



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 COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR
LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA
I.E.I. N° 1007 LIGUÑAC – CUTERVO, 2016”**

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Elmer Domingo Julca Guerrero

Asesor:

Dr. Jorge Daniel Díaz García

Cajamarca, Perú

Abril de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO
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 COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR
LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA
I.E. I N° 1007 LIGUÑAC – CUTERVO, 2016”

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Elmer Domingo Julca Guerrero

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:

Al creador de todas las cosas, el que me ha dado fortaleza para encaminarme en la vida; por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede emanar, dedico primeramente mi tesis a Dios.

De igual forma, dedico esta tesis a mis padres que han sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a salir adelante en todo momento.

A mí, hermano y mis hermanas que siempre han estado junto a mí, lado gracias por su tiempo, sus consejos, su apoyo incondicional y su cariño.

A mis Docentes, gracias por su apoyo y sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional

Elmer

AGRADECIMIENTOS

A mis padres. Salomón Julca Cabrera y Elva Florinda Guerrero Pérez. Por darme la oportunidad de vivir y estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio. Por haberme permitido llegar hasta este punto y lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis docentes, por su apoyo en todo momento, tanto académica, como de la vida, por sus consejos, sus valores, sus sacrificios, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, y darme las herramientas para lograr mi objetivo.

Agradecer al Dr. Jorge Daniel Díaz García, asesor de mi trabajo de investigación, su visión crítica de muchos aspectos cotidianos de la vida, por su rectitud en su profesión como docente, por sus consejos y su apoyo incondicional en la realización de mi trabajo de investigación.

Elmer

ÍNDICE GENERAL

Agradecimientos	v
Índice general	vi
Índice de tablas	viii
Índice de gráficos	ix
Resumen	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	5
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
A. El enfoque del método Montessori.	9
2.1.2. Los juegos verbales	9
2.1.3. El enfoque comunicativo textual	18
2.1.4. La competencia lingüística	19
2.1.5. El lenguaje	20
2.1.6. La expresión oral	21
2.2. Marco conceptual	23
III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	26
3.1. Tipo de investigación	26
3.2. Objetivos	26
3.2.1. Objetivo general	26
3.2.2. Objetivos específicos	26
3.3. Hipótesis de acción	26
3.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora	27
3.5. Población y muestra	27
3.6. Instrumentos	27
3.6.1. Instrumentos utilizados para la enseñanza	27
A. Diario reflexivo	27
B. Sesión de aprendizaje	28
C. Ficha de análisis de las sesiones	28
3.6.2. Instrumentos utilizados para el aprendizaje	28
A. Lista de cotejo	28

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	31
4.2.2. De los resultados	34
V. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	35
5.1. Presentación y tratamiento de los resultados	35
5.2. Triangulación	49
5.3. Lecciones aprendidas	50
V. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	51
6.1. Matriz de difusión	51
CONCLUSIONES	52
SUGERENCIAS	53
REFERENCIAS	54
ANEXOS	56

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	45
Tabla N°03 De las fichas de observación de las sesiones de aprendizaje a los profesores.	47

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	45
Gráfico N°03 De las fichas de observación de las sesiones de aprendizaje a los profesores.	47

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 como estrategia para mejorar la expresión oral.

La presente investigación se inicia con el siguiente problema ¿Cómo utilizar los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 1007 Liguñac - Cutervo, 2016? En dicha institución se observó que los estudiantes tenían dificultades para expresar sus sentimientos y emociones, al mismo tiempo se pretendió 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, 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 a mejorado 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°1007 Liguñac – 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 gusto. En cambio el 12% de estudiantes **No** utilizo vocabulario de uso frecuente, y **No** opina sobre lo que más o menos le gusto. En conclusión, se evidencia que la mayoría de estudiantes de 4 años de la I E I N°1007 Liguñac – Cutervo 2016 ha mejorado la expresión oral mediante la aplicación de los juegos verbales como estrategia.

Palabras clave: Juegos verbales, estrategia, expresión oral.

ABSTRACT

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

The problem was: How can I use verbal games as a strategy to improve the oral language skills of the four-year-old students at the 1007 School, Liguñac, Cutervo, 2016? In that school, I observed that the students had difficulties to express their feelings and emotions. I intended to build my pedagogical practice with respect to the appropriate use of verbal games, through the self-reflective and interculturality approaches, designing the theoretical framework that would support the pedagogical practice using verbal games and, finally, reconstruct my pedagogical practice through a viable action plan that responds to the stated problem and contained the intercultural approach. Thus, my pedagogical practice has improved with respect to the pertinent use of the verbal games as a strategy to improve the students' oral language skills through an action plan and the approaches of self-reflection and interculturality in the four-year old students at the 1007 School, Liguñac, Cutervo, 2016. As is shown in the learning checklists, 88% of the students did use frequent active vocabulary, and did give an opinion on what they more or less liked. Conversely, 12% of the 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 1007 School, Liguñac, Cutervo, 2016, has improved their oral language skills through the use of verbal games as a strategy.

Key words: verbal games, strategy, oral language skills

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación acción se ha utilizado pertinentemente la propuesta pedagógica innovadora denominada los juegos verbales como estrategia, para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la IE I N° 1007 Liguñac- Cutervo 2016.

De esta manera ha mejorado 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. Teniendo resultados nuestra hipótesis de investigación que, aplicando los juegos verbales como estrategia 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 IE I N°1007 Liguñac – Cutervo 2016 ha mejorado la expresión oral mediante la aplicación de los juegos verbales como estrategia.

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, esta parte 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 realizara 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, Anexo.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica.

La IE I N° 1007 Liguñac - Cutervo cuenta con 21 estudiantes de 3, 4 y 5 años, con respecto a la realidad educativa se tiene varias limitaciones y problemas de aprendizaje reflejadas en nuestra práctica pedagógica, es por ello que observamos en nuestros diarios reflexivos que los estudiantes no son expresivos es decir cuando realizamos alguna actividad donde se tenga que expresar o realizar actividades con palabras no nace la expresividad de forma espontánea por ello he creído por conveniente proponer las rimas, adivinanzas y trabalenguas como estrategia para desarrollar la expresión oral de los estudiantes.

El docente al tener poco conocimiento de los juegos verbales, no estaría aplicándolos en el aula de clases, lo que provocaría un bajo nivel de expresión oral en los estudiantes, además este desconocimiento genera dificultades al aplicar dicha actividad, es por este motivo que se considera importante el conocer y utilizar estos recurso.

Otra de las causas sería que se realizó actividades poco dinámicas, no mostrando entusiasmo en la acción que emprende, más aún al no realizar los juegos verbales que favorecen a la adquisición de conocimientos de los estudiantes, no alcanzando así un total desarrollo intelectual, creativo y afectivo del mismo.

La falta de motivación para aplicar los juegos verbales, traería como consecuencia que los estudiantes se vuelvan pasivos sin ganas de participar activamente en su proceso de aprendizaje.

La poca estimulación lingüística que el niño ha recibido o recibe por parte de sus padres o de un adulto, al no aplicar estos juegos verbales y al no hacerlos parte del día a día en la crianza de los niños provoca un retraso en su desarrollo comunicativo, perjudicándolos en su diario vivir.

Finalmente se desarrolló la presente investigación sobre los juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 1007 Liguñac- Cutervo, en la que se ha evidenciado una mejora en la expresión oral y que al no desarrollar los juegos verbales seguirían dándose el siguiente efecto, en primera instancia estaremos frente a estudiantes con bajo nivel en su expresión oral.

1.2. Caracterización del entorno social cultural

Ubicación geográfica. La IE I N° 1007 Liguñac - Cutervo está ubicada al noreste de la capital de la provincia de Cutervo en la zona rural, a cinco horas de la ciudad capital, con una altitud de 2600 m s n m, cuenta con un clima frío y su relieve es muy accidentado.

Infraestructura. Cuenta con un local escolar donado por la IE Primaria.

Población estudiantil. Cuenta con 21 estudiantes de 3, 4 y 5 años y un docente contratado por el Ministerio de Educación.

Creación de la Institución Educativa. Fue creada con resolución RDR N°0272- 2015- ED-CAJ.

Descripción social y cultural. Los comuneros de esta comunidad son personas humildes de bajo recursos económicos que se dedican a la agricultura, pero tienen mucho interés y apoyo constante en la educación de sus menores hijos.

Costumbres. Las principales costumbres de los pobladores son: Fiesta patronal, Bautizo, Corte de pelo, vota luto, pedida de mano (pidiche).

Siembras. Los pobladores mayormente se dedican a las siembras de papa, racachas, menestras, maíz, alverja, trigo, lenteja, cebada, etc.

Actividades religiosas. En las actividades religiosas son: católicos y adventistas.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.

A. Nivel Internacional, la educación es una de las principales preocupaciones en todos los países del mundo, que apuntan a un verdadero desarrollo. La globalización ha traído el cambio en las concepciones de aprendizaje y educación, para adecuarse al adelanto científico y tecnológico que se observa en la sociedad. Teniendo en cuenta que las nuevas demandas y desafíos del mundo globalizante actual quieren ciudadanas y ciudadanos con capacidades cognitivas, afectivas que les permita enfrentarse a un mundo cada vez más competitivo e intercultural.

La expresión oral es un aspecto que ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje a mejorar sus relaciones comunicativas es el conocimiento consciente del lenguaje que utiliza, de la forma de dirigirse a los niños, de la manera de plantear las relaciones entre roles y posiciones en la estructura del proceso de enseñanza aprendizaje. De allí que la expresión oral juega un papel importante y con ello en la comunicación se debe conocer aquellas estructuras de participación que se dan por las interacciones en las conversaciones, para motivar de manera más amplia a todos los estudiantes. Así como se debe reconocer a la comunicación y a la expresión oral como actores principales del proceso.

(Condemarin M. , 2004), Afirma para que los estudiantes hablen, se expresen libremente, hay que hacerles sentir que lo que dicen es digno de nuestra atención, que queremos entender lo que señalan, considerar lo dicho por el estudiante como base para lo que se va a enseñar y ponernos siempre a su nivel de expresión.

B. Nivel nacional, los estudiantes no tienen las condiciones ni reciben los estímulos adecuados a tempranas edades para el desarrollo de las habilidades comunicativas; pues en el hogar, el trabajo de sobrevivencia diaria de los padres y la televisión, limita el ejercicio de la comunicación sobre todo en la expresión oral. Por tal motivo el Ministerio de Educación en los últimos años ha implementado el Diseño Curricular Nacional, con las rutas del aprendizaje que hoy en día son nuestras herramientas de trabajo. Las mismas que están diseñadas de una manera más completa en cuanto a sus competencias, capacidades e indicadores.

(Educación, La hora de juego libre en los sectores, 2009), La adquisición del lenguaje oral de los estudiantes empieza en forma espontánea y continúa durante toda la infancia y no es consecuencia solo del desarrollo biológico y psicológico, también es aprendizaje cultural relacionado con el medio de vida de cada niño.

Plantea al respecto, hablar es el principal medio a través del cual los estudiantes exploran las relaciones entre lo que ya saben y las nuevas observaciones o interpretaciones de la realidad que enfrentan. En el hecho cada uno de nosotros se habla a sí mismo para explicar sus pensamientos.

C. **Nivel de Institución Educativa**, la expresión oral es poco fluida, porque se observa que los estudiantes de zonas rurales presentan muchas dificultades para expresar sus ideas, pensamientos, sentimientos, experiencias y emociones, etc. Esto se debe al poco diálogo que existe con los padres, familias y su nivel de cultura, al poco tratamiento que se le ha dado a las competencias orales, entre otros.

Durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje en los procesos pedagógicos, para la motivación se utilizó el diálogo; se consideraran medios y materiales como, plumones, papeles de colores, siluetas, etc.; se consideraran juegos verbales como la adivinanza, rimas, trabalenguas, también se utilizaran estrategias que presentan las rutas de aprendizaje en el fascículo de Comunicación y por último las técnicas e instrumentos de evaluación como la meta cognición y la lista de cotejo para registrar logros y dificultades de los estudiantes.

Finalmente de esta parte concluyo, formulando la pregunta guía:

¿Cómo utilizar los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 1007 Liguñac - Cutervo, 2016?

1.4. Justificación de la investigación.

Este estudio permite explorar la expresión oral, en torno a los diversos juegos verbales como estrategia y así mismo, contribuye a recabar información de la expresión oral de los estudiantes de la IE I N° 1007 Liguñac- 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, en las acciones de: Utiliza vocabulario de uso frecuente, y opina sobre lo que más o menos le gusta, 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 estudiante 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, 1973), Propone el aprendizaje significativo 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, 1989) 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. Hace mención que la interacción social específicamente centrada en el lenguaje, es el motor del desarrollo cognitivo del individuo

C. El enfoque del método Montessori

(Ministerio de Educación, 2009) El enfoque del método Montessori concibe al niño como un ser que necesita desarrollar la libertad, el orden y la estructura, y debe aprender a trabajar independientemente o en grupo. Debido a que desde una corta edad se motiva a los niños a tomar decisiones, estos pueden resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo. Ellos son incentivados a intercambiar ideas y a discutir sus trabajos libremente con otros. Sus buenas destrezas comunicativas suavizan el camino en ambientes nuevos.

En este método el educador interviene en el proceso educativo como un “guía,” es decir como un facilitador del aprendizaje. Son los propios estudiantes los que a través de la libre exploración del ambiente y del juego construyen su conocimiento, observando y manipulando objetos. El maestro planifica la clase respetando los intereses, las necesidades y el ritmo de aprendizaje de los estudiantes dentro de un aula que permite la libertad, la comunicación y estimula el trabajo en grupo.

Dada la gran importancia que tuvo el juego, María Montessori ideó un material didáctico compuesto por formas geométricas, palos, lápices, pinturas, jugos de tipo simbólico, entre otros, y propuso un mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos. Este método incluye en su proyecto, el cuidado del cuerpo y del ambiente.

2.1.2. Los juegos verbales

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.

(Fourmier, 2002), 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 intenciones 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 los juegos verbales?

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.

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, sonríe, 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 de los juegos verbales

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

(Guaman, 2007)

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.

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.

Luna lunera

Cascabelera

Haz que este

Niño me quiera

Por siempre.

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 hasta lo más rápido posible obteniendo una articulación clara, distinta e íntegra.

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.

Como quieres que te quiera
 Si el que quiero no me quiere
 No me quiere como quiero que me quiera
 Como quieres que te quiera

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.

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.

2.1.4. La competencia lingüística

(Chomsky, 1970) La competencia lingüística es la facultad que tiene toda persona de forma innata para poder enunciar y elaborar mensajes que jamás antes había oído. Esta competencia se basa en las ejecuciones gramaticales que tiene interiorizado la persona y se acciona según se desarrolle su facultad coloquial. Es decir, el lenguaje nace interiormente dentro del individuo no desde lo externo o contacto social. El docente tiene la responsabilidad de desarrollar esta competencia lingüística en el discente haciendo que se exprese y enseñándole vocabulario no solamente gramática. La competencia lingüística se hace real por medio de reglas generativas que se correlacionan con la gramática que es saber planificar y ordenar.

(Fages, 2016) La competencia del hablante de una lengua está conformada por los componentes léxico, fonológico, sintáctico, semántico.

Se puede manifestar que los padres contribuyen a la adquisición del lenguaje. Ya que hacen uso de él, para apoyar a su descendiente a transformarse en un integrante capaz de su comunidad y cultura, logrando en sus niños el uso adecuado del Lenguaje. Como señala Bruner la madre abre el canal comunicacional del niño puesto que es su modelo de articulación y tiende a imitar.

(Berko, 1958) Desde el alumbramiento los infantes comienzan a adquirir el aprendizaje de conductas comunicativas que contribuirá a que ellos puedan alcanzar su carencia social. Es común observar que los padres realizan acciones como mover la mano del bebé que aún no habla, emitiendo por su parte frases como dile hola a la Sra. Milla o adiós al señor Tello.

2.1.5. 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, 2009)

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 (Cassany, 1996), 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, 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, 2003).

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, 1977) 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 sistema de comunicación que utiliza un código arbitrario de signos y permite al emisor codificar es el 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. Por ende, se considera al Lenguaje como actuación comunicativa, comprendiendo por comunicación el cambio de información entre dos o más colocutores.

Finalmente el lenguaje es 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.

2.1.6. La expresión oral

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, 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 (Gonzales, 1996) 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.

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

(Cabrera, 2005) 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.

a. 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

b. Aprendizaje

Es un proceso interno de construcción personal en interacción con el medio sociocultural y natural (Piaget, 1896)

c. Aprendizaje significativo

Es la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto crea una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje.

d. Capacidad

Aptitud, inteligencia que posee el hombre para desarrollar una actividad.

e. Estrategia

Son todas las actividades y procesos mentales que el alumno realiza para afianzar el aprendizaje, las cuales deben ser previamente diseñadas por el maestro, ya que al igual que las estrategias de enseñanza, cada una de las actividades persigue un propósito diferente y por consiguiente, logran un aprendizaje diferente. Según, (Anjiovich, 2004)

f. Expresión

La expresión es la manifestación de los deseos, pensamientos y emociones de una persona se utiliza para referirse a todo tipo de manifestación o fenómeno causado por otro cuya noción es mostrar lo enunciado como patente y evidente para el resto de las personas y es una necesidad que se ha hecho presente desde los albores de la humanidad.

g. expresión oral

Es la habilidad de expresar ideas, sentimientos, necesidades, deseos por medio del lenguaje, con fluidez y precisión, así como la capacidad para comprender los mensajes; la expresión es la forma de comunicación verbal, que emplea la palabra hablada, integrada por un conjunto de signos fonológicos convencionales, como modo de exteriorizar las ideas, sentimientos, pedidos, órdenes, y conocimientos de una persona; y que le permite mantener un diálogo o discusión con otras.

h. Jugar

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. (Educación, 2011)

i. Juegos verbales

Son juegos lingüísticos tradicionales, o bien, creados por los niños.

Entre ellos podemos encontrar: rimas, trabalenguas, refranes, adivinanzas, declamaciones y chistes.

j. 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.

k. Tralenguas

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

El tipo de investigación es aplicada.

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°1007 Liguñac – Cutervo 2016.

3.2.2. Objetivos específicos

- a) Deconstruir mi practica pedagógica en lo referente a los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral, a través de procesos autorreflexivos.
- b) Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con laexpresión oral.
- c) Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- d) 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 como estrategia mejora la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac - Cutervo 2016.”

3.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

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

3.7. Instrumentos

3.6.1 Utilizados para la enseñanza

A. 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 la 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.

B. Sesiones de aprendizaje

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

C. Ficha de análisis de sesiones de aprendizaje

Instrumento	Descripción
Ficha de análisis de sesiones de aprendizaje	<p>Este instrumento 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>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>Es un instrumento que contiene capacidades, competencia, indicadores, acciones y número de estudiantes.</p> <p>Sirve para obtener la información de los logros alcanzados encada sesión desarrollada.</p>

IV. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

4.1. MATRIZ DEL PLAN DE ACCIÓN.

HIPOTESIS: Aplicando los juegos verbales como estrategia mejora la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 1007 Liguñac - Cutervo 2016.												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA									
Aplicando los juegos verbales como estrategia mejora 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 N°1007 Liguñac- 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 como estrategia durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>ACTIVIDADES DE LOS RESULTADOS</p> <p>Mejora la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I E I N°1007 Liguñac – Cutervo 2016.</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 aprueba 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.
	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° 1007 de Liguñac – 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 como estrategia mejora la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 1007 Liguñac - Cutervo 2016.												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA									
Aplicando los juegos verbales como estrategia 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	

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A continuación se presenta el procesamiento de datos en matrices de acuerdo a la naturaleza del trabajo de investigación aplicada.

5.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

A. Discusión de los resultados de la matriz de los diarios reflexivos

a. 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.

b. 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.

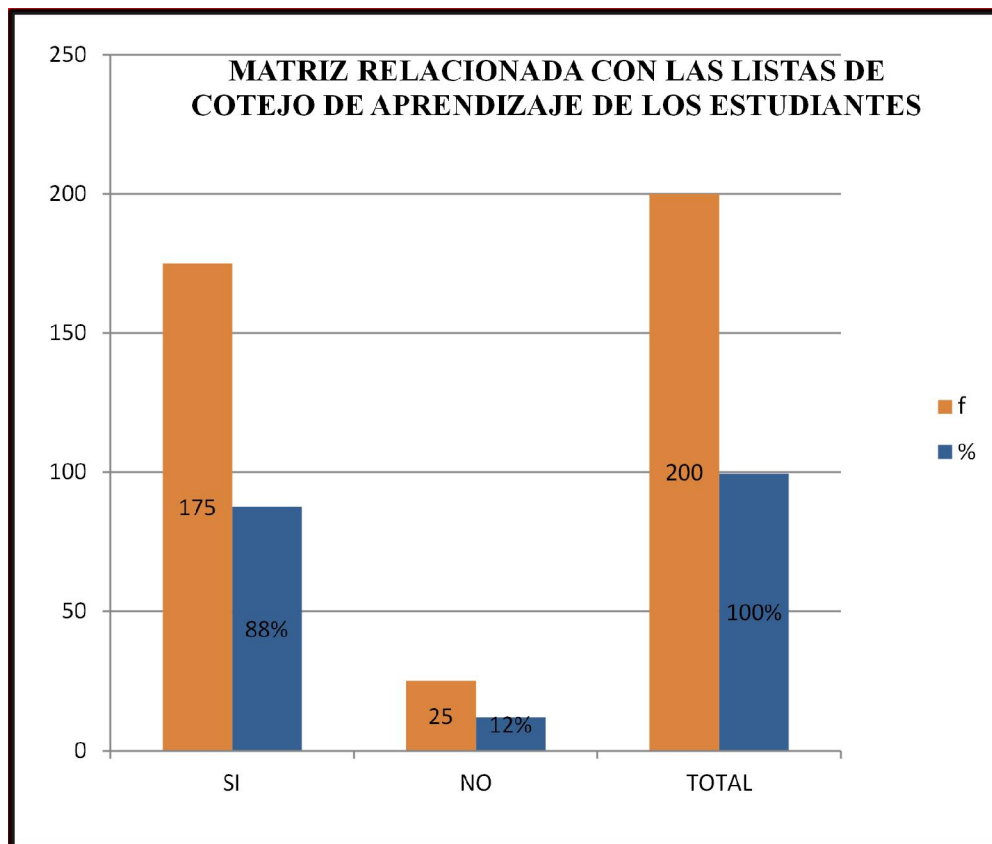
B. Discusión de los resultados de la matriz relacionada con las listas de cotejo de aprendizaje de los estudiantes

Tabla N° 01

CRITERIOS	N° DE CASOS	
	fi	%
SI	175	88%
NO	25	12%
TOTAL	200	100%

Fuente: Matriz N° 01

Gráfico N° 01



Fuente: Tabla 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 gusta. En cambio el 12% **No** utilizo vocabulario de uso frecuente, y **No** opina sobre lo que más o menos le gusta.

b. Conclusión general

Se indica que la mayoría de estudiantes de 4 años de la I E I N°1007 Liguñac – Cutervo 2016 ha mejorado la expresión oral mediante la aplicación de los juegos verbales como estrategia.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

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 gusta mientras que, el 50% que equivale a 5 estudiantes no opina nada.

b. Recomendación

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

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

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

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. 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.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

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

Las estrategias diseñadas mejoran la expresión oral de los estudiantes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

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

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° 06

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° 07

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. Recomendación

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

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. Recomendación

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

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. 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. 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°1007 Liguñac – 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°1007 Liguñac – Cutervo 2016.

D. Matriz relacionada con el uso de estrategias en los momentos de una sesión 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° 1007 de Liguñac- 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°1007 Liguñac – Cutervo 2016.

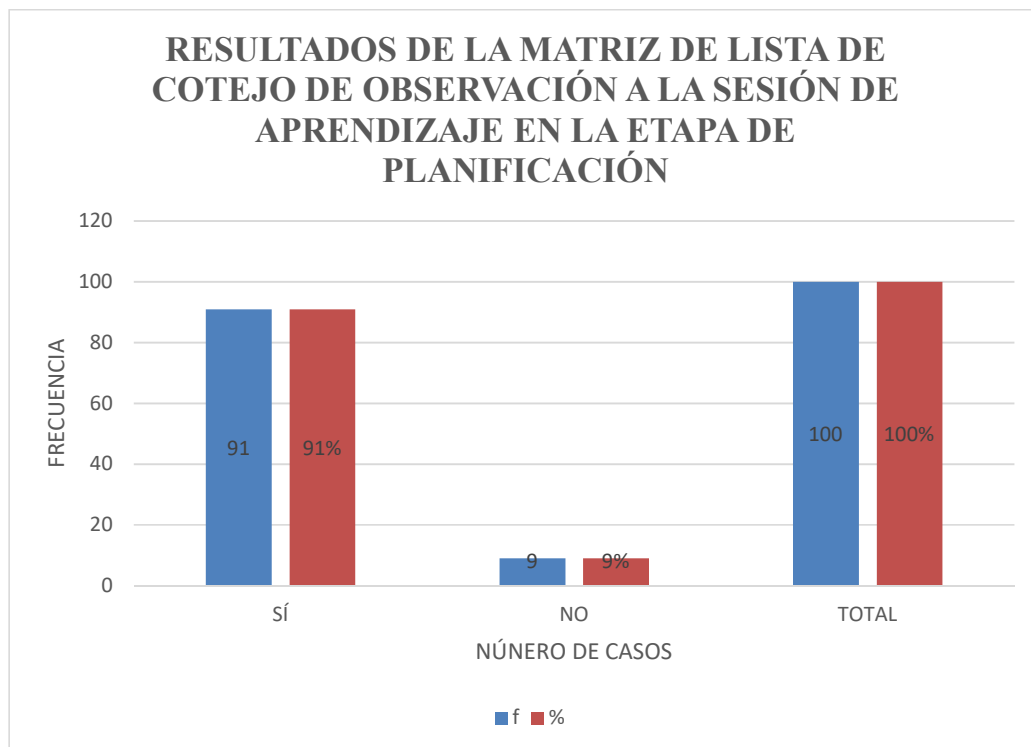
E. Discusión de resultados de la matriz de lista de cotejo de observación a la sesión de aprendizaje en la etapa planificación

Tabla N° 02

N° DE CASOS		
CRITERIOS	f	%
SÍ	91	91%
NO	9	9%
TOTAL	100	100%

Fuente: Matriz N° 05

Gráfico N° 02



Fuente: Tabla 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°1007 Liguñac – Cutervo 2016.

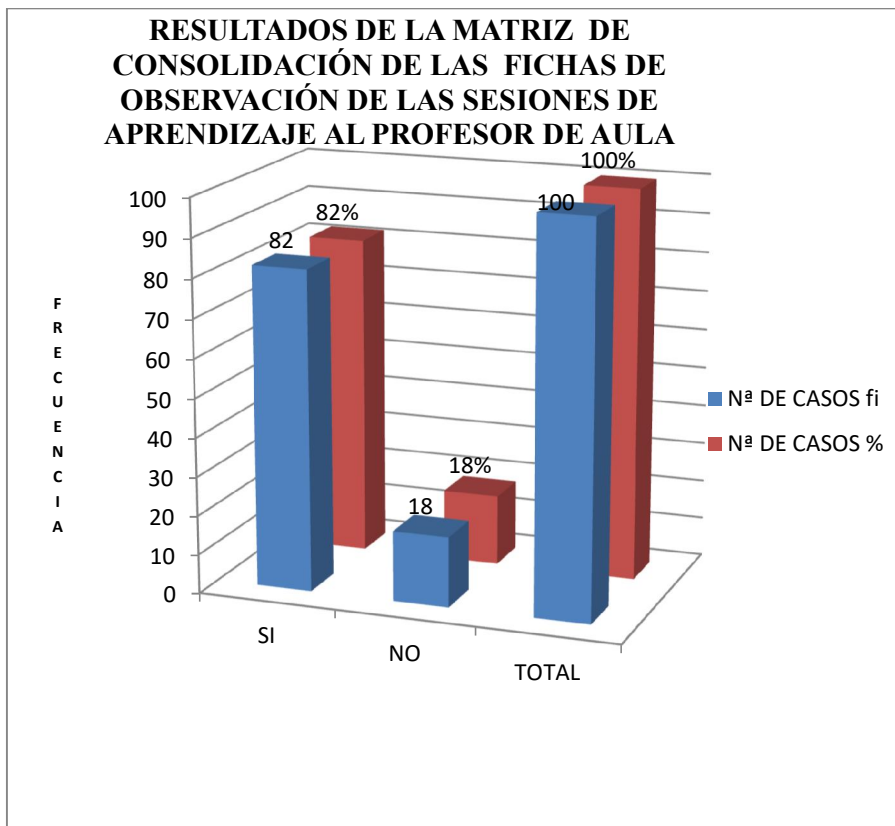
F. Discusión de resultados de la matriz de consolidación de las fichas de observación de las sesiones de aprendizaje a las profesoras y profesores de aula

Tabla N° 03

CASOS	N° DE CASOS	
	fi	%
SI	82	82
NO	18	18
TOTAL	100	100

Fuente: Matriz N° 06

Gráfico N° 3



Fuente: Tabla N° 03

a. Interpretación

Indica que en el **82%** de las sesiones de aprendizaje con los juegos verbales como estrategia **Si** se utilizó los criterios de la estrategia de las fichas de observación. En cambio en el **18%** de las sesiones de aprendizaje con los juegos verbales como estrategia **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 como estrategia **Si** se utilizó los criterios de la estrategia de las fichas de observación de los estudiantes de 4 años de la I E I N°1007 Liguñac – Cutervo 2016 ha mejorado la expresión oral mediante la aplicación de los juegos verbales como estrategia.

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
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.	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 opina sobre lo que más o menos le gusta.	Se evidencia en las fotografías que los estudiantes han participado activamente y se han sentido motivados en todo momento de la sesiones de aprendizaje.	Las sesiones de aprendizaje se realizaron teniendo en cuenta los procesos pedagógicos y didácticos.	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.	El 82% de las sesiones de aprendizaje utilizó todos los criterios de la estrategia; en cambio en el 18% de las sesiones de aprendizaje No se utilizó todos los criterios de la estrategia.
<p>Conclusión general.</p> <p>La mayoría de sesiones desarrolladas los materiales utilizados fueron pertinentes.</p>	La mayoría de estudiantes de 4 años de la I E I N°1007 Liguñac – 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.

Fuente: Elaboración propia del investigador

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 que estaba en un grave error; por tal motivo estuve en la necesidad de investigar a María Montessori entre otros y llegué a la conclusión que los juegos verbales como estrategia mejoró 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° 1007 Liguñac- 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 por que estoy convencido que la utilización de juegos verbales como estrategia mejora la expresión oral de los estudiantes.

VI. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este acápite se presenta 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 a mejorado 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°1007 Liguñac – 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°1007 Liguñac – 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 de adivinanzas, rimas y trabalenguas, contribuyeron significativamente a mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 1007 Liguñac- Cutervo 2016, puesto que ayudan a los estudiantes a utilizar un vocabulario de uso frecuente y opinar sobre lo que más o menos le gusta, sin embargo los docentes no los practican a diario por desconocimiento.
2. Las diversas matrices de investigación, indican que en las 10 sesiones de aprendizaje se ha utilizado las estrategias de los juegos verbales en su gran mayoría esto refleja que: las rimas, adivinanzas y los trabalenguas son pertinentes para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo 2016.
3. Finalmente se concluye que aplicando los juegos verbales mejora significativamente la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la IE I N° 1007 Liguñac – Cutervo 2016 desarrollando las principales acciones: vocabulario de uso frecuente y opinar sobre lo que más o menos le gusta

SUGERENCIAS

1. Se debe aplicar adecuadamente la estrategia de los juegos verbales en las sesiones de aprendizaje para mejorar la expresión oral en los estudiantes.
2. Se debe tener en cuenta el material didáctico de la zona y del MED, para aplicar la estrategia de los juegos verbales en las sesiones de aprendizaje de los estudiantes
3. Se debe aplicar adecuadamente los procesos pedagógicos y los procesos didácticos en las sesiones de aprendizaje para mejorar la expresión oral los estudiantes.

REFERENCIAS

- Aguado, G. (2009). El trastorno específico del lenguaje. Valencia: TEL.
- Anjiovich, R. (2004). Estrategias de expresión oral. Buenos Aires.
- Aspillaga, S. (1990). Propuesta de un instrumento para el estudio del lenguaje del niño . España: Tecnographic, S.L.
- Ausubel, D. (1973). La teoría del aprendizaje significativo en algunos aspectos psicológicos de la estructura de conocimiento. México.
- Bandura, A. (1977). Aprendizaje social . Madrid: Tecnographic, S.L.
- Baralo, M. (2003). La adquisición del español como lengua extranjera. España: Barcelona: Masson.
- Berko, J. (1958). Desarrollo del lenguaje. New York.
- Bueno, L. (1996). Desarrollo de la expresión oral. Europa.
- Cabrera, D. (2005). Propuesta de actividades para la estimulación. Cutervo.
- Campos, F. (2004). Desarrollar la expresión oral a través de sílabas y fonemas. Europa.
- Cassany, D. (1996). Reparar la escritura. Barcelona.
- Castañeda, F. (1999). El lenguaje verbal del niño. Lima: UNMSM.
- Chomsky, N. (1970). Aspectos de la teoría de la sintaxis. Madrid.
- Condemarin, M. (1986). Madurez del lenguaje oral en educación infantil. España: Tecnographic, S.L.
- Condemarin, M. (2004). Estrategias de enseñanza para activar los esquemas cognitivos de los estudiantes. Santiago.
- Douglas, B. (2007). Expresión oral. México.
- Educación, M. d. (2011). Orientaciones para el uso de materiales educativos de comunicación y matemática. Lima.
- Educación, M. d. (2009). La hora de juego libre en los sectores. Perú: Santillana.
- Educación, M. d. (2011). Orientación para el uso de materiales educativos. Lima.
- Fages, x. (2016). Gramática para estudiantes. Madrid.
- Fourmier, C. (2002). Análisis literario. México.
- Gonzales, R. (1996). La lectoescritura. Lima.

- Gratton, P. (1994). Programa de formación del lenguaje oral en educación infantil y primaria. España: CEPE.
- Guaman, V. (2007). Los juegos verbales y su insidencia. Ambato.
- León, S. (2002). Comunicación verbal. España.
- Lorenzo, E. (1998). Fundamentos de lingüística . Argentina: Colihue.
- Ministerio de Educación. (2009). La Hora del juego libre en los sectores. Lima: Santillana.
- Moreno, I. (2004). Lingüística para logopedas. Málaga: Algibe.
- Piaget, J. (1896). La psicología de la inteligencia. Barcelona.
- Pugliese, M. (2005). Las competencias lingüísticas en la educación infantil. Argentina: Colihue.
- Reader, T. (1996). La enseñanza de la lectura. Europa.
- Soto, C. (2002). Didáctica del lenguaje de los estudios sociales. Costa Rica: IFLA.
- Vygotsky, L. (1989). Pensamiento y lenguaje. Madrid: Fausto.

ANEXOS

DIARIO DE CAMPO N° 01

I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I Ciclo
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“CANCIÓN REGRESO A MI JARDÍN”
1.5 FECHA	LUNES 16 DE MARZO DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	Única
1.8 EDAD	3,4,5
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>Se inició la sección de aprendizaje con una canción “Regreso a mi jardín” donde los estudiantes no querían participar expresándose cantando la canción. Luego conversamos con los estudiantes, acerca de sus vacaciones, posteriormente les mencione que en vacaciones viaje a la ciudad de Chiclayo y lo pase bien. Después les pregunte: ¿Cómo lo han pasado estas vacaciones?, ¿Qué asieron?, ¿Han viajado en vacaciones? Los estudiantes no se expresaban al respecto nada, solamente un estudiante manifestó que las vacaciones lo pasaron en familia bailando y viajando a Cutervo con sus padres a realizar algunas actividades comerciales. Posteriormente se manifestó que quien más quería narrar acerca de sus vacaciones, y se expresó una estudiante mis vacaciones lo eh pasado en mi casa, con mi mamá y mi hermanita, eh jugado con mis primos.</p> <p>Al término de la actividad les entrego una hoja para los estudiantes dibujen lo que más o menos les gusto.</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 N° 02

I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I Ciclo
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“LLEGO TEMPRANO A MI JARDÍN”
1.5 FECHA	LUNES 23 DE MARZO DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	Única
1.8 EDAD	3,4,5
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGOGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	
<p>Después de realizar la actividad de rutina los estudiantes, prefirieron jugar libremente compartiendo el material con sus compañeros, luego indique que vamos a contar sobre la hora de llegada de cada uno de los de los estudiantes, posteriormente dialogamos sobre la importancia de llegar temprano y les interrogué: ¿Por qué debemos llegar temprano? La mayoría de estudiante no se expresaron al respecto nada solamente tres estudiantes manifestaron porque jugamos con todo el material que existe en el jardín. Y una estudiante manifestó porque me gusta cantar la canción ventanita para saber cómo está el día de hoy, su compañero también expreso porque aprendo más. Una vez que algunos opinaron se pega un papelote en la pizarra para colocar nuestros acuerdos, llego temprano a mi jardín. Después les pedí que formen equipos de cuatro estudiantes para entregarles un papelote con un reloj feliz para que lo repasen con un plumón grueso y adornen todos con sus huellas a todo alrededor. Finalmente les pregunte ¿Cómo se llama nuestro jardín?, ¿les gusta el jardín?, ¿A qué hora debemos llegar? Y les entregue un papel boom para que dibujen y piten a su jardín.</p>	
III. INTERVENTIVA:	
<p>En esta sesión de aprendizaje me di cuenta que me faltó estrategias para para que los estudiantes desarrollen la expresión oral.</p>	

DIARIO DE CAMPO N° 03

I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I Ciclo
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“MI NOMBRE”
1.5 FECHA	LUNES 30 DE MARZO DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	Única
1.8 EDAD	3,4,5
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGOGICA	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 interrogo 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 N° 04

I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	Inicial
1.2 CICLO	I Ciclo
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“NARRAMOS CUENTOS”
1.5 FECHA	LUNES 06 DE ABRIL DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	Única
1.8 EDAD	3,4,5
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGOGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.	
<p>La actividad de aprendizaje se inicia conversando con los estudiantes acerca de los cuentos, después se les pregunto: ¿Niños saben algún cuento?, ¿A quiénes de ustedes sus papas les ha leído un cuento? La mayoría de estudiantes no expresaron nada al respecto, solamente un estudiante, contesto mi papá me lee un cuento todas las noches y otro estudiante respondió que no sabía ningún cuento. Seguidamente les pregunte: ¿Quieren que yo les lea un cuento? Ellos respondieron si, enseguida yo pedí que presten atención porque luego se les va a preguntar, comencé a leer el cuento de la “Señora gallina y sus pollitos” luego se pregunto acerca del cuento leído: ¿Quién se perdió?, ¿Qué hacia el pollito?, ¿A quién encontró?</p> <p>Al finalizar la se les dio una hoja de papel para que dibujen lo que más o menos les gustó del cuento para luego colocarlo en su lugar.</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 N° 05

I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I Ciclo
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“SECUENCIA DE IMÁGENES”
1.5 FECHA	LUNES 13 DE ABRIL DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	Única
1.8 EDAD	3,4,5
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO
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 N° 06

I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I Cielo
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“NOS DIVERTIMOS CON LAS PALABRAS”
1.5 FECHA	LUNES 20 DE ABRIL DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	Única
1.8 EDAD	3,4,5
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.

Se inició la actividad motivándolas para que cada estudiante contara su experiencia en las fotografías más recientes, que eran las que más recordaban.

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 bebés, 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 bebés, para ver el rendimiento académico de los estudiantes se utilizó una ficha de observación.

III. INTERVENTIVA. En esta sesión de aprendizaje me di cuenta que me faltó estrategias para para desarrollar la expresión oral.

DIARIO DE CAMPO N° 07

I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I Ciclo
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“APRENDEMOS MIS CUENTOS”
1.5 FECHA	MARTES 28 DE ABRIL DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	Única
1.8 EDAD	3,4,5
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCION DELA REALIDAD.	
<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 pregunte 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 pregunte ¿Qué enseñanza les dejo 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: En esta sesión me falto utilizar otras estrategias para que los niños despierten su interés para expresarse.	

DIARIO DE CAMPO N° 08

I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I CICLO
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“JUGAMOS CON LAS POESÍAS”
1.5 FECHA	MARTES 04 DE MAYO 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	ÚNICA
1.8 EDAD	3,4,5
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD.	
<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>	
III. INTERVENTIVA:	
<p>En esta actividad de aprendizaje me faltó utilizar otras estrategias específicas, para que los estudiantes comprendan mejor la narración echa.</p>	

DIARIO DE CAMPO N° 09

I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I Ciclo
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“NOS DIVERTIMOS CON LAS CANCIONES”
1.5 FECHA	LUNES 11 DE MAYO DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	Única
1.8 EDAD	3,4,5
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.	
<p>Se inició la sesión de aprendizaje con la conversación con los niños motivándolas para que cada uno contara su experiencia en las canciones más resientes que ha expresado, pero la mayoría de estudiantes no se expresó al respecto nada, posteriormente un estudiante manifestó que quería cantar una canción pero quería que le hagan aplausos sus compañeros, y si fue que todos querían cantar como su compañero, seguidamente preguntamos a los estudiantes ¿Cómo les gustaría cantar?, ¿Qué era lo que más recordaban? Todos los estudiantes querían intervenir al respecto, pero yo procure dar algunas indicaciones para no generar desorden e indique el orden de participación. Luego prendimos el equipo y pedí a los a los estudiantes que bailaran una canción de Cutervo, la mayoría lograron desplazarse de acuerdo a la música. También dieron a conocer de las fiestas patronales que celebraban cuando acudían a dichas actividades festivas de su comunidad. La actividad se finalizó disponiendo a los estudiantes a que se dibujen participando en una actividad festiva de su comunidad.</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 N° 10

I. DATOS GENERALES	
1.1 NIVEL	INICIAL
1.2 CICLO	I Ciclo
1.3 ÁREA PRIORIZADA	COMUNICACIÓN
1.4 ACTIVIDAD	“ME DIVIERTO CON LAS RIMAS”
1.5 FECHA	LUNES 18 DE MAYO DEL 2015
1.6 HORA	9:00-10:30
1.7 SECCIÓN	Única
1.8 EDAD	3,4,5
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL.
II. DESCRIPCIÓN DELA REALIDAD.	
<p>La actividad de aprendizaje inicio conversando con los niños acerca de las rimas. El docente le presenta una caja de sorpresas con siluetas. Cada niño extrajo una figura y los nombro el docente ubico en la pizarra siluetas que tienen sonidos finales iguales de los niños, el docente pregunto por ejemplo manzana con que figura puede rimar o tiene sonido igual., el docente repetirá el sonido final con los niños y los unirá.</p> <p>Una vez que se ha jugado con las figuras todos repitieron en coro lo realizado varias veces, pero la mayoría de estudiantes no quiso participar con sus compañeros.</p> <p>La actividad se finalizó disponiendo que los estudiantes dibujen las rimas del alimento que consumen en su comunidad.</p> <p>Para ver el rendimiento académico de los estudiantes utilicé una ficha de observación cuando hacía sus exposiciones cada uno, donde cada estudiante tendría un tiempo de tres minutos por cada intervención realizada.</p>	
<p>III.-INTERVENTIVA: En esta sesión me faltó utilizar otras estrategias para que los niños pongan atención.</p>	

ANEXO N° 02

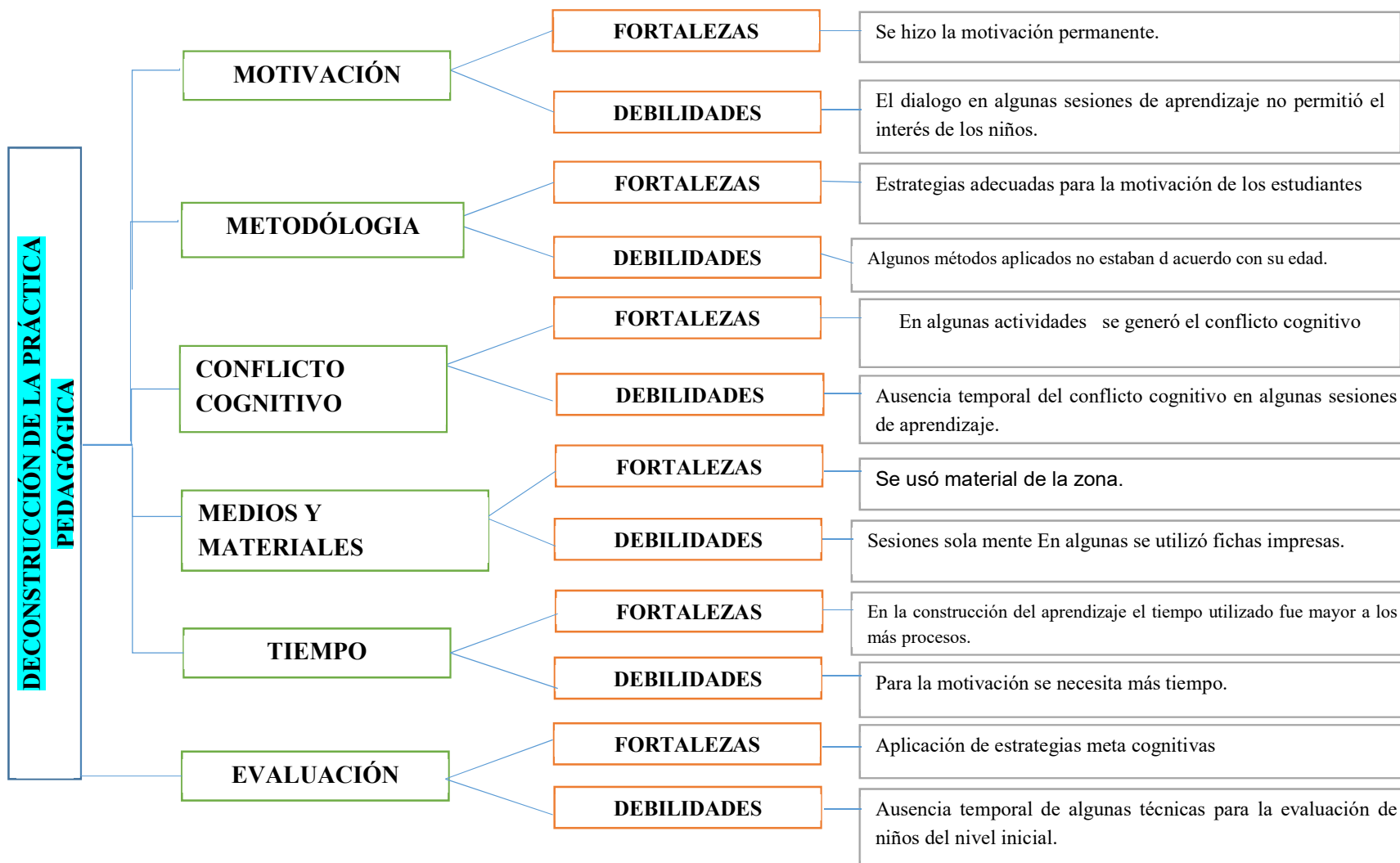
MATRIZ DE RECURRENCIAS

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	Trabajo en grupo	Trabajo en grupo	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

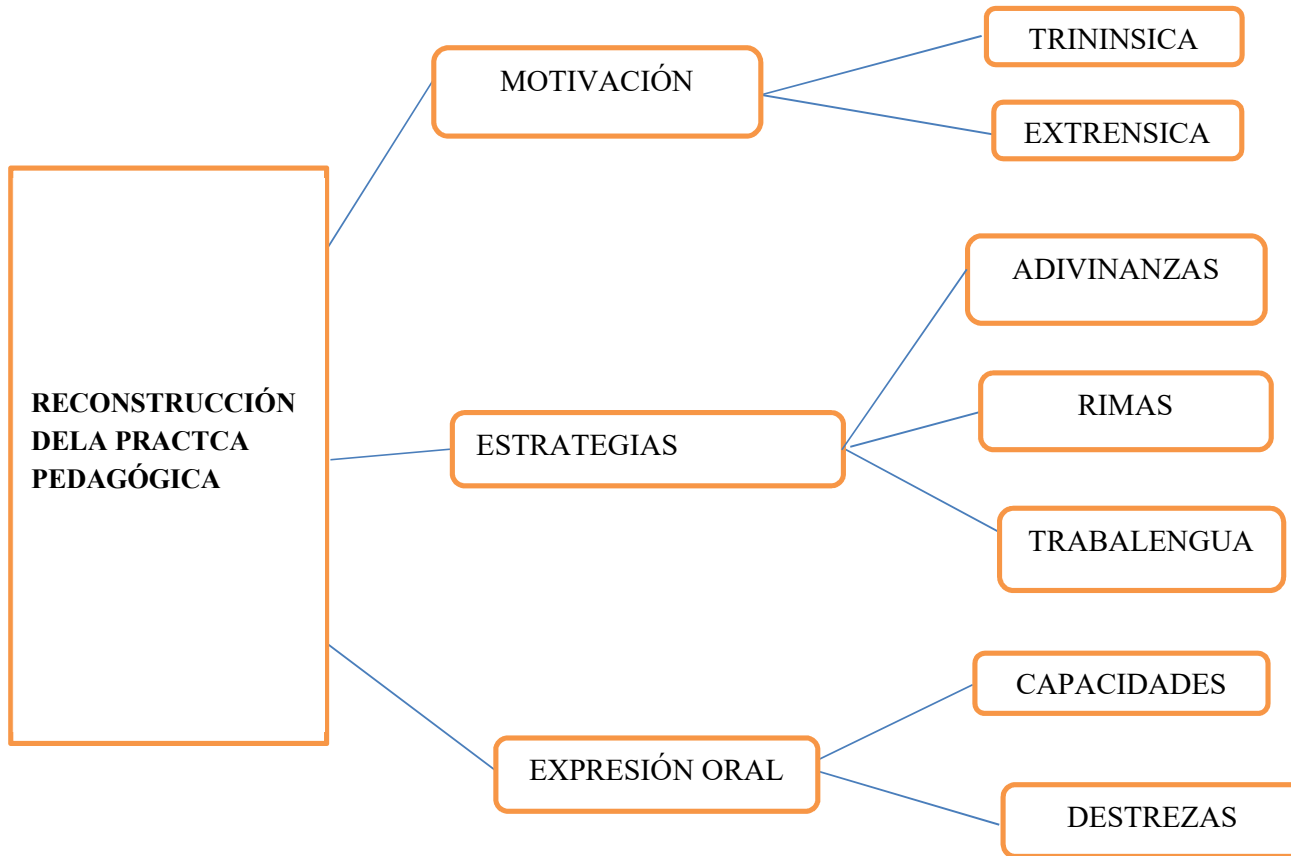
CATEGORIA	FORTALEZA	DEVILIDAD
Motivación	Realizo la motivación permanente	
Evaluación	Se aplicó la entrevista	No se aplicó lista de cotejos
	Se aplicó la autoevaluación	
	Se aplicó la evaluación	
Clima	Cumple los acuerdos en el aula	Falta de concentración
	Estimulo verbal a los niños	
	Trabajo en grupo	
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 DE CONSTRUCCION DE LA PRÁCTICA PEDAGOGICA



ANEXO N° 05

MAPA CONCEPTUAL DE LA RECONSTRUCCION DE LA PRÁCTICA PEDAGOGICA



MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTURMENTOS
¿Cómo utilizar los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N° 1007 Liguñac – Cutervo 2016?	<p>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 con los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo 2016.</p> <p>Específico 1 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 Estructurar el marco teórico que sustente el que hacer pedagógico relacionado con los juegos verbales de expresión oral.</p> <p>Específico 3 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>	Aplicando los juegos verbales como estrategia mejora la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac - Cutervo 2016	<p>Teoría del aprendizaje significativo.</p> <p>Teoría sociocultural de Vygotsky.</p> <p>El enfoque del método Montessori.</p> <p>Los juegos verbales (adivinanzas, rimas, trabalenguas)</p> <p>Enfoque comunicativo textual.</p> <p>El lenguaje.</p> <p>La expresión oral.</p>	<p>Utiliza vocabulario de uso frecuente</p> <p>Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>- Diarios reflexivos.</p> <p>- Sesiones de aprendizaje</p> <p>- Evidencias.</p> <p>- Lista de cotejo.</p> <p>- Prueba de inicio.</p> <p>- Prueba de salida</p>

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.I** : N° 1007 Liguñac
 1.2. **EDAD** : 4 Años
 1.3. **DOCENTE** : Elmer Domingo Julca Guerrero
 1.4. **FECHA** : 14-03-16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016

- 2.2. **SESIÓN** : N°1
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Jugamos con las rimas de los alimentos.
 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos

III.PRODUCTO : Aplicación de rimas para desarrollar 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/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formamos una asamblea para dialogar y organizarnos para realizar la actividad. ➤ Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. ➤ El docente manifiesta a los estudiantes que van a cortar rectángulos de 10 x 15 cm aproximadamente de cartulina. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego dibujamos los alimentos, en cada rectángulo, al finalizar tendremos un alimento cada uno. 	Cartulina lápiz crayolas	15 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Invitamos a los estudiantes a sentarnos en círculo. <p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Llevamos nuestro rompecabezas gigante para tratar de armarlo Conforme realizamos nuestro juego ¿Cuál de los alimentos tiene la misma terminación de la palabra? Ejemplo camote, mote, melón, melocotón, tuna, aceituna, etc. <p>Propósito: Que los estudiantes expresen las rimas</p>	Rompecabezas Gigante.	
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tarjetas dibujos de alimentos en el centro de la ronda. ➤ Por turnos invitamos a los estudiantes a voltear dos de las tarjetas tratando de encontrar el par de alimentos con las mismas terminaciones (rimas). ➤ Si logramos encontrar el par de alimentos que tiene las mismas terminaciones o rimas, invitamos a coger una de las piezas del rompecabezas gigante y pasamos a armarlo al costado de las tarjetas. ➤ Así sucesivamente, conforme encontremos los pares de alimentos vamos completando nuestro rompecabezas hasta terminarlo. ➤ Observamos en grupo el rompecabezas terminado, contamos nuestras experiencias ¿conocen estos alimentos?; ¿Cómo se llaman?; ¿Cómo hacen?; ¿de qué color son?, etc. ➤ Se entrega a cada estudiante una ficha de trabajo del MED N°8 (pág. 137) para observar y trazar y comentar. 	Fichas de trabajo	20 minutos
Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos acerca de lo que hemos realizado y observado ¿Quiénes participaron?, ¿Cómo lo realizaron?, ¿De qué hemos hablado?, ¿Cuál fue lo que más o menos les gusto? ➤ Verbalizan la actividad realizada. ➤ Dibujan y pintan en una hoja las rimas expresadas. ➤ Nos comprometemos para el día siguiente expresar las rimas realizadas. 	Hoja Lápiz Pinturas	10 minutos

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

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

ANEXO: siluetas, fichas, láminas, hojas pequeñas

Anexo



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I : N°1007 Liguñac
 1.2. EDAD : 4 Años
 1.3. DOCENTE : Elmer Domingo Julca Guerrero
 1.4. FECHA : 21-03-16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016

- 2.2. SESIÓN : N°2
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos a la ronda de los animales (rimas).
 2.4- DURACIÓN : 45 minutos

III- PRODUCTO : Aplicación de las rimas para desarrollar 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/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formamos una asamblea para dialogar y organizarnos para realizar la actividad. <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. ➤ Invitamos a los estudiantes realizar esta actividad en el patio ➤ Mostramos a los niños el kit de los animales domésticos, donde cada uno escoge libremente un animal. <p>Problematización.</p>		15 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los observamos y preguntamos ¿son iguales?, ¿Cómo se llaman?, ¿tiene cola?, ¿Cuántas patas tiene?, ¿Por qué son diferentes? <p>Propósito: Que los estudiantes expresen las rimas de los animales.</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Trazamos con una tiza la circunferencia grande y nos colocamos alrededor de ella formando una ronda. ➤ Vamos girando la ronda y manifestando con los estudiantes las rimas: toro, loro, gallo, caballo, oveja abeja. Como hace el (mencionamos un animal de kit) ➤ Los estudiantes que tengan el animalito mencionado en la rima pasan dentro del círculo imitando su desplazamiento y sonido onomatopéyico: como hace el perro... los niños responden guau, guau, caminan en cuatro patas, etc. Y así sucesivamente con cada uno de los animales. ➤ Luego se entrega a cada estudiante una ficha de trabajo del MED, para observar y trazar y comentar. 	<p>Kit de animales domésticos</p> <p>Ficha de trabajo</p>	<p>20 minutos</p>
Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos acerca de lo que hemos realizado y observado ¿Quiénes participaron?, ¿Cómo lo realizaron?, ¿De qué hemos hablado?, ¿Cuál fue lo que más o menos les gusto? ➤ Verbalizan la actividad realizada. ➤ Dibujan y pintan en una hoja las rimas expresadas. ➤ Nos comprometemos para el día siguiente expresar las rimas realizadas. 	<p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>crayolas</p>	<p>10 minutos</p>

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

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

ANEXO: siluetas, fichas, láminas, hojas pequeñas

Anexo



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I : N°1007Liguñac
 1.2. EDAD : 4 Años
 1.3. DOCENTE : Elmer Domingo Julca Guerrero
 1.4. FECHA : 28-03-16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016

- 2.2. SESIÓN : N°4
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : Jugamos el deseo (rimas).
 2.4- DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO : Aplicación de las rimas para desarrollar 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/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formamos una asamblea para dialogar y organizarnos para realizar la actividad. <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. ➤ Pedimos a los estudiantes que manifiesten una rima referida a los útiles escolares y cosas que tengan a su alrededor. <p>Problematización.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos a los estudiantes ¿Qué vamos a realizar el día de hoy?, ¿Qué estamos realizando?, ¿Qué utilizamos?, ¿Cómo lo realizaremos? 		10 minutos

	Propósito: que los estudiantes expresan la rimas mediante un deseo.		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego jugamos a “simón dice...”. ➤ El juego consiste en motivarlos a tocar diferentes útiles escolares y cosas que tengan a su alrededor reconociéndolas y nombrándolas. Por ejemplo, les dice: “simón dice... toquen el borrador, el tajador, ventana, campana, zapatilla, silla. ➤ Continuamos y juntos con los estudiantes agarramos el tajador, el borrador, la ventana, la campana, la zapatilla, la silla y ellos también. Así podremos ir nombrando diferentes útiles escolares y cosas de su alrededor con la consigna: “simón dice...” ➤ Luego le pedimos a un niño y una niña que nos ayuden a repartir las pizarritas con la tiza que será “la tiza del deseo”. ➤ Indicamos que dibujen en la pizarrita las rimas realizadas y, al terminar, pasen adelante, lo enseñen a sus compañeros pidiendo en voz alta su deseo preferido. Por ejemplo: “de grande yo quiero ser...”, “de grande yo quiero...”, “yo quiero para mi mama...”, “yo quiero tener...”. ➤ Luego se entrega a cada estudiante una ficha de trabajo del MED, para observar y trazar y comentar. 	<p>Pizarritas Tizas Motas</p> <p>Ficha de trabajo</p>	<p>20 minutos</p>
Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos acerca de lo que hemos realizado y observado ¿Quiénes participaron?, ¿Cómo lo realizaron?, ¿De qué hemos hablado?, ¿Cuál fue lo que más o menos les gusto? ➤ Verbalizan la actividad realizada. ➤ Dibujan y pintan en una hoja las rimas expresadas. ➤ Nos comprometemos para el día siguiente expresar las rimas realizadas. 	<p>Hoja Lápiz Pinturas</p>	<p>10 minutos</p>

V. INSTRUMENTOS de evaluación: Lista de cotejo

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

ANEXO: siluetas, fichas, láminas, hojas pequeñas

Anexo



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.I** : N°1007Liguñac
 1.2. **EDAD** : 4 Años
 1.3. **DOCENTE** : Elmer Domingo Julca Guerrero
 1.4. **FECHA** : 24-04-16

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016

- 2.2. **SESIÓN** : N°3
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Jugamos Somos los Cazadores adivinanzas).
 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos

III- PRODUCTO : Aplicación de las adivinanzas para desarrollar la expresión oral.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

VI. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formamos una asamblea para dialogar y organizarnos para realizar la actividad. <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. ➤ La actividad se realiza preferentemente fuera del aula. ➤ Previo al juego el docente esconde las piezas del rompecabezas por diferentes lugares donde realizaremos el juego. ➤ Invitamos a los estudiantes a colocarse sus sombreros de papel. 	Piezas de rompecabezas	15 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le pedimos a algunos estudiantes que nos ayuden a repartir las ramitas o palitos de madera a cada uno de ellos. <p>Problematización.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos a los estudiantes ¿Qué vamos a realizar el día de hoy?, ¿Qué estamos realizando?, ¿Qué utilizamos?, ¿Cómo lo realizaremos? <p>Propósito: que los estudiantes expresen y reconozcan las adivinanzas.</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego invitamos a los estudiantes a sentarse en círculo para escuchar una adivinanza. ➤ Manifestamos a los estudiantes las adivinanzas inventando sobre la cacería de los animales la selva... “había una vez, unos cazadores que fueron a la selva y querían conocer a los animales de esa región, como: el gallito de las rocas, el papagayo, el cocodrilo, etc...” y así vamos nombrando a los animales del rompecabezas con cierta fantasía y aporte de los niños. <p style="text-align: center;">Un animalito verde, Corre que te corre, Sacando la lengua, Moviendo la cola.</p> <p style="text-align: center;">La lagartija.</p> <p style="text-align: center;">Caminan en largas filas, Trabajan sin parar. Son pequeñas y tranquilas Y su carga van a llevar</p> <p style="text-align: center;">La hormiga.</p> <p style="text-align: center;">Muy grande, grandote, tiene una trompa, trompaza, en la calle nos asusta en el circo nos asombra.</p> <p style="text-align: center;">El elefante</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Seguimos manifestando a los estudiantes que nosotros somos los cazadores y que vamos a encontrar a los animales de las adivinanzas. ➤ caminamos con nuestros sombreros simulando ser cazadores. 	Sombreros de papel	20 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les contamos que las piezas del rompecabezas están escondidas y que las deben de “cazar”. ➤ A medida que encontramos las piezas, vamos armado el rompecabezas hasta completarlo ➤ Armado el rompecabezas nos sentamos alrededor y observamos el paisaje. Preguntamos a los niños ¿alguno de ustedes conoce la selva?, ¿conocían estos animales?, ¿Cómo hacen?, ¿Qué les gusta comer?, etc. ➤ Dibujamos un paisaje o dibujo elegido por el grupo en un pliego de cartulina. Lo coloreamos y luego lo delineamos con plumón dándole forma de piezas de rompecabezas para luego recortarlo y volverlo a armar. ➤ Luego se entrega a cada estudiante una ficha de trabajo del MED, para observar y trazar y comentar 	Ficha de trabajo	
Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos acerca de lo que hemos realizado y observado ¿Quiénes participaron?, ¿Cómo lo realizaron?, ¿De qué hemos hablado?, ¿Cuál fue lo que más o menos les gusto? ➤ Verbalizan la actividad realizada. ➤ Dibujan y pintan en una hoja las adivinanzas expresadas. ➤ Nos comprometemos para el día siguiente expresar las adivinanzas realizadas. 	Hojas Lápiz crayolas	10

VII. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

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

ANEXO: siluetas, fichas, láminas, hojas pequeñas

Anexo



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.I:** N°1007 Liguñac
- 1.2. **EDAD** : 4 Años
- 1.3. **DOCENTE** : Elmer Domingo Julca Guerrero
- 1.4. **FECHA** : 11-04-16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016

2.2. **SESIÓN** : N°5

2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Jugamos con los niños y las niñas (adivinanzas)

2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos

III. PRODUCTO : Aplicación de las adivinanzas para desarrolla la expresión oral

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formamos una asamblea para dialogar y organizarnos para realizar la actividad. <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. ➤ La actividad se desarrollada con cualquiera de las adivinanzas del libro jugando con las palabras, donde los niños y las niñas son protagonistas”. 	Libro	15 minutos

	<p>Problematización.</p> <p>➤ Preguntamos a los estudiantes ¿Qué vamos a realizar el día de hoy?, ¿Qué estamos realizando?, ¿Qué utilizamos?, ¿Cómo lo realizaremos?</p> <p>Propósito: que los estudiantes expresen mediante el juego las adivinanzas.</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <p>➤ Invitamos a los estudiantes a realizar la actividad en el patio y sentarse en media luna frente a nosotros.</p> <p>➤ Cuidamos que estén atentos y que todos puedan ver y escuchar la adivinanza.</p> <p>Chiquito como ratón cuida la casa como león</p> <p>El candado Soy blanca o rubia, y dulce como la miel endulzo los pasteles y la leche con café.</p> <p>El azúcar En el agua vive, y no para de nadar, mueve sus aletas y cola, Para poder avanzar.</p> <p>El pez</p> <p>➤ Leemos las adivinanzas de su cuaderno de trabajo en voz alta con entonación, respetando las pausas que indican los signos de puntuación.</p> <p>➤ Cuando termino de leer, preguntamos a los estudiantes que entendieron y decimos que nos lo vuelvan a contar colectivamente, empezando uno y continuando el compañero o compañera de la derecha, y así sucesivamente.</p> <p>➤ Pedimos que se organicen en grupos y hagan carteles con dibujos que representen algún mensaje positivo que dejó las adivinanzas.</p> <p>➤ Podemos ambientar el aula con esos carteles.</p> <p>➤ También podemos organizar una pequeña marcha llevando los carteles por los alrededores de la IE Inicial.</p> <p>➤ Luego se entrega a cada estudiante una ficha de trabajo del MED, para observar y trazar y comentar.</p>	Carolina Plumones	20 minutos
		Ficha de trabajo	

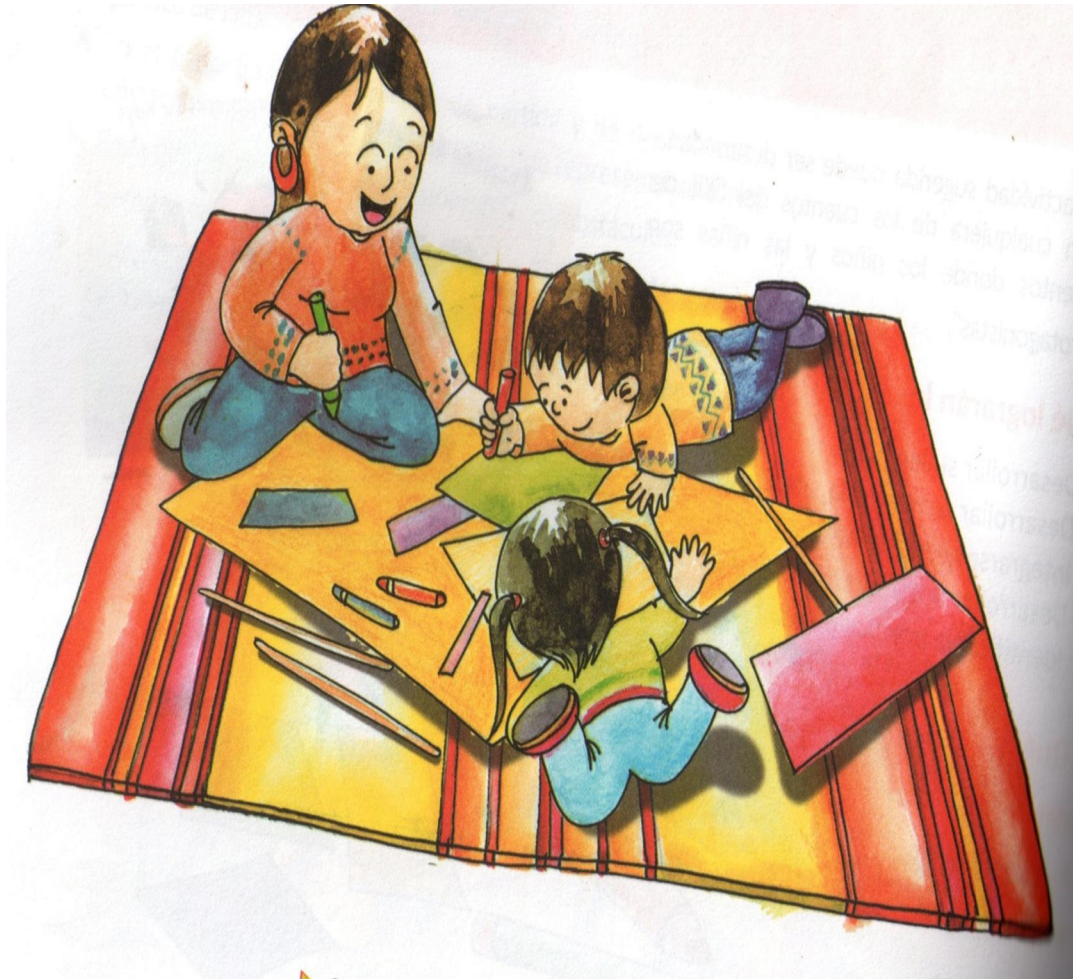
Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos acerca de lo que hemos realizado y observado ¿Quiénes participaron?, ¿Cómo lo realizaron?, ¿De qué hemos hablado?, ¿Cuál fue lo que más o menos les gusto? ➤ Verbalizan la actividad realizada. ➤ Dibujan y pintan en una hoja las adivinanzas expresadas. ➤ Nos comprometemos para el día siguiente expresar las adivinanzas realizadas. 	<p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>crayolas</p>	<p>10 minutos</p>
---------------	---	---	-------------------

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo.

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

ANEXO: siluetas, fichas, láminas, hojas pequeñas.

Anexo



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I : N°1007Liguñac
 1.2. EDAD : 4 Años
 1.3. DOCENTE : Elmer Domingo Julca Guerrero
 1.4. FECHA : 18-04-16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016

2.2. SESIÓN : N°6

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : jugamos los animales en las adivinanzas.

2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO : Aplicación de las adivinanzas para desarrollar la expresión oral

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formamos una asamblea para dialogar y organizarnos para realizar la actividad. <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. <p>Problematización.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La actividad se desarrollada con cualquiera de los animales del “kit. ¿Cómo hacer las mascara? ➤ Dibujar la cara del personaje en cartulina o cartón formando un círculo grande para la cara. 	<p>Tijeras Goma Papel de colores Temperas Crayolas Ligas</p>	15 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recortar y pintar la cara. ➤ Dibujar los círculos pequeños para los ojos y recortarlos dejando un agujero. ➤ Poner una liga a los costados para sostenerla alrededor de sus orejas. ➤ Preguntamos a los estudiantes ¿Qué vamos a realizar el día de hoy?, ¿Qué estamos realizando?, ¿Qué utilizamos?, ¿Cómo lo realizaremos? <p>Propósito: que los estudiantes expresan y reconozcan las adivinanzas.</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego conversamos con los estudiantes donde les gustaría escuchar una adivinanza, si dentro del salón o al aire libre y decimos que se pongan cómodos. <p style="padding-left: 40px;">Soy verde, me encanta saltar, jugar en el charco y también croar.</p> <p style="text-align: center;">La rana</p> <p style="padding-left: 40px;">Una señora tontiloca Llama gente y se alborota Con las tripas en la boca.</p> <p style="text-align: center;">La gallina con sus pollitos</p> <p style="padding-left: 40px;">Está en los jardines, vuela entre las flores, y sus alas tienen, Hermosos colores.</p> <p style="text-align: center;">La mariposa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Leemos las adivinanzas en voz alta, con entonación, respetando las pausas que indican los signos de puntuación. ➤ Cuando terminamos de leer, pedimos a uno de los estudiantes que manifiesten con sus propias palabras la adivinanza. Otros estudiantes pueden oír completando la adivinanza. ➤ Luego pedimos a un estudiante que nos ayude a repartir los materiales para confeccionar máscaras de los animales de las adivinanzas mencionadas con cartulina, colores, etc. ➤ Una vez que las máscaras están listas, pedimos que se las pongan e imiten los movimientos y sonidos que produce su personaje. ➤ Pedimos voluntarios para que escenifiquen la adivinanza ➤ Se puede repetir las adivinanzas con pequeñas variaciones. ➤ Luego se entrega a cada estudiante una ficha de trabajo del MED, para observar y trazar y comentar 	Adivinanza elegida.	20 minutos

Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos acerca de lo que hemos realizado y observado ¿Quiénes participaron?, ¿Cómo lo realizaron?, ¿De qué hemos hablado?, ¿Cuál fue lo que más o menos les gusto? ➤ Verbalizan la actividad realizada. ➤ Dibujan y pintan en una hoja las adivinanzas expresadas. ➤ Nos comprometemos para el día siguiente expresar las adivinanzas realizadas 	<p>Hojas</p> <p>Lápiz</p> <p>crayolas</p>	<p>10 minutos</p>
---------------	--	---	-------------------

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

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

ANEXO: siluetas, fichas, láminas, hojas pequeñas

Anexo



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.5. **NOMBRE DE LA I.E.I** : N°1007Liguñac
 1.6. **EDAD** : 4 Años
 1.7. **DOCENTE** : Elmer Domingo Julca Guerrero
 1.8. **FECHA** : 25-04-16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016

- 2.2. **SESIÓN** : N°7
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : jugamos con los alimentos (adivanzas).
 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos

III. PRODUCTO : Aplicación de adivanzas para desarrollar la expresión oral

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formamos una asamblea para dialogar y organizarnos para realizar la actividad. <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. ➤ El docente presenta a los estudiantes una caja de sorpresas con diversos objetos relacionadas a las respuestas de las adivanzas. <p>Problematización.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos a los estudiantes ¿Qué vamos a realizar el día de hoy?, ¿Qué estamos haciendo?, ¿Qué utilizamos?, ¿Cómo lo realizaremos? 	Caja de sorpresas	15 minutos

	Propósito: que los estudiantes expresen sus adivinanzas.		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <p>➤ Revisamos las adivinanzas y tratamos de conseguir los objetos relacionados a la respuesta. Por ejemplo: “oro no es”, “plata-no es, abre la cortina y sabrás que es” ¿Qué será?” respuesta: el plátano.</p> <p>Un señor gordito, u y coloradito: no toma café Siempre toma te.</p> <p>El tomate</p> <p>Blanca por dentro, verde por fuera, Si quieres que te lo diga, espera.</p> <p>La pera</p> <p>Amarilla y redonda, Pequeña y jugosa. Si tú la quieres comer, Su faldita deberás desprender.</p> <p>El aguay manto</p> <p>➤ Esperamos que los estudiantes adivinen. Pedimos al adivinador que busque en la caja el objeto equivalente a su respuesta: el plátano.</p> <p>➤ Luego, comentamos en grupo el porqué de la respuesta.</p> <p>➤ Los estudiantes podrán crear sus propias adivinanzas de otras frutas, objetos o animales.</p> <p>➤ Luego se entrega a cada estudiante una ficha de trabajo del MED, para observar y trazar y comentar</p>	Objetos de animales y cosas	20 minutos
Cierre	<p>Evaluación.</p> <p>➤ Dialogamos acerca de lo que hemos realizado y observado ¿Quiénes participaron?, ¿Cómo lo realizaron?, ¿De qué hemos hablado?, ¿Cuál fue lo que más o menos les gusto?</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>	Hojas Lápiz crayolas	10 minutos

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

BIBLIOGRAFÍA: D.C.N, rutas

ANEXO: siluetas, fichas, láminas, hojas pequeñas.

Anexos



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. I : N°1007 Liguñac
 1.2. EDAD : 4 Años
 1.3. DOCENTE : Elmer Domingo Julca Guerrero
 1.4. FECHA : 09-05-16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016

- 2.2. SESIÓN : N°8
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : jugamos el viejito cuentero (trabalenguas).
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO : Aplicación de los trabalenguas para desarrollar la expresión oral.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formamos una asamblea para dialogar y organizarnos para realizar la actividad. <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. ➤ Invitamos a los estudiantes a realizar la actividad en el patio o aire libre. ➤ escuchamos atentamente el trabalenguas “contando cuentos”. <p>Problematización.</p>		15 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos a los estudiantes ¿Qué vamos a realizar el día de hoy?, ¿Qué estamos haciendo?, ¿Qué utilizamos?, ¿Cómo lo realizaremos? <p>Propósito: que los estudiantes expresen los trabalenguas.</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego mencionamos a los estudiantes que todos vamos a jugar el viejito cuentero, para luego pronunciar el trabalenguas “contar cuentos”. ➤ Corremos libremente y el educador será el viejito cuentero N°1 quien inicia el juego. Trata de perseguir a los niños y atrapar a uno. ➤ Seguimos corriendo y el docente de la mano con el niño atrapado, que hora son “dos viejitos cuenteros” tratan de atrapar a otro niño o niña. ➤ Ahora son tres ovejitos cuenteros, de la mano seguimos corriendo y tratamos de atrapar a otro y así sucesivamente. ➤ Todos los viejitos cuenteros que atrapamos nos cogemos de las manos y seguimos atrapando a otros niños hasta que todos estemos cogidos de las manos ➤ Todos manifestamos el trabalenguas en vos alta y clara, uno por uno de acuerdo al orden atrapado del juego. <p style="text-align: center;">Cuando me cuentes cuentos, Cuéntame cuantos cuentos me cuentas Para no perder la cuenta de los cuentos que me cuentas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Es así sucesivamente que seguimos pronunciando en vos alta y clara, según los números de niños. ➤ Dividimos a los niños en dos grupos. Un grupo forma la ronda y los niños del otro grupo corren libremente y serán los viejitos cuenteros. Los niños de la ronda serán el “corral” conforme corren en ronda. Tratando de atrapar a un “viejito cuentero” y meterla dentro de la ronda, para expresar el trabalenguas realizado con vos alta y clara luego atrapan otro y así serán uno, dos tres, etc. ➤ Luego se entrega a cada estudiante una ficha de trabajo del MED, para observar y trazar y comentar 	Adivinanza elegida.	20 minutos
Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos acerca de lo que hemos realizado y observado ¿Quiénes participaron?, ¿Cómo lo realizaron?, ¿De qué hemos hablado?, ¿Cuál fue lo que más o menos les gusto? 	Hojas Lápiz crayolas	10 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizan la actividad realizada. ➤ Dibujan y pintan en una hoja los trabalenguas expresados. ➤ Nos comprometemos para el día siguiente expresar los trabalenguas realizadas. 		
--	--	--	--

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

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

ANEXO: siluetas, fichas, láminas, hojas pequeñas

Anexo



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.I** :N°1007 Liguñac
 1.2. **EDAD** : 4 Años
 1.3. **DOCENTE** : Elmer Domingo Julca Guerrero
 1.4. **FECHA** : 14-05-16

II.DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016

- 2.2. **SESIÓN** : N°9
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : jugamos la tela, tela araña (trabalenguas).
 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos
 III. **PRODUCTO** : Aplicación de los trabalenguas para desarrollar la expresión oral.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V.SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formamos una asamblea para dialogar y organizarnos para realizar la actividad. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. ➤ Invitamos a los estudiantes a realizar la actividad en el patio. ➤ Nos sentamos en semicírculo para escuchar el trabalenguas “Carlos compro un carro“. <p>Problematización.</p>		15 minutos

Anexo



SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016 N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.I** : N°1007 Liguñac
 1.2. **EDAD** : 4,5 Años
 1.3. **DOCENTE** : Elmer Domingo Julca Guerrero
 1.4. **FECHA** : 20-05-16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016

- 2.2. **SESIÓN** : N°10
 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Jugamos a soplar (trabalenguas).
 2.4. **DURACIÓN** : 45 minutos

III. PRODUCTO : Aplicación de los trabalenguas para desarrollar la expresión oral.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Secuencia Didáctica/ estrategias actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Formamos una asamblea para dialogar y organizarnos para realizar la actividad. <p>Saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. ➤ Invitamos a los niños a realizar la actividad en el patio o en el aire libre. <p>Problematización.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos a los estudiantes ¿Qué vamos a realizar el día de hoy?, ¿Qué estamos haciendo?, ¿Qué utilizamos?, ¿Cómo lo realizaremos? 	El poemario Sembrando poesía	15 minutos

	Propósito: que los estudiantes expresen los trabalenguas.		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos sentamos en semicírculo, para escuchar el trabalenguas “el pollito piririnco, Zalameo zapatea, un pato y una pata”. ➤ Conversamos sobre el trabalenguas y lo declamamos. <p>El pollito piririnco Picotea, pica, pica, Picoteando piririnco Hasta flores picotea.</p> <p style="text-align: center;">Zalameo zapatea Con zapatos de cartón, Zapateando sin zapatos Te dará un pisotón.</p> <p>Un pato y una pata Se probaban los zapatos. Otro pato zapateaba Sin medirse los zapatos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invitamos a los niños jugar libremente en los diferentes elementos recogidos por los alrededores (hojas secas, plumas, papelitos, bolsas plásticas, etc.) ➤ Colocamos en el suelo los diferentes elementos y jugamos a soplarlo con los sorbetes fuertemente para observar que elemento llega más lejos. ➤ Continuamos el juego con la participación de todos los niños. ➤ Al finalizar les preguntamos a los niños ¿Por qué piensa que estos objetos pueden volar? ➤ Recogemos ojitos secos por los alrededores, las ponemos en filas sobre la mesa y cada niño va soplando hoja por hoja, para ver cuál llega más lejos. ➤ Luego se entrega a cada estudiante una ficha de trabajo del MED, para observar y trazar y comentar. 	Sorbetes	20 minutos
Cierre	<p>Evaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos acerca de lo que hemos realizado y observado ¿Quiénes participaron?, ¿Cómo lo realizaron?, ¿De qué hemos hablado?, ¿Cuál fue lo que más o menos les gusto? ➤ Verbalizan la actividad realizada. 	Hojas Lápiz crayolas	10 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dibujan y pintan en una hoja los trabalenguas expresados. ➤ Nos comprometemos para el día siguiente expresar los trabalenguas realizadas. 		
--	--	--	--

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

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

ANEXO: siluetas, fichas, láminas, hojas pequeñas

Anexo



DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: Liguñac 14/03/2016

1.2. Institución Educativa N°: 1007 Liguñac

1.3. Título del proyecto de investigación: Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – 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: Elmer Domingo Julca Guerrero

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?

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.

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

No por el inconveniente presentado en el momento de inicio de la aplicación de la estrategia 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 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 los materiales en cada momento de la estrategia 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:** Liguñac 21/03/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 1007 Liguñac
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 02/10
- 1.6. **Docente participante:** Elmer Domingo Julca Guerrero

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 la estrategia de 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 él inconveniente presentado en el inicio de la aplicación de la estrategia 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 la estrategia 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:** Liguñac 28/03/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 1007 Liguñac
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 03/10
- 1.6. **Docente participante:** Elmer Domingo Julca Guerrero

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

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha:** Liguñac 04/04/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 1007 Liguñac
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 04/10
- 1.6. **Docente participante:** Elmer Domingo Julca Guerrero

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.

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

No porque se aplicó la estrategia 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 la estrategia 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 la estrategia 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:** Liguñac 11/04/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 1007 Liguñac
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 05/10
- 1.6. **Docente participante:** Elmer Domingo Julca Guerrero

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 de aprendizaje para mejorar la expresión oral.

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

No porque se aplicó la estrategia 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 la estrategia 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 la utilización del material de su interés y realidad del estudiante, para aplicar la estrategia de los juegos verbales en la sesión de aprendizaje.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Lugar y fecha:** Liguñac 18/04/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 1007 Liguñac
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 06/10
- 1.6. **Docente participante:** Elmer Domingo Julca Guerrero

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.

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

No porque se aplicó la estrategia 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 la estrategia 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 la utilización del material de su interés y realidad del estudiante, para aplicar la estrategia 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:** Liguñac 25/04/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 1007Liguñac
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 07/10
- 1.6. **Docente participante:** Elmer Domingo Julca Guerrero

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.

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

No porque se aplicó la estrategia 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 la estrategia 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 la utilización del material de su interés y realidad del estudiante, para aplicar la estrategia 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:** Liguñac 09/05/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 1007 Liguñac
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 08/10
- 1.6. **Docente participante:** Elmer Domingo Julca Guerrero

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.

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

No porque se aplicó la estrategia 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 la estrategia 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 la estrategia 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:** Liguñac 14/05/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:** 1007Liguñac
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 09/10
- 1.6. **Docente participante:** Elmer Domingo Julca Guerrero

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.

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

No porque se aplicó la estrategia 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 la estrategia 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 la estrategia 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:** Liguñac 20/05/2016
- 1.2. **Institución Educativa N°:**1007 Liguñac
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** Al desarrollo de la expresión oral.
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 10/10
- 1.6. **Docente participante:** Elmer Domingo Julca Guerrero

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.

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

No porque se aplicó la estrategia 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 la estrategia 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 la estrategia de los juegos verbales en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

ANEXO N° 09

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 como estrategia para mejorar la expresión oral.	Si porque se presentó un inconveniente en el momento de inicio de la aplicación de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral.	No por él inconveniente presentado en el momento de inicio de la aplicación de los juegos verbales como estrategia, 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 como estrategia.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

2.	Jugamos la ronda de los animales.	No porque se presentó un inconveniente en el momento de inicio de la aplicación de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral.	Si en el momento de inicio al invitar a los estudiantes a realizar los juegos verbales como estrategia, 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 como estrategia, 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 como estrategia.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales como estrategia en la sesión de aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
3.	Jugamos el deseo.	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales como estrategia en la sesión de aprendizaje para	No porque se aplicó los juegos verbales como estrategia de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales como estrategia en la sesión de aprendizaje los materiales se	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 como estrategia.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales como estrategia en la sesión de aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

		mejorar la expresión oral.		confeccionaron con anticipación.		
4.	Jugamos somos los cazadores.	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	No porque se aplicó los juegos verbales como estrategia de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales como estrategia 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 como estrategia.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

5.	Jugamos con los niños y las niñas.	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	No porque se aplicó los juegos verbales como estrategia de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de la estrategia 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 como estrategia.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
6.	Jugamos los animales en las adivinanzas	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	No porque se aplicó los juegos verbales como estrategia de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales como estrategia 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 como estrategia.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

7.	Jugamos con los alimentos.	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	No porque se aplicó los juegos verbales como estrategia de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales como estrategia 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 como estrategia.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
8.	Jugamos el viejito cuentero.	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para	No porque se aplicó los juegos verbales como estrategia de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales como estrategia en la sesión de aprendizaje los materiales se	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 como estrategia.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

		mejorar la expresión oral.		confeccionaron con anticipación.		
9.	Jugamos la tela, tela araña.	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral.	No porque se aplicó los juegos verbales como estrategia de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales como estrategia 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 como estrategia.	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para mejorar la expresión oral de los estudiantes.
10.	Jugamos a soplar.	Si porque se utilizó adecuadamente los juegos verbales como estrategia en la sesión	No porque se aplicó los juegos verbales como estrategia de manera adecuada teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.	Si porque para realizar la aplicación de los juegos verbales como estrategia en la sesión de aprendizaje los	Si porque Los indicadores utilizados en las listas de cotejo para las sesiones de aprendizaje fueron evaluados de forma correcta cumpliendo con los aprendizajes	Se debe tener en cuenta los recursos de la zona y del MED, para aplicar los juegos verbales como estrategia en la sesión aprendizaje para

		aprendizaje para mejorar la expresión oral.		materiales se confeccionaron con anticipación.	esperados, de los juegos verbales como estrategia.	mejorar la expresión oral de los estudiantes.
Resumen/apreciación crítica	En las 10 sesiones de aprendizaje se aplicó los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I E I N°1007 Liguñac – Cutervo 2016.	SÍ: 09 - NO:01 En la mayoría de sesiones de aprendizaje desarrolladas seguí los pasos establecidos de los juegos verbales como estrategia 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 como estrategia para mejorar la expresión oral. Acepto en la primera y segunda sesión de aprendizaje que fue en el inicio de la actividad.	SÍ: 09 - NO: 01 En la mayoría sesiones de aprendizaje desarrolladas los materiales utilizados fueron pertinentes en la aplicación de los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral.	SÍ: 08 - NO: 02 El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de las sesiones de aprendizaje de los juegos verbales como estrategia 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 como estrategia en la sesiones de aprendizaje para mejorar la expresión oral.

FUENTE: Elaboración propia del investigador.



ANEXO N° 10



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



N°	COMPETEN																																		TOTAL							
	CIAS																																									
	CAPACIDA																																									
	D																																									
Se expresa oralmente																																										
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				Utiliza vocabulario de uso frecuente									
SESION APRENDIZAJE	1. Jugamos con la rima de los alimentos.				2. Jugamos a la ronda de los animales (rimas).				3. Jugamos el deseo (rimas).				Jugamos somos los cazadores (adivina).				Jugamos con los niños y las niñas (adivanzas).				6. Jugamos los animales en las adivanzas.				7. Jugamos con los alimentos (adivanzas).				8. Jugamos el viejo cuentero (trabalenguas).				9. Jugamos la tela, tela araña (trabalenguas).				10. Jugamos a soplar (trabalenguas).					
CRITERIOS	utiliza vocabulario de uso frecuente		opina sobre lo que mas o menos le gusta		utiliza vocabulario de uso frecuente		opina sobre lo que mas o menos le gusta		utiliza vocabulario de uso frecuente		opina sobre lo que mas o menos le gusta		utiliza vocabulario de uso frecuente		opina sobre lo que mas o menos le gusta		utiliza vocabulario de uso frecuente		opina sobre lo que mas o menos le gusta		utiliza vocabulario de uso frecuente		opina sobre lo que mas o menos le gusta		utiliza vocabulario de uso frecuente		opina sobre lo que mas o menos le gusta		utiliza vocabulario de uso frecuente		opina sobre lo que mas o menos le gusta		utiliza vocabulario de uso frecuente		opina sobre lo que mas o menos le gusta							
	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	C	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			19	1		
3	E		x	x		x			x		x		x	x			x		x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			19	1		
4	M		x	x		x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			15	5
5	A		x		x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			16	4
6	Y		x		x	x			x		x		x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			18	2
7	Y		x	x		x			x		x		x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			19	1
8	M	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			16	4
9	K		x		x	x			x		x		x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			x	x			18	2
10	L	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	10	0	175	0	
TOTAL NO		0	6	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	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	10	0	175	25			



ANEXO N° 11



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>SESIÓN N° 01</p> <p>Jugamos con la rima de los alimentos</p>	<p>Los estudiantes observan las figuras para luego responder a las adivinanzas desarrollan la actividad en su cuaderno de trabajo dado por el MED.</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas.</p>	<p>El 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 como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016</p>
<p>2</p> 	<p>SESIÓN N° 02</p> <p>Jugamos a la ronda de los animales (rima).</p>	<p>El docente organiza a los estudiantes en el patio para realizar la actividad programada, luego se siguió la secuencia del juego expresando una adivinanza de acuerdo al animal que el estudiante tenía.</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas</p>	<p>El 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 como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016</p>

<p>3</p> 	<p>SESIÓN N°03 Jugamos el deseo (rimas).</p>	<p>El docente da las instrucciones a los estudiantes para realizar lo planteado, luego los estudiantes dibujan en las pizarritas las rimas de sus útiles escolares y cosas que han utilizado.</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas.</p>	<p>El 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 como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016</p>
<p>4</p> 	<p>SESIÓN N° 04 Jugamos somos los cazadores (adivinanzas).</p>	<p>Los estudiantes confeccionan los sombreros para disfrazarse de cazadores en la selva, luego los estudiantes disfrazados de cazadores en la selva arman el rompecabezas de los animales de la selva en las adivinanzas realizadas.</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas.</p>	<p>El 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 como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016</p>

<p>5</p> 	<p>SESIÓN N°05</p> <p>Jugamos con los niños y las niñas (adivinanzas)</p>	<p>El docente y los estudiantes realizan la actividad en el patio de la IE I N° 1007, luego los estudiantes representan y expresan mediante el dibujo las adivinanzas realizadas, para luego comentar en casa.</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas.</p>	<p>El 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 como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016</p>
<p>6</p> 	<p>SESIÓN N°06</p> <p>Jugamos los animales en las adivinanzas.</p>	<p>El docente desarrolla la actividad con la invitación de las autoridades y director y docentes de la IE Primaria N° 10380 Liguñac y luego los estudiantes representan y lo expresan mediante el dibujo las adivinanzas realizadas, para luego comentar en casa.</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas.</p>	<p>El 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 como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016</p>

<p>7</p> 	<p>SESIÓN N° 07</p> <p>Jugamos con las adivinanzas.</p>	<p>El docente muestra una caja de sorpresas conteniendo frutas y alimentos y realizar las adivinanzas de acuerdo a su composición, color, forma de cada fruta o alimento, luego los estudiantes observan, representan mediante el dibujo y expresan las adivinanzas realizadas en la actividad.</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas.</p>	<p>El 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 como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016</p>
<p>8</p> 	<p>SESIÓN N°08</p> <p>Jugamos el viejito cuentero (trabalenguas).</p>	<p>Se evidencia el docente y los estudiantes jugando el viejito cuentero mediante la pronunciación del trabalenguas, luego los estudiantes representan, expresan y dibujan el trabalenguas</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas.</p>	<p>El 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 como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016</p>

<p>9</p> 	<p>SESIÓN N°09</p> <p>Jugamos la tela, tela araña (trabalenguas)</p>	<p>El docente y los estudiantes realizando el juego de la tela, tela araña en el patio de la IE, luego los estudiantes representan, expresan y dibujan el trabalenguas realizado en la actividad.</p>	<p>Expresa con claridad sus ideas.</p>	<p>El docente motiva a los estudiantes a: Utiliza vocabulario de uso frecuente. Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016</p>
<p>10</p> 	<p>SESIÓN N° 10</p> <p>Jugamos a soplar (rimas).</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 con claridad sus ideas.</p>	<p>El docente motiva a los estudiantes a: Utiliza vocabulario de uso frecuente. Opina sobre lo que más o menos le gusta.</p>	<p>Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016</p>
<p>Reflexión crítico reflexivo</p>	<p>Se evidencia en las fotografías que se ha desarrollado 10 sesiones de aprendizaje con la propuesta innovadora de los juegos verbales.</p>	<p>Se evidencia que la mayoría de los estudiantes han mejorado su expresión oral participando activamente.</p>	<p>Se evidencia que los estudiantes expresan con claridad sus ideas.</p>	<p>Se evidencia que el docente motiva a los estudiantes para mejorar la expresión oral.</p>	<p>Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la IE I N°1007 Liguñac – Cutervo, 2016</p>

ANEXO N° 12

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

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1	<p>Se manifestó a los estudiantes que van a cortar rectángulos de 10 x 15 cm aproximadamente de cartulina.</p> <p>Luego dibujamos y pegan siluetas de los alimentos, en cada rectángulo.</p>	<p>Rompecabezas gigante para tratar de armarlo Conforme realizamos nuestro juego ¿Cuál de los alimentos tiene la misma terminación de la palabra? Ejemplo camote, mote, melón, melocotón, tuna, aceituna, etc. Tarjetas dibujos de alimentos en el centro de la ronda.</p>	<p>A través de preguntas de meta cognición.</p> <p>Verbalizan la actividad realizada.</p> <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° 2	<p>Se mostró a los niños el kit de los animales domésticos, donde cada uno escoge libremente un animal.</p>	<p>Trazamos con una tiza la circunferencia grande y nos colocamos alrededor de ella formando una ronda y manifestando con los estudiantes las rimas: toro, loro, gallo, caballo, oveja abeja. Como hace el (mencionamos un animal de kit)</p>	<p>A través de preguntas de meta cognición.</p> <p>Verbalizan la actividad realizada.</p> <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° 3	<p>Se pidió a los estudiantes que manifiesten una rima referida a los útiles escolares y cosas que tengan a su alrededor y jueguen a “simón dice”.</p>	<p>El juego consistió en motivarlos a tocar diferentes útiles escolares y cosas que tengan a su alrededor.</p> <p>Indicamos que dibujen en las pizarritas las rimas realizadas.</p>	<p>A través de preguntas de meta cognición.</p> <p>Verbalizan la actividad realizada.</p> <p>Dibujan y pintan en una hoja las rimas expresadas.</p>

			Nos comprometemos para el día siguiente expresar las rimas realizadas.
SESIÓN N° 4	<p>El docente escondió las piezas del rompecabezas por diferentes lugares donde realizaremos el juego.</p> <p>Se invitó a los estudiantes a colocarse sus sombreros de papel.</p>	<p>Se pidió a algunos estudiantes que ayuden a repartir las ramitas y palitos de madera a cada uno de ellos, luego se invitó a los estudiantes a sentarse en círculo para manifestarles las adivinanzas sobre la cacería de los animales de la selva.</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 actividad se desarrolló con las adivinanzas del libro jugando con las palabras, donde los niños y las niñas fueron protagonistas.</p>	<p>Se invitó a los estudiantes al patio y sentarse en media luna frente al docente, para que todos puedan ver y escuchar la adivinanza.</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° 6	<p>Se desarrolló con los animales del “kit, y luego se confecciono las máscaras.</p>	<p>Los estudiantes escucharon las adivinanzas, al aire libre.</p> <p>Cuando las máscaras estaban listas, pedimos que se pongan e imiten los movimientos y sonidos que produce su personaje.</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>

			Nos comprometemos para el día siguiente expresar las adivinanzas realizadas.
SESIÓN N° 7	El docente presento a los estudiantes una caja de sorpresas con diversos objetos relacionadas a las respuestas de las adivinanzas	Revisamos las adivinanzas y tratamos de conseguir los objetos relacionados a la respuesta. Por ejemplo: “oro no es”, “plata-no es, abre la cortina y sabrás que es” ¿Qué será?” respuesta: el plátano.	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	Se invitó a los estudiantes a realizar la actividad al patio o aire libre. Luego escucharon atentamente el trabalenguas “contando cuentos”.	Mencionamos a los estudiantes que todos vamos a jugar el viejito cuentero, para luego pronunciar el trabalenguas “contar cuentos”. Luego corrimos libremente y el docente fue el viejito cuentero N°1 quien inicio el juego, tratando de perseguir a los estudiantes y atrapar a uno.	A través de preguntas de meta cognición. Verbalizan la actividad realizada. Dibujan y pintan en una hoja los trabalenguas expresados. Nos comprometemos para el día siguiente expresar los trabalenguas realizados.
SESIÓN N° 9	Se invitó a los estudiantes a realizar la actividad en el patio, luego nos sentamos en semicírculo para escuchar el trabalenguas “Carlos compro un carro“	Conversamos sobre el trabalenguas y lo declaramos, invitamos a los estudiantes armar la “tela araña”, pronunciando el trabalenguas.	A través de preguntas de meta cognición. Verbalizan la actividad realizada. Dibujan y pintan en una hoja los trabalenguas expresados. Nos comprometemos para el día siguiente expresar los trabalenguas realizados.

SESIÓN N° 10	Se invitó a los niños a realizar la actividad en el patio o en el aire libre, nos sentamos en semicírculo, para escuchar el trabalenguas “el pollito pirirínco, Zalameo zapatea, un pato y una pata”.	Conversamos sobre el trabalenguas y lo declamamos, luego colocamos en el suelo los diferentes elementos y jugamos a soplarlo con los sorbetes fuertemente para observar que elemento llega más lejos.	A través de preguntas de meta cognición. 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

ANEXO N° 13

Matriz de lista de cotejo de observación a la sesión de aprendizaje en la etapa de planificación

Momentos	Indicadores	Criterios	Estrategia:		Estrategia:		Estrategia:		Estrategia:		Estrategia:		TOTAL		%			
			Juego.		Juego.		Juego.		Juego.		Juego.							
			SA N° 1:	SA N° 2:	SA N° 3:	SA N° 4:	SA N° 5:	SA N° 6:										
			Jugamos co la rima de los alimentos.	Jugamos a la ronda de los animales (rimas)	Jugamos el deseo (rimas).	Jugamos somos los casadores (adivinanzas).	Jugamos con los niños y las niñas (adivinanzas)	Jugamos los animales en las adivinanzas.										
Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No			
Inicio	Consideré 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		
	Consideré 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	Consideré 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	91	0	15	0
% NO			0	20	0	13,3	0	13,3	0	7	0	0	0	0	9	0	2	0

ANEXO N° 14

Matriz de consolidación de las fichas de observación de las sesiones de aprendizaje a las profesoras y profesores de aula.

ESTRATEGIA	Las rimas														Adivinanzas														Trabalenguas														total																				
	Respeto ritmos y estilos de aprendizajes de los estudiantes para la creación y expresión de rimas.	Despierta y mantiene el interés de los estudiantes al expresar las rimas.	Permite que los estudiantes expresen su opinión.	Motiva a los estudiantes para expresar rimas de acuerdo a su contexto (imágenes, objetos).	Utiliza gestos y movimientos corporales al expresar las rimas.	Utiliza materiales e instrumentos para expresar las rimas.	Propicia que los estudiantes expresen sus ideas y generen nuevas rimas o sus propias palabras.	Promueve espacios para generar nuevas rimas.	Permite que los estudiantes mejoren la expresión oral expresando las rimas.	Utiliza instrumentos de evaluación para verificar la creación y expresión de adivinanzas.	Respeto ritmos y estilos de aprendizajes de los estudiantes para la creación y expresión de adivinanzas.	Despierta y mantiene el interés de los estudiantes al expresar sus ideas para crear adivinanzas (preguntas, imágenes, vistas, etc).	Permite que los estudiantes expresen sus ideas de acuerdo a su contexto (preguntas, imágenes, vistas, etc).	Motiva a los estudiantes para crear adivinanzas corporales al expresar las adivinanzas.	Utiliza materiales o instrumentos para expresar sus propias adivinanzas.	Propicia que los estudiantes expresen sus adivinanzas.	Promueve espacios para generar nuevos aprendizajes al crear adivinanzas.	Utiliza instrumentos de evaluación para verificar la expresión oral.	Revalora su cultura oral, realizando la recuperación de juegos lingüísticos tradicionales.	Revaloriza su cultura oral, realizando la recuperación de juegos lingüísticos tradicionales.	Familiariza a los niños y niñas con este tipo de juegos verbales, llamado del trabalenguas.	Hago atractivo la hora de trabajar con sus estudiantes, desde una perspectiva con palabras a través de los poco usuales trabalenguas.	Desarrollo su creatividad al establecer relaciones con palabras a través de los poco usuales trabalenguas.	Genero mayor fluidez en la expresión oral.	Promuevo el aprendizaje que esperaban.	Escogí el texto del trabalenguas de acuerdo a la edad y nivel de aprendizaje de mis niños y niñas.	Motivo a que los niños y niñas creen trabalenguas con su propio nivel de lenguaje.	El texto que seleccioné está adaptado a la situación comunicativa es coherente.	El texto del trabalenguas que seleccioné utiliza un lenguaje sencillo.	SÍ	NO																																
NOMBRE DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE																																									SÍ	NO																					
Nº APRENDIZAJE	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO																			
1		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		6	4																		
2	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		7	3																	
3	X	X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X		X	X		8	2																			
4																		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8	2																	
5																		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8	2																	
6																		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	9	1																	
7																		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	9	1																	
8																						X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	9	1																		
9																					X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	9	1																		
10																																													9	1																	
TOTAL SI	1	0	1	0	0	0	3	0	3	0	3	0	0	0	3	0	3	0	1	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	1	0	2	1	3	0	3	0	2	0	2	0	2	0	2	0	3	0	3	0	3	0	3	0	82	0	
TOTAL NO	0	2	0	2	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	18	0
TOTAL GENERAL	1	2	1	2	0	3	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	3	0	1	3	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	4	0	1	2	2	1	3	0	3	0	2	0	2	0	2	0	2	0	3	0	3	0	3	0	80	20			

INTRUMENTO DE EVALUACIÓN: 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 OBSERVACIÓN 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	N0
1	Respeto 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 OBSERVACIÓN 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	Respetar 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 OBSERVACIÓN 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. TÍTULO DE PROYECTO:

III. HIPÓTESIS DE ACCIÓN:

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			

ANEXO N° 17**DIARIO DE CAMPO N°**

I. DATOS GENERALES	
1.2 NIVEL	
1.2 CICLO	
1.3 AREA PRIORIZADA	
1.4 ACTIVIDAD	
1.5 FECHA	
1.6 HORA	
1.7 SECCIÓN	
1.8 EDAD	
1.9 DOCENTE RESPONSABLE	
1.10 INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	
III. DESCRIPCIÓN DE LA 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

Sesión N° 01 Jugamos con la rima de los alimentos

Los estudiantes observaron las figuras y expresaron las rimas programadas en la sesión de clase y luego en el momento de desarrollo unieron los alimentos de acuerdo a terminación de su nombre en el cuaderno de trabajo dado por el MED.



Sesión N°06 Jugamos los animales en las adivinanzas.

El docente desarrollo la actividad motivando a los estudiantes con la representación de máscaras en la que se notó que los estudiantes se sentían bien motivados y participativos para realizar la actividad, y adivinar las adivinanzas en esta sesión de aprendizaje estaban invitados a observar las autoridades, el director y docentes de la IE Primaria N° 10380 Liguñac.



Sesión N° 07 Jugamos con las adivinanzas.

El docente motiva a los estudiantes mostrando una caja de sorpresas y preguntando a los estudiantes que contiene dicha caja, frutas y alimentos y realizar las adivinanzas de acuerdo a su composición, color, forma de cada fruta o alimento.



Sesión N° 09 Jugamos la tela, tela araña (trabalenguas)

El docente en acuerdo con los estudiantes realizó la actividad en el patio, mediante el juego la tela, tela araña, con él envió del ovillo de cada participante a su compañero que desee, para expresar el trabalenguas, y lo que más o menos le ha gustado del juego realizado.



PRODUCCIÓN DE LOS ESTUDIANTES

Evidencio según lo expresado por parte del estudiante en la novena sesión de clase la reproducción mediante el dibujo del trabalenguas Carlos compro un carro caro, tan caro le costó el carro que nunca saco el carro porque le costó muy caro.





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 9 a.m horas del día 28 de abril del 2017. ; se reunieron en el ambiente Panqueña "A.S.A" 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 Conquera Sánchez
3. Vocal: Docente Mg. Manuel Gamero Tinoco

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

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E. Inicial N° 1007 Liguñac - Cutervo - 2016

Presentado(a) por : Elmer Domingo Zulca Guerrero, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

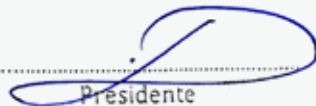
El presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

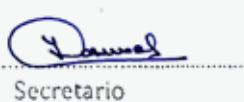
Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera logrado, con el puntaje acumulado de: 70 puntos

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

Siendo las 9 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, 28 de abril del 2017.


Presidente


Secretario


Vocal


Asesor



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: ELMER DOMINGO JULCA GUERRERO

DNI /Otros N°: 43114864

Correo electrónico: elmerjulca@hotmail.com

Teléfono: 970908923

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 COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA

EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 04 AÑOS DE LA IEI
N° 1006 LIGUAS, CUERVO - 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.



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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 deposito (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 deposito (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

30 / 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.