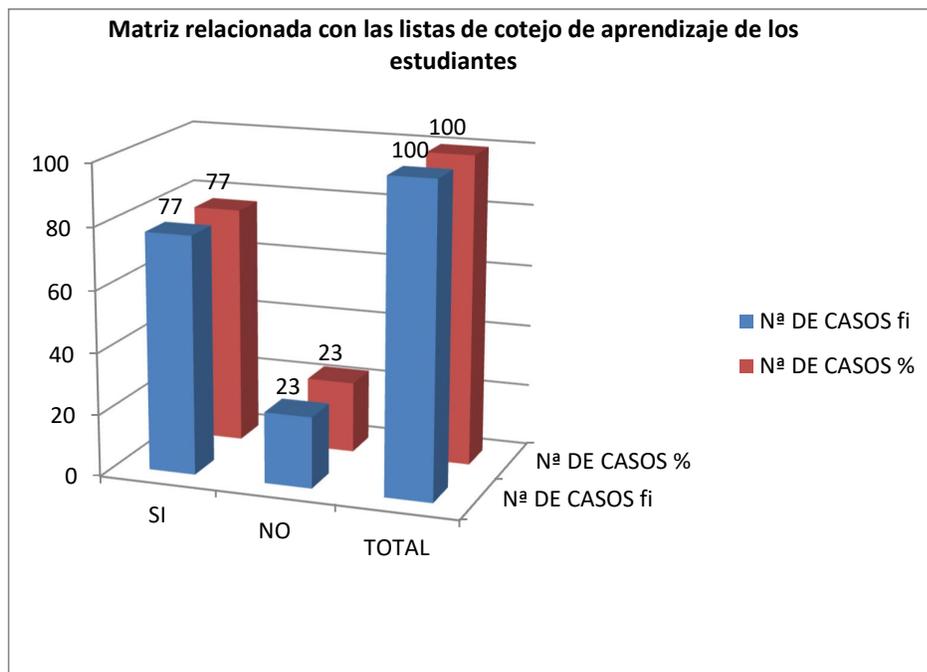
Se indica que en la mayoría de sesiones de aprendizaje observado por el acompañante pedagógico **Si** se ha utilizado los indicadores y criterios correspondientes a las sesiones de aprendizaje de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I E I N°305 La Capilla – Cutervo 2016.

F. DISCUSIÓN DE RESULTADOS DE LA MATRIZ DE CONSOLIDACIÓN DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE A LAS PROFESORAS Y PROFESORES DE AULA

TABLA N° 03

CASOS	N° DE CASOS	
	fi	%
SI	77	77
NO	23	23
TOTAL	100	100

GRÁFICO N° 03



a. INTERPRETACIÓN:

Se indica que en el **77%** de las sesiones de aprendizaje con los juegos verbales **Si** se utilizó los criterios de la estrategia de las fichas de observación. En cambio en el **23%** de las sesiones de aprendizaje con los juegos verbales **No** se utilizó los criterios de la estrategia de las fichas de observación.

b. CONCLUSIÓN:

En la mayoría de las sesiones de aprendizaje con los juegos verbales **Si** se utilizó los criterios de la estrategia de las fichas de observación estudiantes de 4 años de la I E I N°305 La Capilla – Cutervo 2016 ha mejorado la expresión

5.2 Triangulación

A. Hallazgos en los diarios de reflexivos	B. Hallazgos en la lista de cotejo relacionado con los aprendizajes de los estudiantes	C. Hallazgos en las fotografías relacionadas con los aprendizajes.	D. Hallazgos relacionados con el uso de estrategias en los momentos de una sesión de aprendizaje	E. Hallazgos en la lista de cotejo de observación a la sesión de aprendizaje en la etapa de planificación	F. Hallazgos relacionados con las fichas de observación de los profesores
<p>En las sesiones de aprendizaje desarrolladas los materiales utilizados fueron pertinentes en la aplicación de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral.</p>	<p>10 estudiantes que desarrollaron 10 sesiones de aprendizaje el 88% Si utiliza vocabulario de uso frecuente, y Si opina sobre lo que más o menos le gusta. En cambio el 12% No utilizo vocabulario de uso frecuente, y No</p>	<p>Se evidencia en las fotografías que los estudiantes han participado activamente y se han sentido motivados en todos momento de la sesiones de aprendizaje.</p>	<p>Las sesiones de aprendizaje se realizaron teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y didácticos.</p>	<p>De 6 sesiones de aprendizaje observado por el acompañante pedagógico, en el 91% Si se ha utilizado los indicadores y criterios correspondientes; en cambio en el 9% No se ha utilizado los indicadores y criterios correspondientes.</p>	<p>El 80% de las sesiones de aprendizaje utilizó todos los criterios de la estrategia; en cambio en el 20% de las sesiones de aprendizaje No se utilizó todos los criterios de la estrategia.</p>

	opina sobre lo que más o menos le gusto				
CONCLUSIÓN GENERAL: La mayoría de sesiones de aprendizaje desarrolladas los materiales utilizados fueron pertinentes.	La mayoría de estudiantes de 4 años de la I E I N°305 La Capilla– Cutervo 2016 ha mejorado la expresión oral mediante la aplicación de los juegos verbales como estrategia.	La mayoría de los estudiantes han mejorado su expresión oral participando activamente en las actividades programadas.	En la mayoría de sesiones de aprendizaje se realizaron teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y didácticos.	La mayoría de sesiones de aprendizaje observado por el acompañante pedagógico, Si ha utilizado los indicadores y criterios correspondientes	En la mayoría de las sesiones de aprendizaje Si se utilizó los criterios de la estrategia de las fichas de observación.

5.3. Lecciones aprendidas

Como docente de aula, en años anteriores he venido enseñando de una manera tradicional y utilizando poco material en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los juegos verbales; eso trajo como resultado el bajo nivel de expresión oral de los estudiantes. Luego hice una reflexión y me di cuenta de que estaba en un grave error; por tal motivo estuve en la necesidad de investigar sobre las teorías de LEV VIGOTSKY Y DAVID AUSUBEL entre otros y llegué a la conclusión de que los juegos verbales como estrategia mejoraron mi práctica pedagógica y por ende los aprendizajes de los estudiantes. Entre otras de las lecciones aprendidas es que se debe plantear situaciones juegos de su vida cotidiana, para que los estudiantes busquen sus estrategias y de esta manera ellos mismos sean protagonistas de sus propios aprendizajes. En el desarrollo de las actividades con los estudiantes de 4 años de la IE I N° 305 La Capilla - Cutervo 2016, me di cuenta que: La utilización de los juegos verbales ayuda a mejorar la expresión oral de los estudiantes incrementa su vocabulario y mejorando la entonación de voz. Los estudiantes participan más cuando trabajan en grupo, y cuando se utiliza permanentemente estrategias que motiven su interés por participar. Los estudiantes aprenden más cuando utilizan material concreto de la zona o del MED.

La cual sugiero a los maestros tomar en consideración mi experiencia ya que estoy convencida que la utilización de juegos verbales como estrategia mejora la expresión oral de los estudiantes.

V. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este acápite se presentó la matriz de verificación de los resultados para dar a conocer los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral, en ese sentido mi persona realizó el día del logro la exhibición de los aportes de la investigación.

De esta manera se mejoró mi práctica pedagógica relacionada con el uso pertinente de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral mediante un plan de acción y los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad en los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo 2016. Tal como se demuestra en las listas de cotejo de aprendizaje, que el 88% de estudiantes **Si** utiliza vocabulario de uso frecuente, y **Si** opina sobre lo que más o menos le gusta. En cambio el 12% de estudiantes **No** utilizó vocabulario de uso frecuente, y **No** opina sobre lo que más o menos le gusta. En conclusión, se evidencia que la mayoría de estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo 2016 ha mejorado la expresión oral mediante la aplicación de los juegos verbales como estrategia.

6.1. Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Se utilizó una serie de estrategias para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con la propuesta innovadora de los juegos verbales.	Los estudiantes aprendieron a utilizar un vocabulario de uso frecuente y expresarse sobre lo que más o menos les gusta, se tiene que reforzar para utilizar palabras técnicas.	Los estudiantes aprendieron a utilizar un vocabulario de uso frecuente y a expresarse sobre lo que más o menos le gusta. Se recomienda a los padres utilizar los juegos verbales para mejorar la expresión oral de sus menores hijos	Para mejorar la expresión oral de los estudiantes se utilizó las adivinanzas, rimas y trabalenguas mediante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en la que los estudiantes han mejorado en: utilizar un vocabulario de uso frecuente y opinar sobre lo que más o menos les gusta.	La utilización de los juegos verbales ayuda a mejorar la expresión oral de los estudiantes incrementa su vocabulario y su entonación de voz. Los estudiantes aprenden más cuando utilizan material concreto de la zona o del MED.

CONCLUSIONES

1. Los juegos verbales son una valiosa estrategia de ayuda para la educación, mediante su aplicación en los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la IEI N° 305 La Capilla - Cutervo, mediante los cuales, el niño (a) va socializándose en grupos, favoreciendo el desarrollo de las actividades y lo que es más importante va alcanzando un mejor nivel de expresión oral. Si bien es cierto los niños/as aprenden jugando, por lo que utilizar una estrategia que mezcle el aprendizaje con el juego, logrará mejores resultados.
2. La aplicación de la técnica de juegos verbales beneficia la memoria, la mayor fluidez en la expresión oral, el vocabulario, su desarrollo cognitivo y directamente la enseñanza de distintas palabras que poseen una complejidad semántica, además favorecen la adquisición de conceptos más complejos, por último y no menos importantes acercan a los infantes del nivel inicial de 4 años de la IEI N° 305 La Capilla – Cutervo a la lengua que se usa en su medio más cercano, facilitando su interacción con otras personas pertenecientes a su comunidad.
3. Los juegos verbales constituyen significativamente el aprendizaje de un idioma porque desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra; desarrollan la creatividad, la memoria al retener series de palabras, generan mayor fluidez en la expresión oral, aumentan el vocabulario y fortalecen el vínculo afectivo en los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la IEI N° 305 La Capilla – Cutervo _ 2016.
4. La competencia de expresión oral es el reflejo de diferentes variables que rodean al niño como sus habilidades, la imitación, su competencia, su entorno social, meta cognición, entre otros. Por ende, la expresión oral se aprende por imitación continua y el afán de comunicarse siendo estas las dos variables que hacen que el lenguaje se forme y se desarrolle, dichas variables se desarrollaron mediante la técnica de los juegos verbales en los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la IEI N° 305 La Capilla – Cutervo _ 2016.
5. Finalmente se concluye que aplicando los juegos verbales como las rimas, adivinanzas y trabalenguas mejoran significativamente la competencia de expresión oral (según las matrices de investigación) en los estudiantes de 4 años de la IE I N° 305 La capilla – Cutervo 2016.

SUGERENCIAS

1. Se sugiere a los docentes de educación inicial que la propuesta de juegos verbales está destinada hacia la repetición y memorización, como habilidades cognitivas. No olvidemos que debemos también desarrollar la creatividad y que, utilizando esta estrategia, podemos sugerir a los estudiantes que usen su imaginación desde distintos detonantes: consignas creativas, actividades lúdicas, reinterpretación de textos, adaptaciones, imitaciones, entre otros.
2. La estrategia de juegos verbales tienen carácter lúdico, actividad principal y motivadora en los primeros años de vida, razón por la cual sugerimos a los padres y madres de familia utilizarlos en la interacción diaria con sus hijos (as), debido a que generan grandes beneficios como desarrollar la creatividad, la memoria al retener series de palabras, generan mayor fluidez en la expresión oral, aumentan el vocabulario y fortalecen el vínculo afectivo.
3. A los docentes de Educación Inicial se sugiere el uso de los juegos verbales como estrategia pedagógica que mejora significativamente la competencia de expresión oral en los estudiantes, procurando trabajar activamente con distintas actividades como rimas, adivinanzas y trabalenguas, desde una perspectiva lúdica, creativa, socializadora y afectiva.
4. Se sugiere a los docentes que cualquier juego verbal que implique comunicación, por sencillo que sea, es favorecedor para el desarrollo del lenguaje. Pero se debe tenerse en cuenta que las actividades deben ser dinámicas utilizando además del lenguaje hablado el lenguaje corporal y facial con exageración para mantener el interés del niño (a). Esto conllevaría a desarrollar el aspecto afectivo, la socialización, coordinación, concentración y atención.
5. Los docentes de inicial y los padres de familia deben conocer y revalorar que el juego es una actividad temprana, necesaria y positiva que ayuda a los niños y niñas a crecer saludablemente, estimula sus sentidos, así como su vida física y emocional; por esta razón, constituye una actividad vital desde los primeros meses de vida, razón por la cual se propone el uso de los juegos verbales en un mundo que abunda los aparatos tecnológicos que descuidan la parte afectiva.

REFERENCIAS

- Aguado. (2002). El desarrollo del lenguaje de 0 a 3 años. Madrid: CEPE.*
- Ausubel, D. P. (1918). La teoría del aprendizaje significativo. Nueva York.*
- Bandura. (1969). La teoría del aprendizaje social de los procesos identificadorios. Canadá.*
- Baralo. (1999). el desarrollo de la expresión oral en el aula. Cádiz.*
- Bloom y Lahey. (1978). el lenguaje como un código que se construye a través de las interacciones entre la forma (fonología). Lansford.*
- Bueno, L. (2015). La rima es la repetición de una serie de sonidos. España.*
- Canales y Swin. (1980). La competencia comunicativa. Mexico.*
- Condemarin, M. (2003). Los juegos verbales ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje. Chile.*
- López. (2009). Las fallas de la expresión oral como ruidos. Madrid.*
- Minedu. (2000). El juego es la actividad temprana, necesaria y positiva que ayuda a los niños a crecer saludablemente.*
- MINEDU. (2013). Manual consultor pedagógico. Lima.: S. E.*
- Moreno. (2005). el lenguaje como actuación comunicativa. Miami, Estados Unidos.*
- Niño. (2008). Los medios audiovisuales en el Dominio de la lengua oral y escrita. Ecoe.*
- Peralta, M. (2010). las dinámicas están relacionadas con el vínculo afectivo entre adulto y su hijo.*
- Puyuelo, .. (1997). La comunicación el cambio de información entre dos o más locutores. Madrid.*
- Sanabria. (2009). la expresión oral puede ser espontánea como también rigurosa. España.*
- Soto. (2002). Didáctica del lenguaje de los estudios sociales. Venezuela.*
- Torres. (2010). el lenguaje, es el motor del desarrollo cognitivo del individuo. Callao.*
- Vigotsky, L. (1920). La Teoría Sociocultural profundiza en la influencia decisiva del entorno sociocultural en el desarrollo cognoscitivo en niños. Moscú.*

Anexos

ANEXO N° 01

DIARIO DE CAMPO 1	
I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I CICLO
1.3 AREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“SECUENCIA DE IMAGENES “
1.5 FECHA	LUNES 13 DE ABRIL DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	PEQUEÑOS TALENTOS
1.8 EDAD	4
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	MARÍA NOLBERTA HEREDIA ROJAS
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>Diariamente realizamos nuestras actividades de rutina, luego iniciamos nuestra situación problemática. Ahora todos los niños y niñas van a buscar su nombre en toda el aula en diferentes partes, ¿Qué hemos realizado? ¿Todos tenemos un nombre?</p> <p>¿Quieren que les muestre mi DNI? ¿Ustedes les tienen? ¿Saben para qué es? ¿Luego todos respondieron, algunos niños decían yo tengo un solo nombre, tengo DNI pero le tiene guardado mi mamá, Gacela respondió mi mamá dice que es para que les paguen del programa juntos, así sucesivamente dieron sus diferentes respuestas.</p> <p>El día de hoy hablaremos el tema del DNI y le realizamos a través de una lámina y se les explicó que el DNI es un Documento de Identidad Nacional y todas las personas le tenemos adultos y niños y ahí encontramos nuestros datos (fecha de nacimiento, sexo, dirección y nombre), luego a cada niño y niña se le entrego su DNI que han traído para que manipulen y observen e iban comentando como esta su foto en su DNI luego realice la siguiente pregunta ¿Qué edad creen que tenían ahí en su foto de su DNI? y respondieron 8 meses, 2 años, y así sucesivamente dieron sus respuestas.</p>	
III.- INTERVENTIVA	
Utilizar más estrategias de dibujo	

DIARIO DE CAMPO 2	
I. DATOS GENERALES	
2.1 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I CICLO
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“SECUENCIA DE IMAGENES “
1.5 FECHA	VIERNES 17 DE ABRIL DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	PEQUEÑOS TALENTOS
1.8 EDAD	4
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	MARÍA NOLBERTA HEREDIA ROJAS
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>Todos los días inicio mi situación problemática saludando a mis niños y niñas, ellos muy carismáticamente responden a mi saludo, luego hice las recomendaciones necesarias, si quieren participar tiene que levantar la mano. Si tiene la necesidad de ir al baño pedir permiso, ahora van a jugar en el sector de su preferencia compartiendo las cosas. Después que terminan de jugar van a poner cada cosa en su lugar.</p> <p>Ahora les voy a presentar una lámina con la frase SOMOS EDUCADOS Y SALUDAMOS A LOS DEMAS observen y comenten sobre la frase. Dairon dijo: todos los días hay que saludar, Ángel yo saludo a los mayores. Suly yo si se saludar e todas las personas.</p> <p>Una vez que todos dieron las diferentes respuestas les indique que debemos saludar diariamente a los adultos, profesores, compañeros.</p> <p>Luego les repartí a cada uno caritas felices dibujadas en cartulina blanca para que coloreen con sus crayolas y jueguen en pares al saludo y la despedida, bien niños y niñas ya van a salir sus casas todos van a ordenar sus sillas y alistar sus mochilas y cada niño se acerca a despedirse en forma ordenada de la profesora con un beso y un abrazo.</p>	
III.- INTERVENTIVA	
Tengo que distribuir mejor el tiempo e inculcarles la práctica de saludo diario	

DIARIO DE CAMPO 3	
I. DATOS GENERALES	
a. NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I CICLO
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“SECUENCIA DE IMAGENES “
1.5 FECHA	LUNES 20 DE ABRIL DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	PEQUEÑOS TALENTOS
1.8 EDAD	4
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	MARÍA NOLBERTA HEREDIA ROJAS
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>Después de mis actividades de rutina inicie mis situación problemática a ver los niños y niñas van a sentarse en forma de semi círculo para leerles un cuento “la ovejita maya” se imaginan como es la ovejita algunos respondieron es negra, chica, blanca, etc. y así dieron sus diferentes respuestas luego di lectura al cuento y todos muy atentamente escucharon ahora les voy hacer algunas preguntas ¿qué le paso a la ovejita maya? ¿Qué buscaban las ovejas grandes? ¿Por qué moya no quería contarle a mamá lo que había pasado? ¿Qué harías si pasara algo así? Escuchamos con mucha atención sus respuestas y comentarios y comentarios, motivándoles a decir lo que les gusta y no les gusta.</p> <p>Observan las imágenes de personas extrañas y convencen a los niños a ir con ellos, personas que agreden a niños, etc. luego les pregunte ¿qué harían si les pasara esto respondió Alexis yo diría no quiero, luz contesto yo lloro, Yamileth dijo yo le digo a mi mamá, y así sucesivamente dieron diferentes respuestas todos los niños, luego les he dado la ficha de trabajo 8A que se muestra el cuento “la oveja maya” en la ficha 9B (pág. 21)</p>	
III.- INTERVENTIVA	
<p>Debo de utilizar más imágenes, estrategias para que reconozcan los diferentes peligros que hay en la sociedad.</p>	

DIARIO DE CAMPO 4	
I. DATOS GENERALES	
2.2 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I CICLO
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“SECUENCIA DE IMAGENES “
1.5 FECHA	LUNES 27 DE ABRIL DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	PEQUEÑOS TALENTOS
1.8 EDAD	4
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	MARÍA NOLBERTA HEREDIA ROJAS
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>Después de mis actividades de rutina en que los niños participan con mucha alegría, iniciamos la situación significativa mencionándoles que el día de hoy hablaremos del tema “Reconozco mi nombre”, luego nos hemos dirigido hacia el patio en forma ordenada donde se encuentra escrito los nombres de todos los niños y niñas con tiza, a cada uno le enseñado su nombre, una vez que han reconocido les he dado tizas de colores para que adornen libremente su nombre, algunos adornan su nombre con flores, corazones, con pintura de diferentes colores , con grafismos.</p> <p>Ahora voy a realizar algunas interrogantes ¿les gusta su nombre? ¿Quién crees que te ha puesto tu nombre? ¿A quién no le gusta su nombre? ¿Con qué letra empieza tu nombre? ¿Cuántos nombres tienes? Los niños y niñas alegremente contestaron a las diferentes interrogantes, Forlan respondió a mí me gusta que me digan solamente Cristo pero mi segundo nombre no me gusta, yo le reconozco a mi nombre porque es grande y Emanuel quiero que lo cambien, Briana respondió yo tengo dos nombres a mí si me gustan porque me han puesto mis papas , María Alicia a mí no me gusta ninguno de los dos nombres a mí me llaman Lesly así sucesivamente todos dieron sus respuestas se les explico que se les debe valorar y reconocer su nombre así como es, luego cada niño y niño pronuncia fuertemente su nombre y se le enseña a todos.</p>	
<p>III.- INTERVENTIVA: Debo de elaborar más técnicas que me faciliten reconocer más rápido el nombre a cada uno de los niños durante mi situación problemática.</p>	

DIARIO DE CAMPO 5	
I. DATOS GENERALES	
a. NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I CICLO
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“SECUENCIA DE IMAGENES “
1.5 FECHA	LUNES 4 DE MAYO DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	PEQUEÑOS TALENTOS
1.8 EDAD	4
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	MARÍA NOLBERTA HEREDIA ROJAS
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>Se comprometen a dialogar con papá cómo van a celebrar el día iniciamos a través de una canción “mi linda mamá” inicie con el tono y todos los niños y niñas escucharon muy atentos la letra luego todos cantamos les hice algunas preguntas les gusto la canción? ¿A quién hemos cantado? ¿Quieres a tu mamá? ¿Cómo se llama tu mamá?</p> <p>Se les presenta un pequeño texto sobre la historia de Ana Jarvis, el cual se dio lectura en voz alta. Los niños expresaron con sus propias palabras lo que habían entendido</p> <p>Responden preguntas en sus tres niveles de comprensión ¿gracias a quién celebramos el día de la madre? ¿Cuánto quieren ustedes a su mamá? ¿Por qué celebramos el día de la madre? ¿Qué pasaría si no tuviéramos mamá? Los niños y niñas contestaron muy emocionados.</p> <p>cada niño y niña dibujo a su mamá y lo describen Dayana dijo mi mamá es joven y gordita, Gacela respondió mi mamá es buena pero está en la selva trabajando pero observe que ángel estaba triste y me acerque y le pregunte porque estas tristes y muy apenado me contesto porque yo nunca le paso junto a mi mamá porque ella está lejos y yo vivo con mis abuelos pero todos animamos a Antony que no este triste, repasaron y transcriben el nombre de su mamá, adornan con grafismos libremente, escuchan la poesía para mamá y lo aprenden ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo se sintieron?</p>	
III.- INTERVENTIVA: Distribuir mejor el tiempo e inculcar a la práctica valores.	

DIARIO DE CAMPO 6	
I. DATOS GENERALES	
2.3 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I CICLO
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“SECUENCIA DE IMAGENES “
1.5 FECHA	VIERNES 8 DE MAYO DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	PEQUEÑOS TALENTOS
1.8 EDAD	4
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	MARÍA NOLBERTA HEREDIA ROJAS
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>La actividad inicio conversando con los estudiantes a cerca de sus conocimientos poéticos de que ellos sabían, haciendo diversas interrogantes como por ejemplo ¿Qué era una poesía o alguna vez habían escuchado alguna ellas la mayoría manifestó que no pero solamente un estudiante contesto que su madre en alguna ocasión le había leído una poesía, los demás escucharon Y estuvieron atentos a lo que diaria yo con su mirada muy atenta a mi persona ,ya que para algunos esto era totalmente nuevo lo que se escuchaba ,yo comencé leyéndoles el poema muy despacio y mostrándoles algunas imágenes ,por lo que los niños estuvieron muy atentos y luego participaron activamente en las preguntas planteadas por mi persona hacia ellos .Seguidamente proseguí con las interrogantes: ¿Qué creen que le paso alas hojitas ‘? Y algunos estudiantes contestaron y reflexionaron. La actividad lo concluimos con la propuesta que todos deben de realizar un dibujo tomando como referencia el poema escuchado, la cual además deberían utilizar diferentes materiales de la zona.</p>	
<p>INTERVENTIVA: En esta actividad de aprendizaje me faltó utilizar otras estrategias específicas, para que los estudiantes comprendan mejor la narración echa.</p>	

DIARIO DE CAMPO 7	
I. DATOS GENERALES	
a. NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I CICLO
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“SECUENCIA DE IMAGENES “
1.5 FECHA	LUNES 11 DE MAYO DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	PEQUEÑOS TALENTOS
1.8 EDAD	4
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	MARÍA NOLBERTA HEREDIA ROJAS
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>Después de las actividades de rutina se inicia las actividades de aprendizaje cantando la canción del “sapo”. Los estudiantes escuchan atentos al docente y observan las mímicas que se hace, luego se pide que canten toda la canción y una vez que lo aprendieron cantaron solos. Seguidamente se les pregunto a los estudiantes: ¿De qué trata la canción?, ¿Dónde nadaba?, ¿Qué color era la chaqueta?, ¿Cómo se llamaba el amigo de la señora sapa? Y la mayoría no se expresó al respecto. En seguida se les presento un cartón de sorpresas para cada grupo para que ellos busquen las figuras acerca de la canción, los estudiantes bien entusiasmados por saber que es lloque contenía punieron toda la atención para encontraron a un sapo como ya sabían la canción enseguida encontraron la figura de un rio, a la señora a la chaqueta y a su amigo.</p> <p>Luego se pegó papelotes para que los estudiantes peguen las figuras de acuerdo a la secuencia de la canción, primero pegaron el sapo, la chaqueta, el rio y así sucesivamente. Al término de la actividad un representante de cada grupo expuso tu trabajo.</p>	
<p>III.- INTERVENTIVA: En esta sesión de aprendizaje me di cuenta que me faltó estrategias para para desarrollar la expresión oral.</p>	

DIARIO DE CAMPO 8	
I. DATOS GENERALES	
2.4 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I CICLO
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“SECUENCIA DE IMAGENES “
1.5 FECHA	LUNES 18 DE MAYO DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	PEQUEÑOS TALENTOS
1.8 EDAD	4
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	MARÍA NOLBERTA HEREDIA ROJAS
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>La sesión de aprendizaje empezó con una dinámica “hago gol”, en el cual los estudiantes participan muy contentos mencionando el nombre de sus compañeros, enseguida les presente una lámina donde estaban niños y niñas jugando, luego yo pregunte: ¿Quiénes están en la lámina?, ¿Serán todos niños?, ¿Tendrán sus nombres los niños?, ¿Qué nombres les pondríamos? La mayoría de los estudiantes no expresaron nada al respecto. Luego se repartió un papelito con su nombre a cada estudiante para que salga a pegar en dicha lámina. Y nuevamente le interrogué a cada estudiante: ¿Cómo se llama tu papa?, ¿Cómo se llama tu hermana? Seguidamente les hable de la importancia de contar con un nombre propio, se les llamo a cada persona por su nombre, finalmente les manifesté que todos los nombres los escogieron sus papas y se encuentra en su documento de identidad, para finalizar los estudiantes realizan su actividad en su cuaderno de trabajo del MED. Luego lo exhiben lo realizado.</p>	
III. INTERVENTIVA:	
<p>En esta sesión de aprendizaje me di cuenta que me faltó estrategias para para que los estudiantes expresen sus ideas.</p>	

DIARIO DE CAMPO 9	
I. DATOS GENERALES	
a. NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I CICLO
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“SECUENCIA DE IMAGENES “
1.5 FECHA	LUNES 25 DE MAYO DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	PEQUEÑOS TALENTOS
1.8 EDAD	4
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	MARÍA NOLBERTA HEREDIA ROJAS
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>La actividad de aprendizaje inicio conversando con los niños acerca de los cuentos, la cual yo les pregunté si sabían algún cuento y todos dijeron no. Luego les manifesté que los cuentos son relatos que han existido a través de todos los tiempos donde se cuentan vivencias verdaderas o falsas del hombre, animales y cosas, con el fin de contar sus vidas o imaginaciones que llevan a enseñar algo. Seguidamente comencé a ejemplificar la actividad con el cuento: “la Caperucita Roja” y les pregunté a los estudiantes si alguna vez han escuchado dicha narración, los estudiantes respondieron que no, luego les narre el cuento y les manifesté que recuerden los sucesos ocurridos y expresen de lo que sabían, entonces los estudiantes empezaron a narrar lo que les transmití. Luego les pregunté ¿Qué enseñanza les dejó el cuento? Y La mayoría de estudiantes respondió. En esta sesión de aprendizaje la evaluación fue permanente mediante la observación directa que se hacía cuando los niños hacían su participación.</p>	
III. INTERVENTIVA:	
<p>En esta sesión me faltó utilizar otras estrategias para que los niños despierten su interés para expresarse.</p>	

DIARIO DE CAMPO 10	
I. DATOS GENERALES	
2.5 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I CICLO
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“SECUENCIA DE IMAGENES “
1.5 FECHA	VIERNES 29 DE MAYO DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	PEQUEÑOS TALENTOS
1.8 EDAD	4
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	MARÍA NOLBERTA HEREDIA ROJAS
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGOGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>Se inició la actividad motivándolas para que cada estudiante contara su experiencia en las fotografías más resientes, que eran las que más recordaban.</p> <p>La mayoría de los estudiantes no quería expresarse ni tampoco intervenir al respecto, seguidamente procure dar algunas indicaciones porque para expresarse, luego pedí a los a los estudiantes que se describan en las fotografías, la mayoría no se expresó también al respecto solo un estudiante se describió mostrando su fotografía: el cabello y su color, la piel y su color, la ropa y su color, etc. Y luego otros estudiantes también dieron a conocer las fotografías cuando estaban bebes, cuando estaban un poco más grandes y finalmente la fotografía actual la cual dicho proceso lo realizaron utilizando un espejo grande para comparar la fotografía con su rostro mismo. La actividad se finalizó disponiendo a los estudiantes que se dibujen como son en la actualidad y también cuando eran bebes, para ver el rendimiento académico de los estudiantes se utilizó una ficha de observación.</p>	
III. INTERVENTIVA.	
<p>En esta sesión de aprendizaje me di cuenta que me faltó estrategias para para desarrollar la expresión oral.</p>	

MATRIZ DE RECURRENCIAS

DIARIO N°01	DIARIO N°02	DIARIO N°03	DIARIO N°04	DIARIO N°05	DIARIO N°06	DIARIO N°07	DIARIO N°08	DIARIO N°09	DIARIO N°10
Realizó la motivación		Realizó la motivación	Realizó la motivación	Realizó la motivación		Realizó la motivación	Realizó la motivación	Realizó la motivación	Realizó la motivación
				No uso lista de cotejo	No uso lista de cotejo	No uso lista de cotejo	No uso lista de cotejo	No uso lista de cotejo	No uso lista de cotejo
Utilizó la evaluación		Utilizó la evaluación	Utilizó la evaluación		Utilizó la evaluación		Utilizó la evaluación		Utilizó la evaluación
Trabajo en grupo	Trabajo en grupo	Trabajo en grupo	Trabajo en grupo						
Falta estrategias meta cognitivas		Falta estrategias meta cognitivas		Falta estrategias meta cognitivas		Falta estrategias meta cognitivas		Falta estrategias meta cognitivas	
Material didáctico	Se utilizó material didáctico		Material didáctico		Se utilizó material didáctico		Se usó material didáctico		Material didáctico
No se utilizó estrategias de E.O.	No se utilizó estrategias de E.O.	No uso estrategias de E.O.	No se utilizó estrategias de E.O.	No uso estrategias de E. O.	No se utilizó estrategias de E.O.	No uso estrategias de E. O.		No uso estrategia de E. O.	

MATRIZ DE ANALISIS CATEGORIAL

CATEGORIA	FORTALEZA	DEBILIDAD
Motivación	Realizo la motivación permanente	
Evaluación	Se aplicó la entrevista	No se aplicó lista de cotejos
	Se aplicó la autoevaluación	
	Se aplicó la evaluación	
Clima	Cumple los acuerdos en el aula	Falta de concentración
	Estimulo verbal a los niños	
	Trabajo en grupo	
Material	Uso de material didáctico	
	Uso de material del M.D.T	
Estrategias	Se recogió saberes previos	Falta de estrategias meta cognitivas
		No uso de organizador visual
		No utilizo estrategias de E.O



MAPA CONCEPTUAL DE LA RECONSTRUCCION DE LA PRÁCTICA PEDAGOGICA



MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTURMENTOS
<p>¿Cómo utilizar los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 305 La Capilla – Cutervo 2016?</p>	<p>General:</p> <p>Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con el uso pertinente de los juegos verbales para mejorar la expresión oral mediante un plan de acción y los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo 2016.</p> <p>Específico 1</p>	<p>Aplicando los juegos verbales como estrategia mejora la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°305 La Capilla - Cutervo 2016.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Teoría del aprendizaje significativo. - Teoría sociocultural de Vygotsky. - Los juegos verbales (adivinanzas, rimas, trabalenguas) - IE enfoque comunicativo textual. - El lenguaje. - La expresión oral. 	<p>Utiliza vocabulario de uso frecuente</p> <p>Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Diarios reflexivos. - Sesiones de aprendizaje - Evidencias. - Lista de cotejo. - Prueba de inicio. - Prueba de salida

	<p>De construir mi práctica pedagógica en lo referente al uso pertinente de los juegos verbales, a través de los procesos de autorreflexión y de interculturalidad.</p> <p>Específico 2</p> <p>Estructurar el marco teórico que sustente el que hacer pedagógico relacionado con los juegos verbales de expresión oral.</p> <p>Específico 3</p> <p>Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.</p>				
--	---	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2017 N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.I** : N° 305 – La Capilla.
1.2. **EDAD** : 4 Años
1.3. **DOCENTE** : María Nolberta Heredia Rojas.
1.4. **FECHA** : 22-03-2016
1.5.

III. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla – Cutervo, 2016 .

2.2.- **SECCIÓN:** N° 01

2.3.-**NOMBRE DE LA SECCIÓN:** “La rima de don conejo”

2.4.- **DURACIÓN:** 45 minutos.

III.PRODUCTO: Aplicación de rimas para mejorar la Expresión oral

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO-EDAD
Comunicación	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas	Rimas	Utiliza vocabulario de uso frecuente.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSO	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Mostramos a los niños un conejo, lo describimos entre todos. Preguntamos si alguno sabe algún poema y le pedimos que lo recite.</p> <p>Propósito y organización: Contamos a los niños que hemos traído un poema sobre un conejo para aprenderlo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lamina o foto ✓ paleógrafo 	10 minutos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos en semicírculo frente al poema. • Iniciamos la lectura con la debida entonación, dando énfasis en las palabras de los versos que riman y los acompañamos con mímica. Conversamos sobre el significado de algunas palabras que comprendan. • Identificamos las palabras que riman. Repetimos junto con los niños, dos o tres veces el texto. • Invitamos a los niños que desean repetirlo frente al grupo. • Observamos el poema que está escrito en la ficha de trabajo. Vemos que faltan algunas palabras. • los Completamos las palabras que faltan en el poema, de acuerdo a su nivel de escritura. • las escribimos en la pizarra para que los niños las copien “leemos” y repetimos todo el poema. • En el recuadro del costado dibujan y colorean a don conejo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colores • Ficha de trabajo 	25 minutos.
CIERRE	Exhiben sus trabajos y exponen ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gusto el poema al conejo? ¿Cómo se sintieron?		10 minutos.

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

REFERENCIA: D.C.N, rutas de aprendizaje.

ANEXO: Rimas, fichas, láminas

ANEXOS

RIMA

Ligero como la brisa
Va un conejo con
Su camisa

Ruidoso como una lata
Va un conejo con su

Corbata Pasa veloz, muy de prisa,
Brinca en una sola pata

Y lo que más me causa risa
Es su camisa y su corbata.



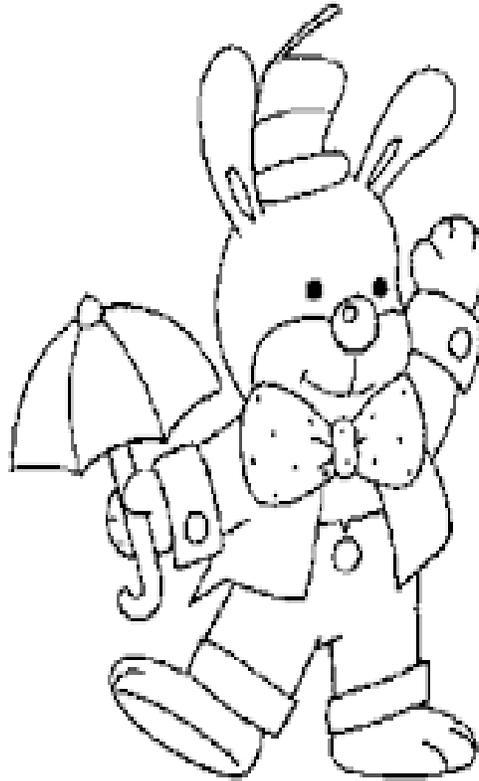
COLOREA A DON CONEJO.

DON CONEJO

Ligero como la brisa
Va un conejo con
Su camisa

Ruidoso como una lata
Va un conejo con su
Corbata

Pasa veloz, muy de prisa,
Brinca en una sola pata
Y lo que más me causa
risa
Es su camisa y su corbata.



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I : N° 305 – La Capilla.
1.2. EDAD : 4 Años
1.3. DOCENTE : María Nolberta Heredia Rojas.
1.4. FECHA : 22-03-2016
1.5.

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla – Cutervo, 2016 .

2.2.- SECIÓN: N° 02

2.3.-NOMBRE DE LA SECIÓN: “Jugando con las palabras que riman”

2.4.- DURACIÓN: 45 minutos.

III.PRODUCTO: Aplicación de rimas para mejorar la Expresión oral

VI.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO-EDAD
Comunicación	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas	Rimas	Utiliza vocabulario de uso frecuente.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSO	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>LA DOCENTE crea un ambiente de expectativa presentando a los niños la rima. (ANEXO 1) Los invita a adivinar de que se trata, les pregunta sobre el título, las imágenes, lo que está escrito.</p> <p>Propósito y organización: hoy día jugamos a descubrir palabras que riman.</p>	<p>Paleógrafo</p> <p>Plumones</p> <p>colores</p>	10 minutos.
DESARROLLO	<p>LA DOCENTE EMPIEZA A LEER LA RIMA con entonación y volumen tratando de captar el interés de los niños. Les comenta lo que han leído se llama rima y que la rimas juegan con los sonidos de las palabras. Les propone buscar palabras que terminan con sonidos iguales, los animales a buscar en el aula dos objetos cuyos nombres terminen igual, en un ambiente lúdico van conformando las rimas. (Por ejemplo silla- peñilla, jabón – cajón, cepillo –platillo, dado – candado)</p> <p>les pide que la observen., luego dialogamos se identifican los nombres de las palabras que riman.</p> <p>Se entrega a los niños su ficha de trabajo y observan las imágenes. Reconocemos las imágenes que se presentan y van buscando el nombre de las palabras que riman entre si luego las unen con un plumón de color.</p>	<p>Objetos del aula</p> <p>Tarjetas con imágenes</p> <p>Ficha de trabajo plumones</p>	25 minutos.
CIERRE	Colocan sus fichas de trabajo en el sector mis trabajos, exponen lo que han hecho y contestan las preguntas de sus compañeros.		10 minutos.

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

REFERENCIA: D.C.N, rutas de aprendizaje.

ANEXO: Rimas, fichas, láminas

ANEXO: 1

RIMA

Doña Sofía

Come su sandía

Doña teresa

Come su fresa

Doña Soraya

Come su papaya

Doña Catalina

Come su mandarina

y don Marcelino

Come su pepino.



ANEXO 2

UNE LAS PALBRAS QUE RIMAN



SOFIA



MARCELINO



NOMBRES: -----

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I : N° 305 – La Capilla.
- 1.2. EDAD : 4 Años
- 1.3. DOCENTE : María Nolberta Heredia Rojas.
- 1.4. FECHA : 22-03-2016
- 1.5.

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla – Cutervo, 2016 .

2.2.- SECIÓN: N° 03

2.3.-NOMBRE DE LA SECIÓN: “Aprendemos la rima de periquito”

2.4.- DURACIÓN: 45 minutos.

III.PRODUCTO: Aplicación de rimas para mejorar la Expresión oral

VI.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO-EDAD
Comunicación	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas	Rimas	Utiliza vocabulario de uso frecuente.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSO	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: empezamos entonando la canción (ANEXO 1) Preguntamos y comentamos sobre el texto ¿les gusto? ¿Qué había debajo de un botón? ¿Quién encontró un botón? ¿Cómo era el ratón? Escuchamos sus repuestas y anotamos en la pizarra con su respectiva imagen. Incidimos en el sonido de las palabras de igual terminación.</p> <p>Propósito y organización: hoy día aprenderemos una texto (rima)</p>		10 minutos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta en un paleógrafo la rima con sus respectivas imágenes.(ANEXO 2) • Lee la rima con una debida pronunciación , resaltando las palabras que riman • Se resalta las palabras que riman • Comentamos sobre las terminaciones de los versos • Motivamos a todos los niños y niñas a repetir la rima Individualmente y grupal, la docente puede recitar un verso y luego los alumnos el siguiente verso. • Un alumno sale al frente y recita la rima • Colorea las imágenes referentes a la rima. 	<p>Paleógrafo Plumones gruesos colores</p>	25 minutos.
CIERRE	<p>EXHIBEN SUS TRABAJOS y comentan sobre ello</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy día?</p> <p>¿Les gusto?</p> <p>¿Estaba fácil o difícil aprender la rima?</p>		10 minutos.

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

REFERENCIA: D.C.N, rutas de aprendizaje.

ANEXO: Rimas, fichas, láminas

ANEXOS: 1, 2 Y 3

ANEXO: 1

CANCION

Debajo de un botón ton, ton
Que encontró Martín tin, tin
Había un ratón ton ton
Hay que chiquitín, tin, tin

Hay que chiquitín, tin, tin
Era el ratón ton ton
Que encontró Martín tin, tin
Debajo de un botón ton, to

ANEXO: 2

ENCIERRA CON UN CIRCULO LOS PERSONAJES DE LA RIMA

Periquito bandolero
Se metió en un sombrero.
El sombrero era de paja,
Se metió en una caja.
La caja era de cartón
Se metió en un cajón.
El cajón era de pino
Se metió a un pepino
El pepino maduro
Y periquito se escapo

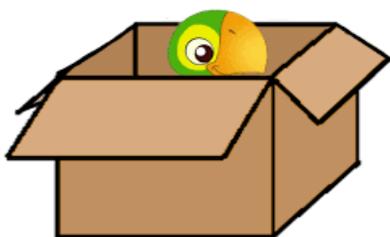
ANEXO: 3

ENCIERRA CON UN CIRCULO LOS PERSONAJES DE LA RIMA



SE METIÓ EN UN SOMBRERO;

SE METIÓ EN UN PEPINO;



SE METIÓ EN UNA CAJA;



PERIQUITO EL BANDOLERO



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I : N° 305 – La Capilla.
1.2. EDAD : 4 Años
1.3. DOCENTE : María Nolberta Heredia Rojas.
1.4. FECHA : 22-03-2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla – Cutervo, 2016 .

2.2.- SECIÓN: N° 04

2.3.-NOMBRE DE LA SECIÓN: “Juguemos con la rima de las vocales”

2.4.- DURACIÓN: 45 minutos.

III.PRODUCTO: Aplicación de rimas para mejorar la Expresión oral

VI.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO-EDAD
Comunicación	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas	Rimas	Utiliza vocabulario de uso frecuente.

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA 7 ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES / RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Iniciamos con la canción “las vocales”. ✓ Luego la docente realiza las siguientes preguntas: ✓ ¿De qué trata la canción ¿ les gusta la canción? <p>Saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué otra canción conocemos?, ¿en dónde lo aprendieron? ¿Quién les enseñó? <p>Problematización: ¿Cómo puedo jugar con las rimas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • siluetas. • papelotes 	15 minutos.
DESARROLLO	<p>Propósito de la sesión: hoy aprendemos a unir imágenes que tengan un sonido final igual.</p> <p>Gestión de acompañamiento del logro de la competencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la docente le presenta una caja de sorpresas con siluetas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Figuras • Fichas de trabajo 	20 minutos.

	<ul style="list-style-type: none"> • Cada niño extraerá una figura y los nombra. • La docente ubica en la pizarra siluetas que tienen sonidos finales iguales de los niños. • El docente pregunta por ejemplo melón-melocotón tiene sonido igual. • La docente repetirá el sonido final con los niños y los unirá. • Una vez que se ha jugado con las figuras todos repiten en coro lo realizado varias veces. • La docente entrega una ficha de trabajo para que pinten del mismo color los objetos que tienen sonido final igual. • La docente pide a cada niño que expliquen lo que han realizado en su ficha de trabajo, en donde les voy felicitando y valorando. • La docente va registrado los 		
--	---	--	--

	<p>aprendizajes en un alista de cotejo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego los niños ubican sus trabajos en el exhibidor. 		
CIERRE	<p>La docente pregunta a los niños acerca de lo que han trabajado el día de hoy, ¿niños como se llaman las palabras que tienen sonido igual?, ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cuál fue lo que más les gusto?, ¿En que tuvieron dificultad?, ¿Para qué nos servirá?</p>		10 minutos.

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

REFERENCIA: D.C.N, rutas de aprendizaje.

ANEXO: Rimas, fichas, láminas

ANEXO 1

LAS VOCALES

AaaaaaaA la vaquita enferma esta

EeeeeeeE la vaquita ya se fue.

IiiiiiiiiI la vaquita está aquí.

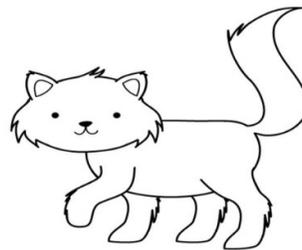
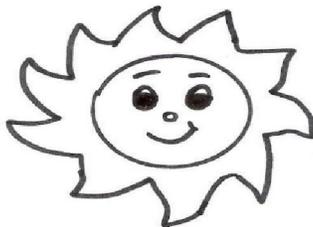
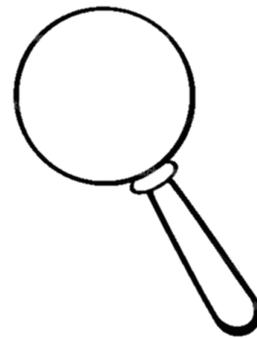
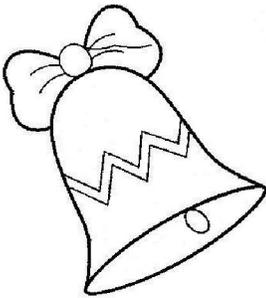
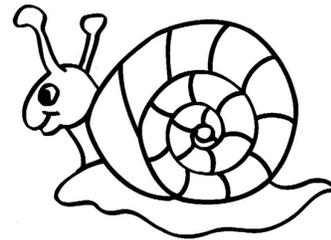
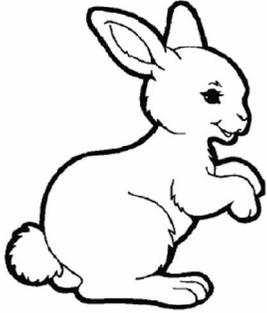
OooooooO la vaquita se murió.

UuuuuuU la vaquita eres tú.



ANEXO (2)

COLOREA Y UNE CON UNA LÍNEA LAS FIGURAS QUE RIMAN



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.I** : N° 305 – La Capilla.
1.2. **EDAD** : 4 Años
1.3. **DOCENTE** : María Nolberta Heredia Rojas.
1.4. **FECHA** : 22-03-2016
1.5.

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla – Cutervo, 2016 .

2.2.- **SECIÓN:** N° 05

2.3.-**NOMBRE DE LA SECIÓN:** “Creando adivinanzas de útiles escolares”

2.4.- **DURACIÓN:** 45 minutos.

III.PRODUCTO: Aplicación de adivinanzas para mejorar la Expresión oral
IV.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADORES DE DESEMPEÑO-EDAD
COMUNICACIÓN	EXPRESION ORAL	EXPRESA con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral	ADIVINANZAS	crea oralmente adivinanzas

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSO	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La docente muestra a los niños la caja de sorpresas y les motiva a realizar predicciones sobre el contenido de la caja, dándoles como indicios algunas características por ejemplo es rectangular, bien forradito en el escribo con mi lapicito, esperamos un momento prudencial y procedemos a mostrar el cuaderno que estaba dentro, recoge los saberes previos con las siguiente preguntas sugeridas ¿Qué he encontrado dentro de la caja? ¿El cuaderno es un útil escolar?, Cómo adivinaron que era un cuaderno el que estaba dentro de la caja? ¿Les gustan las adivinanzas? , ¿Serán fáciles de crearlas?, ¿conocen alguna adivinanza?, ¿les gustaría adivinar sobre varias cosas?</p> <p>Propósito y organización: hoy día vamos a jugar a adivinar</p>	Caja de sorpresas con los útiles de aseo. Tarjetas con útiles de aseo.	10 minutos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente motiva a los niños a ofrecerse como voluntarios para elegir un objeto en secreto (un útil escolar). • Una vez que el niño voluntario ha elegido el útil escolar, la docente lo acompaña en el proceso de describir sus características que indicaran sus compañeros para que adivinen de que trata sin decir el nombre y ocultando el objeto o útil de escolar. • El resto de niños de niños intenta adivinar de que útil escolar se trata. • Luego la maestra los motiva para que salga alguien más a elegir un nuevo útil escolar y así sucesivamente. • Durante el proceso de adivinar la docente puede hacer bromas como ¿será un perrito?, Sera una galletita? ¿Será una pelotita? 	Tarjetas con útiles escolares Goma Ficha de trabajo.	25 minutos.

	<ul style="list-style-type: none"> • Leemos y aprendemos las adivinanzas creadas por los niños y otras preparadas por la profesora (anexo 1) • Finalmente repartimos figuras de útiles escolares para que lo peguen en el espacio en blanco donde a correspondera cada adivinanza. 		
CIERRE	Comentamos sobre la actividad, ¿fue fácil crear adivinanzas? ¿Que deben tener en cuenta para crearlas?		10 minutos.

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

REFERENCIA: D.C.N, rutas de aprendizaje.

ANEXO: Rimas, fichas, láminas

ANEXO: 1

ADIVINANZAS

**PEGA LAS RESPUESTAS EN EL ESPACIO EN BLANCO DONDE
CORRESPONDE A CADA ADIVINANZA**

Es chiquitico y flaquito
Con el corazón negrito
Corre en el blanco papel
Dejando su caminito
¿Qué será?

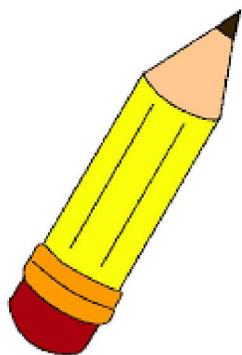
Con sus dos ojitos
y sus dos piquitos
ayuda a recortar
Retazos y papelitos.
¿Qué será?

Soy largo y delgado
Con buena figura
Mi pelo alocado
Lo mojo en pintura
¿Qué será?

NOMBRES: -----

ANEXO 2

RECORTA Y PEGA EN LA ADIVINANZA QUE CORRESPONDE.



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I : N° 305 – La Capilla.
1.2. EDAD : 4 Años
1.3. DOCENTE : María Nolberta Heredia Rojas.
1.4. FECHA : 22-03-2016
1.5.

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla – Cutervo, 2016 .

2.2.- SECIÓN: N° 06

2.3.-NOMBRE DE LA SECIÓN: “Jugamos a adivinar con las frutas y verduras”

2.4.- DURACIÓN: 45 minutos.

III.PRODUCTO: Aplicación de adivinanzas para mejorar la Expresión oral

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADORES DE DESEMPEÑO-EDAD
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas	Volumen y entonación de la voz	-desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSO	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La docente muestra una bolsa o canasta (conteniendo frutas y verduras) venda los ojos a algunos niños y les pide que saquen alguna fruta o verdura, la huelan e indiquen que fruta o verdura es. Se sacan la venda ven si adivinaron o no. La docente les pregunta a todos los niños: ¿Todos esos alimentos son iguales? ¿Cómo se utilizan? ¿Nos hace bien consumirlos?</p> <p>Propósito y organización: La docente crea expectativa en los niños y coloca un letrero que dice “Adivina, adivinador”. Lo lee y les dice a los niños que vamos a crear y aprender adivinanzas.</p>	Canasta Frutas verduras.	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente coge una fruta de la canasta debidamente tapada y les menciona características de la fruta por ejemplo es de color amarilla por fuera y tiene pepitas negras por dentro ¿Qué será? • Motivamos a los niños para que salgan al frente de sus compañeros y traten de crear su adivinanza. • Luego se les muestra un papel grafo con adivinanzas con el formato que le identifica, se les lee y aprendemos con los niños y niñas las adivinanzas y se les pide que adivinen. • Si no aciertan la docente puede dar pistas. • Motivamos a repetir varias veces las adivinanzas, hasta tratar de aprenderlo de manera grupal, individual. • Trabajan en su ficha. La docente les lee la adivinanza y los niños colorean la respuesta. 	Tela Papelote Plumones gruesos Lápiz colores	25 minutos
CIERRE	Se organizan en asamblea y comentan sobre lo realizado, como se han sentido, si les gusto crear adivinanzas, etc. Se les sugiere a los niños llevar a casa sus adivinanzas para compartir con su familia.		10 minutos.

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

REFERENCIA: D.C.N, rutas de aprendizaje.

ANEXO: Rimas, fichas, láminas

ANEXO: 1

COLOREA LAS RESPUESTAS DE LAS ADIVINANZAS:

Un señor gordito

Muy coloradito

No toma café

Siempre toma té

¿Qué será?



Nacemos dentro de una vaina

Somos de color verde

Nos parecemos a las canicas

¿Qué será?



NOMBRES: -----

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I : N° 305 – La Capilla.
- 1.2. EDAD : 4 Años
- 1.3. DOCENTE : María Nolberta Heredia Rojas.
- 1.4. FECHA : 22-03-2016
- 1.5.

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla – Cutervo, 2016 .

2.2.- SECIÓN: N° 07

2.3.-NOMBRE DE LA SECIÓN: “Adivinanzas de los animales domésticos”

2.4.- DURACIÓN: 45 minutos.

III.PRODUCTO: Aplicación de adivinanzas para mejorar la Expresión oral

IV.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

IV.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADORES DE DESEMPEÑO-EDAD
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas	Adivinanzas	Interviene espontáneamente para aportar en torno a temas de la vida cotidiana

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACION: La docente muestra una bolsa de sorpresa (que contiene animales domésticos, venda los ojos a algunos de los niños y les pide que saquen un animalito, la toquen , la huelan, e indiquen de que animalito se trata, sacan la venda y ven si adivinaron o no.</p> <p>Propósito y organización: Contamos a los niños que hoy día vamos a aprender adivinanzas de animales domésticos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lamina o foto ✓ papelógrafo 	10 minutos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • la docente crea expectativa en los niños y niñas y les invita a observar el papelógrafo y adivinar. • Se les lee y se les piden que adivinen (anexo 1) • Podemos dialogar con los niños sobre el contenido de las adivinanzas a través de preguntas como: ¿Quiénes tienen perro en su casa? ¿Cómo es su perro? ¿Qué colores es? ¿Qué hace? ¿Cómo lo cuidan? ¿Por qué son domésticos? ¿Qué otros animales tienen en su casa? • Motivamos a los niños para salir al frente para elegir un animal en secreto (animales domésticos) • La docente lo acompaña en el proceso de describir sus características e indicar a sus compañeros para que adivinen de que se trata. y así sucesivamente. • Finalmente se entrega su ficha para que dibujen o peguen el personaje a que se refiere la adivinanza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colores • Ficha de trabajo 	25 minutos.
CIERRE	Exponen y comentan sus trabajos y las llevan a casa para compartirlos con sus padres adivinanzas.		10 minutos.

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

REFERENCIA: D.C.N, rutas de aprendizaje.

ANEXO: Rimas, fichas, láminas

ANEXO: 1

ADIVINA, ADIVINADOR

A cualquier ruidito
Siempre alerta están
Y cuando lo escucho
Ladran sin cesar.



ADIVINA, ADIVINADOR

Tiene bigotes
Y lindos ojos
Cuando despierta
Hace gimnasia.



ANEXO 2

DIBUJA EL PERSONAJE A QUIEN SE REFIERE LA ADIVINANZA.

ADIVINA, ADIVINADOR

A cualquier ruidito

Siempre alerta están

Y cuando lo escucho

Ladran sin cesar

ADIVINA, ADIVINADOR

Tiene bigotes

Y lindos ojos

Cuando despierta

Hace gimnasia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I : N° 305 – La Capilla.
1.2. EDAD : 4 Años
1.3. DOCENTE : María Nolberta Heredia Rojas.
1.4. FECHA : 22-03-2016
1.5.

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla – Cutervo, 2016 .

2.2.- SECIÓN: N° 08

2.3.-NOMBRE DE LA SECIÓN: “aprendemos trabalenguas del perrito”

2.4.- DURACIÓN: 45 minutos.

III.PRODUCTO: Aplicación de adivinanzas para mejorar la Expresión oral

VI.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADORES DE DESEMPEÑO-EDAD
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas	trabalenguas	-desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • .Nos sentamos en círculo en una zona tranquila Les decimos que vamos a preparar nuestra lengua y boca para repetir trabalenguas ¿saben algún trabalenguas? ¿Por qué se llama trabalenguas? • Realizamos algunos ejercicios con la boca y lengua, por ejemplo: <p>Mover los labios hacia delante, hacia los costados, hacer trompitas, hacer muecas. Abrir y cerrar los labios manteniendo los dientes juntos. Morderse el labio superior, morderse el labio inferior. Soplar, inflar y desinflar las mejillas lo más que se pueda. Sacar la lengua, hacia abajo, a los costados Pasear la lengua sobre los labios a manera de círculo. Pasear la lengua sobre el paladar .sacar y meter la lengua lo más rápido posible.</p> <p>Propósito y organización:</p> <p>Les decimos que hoy día vamos a jugar decir trabalenguas.</p>		10 minutos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Compartimos los trabalenguas que conocemos. Leemos los tres trabalenguas preparados en un paleógrafo. • Preguntamos a los niños de que se trata, quien es el personaje, que sucede. Escuchamos sus respuestas, hacemos las aclaraciones que sean necesarias y explicamos el significado de alguna palabra que no comprendan. • Pedimos a los niños de que intenten repetir alguno de ellos, repetimos frase por frase, para que los niños repitan cada uno y luego tratamos de repetirlo completo. 	<p>Papelote Plumones Fichas de trabajo colores</p>	25 minutos.

	<ul style="list-style-type: none"> • Hacemos lo mismo con los otros trabalenguas siempre y cuando los niños mantengan el interés. <p>En la ficha de trabajo, leemos el trabalenguas y pedimos a los niños que coloreen a los personajes correspondientes a cada texto.</p>		
CIERRE	<p>Exhiben sus trabajos y exponen ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gusto los trabalenguas?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>		10 minutos.

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

REFERENCIA: D.C.N, rutas de aprendizaje.

ANEXO: Rimas, fichas, láminas

ANEXO: 1

Por la calle carreta

Pasaba un perrito

Pasó la carreta

Le arrolló el rabito

Pobre perrito

Como lloraba

Tres grandes tigres

Tragones tragan trigo

Y se atragantan

Pepe pecas

Pica papas

Con un pico

Con un pico

Pica papas

ANEXO: 2

COLOREA LOS PERSONAJES QUE CORRESPONDE A CADA TEXTO

Por la calle carreta

Pasaba un perrito

Pasó la carreta

Le arrolló el rabito

Pobre perrito



Tres grandes tigres

Tragones tragan trigo

Y se atragantan



Pepe pecas

Pica papas

Con un pico

Con un pico

Pica nanas



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I : N° 305 – La Capilla.
- 1.2. EDAD : 4 Años
- 1.3. DOCENTE : María Nolberta Heredia Rojas.
- 1.4. FECHA : 22-03-2016
- 1.5.

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla – Cutervo, 2016 .

2.2.- SECIÓN: N° 09

2.3.-NOMBRE DE LA SECIÓN: “jugando con trabalenguas del ferrocarril”

2.4.- DURACIÓN: 45 minutos.

III.PRODUCTO: Aplicación de Trabalenguas para mejorar la Expresión oral.

IV.-APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADORES DE DESEMPEÑO-EDAD
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas	Trabalenguas	Aprende oralmente trabalenguas

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSO	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: En el aula la docente invita a los niños a sentarse en semicírculo, y muestra un papelografo cerrado, creando expectativa para que ellos adivinen lo que contiene.</p> <p>Lo descubren y dialoga con ellos sobre que esta escrito, los orienta y hace aproximaciones en base a sus experiencias, identificando que es un trabalenguas</p> <p>Propósito y organización: Contamos a los niños que hoy día vamos a repetir trabalenguas.</p>	✓ papelografo	10 minutos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente comienza leyendo o recitando lentamente cada frase de uno de los trabalenguas, lo repite y lo hace cada vez con más rapidez. • Luego hace lo mismo con el otro trabalenguas. • Invita a los niños a seguir con ella el trabalenguas que lee en el papelografo. • Se organizan por grupos para realizar la actividad: un niño de cada grupo sale frente a sus compañeros y repite el trabalenguas, primero con ayuda de la docente y poco a poco solos. • La docente deberá asegurar que el ambiente sea propicio para reír, repetir, jugar con las palabras, sin que sea motivo de crítica, llamada de atención o desaprobación. procurar que todos los niños participen pero no obligarlos. • Se entrega su ficha, la observan y reconocen que son trabalenguas. La docente les lee, los comparan con los del papelografo, los repiten con ella, en el espacio en blanco dibujan los personajes del trabalenguas que más les gusto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de trabajo • Lápiz 	25 minutos.
CIERRE	Todo el grupo se anima a repetir los trabalenguas que aprendieron o los creados por ellos, llevan su trabajo a la casa y comparten con su familia.		10 minutos.

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

REFERENCIA: D.C.N, rutas de aprendizaje.

ANEXO: Rimas, fichas, láminas

ANEXO: 1

Peta pela papa,
Pita pica piña
Peta y pita
Papa y piña pelan



Erre con erre guitarra
Erre con erre, carril
Rápido ruedan los carros
Rápido el ferrocarril



ANEXO 2

En el espacio en blanco, dibuja los personajes del trabalenguas que más te gustó

**Peta pela papa,
Pita pica piña
Peta y pita
Papa y piña pelan**

**Erre con erre guitarra
Erre con erre, carril
Rápido ruedan los carros
Rápido el ferrocarril**

NOMBRES: -----

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I : N° 305 – La Capilla.
1.2. EDAD : 4 Años
1.3. DOCENTE : María Nolberta Heredia Rojas.
1.4. FECHA : 22-03-2016
1.5.

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305 La Capilla – Cutervo, 2016 .

2.2.- SECIÓN: N° 10

2.3.-NOMBRE DE LA SECIÓN: “Aprendemos trabalenguas”

2.4.- DURACIÓN: 45 minutos.

III.PRODUCTO: Aplicación de Trabalenguas para mejorar la Expresión oral.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADORES DE DESEMPEÑO-EDAD
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas	trabalenguas	-Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés

V.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS ACTIVIDADES	MATERIALES/ RECURSO	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • .Nos sentamos en círculo en una zona tranquila Les decimos que vamos a preparar nuestra lengua y boca para repetir trabalenguas ¿saben algún trabalenguas? ¿Por qué se llama trabalenguas? • Realizamos algunos ejercicios con la boca y lengua, por ejemplo: <p>Propósito y organización: Les decimos que hoy día vamos a aprender trabalenguas.</p>		10 minutos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Compartimos los trabalenguas que conocemos. Leemos los dos trabalenguas preparado en un papelógrafo por la profesora. • Preguntamos a los niños de que se trata, quien es el personaje, que sucede. Escuchamos sus respuestas, hacemos las aclaraciones que sean necesarias y explicamos el significado de alguna palabra que no comprendan. • Pedimos a los niños de que intenten repetir alguno de ellos, repetimos frase por frase, para que los niños repitan cada uno y luego tratamos de repetirlo completo. • Hacemos lo mismo con los otros trabalenguas siempre y cuando los niños mantengan el interés. <p>En la ficha de trabajo, leemos el trabalenguas y pedimos a los niños que colorean a los personajes correspondientes a cada texto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote • Plumones • Fichas de trabajo • colores 	25 minutos.
CIERRE	<p>Exhiben sus trabajos y exponen ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gusto los trabalenguas? ¿Cómo se sintieron?</p>		10 minutos.

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

REFERENCIA: D.C.N, rutas de aprendizaje.

ANEXO: Rimas, fichas, láminas

- **ANEXO: 1**

Quiero una manzana

Y una mandarina

Me da mi madrina

Cemina Karina

Compro pocas copas

Pocas copas pago

Pocas copas compro

Y pago por pocas copas

ANEXO: 2

DIBUJA LOS PERSONAJES A QUIEN SE REFIERE LOS TRABALENGUAS

Quiero una manzana

Y una mandarina

Me da mi madrina

Cemina Karina

Compro pocas copas

Pocas copas pago

Pocas copas compro

Y pago por pocas copas

NOMBRES:

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha:** La Capilla 14/03/2016
- 1.2. Institución Educativa N°:** 305 La Capilla
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305– Cutervo, 2016
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°:** 01/10
- 1.6. Docente participante:** María Nolberta Heredia Rojas.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

No porque se presentó un inconveniente en el desarrollo de la aplicación de los juegos verbales para mejorar la expresión oral.

- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

Sí, porque se presentó un inconveniente en el momento de inicio de la aplicación de los juegos verbales para mejorar la expresión oral.

- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

No por él inconveniente presentado en el momento de inicio de la aplicación de los juegos verbales al realizar el recorte de la cartulina por parte de los estudiantes.

- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.

- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Se debe tener en cuenta la utilización correcta de los materiales en cada momento de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha:** La Capilla 14/03/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 305 La Capilla
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305– Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 01/10

- 1.7. **Docente participante:** María Nolberta Heredia Rojas.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

No porque se presentó un inconveniente en el momento de inicio de la aplicación de la estrategia de los juegos verbales para mejorar la expresión oral

- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

Si en el momento de inicio al invitar a los estudiantes a realizar los juegos verbales, en el patio o aire libre en que alguno de ellos pensó que era hora de salida

- 2.3. **¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

No por el inconveniente presentado en el inicio de la aplicación de los juegos verbales en la invitación al patio por el docente a los estudiantes.

- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de la estrategia de los juegos verbales.

- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Se debe tener en cuenta la utilización correcta de otras estrategias en cada momento de la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha:** La Capilla 14/03/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 305 La Capilla
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305– Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 01/10

- 1.8. **Docente participante:** María Nolberta Heredia Rojas.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque se utilizó adecuadamente la estrategia de los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

No porque se aplicó los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.

- 2.3. **¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.

- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.

- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Se debe tener en cuenta la utilización del material de su interés y realidad del estudiante, para aplicar los juegos verbales en la sesión aprendizaje.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha:** La Capilla 14/03/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 305 La Capilla
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305– Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 01/10

- 1.9. **Docente participante:** María Nolberta Heredia Rojas.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.

- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

No porque se aplicó los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.

- 2.3. **¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación

- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.

- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Se debe tener en cuenta el material didáctico de la zona y del MED, para aplicar de los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha:** La Capilla 14/03/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 305 La Capilla
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305– Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 01/10
- 1.10. **Docente participante:** María Nolberta Heredia Rojas.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.

- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

No porque se aplicó de los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.

- 2.3. **¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.

- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.

- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Se debe tener en cuenta la utilización del material de su interés y realidad del estudiante, para aplicar de los juegos verbales en la sesión aprendizaje.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N°06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha:** La Capilla 14/03/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 305 La Capilla
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305– Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 01/10
- 1.6. **Docente participante:** María Nolberta Heredia Rojas.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque se utilizó adecuadamente de los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.

- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

No porque se aplicó de los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.

- 2.3. **¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.

- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.

- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Se debe tener en cuenta la utilización del material de su interés y realidad del estudiante, para aplicar de los juegos verbales en la sesión aprendizaje.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N°07

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha:** La Capilla 14/03/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 305 La Capilla
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305– Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 01/10
- 1.11. **Docente participante:** María Nolberta Heredia Rojas.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque se utilizó adecuadamente de los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.

- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

No porque se aplicó de los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.

- 2.3. **¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.

- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.

- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Se debe tener en cuenta la utilización del material de su interés y realidad del estudiante, para aplicar de los juegos verbales en la sesión aprendizaje.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N°08

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha:** La Capilla 14/03/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 305 La Capilla
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305– Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 01/10
- 1.12. **Docente participante:** María Nolberta Heredia Rojas.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque se utilizó adecuadamente de los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.

- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

No porque se aplicó de los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.

- 2.3. **¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación

- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de la estrategia de los juegos verbales.

- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Se debe tener en cuenta el material didáctico de la zona y del MED, para aplicar de los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N°09

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha:** La Capilla 14/03/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 305 La Capilla
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305– Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 01/10
- 1.13. **Docente participante:** María Nolberta Heredia Rojas.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.

- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

No porque se aplicó de los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.

- 2.3. **¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.

- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.

- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Se debe tener en cuenta el material didáctico de la zona y del MED, para aplicar de los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha:** La Capilla 14/03/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 305 La Capilla
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 305– Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 01/10
- 1.14. **Docente participante:** María Nolberta Heredia Rojas.

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque se utilizó adecuadamente de los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.

- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**

No porque se aplicó de los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.

- 2.3. **¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación

- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**

Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.

- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Se debe tener en cuenta el material didáctico de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

a. Matriz para procesar datos de los diarios reflexivos

N° De diario reflexivo	Nombre de la actividad o sesión de aprendizaje	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1.	Jugamos con la rima de los alimentos.	No porque se presentó un inconveniente en el momento de inicio de la aplicación de los juegos verbales para mejorar la expresión oral.	Si porque se presentó un inconveniente en el momento de inicio de la aplicación de los juegos verbales para mejorar la expresión oral.	No por él inconveniente presentado en el momento de inicio de la aplicación de los juegos verbales, al realizar el recorte de la cartulina por parte de los estudiantes.	Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

2.	“Jugando con las palabras que riman	No porque se presentó un inconveniente en el momento de inicio de la aplicación de los juegos verbales para mejorar la expresión oral.	Si en el momento de inicio al invitar a los estudiantes a realizar los juegos verbales, en el patio o aire libre en que alguno de los estudiantes pensó que era hora de salida.	No por él inconveniente presentado en el inicio de la aplicación de los juegos verbales, en la invitación al patio por el docente a los estudiantes.	Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
3.	“Aprendemos la rima de periquito”	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	No porque se aplicó los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.	Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales en la sesión de aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

4.	“Juguemos con la rima de las vocales”	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	No porque se aplicó los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.	Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
5.	“Creando adivinanzas de útiles escolares”	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	No porque se aplicó los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación	Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

6.	“Jugamos a adivinar con las frutas y verduras”	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	No porque se aplicó los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.	Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
7.	“Adivinanzas de los animales domésticos”	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	No porque se aplicó los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.	Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
8.		Si porque se utilizó adecuadamente los	No porque se aplicó los juegos verbales de manera	Si porque para realizar la	Si porque Los indicadores utilizados en las	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona

	“aprendemos trabalenguas del perrito”	juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.	listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.	y del MED, para aplicar los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
9.	“jugando con trabalenguas del ferrocarril”	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	No porque se aplicó los juegos verbales de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.	Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
10.	“Aprendemos trabalenguas”	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales en la sesión aprendizaje para	No porque se aplicó los juegos verbales de manera adecuada teniendo en	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales en	Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos

		mejorar la expresión oral.	cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	la sesión de aprendizaje los materiales se confeccionaron con anticipación.	evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes esperados, de los juegos verbales.	verbales en la sesión de aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
Resumen / apreciación crítica	En las 10 sesiones de aprendizaje se aplicó los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I E I N°305 La Capilla – Cutervo 2016.	SÍ: 08 - NO: 02 En la mayoría de sesiones de aprendizaje desarrolladas seguí los pasos establecidos de los juegos verbales para mejorar la expresión oral.	SÍ: 02 - NO: 08 En la mayoría de sesiones de aprendizaje desarrolladas no he tenido dificultades al aplicar los juegos verbales para mejorar la expresión oral. Acepto en la primera y segunda sesión de aprendizaje que fue en el inicio de la actividad.	SÍ: 08 - NO: 02 En la mayoría de sesiones de aprendizaje desarrolladas los materiales utilizados fueron pertinentes en la aplicación de los juegos verbales para mejorar la expresión oral.	SÍ: 10 - NO: 00 El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de las sesiones de aprendizaje de los juegos verbales para mejorar la expresión oral.	Recomendaciones: Se debe tener en cuenta la utilización del material del MED y de los recursos de la zona del estudiante, para aplicar los juegos verbales en la sesiones de aprendizaje para mejorar la expresión oral.

FUENTE: Elaboración propia del investigador.

b. Matriz relacionada con las listas de cotejo de aprendizaje de los estudiantes

N°	COMPETENCIAS		Se expresa oralmente																																TOTAL						
	CAPACIDAD		Expresa con claridad sus ideas																																						
	INDICADOR		Utiliza vocabulario de uso frecuente				Utiliza vocabulario de uso frecuente				Utiliza vocabulario de uso frecuente				Utiliza vocabulario de uso frecuente				Utiliza vocabulario de uso frecuente				Utiliza vocabulario de uso frecuente				Utiliza vocabulario de uso frecuente				Utiliza vocabulario de uso frecuente										
	SESION APRENDIZAJE		SA N° 1: la rima de don conejo.				SA N° 2: jugando con las palabras que riman				SA N° 3: aprendemos la rima de periquito				SA N° 4: juguemos con la rima de las vocales				SA N° 5: creando adivinanzas de utiles escolares				SA N° 6: jugamos a adivinar con las frutas y verduras				SA N° 7: adivinanzas de los animales				SA N° 8: aprendemos trabalenguas del perito					SA N° 9: jugando con trabalenguas del ferrocarril				SA N° 10: aprendemos trabalenguas	
CRITERIOS		utiliza vocabulario de uso frecuente		pre lo que mas o menos		utiliza vocabulario de uso frecuente		pre lo que mas o menos		utiliza vocabulario de uso frecuente		lo que mas o menos		utiliza vocabulario de uso frecuente		lo que mas o menos		utiliza vocabulario de uso frecuente		obre lo que mas o menos		utiliza vocabulario de uso frecuente		pre lo que mas o menos		utiliza vocabulario de uso frecuente		obre lo que mas o menos		utiliza vocabulario de uso frecuente		bre lo que mas o menos		utiliza vocabulario de uso frecuente		bre lo que mas o menos					
ESTUDIANTE	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
1	F	x		x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	16	4			
2	S	x		x	x		x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	19	1			
3	B		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	19	1		
4	D		x	x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	15	5			
5	D		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	16	4			
6	A		x		x	x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	18	2				
7	M		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	19	1		
8	N	x			x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	16	4			
9	L		x		x	x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	18	2				
10	H	x		x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	19	1		
TOTAL SI		4	0	5	0	9	0	6	0	10	0	6	0	10	0	7	0	10	0	8	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	175	0		
TOTAL NO		0	5	0	5	0	1	0	4	0	0	0	4	0	0	0	3	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	25			
TOTAL GENERAL		4	6	5	5	9	1	6	4	10	0	6	4	10	0	7	3	10	0	8	2	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	175	25				

c. Matriz relacionada con las fotografías

N° de fotografía	N° de sesión de aprendizaje y nombre	Acciones realizadas por los niños (impacto)	Capacidades desarrolladas en los niños (más importante)	Acciones principales realizadas por los profesores	Propuesta pedagógica innovadora utilizada
<p>1</p> 	<p>SESION N° 01</p> <p>La rima de don conejo</p>	<p>Los estudiantes observan las figuras para luego responder a las rimas desarrolladas en la actividad.</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas.</p>	<p>La docente incentiva a los estudiantes a: Utilizar vocabulario de uso frecuente.</p> <p>Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N°305 La Capilla – Cutervo, 2016</p>
<p>2</p> 	<p>SESION N° 02</p> <p>Jugando con las palabras que riman</p>	<p>La docente organiza a los estudiantes en el patio para realizar la actividad programada, luego se siguió la secuencia del juego expresando una rima.</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas</p>	<p>La docente incentiva a los estudiantes a: Utiliza vocabulario de uso frecuente.</p> <p>Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IEI N°305 La Capilla – Cutervo, 2016</p>

<p>3</p> 	<p>SESION N°03 Aprendemos la rima de periquito</p>	<p>La docente da las instrucciones a los estudiantes para realizar lo planteado, luego los estudiantes los estudiantes leen la rima con una debida pronunciación, resaltando las palabras que riman</p>	<p>Expresa claridad con sus ideas.</p>	<p>La docente incentiva a los estudiantes a: Utiliza vocabulario de uso frecuente. Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo, 2016</p>
<p>4</p> 	<p>SESION N° 04 Juguemos con la rima de las vocales</p>	<p>Los estudiantes confeccionan las letras de las vocales y entonan su canción.</p>	<p>Expresa claridad con sus ideas.</p>	<p>La docente incentiva a los estudiantes a: Utiliza vocabulario de uso frecuente. Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo, 2016</p>

<p>5</p> 	<p>SESION N°05</p> <p>Creando adivinanzas de útiles escolares</p>	<p>La docente y los estudiantes realizan la actividad en el patio de la IEI N°, luego los estudiantes recortan las figuras de los útiles escolares y pegan donde corresponde</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas.</p>	<p>La docente motiva a los estudiantes a:</p> <p>Utiliza vocabulario de uso frecuente.</p> <p>Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo, 2016</p>
<p>6</p> 	<p>SESION N°06</p> <p>Jugamos a adivinar con las frutas y verduras</p>	<p>La docente muestra una bolsa conteniendo frutas y verduras, venda los ojos a algunos niños y le pide que saque alguna fruta o verdura.</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas.</p>	<p>La docente motiva a los estudiantes a:</p> <p>Utiliza vocabulario de uso frecuente.</p> <p>Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo, 2016</p>

<p>7</p> 	<p>SESION N° 07</p> <p>Adivinanzas de los animales domésticos</p>	<p>La docente crea expectativa en los niños y niñas y les invita a observar el papelografo y adivinan</p>	<p>Expresa claridad ideas. con sus</p>	<p>La docente motiva a los estudiantes a:</p> <p>Utiliza vocabulario de uso frecuente.</p> <p>Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo, 2016</p>
<p>8</p> 	<p>SESION N°08</p> <p>Aprendemos trabalenguas del perrito</p>	<p>Nos sentamos en círculo en una zona tranquila les decimos que vamos a preparar nuestra lengua y boca para repetir trabalenguas.</p>	<p>Expresa claridad ideas. con sus</p>	<p>La docente motiva a los estudiantes a:</p> <p>Utiliza vocabulario de uso frecuente.</p> <p>Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo, 2016</p>

<p>9</p> 	<p>SESION N°09</p> <p>Jugando con trabalenguas del ferrocarril</p>	<p>La docente invita a los niños a sentarse en un semicírculo y luego recitan lentamente cada frase de uno de los trabalenguas.</p>	<p>Expresa claridad ideas.</p> <p>con sus</p>	<p>La docente motiva a los estudiantes a:</p> <p>Utiliza vocabulario de uso frecuente.</p> <p>Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo, 2016</p>
<p>10</p> 	<p>SESION N 10</p> <p>Aprendemos trabalenguas</p>	<p>Los estudiantes realizan la actividad cumpliendo las indicaciones del docente, para luego responder a las interrogantes y expresar mediante el dibujo los trabalenguas realizados.</p>	<p>Expresa claridad ideas.</p> <p>con sus</p>	<p>La docente motiva a los estudiantes a:</p> <p>Utiliza vocabulario de uso frecuente.</p> <p>Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo, 2016</p>

Reflexión crítico reflexivo	Se evidencia en las fotografías que se ha desarrollado 10 sesiones de aprendizaje con la propuesta innovadora de los juegos verbales.	Se evidencia que la mayoría de los estudiantes han mejorado su expresión oral participando activamente.	Se evidencia que los estudiantes expresan con claridad sus ideas.	Se evidencia que la docente motiva a los estudiantes para mejorar la expresión oral.	Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°305 La Capilla – Cutervo, 2016
------------------------------------	---	---	---	--	---

FUENTE: Elaboración propia del investigador.

d. Matriz relacionada con el uso de estrategias en los momentos de una sesión de aprendizaje

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1	Mostramos a los niños un conejo, lo describimos entre todos. Preguntamos si algunos sabe algún poema y lo pedimos que lo recite.	Identificamos las palabras que riman. Repetimos junto con los niños dos o tres veces el texto. Observamos la rima que está escrito en la ficha de trabajo	A través de preguntas de meta cognición. Verbalizan la actividad realizada. Dibujan y pintan en una hoja las rimas expresadas. Nos comprometemos para el día siguiente expresar las rimas realizadas.
SESIÓN N° 2	La docente crea un ambiente de expectativa presentando a los niños la rima (anexo 1). Los invita a adivinar de que se trata la pregunta, les pregunta sobre el título, las imágenes, lo que esta escrito.	La docente les propone a los niños buscar palabras que terminen con sonidos iguales, los anima a buscar en el aula dos objetos cuyos nombres terminan igual en un ambiente lúdico, van conformando las rimas por ejemplo silla- peinilla jabón- cajón cepillo- platillo dado- candado	A través de preguntas de meta cognición. Verbalizan la actividad realizada. Dibujan y pintan en una hoja las rimas expresadas. Nos comprometemos para el día siguiente expresar las rimas realizadas.
SESIÓN N° 3	Preguntamos y comentamos sobre el texto ¿les gusto? ¿Qué había debajo de un botón? ¿Quién encontró un botón?	<ul style="list-style-type: none"> La docente presenta en un paleógrafo la rima con sus respectivas imágenes.(ANEXO 2) 	A través de preguntas de meta cognición. Verbalizan la actividad realizada.

	¿Cómo era el ratón? Escuchamos sus repuestas y anotamos en la pizarra con su respectiva imagen	<ul style="list-style-type: none"> • Lee la rima con una debida pronunciación , resaltando las palabras que riman • Se resalta las palabras que riman. 	<p>Dibujan y pintan en una hoja las rimas expresadas.</p> <p>Nos comprometemos para el día siguiente expresar las rimas realizadas.</p>
SESIÓN N° 4	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Iniciamos con la canción “las vocales”. ✓ Luego la docente realiza las siguientes preguntas: ✓ ¿De qué trata la canción ¿ les gusta las canción? 	<p>Propósito de la sesión: hoy aprendemos a unir imágenes que tengan un sonido final igual.</p>	<p>A través de preguntas de meta cognición.</p> <p>Verbalizan la actividad realizada.</p> <p>Dibujan y pintan en una hoja las adivinanzas expresadas.</p> <p>Nos comprometemos para el día siguiente expresar las adivinanzas realizadas.</p>
SESIÓN N° 5	<p>La docente muestra a los niños la caja de sorpresas y les motiva a realizar predicciones sobre el contenido de la caja, dándolos como indicios algunas características por ejemplo es</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente motiva a los niños a ofrecerse como voluntarios para elegir un objeto en secreto (un útil escolar). • Una vez que el niño voluntario ha elegido el útil escolar, la docente lo 	<p>A través de preguntas de meta cognición.</p> <p>Verbalizan la actividad realizada.</p> <p>Dibujan y pintan en una hoja las adivinanzas expresadas.</p>

	rectangular, bien forradito en el escribo con mi lapicito, esperamos un momento prudencial.	acompaña en el proceso de describir sus características.	Nos comprometemos para el día siguiente expresar las adivinanzas realizadas.
SESIÓN Nº 6	La docente muestra una bolsa o canasta (conteniendo frutas y verduras) venda los ojos a algunos niños y les pide que saquen alguna fruta o verdura, la huelan e indiquen que fruta o verdura es. Se sacan la venda ven si adivinaron o no. La docente les pregunta a todos los niños: ¿Todos esos alimentos son iguales? ¿Cómo se utilizan? ¿Nos hace bien consumirlos?	Los estudiantes escucharon las adivinanzas, al aire libre. Cuando las máscaras estaban listas, pedimos que se pongan e imiten los movimientos y sonidos que produce su personaje.	A través de preguntas de meta cognición. Verbalizan la actividad realizada. Dibujan y pintan en una hoja las adivinanzas expresadas. Nos comprometemos para el día siguiente expresar las adivinanzas realizadas.
SESIÓN Nº 7	La docente muestra una bolsa de sorpresa (que contiene animales domésticos, venda los ojos a algunos de los niños y les pide que saquen un animalito, la toquen, la huelan, e indiquen de que animalito se trata, sacan la venda y ven si adivinaron o no.	<ul style="list-style-type: none"> • la docente crea expectativa en los niños y niñas y les invita a observar el paleógrafo y adivinar. • Se les lee y se les piden que adivinen (anexo 1) 	A través de preguntas de meta cognición. Verbalizan la actividad realizada. Dibujan y pintan en una hoja las adivinanzas expresadas. Nos comprometemos para el día siguiente expresar las adivinanzas realizadas.

SESIÓN N° 8	.Nos sentamos en círculo en una zona tranquila Les decimos que vamos a preparar nuestra lengua y boca para repetir trabalenguas ¿saben algún trabalenguas? ¿Por qué se llama trabalenguas?	<ul style="list-style-type: none"> • Compartimos los trabalenguas que conocemos. Leemos los tres trabalenguas preparados en un paleógrafo. • Preguntamos a los niños de que se trata, quien es el personaje, que sucede. Escuchamos sus respuestas, hacemos las aclaraciones que sean necesarias y explicamos el significado de alguna palabra que no comprendan. 	<p>A través de preguntas de meta cognición.</p> <p>Verbalizan la actividad realizada.</p> <p>Dibujan y pintan en una hoja los trabalenguas expresados.</p> <p>Nos comprometemos para el día siguiente expresar los trabalenguas realizados.</p>
SESIÓN N° 9	<p>En el aula la docente invita a los niños a sentarse en semicírculo, y muestra un papelógrafo cerrado, creando expectativa para que ellos adivinen lo que contiene.</p> <p>Lo descubren y dialoga con ellos sobre que está escrito, los orienta y hace aproximaciones en base a sus experiencias, identificando que es un trabalenguas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente comienza leyendo o recitando lentamente cada frase de uno de los trabalenguas, lo repite y lo hace cada vez con más rapidez. Luego hace lo mismo con el otro trabalenguas. 	<p>A través de preguntas de meta cognición.</p> <p>Verbalizan la actividad realizada.</p> <p>Dibujan y pintan en una hoja los trabalenguas expresados.</p> <p>Nos comprometemos para el día siguiente expresar los trabalenguas realizados.</p>
SESIÓN N° 10	.Nos sentamos en círculo en una zona tranquila Les decimos que vamos a preparar nuestra lengua y	<ul style="list-style-type: none"> • Compartimos los trabalenguas que conocemos. 	A través de preguntas de meta cognición.

	boca para repetir trabalenguas ¿saben algún trabalenguas? ¿Por qué se llama trabalenguas?	Leemos los dos trabalenguas preparados en un ampelógrafo por la profesora.	Verbalizan la actividad realizada. Dibujan y pintan en una hoja los trabalenguas expresados. Nos comprometemos para el día siguiente expresar los trabalenguas realizados.
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	La mayoría de sesiones de aprendizaje se realizó en el patio, luego nos sentamos en semicírculo para escuchar las rimas, adivinanzas y los trabalenguas.	Se invitó a los estudiantes al patio, para realizar las diferentes actividades con diversos juegos relacionados con las rimas, adivinanzas y trabalenguas.	A través de preguntas de meta cognición y dibujos relacionados con las rimas, adivinanzas y trabalenguas.

FUENTE: Elaboración propia del investigador

E. MATRIZ DE LISTA DE COTEJO DE OBSERVACIÓN A LA SESIÓN DE APRENDIZAJE EN LA ETAPA DE PLANIFICACION

Momentos	Indicadores	Criterios	Estrategia:		Estrategia:		Estrategia:		Estrategia:		Estrategia:		TOTAL		%			
			Juego.		Juego.		Juego.		Juego.		Juego.							
			SA N° 1: la rima de don conejo.	SA N° 2: jugando con las palabras que riman	SA N° 3: aprendemos la rima de periquito	SA N° 4: juguemos con la rima de las vocales	SA N° 5: creando adivinanzas de utiles escolares	SA N° 6: jugamos a adivinar con las frutas y verduras										
			Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No						
Inicio	Consideraré actividades para la motivación.	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
	Recogí los saberes previos.	La sesión cuenta con preguntas que permita recoger los saberes previos.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
	Plantee el conflicto cognitivo.	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
Desarrollo	Utilizó estrategias para el procesamiento de la información	En la sesión se observa las estrategias para la construcción de conocimientos.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
	Consideraré actividades para la transferencia del aprendizaje.	Considera actividades que permitan aplicar el nuevo conocimiento.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
Cierre	Consideraré actividades para la transferencia del aprendizaje.	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.		x	x			x	x			x	x	4	2	67	33	
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.		x		x		x		x		x		2	4	33	67	
	Planifiqué la metacognición	En la sesión se observan actividades para la metacognición.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
		Las actividades de metacognición favorece la reflexión sobre los aprendizajes		x		x		x		x		x		4	2	67	33	
	Planifiqué evaluación.	Elabora instrumentos de evaluación.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
		Los instrumentos son coherente con los indicadores de evaluación.	x		x		x		x		x		6	0	100	0		
TOTAL SÍ			12	0	13	0	13	0	14	0	15	0	15	0	82	8	91	9
TOTAL NO			0	3	0	2	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
% SÍ			80	0	86,7	0	86,7	0	93,3	0	100	0	100	0	547	0	91	0
% NO			0	20	0	13,3	0	13,3	0	7	0	0	0	0	53	0	9	0

A LAS PROFESORAS Y PROFESORES DE AULA.

SESION DE APRENDIZAJE N°

INTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	RAEA					OBSERVACIONES
	COMPETENCIA					
	CAPACIDAD					
	INDICADOR					
	ACCIONES					
	APELLIDOS Y NOMBRES	SI	NO	SI	NO	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
TOTAL SI						
TOTAL NO						
TOTAL						

FICHA DE OBSERVACION DE LA ESTRATEGIA DE LAS RIMAS

SESIÓN N°

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. EDAD :

1.3. FECHA :

1.4. DOCENTE PARTICIPANTE:

II.TITULO DE PROYECTO:

III.HIPOTESIS DE ACCION:

IV.APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADORES

V.INSTRUCCIONES: Marca con una x según el nivel del logro del ítem

N°	ITEMS	SI	NO
1	Respetar ritmos y estilos de aprendizajes de los estudiantes para la creación y expresión de rimas.		
2	Despierta y mantiene el interés de los estudiantes al expresar las Rimas.		
3	Permite que los estudiantes expresen sus rimas.		
4	Motiva a los estudiantes para expresar rimas de acuerdo a su contexto (imágenes, objetos)		
5	utiliza gestos movimientos corporales al expresar las rimas		
6	Utiliza materiales o instrumentos para expresar las rimas		
7	Propicia que los estudiantes expresen sus rimas con sus propias palabras		
8	Promueve espacios para generar nuevos aprendizajes de las rimas.		
9	Permiten que los estudiantes mejoren la expresión oral expresando las rimas.		
10	Utiliza instrumentos de evaluación para verificar la expresión oral		

TOTAL

FICHA DE OBSERVACION DE LA ESTRATEGIA DE LAS ADIVINANZAS

SESIÓN N°

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. EDAD :

1.3. FECHA :

1.4. DOCENTE PARTICIPANTE:

II.TITULO DE PROYECTO:

III.HIPOTESIS DE ACCION:

IV.APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADORES

V.INSTRUCCIONES: Marca con una x según el nivel del logro del ítem.

N°	ITEMS	SI	NO
1	Respeto ritmos y estilos de aprendizajes de los estudiantes para la creación y expresión de adivinanzas.		
2	Despierta y mantiene el interés de los estudiantes al expresar las adivinanzas.		
3	Permite que los estudiantes expresen sus ideas para crear sus adivinanzas.		
4	Motiva a los estudiantes para crear adivinanzas de acuerdo a su contexto (preguntas, imágenes, visitas, etc.)		
5	utiliza gestos movimientos corporales al expresar las adivinanzas		
6	Utiliza materiales o instrumentos para expresar las adivinanzas		
7	Propicia que los estudiantes expresen sus adivinanzas con sus propias palabras		
8	Promueve espacios para generar nuevos aprendizajes al crear adivinanzas.		
9	Permiten que los estudiantes desarrollen la capacidad de discriminar auditivas y restablezcan relaciones y comparaciones entre sonidos		
10	Utiliza instrumentos de evaluación para verificar la expresión oral		
TOTAL			

FICHA DE OBSERVACION DE LA ESTRATEGIA DE LOS TRABALENGUAS

SESIÓN N°

I.DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

1.2. EDAD :

1.3. FECHA :

1.4. DOCENTE PARTICIPANTE:

II.TITULO DE PROYECTO:

III.HIPOTESIS DE ACCION:

IV.APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADORES

V.INSTRUCCIONES: Marca con una x según el nivel del logro del ítem.

N°	ITEMS	SI	NO
1	Revaloro su cultura oral, realizando la recuperación de juegos lingüísticos tradicionales.		
2	Familiarizo a los niños y niñas con este tipo de juegos verbales, llamado trabalenguas.		
3	Hago atractivo la hora de trabajar con sus estudiantes, desde una perspectiva lúdica la estrategia del trabalenguas.		
4	Desarrollo su creatividad al establecer relaciones con palabras poco usuales		
5	Genero mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas		
6	Promuevo el aprendizaje que esperaba.		
7	Escogí el texto del trabalenguas, de acuerdo a la edad y nivel de aprendizaje de mis niños y niñas		
8	Motivo a que los niños y niñas creen trabalenguas con su propio nivel de lenguaje.		
9	El texto que seleccione está adaptado a la situación comunicativa es coherente.		
10	El texto del trabalenguas que seleccione utiliza un lenguaje sencillo		
TOTAL			

DIARIO DE CAMPO N°

I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	
1.2 CICLO	
1.3 AREA PRIORIZADA	
1.4 ACTIVIDAD	
1.5 FECHA	
1.6 HORA	
1.7 SECCION	
1.8 EDAD	
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGOGICA	
I. DESCRIPCION DELA REALIDAD.	
III.-INTERVENTIVA:	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA
N°

I.DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.Lugar y fecha:**
- 1.2.Institución Educativa N°:**
- 1.3.Título del proyecto de investigación:**
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:**
- 1.5. Docente participante:**

II.PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

.....
.....
.....

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?

.....
.....
.....

2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

.....
.....
.....

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?

.....
.....
.....

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

.....
.....

FOTOGRAFIAS

Niña formando rimas con siluetas de animales que terminan con el sonido igual, ejemplo gato pato.



Niños y niñas con máscaras de animales formando rimas



Docente presenta material de arcilla y los niños elaboran sus figuras y muestran a sus compañeros para que adivinen que objeto o animal es.



Niño realizando su exposición de sus trabalenguas

MINEDU. (2013). *Manual consultor pedagógico*. Lima.: S. E.





Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
Fundada por la Ley 14015 del 13 de febrero de 1962

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 8 a.m horas del día 29 de abril del 2013; se reunieron en el ambiente Paseo 454 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. Alfredo Jimeno Mora
2. Secretario: Docente Dra. Yolanda Corcuera Sánchez
3. Vocal: Docente Alg. Manuel Gamero Tinoco

Y en calidad de asesor el docente: Dr. Jorge Daniel Díaz Gaviá

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado:

Los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E. Inicial N° 305 La Capilla - Cutervo - 2014

Presentado(a) por: Maria Adelberta Heredia Rojas, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

El presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera logrado, con el puntaje acumulado de: 80 puntos.

Acto seguido, el presidente del Jurado Evaluador, anunció públicamente, el resultado obtenido por el/la sustentante.

Siendo las 8 y 55 a.m horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 29 de abril del 2013.


Presidente


Secretario


Vocal


Asesor



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: MARIA NOBERTA HEREDIA ROSAS

DNI /Otros N°: 40257755

Correo electrónico: marcyhro6@hotmail.com

Teléfono: 937614973

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: LOS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL

EN LOS ESTUDIANTES DE 04 AÑOS DE LA I.-E.-I N° 305 LA CAPILLA,
CUTERVO 2016

Asesor: Dr. JORGE DANIEL DÍAZ GARCÍA

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de Investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar

¹Tipos de Investigación:

Tesis: Para Título Profesional, Maestría, Doctorado y Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

Trabajo de Suficiencia Profesional: Proyecto profesional, Informe de experiencia profesional.



al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del/los autor/es del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa): _____

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí autorizo el uso comercial y las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

No autorizo el uso comercial y tampoco las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

Firma

10 / 10 / 2017

Fecha

² Licencias Creative Commons: Las licencias Creative Commons sobre su trabajo de investigación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente. Todas las licencias Creative Commons son de ámbito mundial. Emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales. En consecuencia, goza de una eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.