



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad
de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

LOS JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN
ORAL DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 553, LA COLPA-BAMBAMARCA, 2016

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en

Educación Inicial

Por:

Deisy Pérez Aguilar

Asesor:

Mg. José Rolando Vásquez Barboza

Cajamarca, Perú

Mayo de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
DEISY PÉREZ AGUILAR
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad
de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

LOS JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL
DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 553, LA COLPA-BAMBAMARCA, 2016

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en
Educación Inicial

Por:

Deisy Pérez Aguilar

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar

Presidente

Mg. Ivan Alejandro León Castro

Secretario

M. Cs. Andrés Valdivia Chavéz

Vocal

Cajamarca, Perú

Mayo de 2017

A:

Mis padres por ser ejemplo de perseverancia, y por inculcarme valores éticos y morales, a mis hermanos (as) por ser mis mejores amigos

Deisy

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, sinceramente al Ministerio de Educación y a la Universidad Nacional de Cajamarca-Facultad de Educación, a los formadores y docentes acompañantes, administrativos del 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 por haber desarrollado debidamente y brindar sus orientaciones y calidad académica durante las acciones educativas de Segunda Especialidad y que sin duda me servirán para concretizar los objetivos establecidos en mi carrera profesional y responder a los retos que la época y el ámbito nacional.

Especialmente, agradezco al Jurado Evaluador por haber revisado y mejorado sabiamente mi informe de investigación cuyas personalidades son: Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar, Mg. Iván A. León Castro y M. Cs. Andrés Valdivia Chávez.

Asimismo, expreso mi gratitud a la Directora, docentes, niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 553 de La Colpa, por permitir la realización del presente trabajo de investigación y apoyar de manera desinteresada para un feliz término.

La autora

	ÍNDICE GENERAL	PÁG.
Agradecimientos		v
Índice General		vi
Anexos		ix
Índice de cuadros		x
Índice de Figuras		xi
Resumen		xii
Abstract		xiii
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
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN		7
III. SUSTENTO TEÓRICO		9
3.1 Marco teórico		9
3.1.1 Teoría del desarrollo Humano de Jean Piaget		9
3.1.2 La Psicología Culturalista de Vygotsky		10
3.1.3 Teoría de las inteligencias Múltiples de Howard Garner		11
3.1.4 La expresión oral como estrategia didáctica globalizada		13
3.1.5 Juegos verbales		14
3.1.6 Beneficios de los juegos verbales en la infancia		15
3.1.7 Canciones		16
3.1.8 Canción infantil		17
3.1.9 Clasificación de canciones por su función		17
3.1.10 Características de la canción infantil		18

3.1.11	Beneficios de la canción infantil	18
3.1.12	Pasos de la canción	19
3.1.13	Adivinanza	20
3.1.14	Importancia de la adivinanza	21
3.1.15	Pasos de la adivinanza	21
3.1.16	Expression oral	22
3.1.17	El vocabulario y las palabras nuevas en el desarrollo de la expression oral	24
3.1.18	Aspectos que se deben observar en la expression oral	25
3.2	Marco conceptual	26
3.2.1	Adivinanza	26
3.2.2	Canción	26
3.2.3	Comunicación	27
3.2.4	Capacidad	27
3.2.5	Comunicación oral	28
3.2.6	Competencia	28
3.2.7	Indicador de desempeño	29
	IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	30
4.1	Tipo de investigación	30
4.2	Objetivos	30
4.2.1	Objetivos del proceso de la investigación acción	30
4.2.2	Objetivos de la propuesta pedagógica	31
4.3	Hipótesis de acción	32
4.4	Beneficiarios de la propuesta innovadora	32
4.5	Población y muestra	32
4.6	Instrumentos	33

4.6.1	Diario reflexivo	33
4.6.2	Lista de cotejo	34
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN		35
5.1	Matriz de plan de acción	35
5.2	Matriz de evaluación	36
5.2.1	De las acciones	37
5.2.2	De los resultados	39
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS		40
6.1	Presentación de los resultados y tratamiento de la información	40
6.2	Triangulación	50
6.3	Lecciones aprendidas	51
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS		52
7.1	Matriz de difusión	52
CONCLUSIONES		53
SUGERENCIAS		54
LISTA DE REFERENCIAS		55

ANEXOS	PÀG.
Matriz de análisis categorial	58
Matriz N° 1. Análisis de sesiones de aprendizaje	60
Matriz N° 2. Aplicación de la estrategia de investigación acción	62
Matriz N° 3. Análisis de diarios reflexivos	63
Matriz N° 4. Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida	66
Matriz N° 5. Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador según sesiones.	67
Lista de cotejo para evaluar el desempeño docente	68
Sesiones de aprendizaje de la práctica pedagógica innovadora	70
Lista de cotejo para la evaluación de entrada de los niños	97
Lista de cotejo para la evaluación de salida de los niños	99
Diarios reflexivos	101
Matriz de consistencia de la investigación acción	111

ÍNDICE DE CUADROS

PÁG.

Cuadro N° 1. Ítems desarrollados en la aplicación de las estrategias según sesiones	42
Cuadro N° 2. Sesiones en las que se cumplió los requerimientos de cada pregunta de los diarios reflexivos	44
Cuadro N° 3. Estudiantes que lograron sus aprendizajes en la prueba de entrada y salida	46
Cuadro N° 4. Estudiantes que lograron su aprendizaje en cada una de las 10 sesiones	48

ÍNDICE DE FIGURAS

PÁG.

Figura N° 1. Estrategias predominantes en cada momento de las sesiones de aprendizaje	40
Figura N° 2. Ítems desarrollados en la aplicación de las estrategias según sesiones	43
Figura N° 3. Sesiones en las que se cumplió los requerimientos de cada pregunta de los diarios reflexivos	45
Figura N° 4. Estudiantes que lograron sus aprendizajes en la prueba de entrada y salida	47
Figura N° 5. Estudiantes que lograron su aprendizaje en cada una de las 10 sesiones	49

RESUMEN

El presente informe de investigación científica referida a los juegos verbales en Educación Inicial tuvo como objetivo mejorar mi práctica pedagógica, y por ende desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca y para ello, se trabajaron diez sesiones de aprendizaje con una muestra de dieciocho niños y la docente investigadora. La aplicación de los juegos verbales se realizó por medio de un plan de acción, a través de los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad, tal como se muestra en la presentación y discusión de resultados, así como en cada uno de los anexos. La investigación-acción sirvió para describir el estado del problema de estudio y verificar los resultados de la reconstrucción pedagógica. Estos resultados muestran logros significativos, respecto a los porcentajes obtenidos: 83.33 %, inicio; el 16.67 % en proceso y 0 % en satisfactorio y el término de la investigación revela el 0 %, inicio; 22.22 %, en proceso y el 77.78 % en satisfactorio. El logro más significativo fue en el nivel satisfactorio.

Palabras clave: juegos verbales, expresión oral.

ABSTRACT

The goal of the present scientific research report on verbal games at the early childhood education level was to improve my pedagogical practice, and hence, to develop the oral language skills of the four-year old students at the 553 School in La Colpa, Bambamarca. The research was carried out in ten learning sessions. The sample consisted of eighteen children and the teacher researcher. The use of verbal games was carried out through an action plan, through the self-reflective and inter-cultural approaches, as is show in the presentation and discussion of results, as well as in each one of the annexes. The action research served to describe the state of the problem of the study and to verify the results of the pedagogical research. These results show significant achievements with respect to the obtained percentages: 83.33% at the beginning; 16.67% in the process and 0% in the satisfactory level. The percentages at the end of the research work were 0% at the beginning, 22.22% in the process and 77.78% in the satisfactory level. The most significant achievement was in the satisfactory level.

Key words: Verbal games, Oral language skills

INTRODUCCIÓN

La Educación peruana atraviesa una serie de modificaciones en cuanto al enfoque educativo, los docentes debemos estar actualizados para lograr que nuestros estudiantes desarrollen competencias y capacidades que la sociedad actual exige.

En el nivel de Educación Inicial, la escuela debe ofrecer variadas y continuas oportunidades para que los niños dialoguen, escuchen a sus pares o adultos y comenten e intercambien ideas sobre lo que escuchan, sienten y quieren. Participando en estas prácticas sociales, los niños irán adecuando su uso del lenguaje a los diversos contextos sociales.

Los juegos verbales como: la canción y la adivinanza contribuyen a desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje; sólo necesitan la interacción con los adultos y una eficiente dinámica que fortalezca esa comunicación. Por ello, debemos tener en cuenta y entender, que los juegos verbales ya están organizados y que sencillamente, a través de la lúdica, pueden estar a la par en el mundo simbólico de los niños, en sus gustos y sus intereses; cualquier juego verbal que implique comunicación, estos por más sencillos que sean, son benefactores para el desarrollo de la expresión oral y por ende del lenguaje. Para ello hay que tener en cuenta que las actividades planificadas deben ser dinámicas para que estimulen el desarrollo del vocabulario, la creatividad, el desarrollo cognitivo, la variada fluidez de la expresión oral y finalmente el importante desarrollo del intelecto.

El trabajo de investigación titulado: Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016. Busca que los niños sepan expresarse con fluidez, con óptima pronunciación y entonación, que empleen con pertinencia y naturalidad los recursos no verbales (mímica, gestos, movimientos del cuerpo), que se hagan escuchar pero que también escuchen a los demás.

Al aplicar la estrategia de los juegos verbales en las sesiones de aprendizaje del área de comunicación, logré incrementar mis conocimientos metodológicos y por ende el desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años del nivel de Educación Inicial.

El presente informe de investigación está estructurado de la siguiente manera:

Parte I, comprende la fundamentación del problema donde se realiza la caracterización de mi práctica pedagógica esta parte me permitió describir las dificultades que tuve al no hacer uso de la estrategia de los juegos verbales (canción y adivinanza), para contribuir al mejoramiento de la expresión oral de los niños de cuatro años con quienes trabajé. Asimismo abarca la caracterización del entorno sociocultural, el planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.

Parte II, se presenta la justificación de la investigación.

Parte III, se presenta el sustento teórico, en el cual se define cada una de las dimensiones de la investigación y se desarrolla el marco conceptual.

Parte IV, se presenta la metodología de la investigación, comprendida por el tipo de investigación, los objetivos de la investigación acción y la propuesta pedagógica. Asimismo se inserta la hipótesis de acción, los beneficiarios de la propuesta innovadora, la población, la muestra y los instrumentos.

Parte V, sintetiza el plan de acción y de evaluación con sus respectivas matrices: plan de acción y de evaluación.

Parte VI, se desarrolla y presenta la discusión de los resultados, en las tablas y gráficos.

Parte VII, parte presenta la difusión de los resultados, las conclusiones y sugerencias.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

En el proceso de la deconstrucción de mi práctica pedagógica en el Nivel de Educación Inicial, encontré debilidades con relación a la metodología, uso de los materiales y recursos, y el dominio del tiempo en la ejecución de las sesiones de aprendizaje concernientes al área de comunicación y sobre todo a la expresión oral. Los niños presentaban dificultades para expresar espontáneamente sus deseos, emociones, ideas e inquietudes de manera eficaz y coherente. El problema detectado estaba relacionado al desconocimiento de recursos didácticos que favorezcan la expresión oral en los niños de 4 años de edad.

La mejor manera de desarrollar estas habilidades es participando en situaciones comunicativas reales, por ello decidí trabajar la estrategia de los juegos verbales: la canción y la adivinanza a través de un plan de acción, como medio para que los niños logren desarrollar oportunamente la expresión oral, ya que es el eje principal para una comunicación eficaz.

El plan de acción lo planifiqué cuidadosamente y con anterioridad a las fechas de aplicación, contando con las orientaciones de la acompañante pedagógica; para la planificación busqué información vinculada a los juegos verbales los que ayudarán en mi práctica pedagógica y también a potenciar las capacidades comunicativas de los niños; las sesiones de aprendizaje las elaboré teniendo en cuenta el proceso didáctico de cada juego verbal, así mismo los medios y los materiales despertaron interés en los niños.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

El centro poblado La Colpa se encuentra ubicado al este y a 20 kilómetros del distrito Bambamarca, provincia de Hualgayoc, departamento de Cajamarca, a una altura de 3400 msnm. Es un lugar muy accidentado. Sus límites son: por el este con Atoshaico; por el oeste: Marcopata; por el norte, con Quillinshacucho y por el sur, con Tandalpata

Este Centro Poblado hasta el año 2010 contaba con PRONOEI, pero a partir del 05 de marzo del 2011 se creó la Institución Educativa Inicial N° 553 La Colpa con R.D. N° 0259-2011-GR-CAJ-UGEL/H-B.

La Institución Educativa Inicial N° 553 - La Colpa cuenta con tres docentes contratadas y 45 estudiantes.

La infraestructura es prestada de los niveles primario y secundario para el funcionamiento de las tres aulas del nivel inicial.

Las familias del centro poblado La Colpa se dedican a la agricultura, ganadería, la crianza de animales menores y a la producción de lácteos principalmente el queso. Celebran las siguientes actividades costumbristas campesinas, pararayco, el bota luto. La fiesta de mayor realce e importante en el Centro Poblado son los carnavales en el mes de febrero; participa toda la población en la parada de hunshas.

En el centro poblado La Colpa existe interés de los padres de familia por el aprendizaje de sus hijos, ya que constantemente nos visitan para preguntar sobre el avance académico de sus hijos, a pesar de que en la mayoría no cuentan con estudios primarios y secundarios completos.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

Durante la ejecución de actividades académicas con los niños de 4 años de Educación Inicial del centro poblado La Colpa, he podido observar que éstos presentaban diversos problemas, los mismos que afectaban a su desarrollo personal y para con su entorno social. Uno de ellos, es la expresión oral, en donde se hace uso del habla y por ende, de su expresión corporal y la creatividad, las que tienen que ver con la inteligencia y lo psicológico. Esto lo pude reconocer gracias a la observación y análisis de sus distintas actividades y tareas educativas que a diario se realizaba en aula y fuera de ella.

El problema detectado en los niños y niñas tenía que ver con las dificultades del lenguaje, ésto debido a la falta de experiencias tempranas inadecuadas que impidieron a los niños a seguir el proceso normal de la adquisición del lenguaje.

En actividades diarias desarrolladas en aula los niños eran lentos para aprender nuevas palabras ya que no retenían por un tiempo suficiente en su memoria la información, en consecuencia manifestaban rodeos, vacilaciones, empleo de términos indefinidos y de relleno como uuuhhh, ajá, ya. En conversaciones generadas durante la clase, los niños omitían palabras, existía la incorrecta conjugación de verbos en sus tiempos; su comunicación no era muy efectiva ya que las palabras y las frases no las utilizaban de modo correcto, en otros casos existía sustituciones de un sonido por otro al pronunciar una oración.

Muchos niños y niñas no pronunciaban con claridad las palabras conocidas, sus tonos de voces eran demasiados bajos y nonótonos al comunicar sus inquietudes. Al realizar actividades en equipo los niños no querían hablar, en ocasiones permanecían en sus lugares sin hacer nada y en otra se negaban a que sus compañeros los hablen o traten de involucrarlos en las actividades, muchas veces aun tratándolos con cariño respondían con llanto.

De allí que, priorizo este problema, ya que el uso de la expresión oral, cuando se lleva adecuadamente, confiere poder a los conocimientos y los sentimientos de una persona. Es decir, quien sabe manejar la expresión oral tiene poder: el poder de influir, de transformar, de sensibilizar, de conmover, de convencer, de explicar, de promover grandes debates y de dejar constancia de su presencia en su contexto, y en el mundo. Sin el manejo de la expresión oral, el hombre deja de ser sociable y de comunicarse con mayor asertividad.

Potenciar o desarrollar la expresión oral, abre un abanico de posibilidades para que las Instituciones Educativas y el maestro empiecen a perfilarse de una manera más humana, y trascendental, inmersos en la existencia de una interacción dialógica maestro-estudiante, en medio de una comunicación permanente y en un clima rodeado de afecto en el entorno educativo. Es por eso que en el presente trabajo de Investigación, planteo la estrategia de los juegos verbales: la canción y la adivinanza, como un medio que ayudará a la efectividad de los objetivos planteados y al éxito de los estudiantes.

En dicho trabajo, se aplicará los juegos verbales: la canción y la adivinanza, las que se manejarán mediante sesiones planificadas y estructuradas, con indicadores que irán a potenciar directamente a lo verbal y lo no verbal que se emplea en el habla.

Por lo expuesto anteriormente me he formulado la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica a través de la aplicación de los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente estudio es de suma importancia porque brinda a los niños y niñas la oportunidad de potenciar sus capacidades intelectuales haciendo uso de su expresión oral, la que mejoró con la aplicación de los juegos verbales. Este trabajo está respaldado por teorías y enfoques, por ejemplo, Condemarín afirma que los juegos verbales ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje, en una actitud exploratoria de posibles significados; los mismos que son un instrumento muy variable que se utiliza en el aula de clase, estimular y desarrollar el lenguaje de los niños y niñas en interacción social.

El acápite anterior posibilita considerar lo que el MED afirma, respecto a los juegos verbales: estos son juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremente su vocabulario, discrimine sonidos de las palabras, y ejercite de manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla.

Metodológicamente los juegos verbales contribuyen a la mejora de la competencia comunicativa, considerada esta como herramienta básica del ser humano para desenvolverse con eficacia en la sociedad. Los juegos verbales se aplicaron a través de un plan de acción que tiene como objetivo utilizar actividades lúdicas que permiten al niño de 4 años de edad aprender a través de adivinanzas y canciones, haciendo que el aprendizaje de los conocimientos resulte interesantes y divertidos, para lograr aprendizajes significativos. Entonces, el desarrollo de un plan de juegos verbales es de suma importancia porque a través de este se propicia la fluidez, la creatividad y sobre todo, la organización del pensamiento, para desarrollar la expresión oral, brindando la oportunidad de conectar los juegos verbales y diversidad de actividades acordes a la edad de los niños, para promover el cuidado y desarrollo integral de los mismos y promover en ellos, habilidades y destrezas para la vida, porque se tiene la oportunidad de formar seres humanos críticos, expresivos, creativos y capaces de solucionar problemas cotidianos.

El plan de acción: los juegos verbales es innovador porque se planificó teniendo en cuenta nuevas ideas con creatividad e imaginación de la docente investigadora. Por lo tanto propongo la utilización de los juegos verbales; a todos los colegas docentes como una estrategia para desarrollar la expresión oral en sus niños; ya que diversas fuentes bibliográficas aportaron significativamente en la construcción del presente trabajo.

Los niños al participar de los juegos verbales desarrollan su expresión oral porque organizar el juego, este se convierte en un medio más de conocimiento y en un camino para comprender y ordenar mejor sus vivencias.

El plan de acción benefició a 18 niños de 4 años de edad y servirá a las docentes que revisen este trabajo ya que en los niños fomenta la expresión oral eficaz, permitiéndoles una comunicación asertiva, a las docentes les permite conocer y tener a su alcance este recurso para que puedan ponerlo en práctica en sus Instituciones Educativas, teniendo en cuenta las actividades propuestas en el plan de acción.

Los juegos verbales tienen un valor importante ya que brindan grandes beneficios para mejorar la expresión oral al poner énfasis en el carácter lúdico y creativo de la palabra hablada, al desarrollar variadas y ricas actividades de pensamiento. Este trabajo es válido porque cuenté con la participación de 18 niños de 4 años de edad, recursos tecnológicos pedagógicos y diversos medios y materiales, el permiso de la Directora de la Institución Educativa N° 553 La colpa, para potenciar la expresión oral de los niños.

En mi práctica pedagógica, los juegos verbales (la canción y la adivinanza) se aplicaron a través de 10 sesiones de aprendizaje para mejorar la expresión oral de los niños de 4 años de edad.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

3.1.1. Teoría del Desarrollo Humano de Jean Piaget

Blanco (2012) considera: “Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas” (p.36).

El niño del nivel de Educación Inicial se apropia del conocimiento de los juegos verbales en la interacción con su medio natural, éste tiene que ver con las vivencias que a diario experimentan en el aula con sus compañeros y comunidad educativa.

1. La asimilación

Pozo & Echeverría (2008) afirman: “Es el proceso mediante el cual interpretamos la información que proviene del medio, en función de nuestros esquemas o estructuras mentales disponibles” (p.43).

Se relaciona con mi práctica pedagógica, en el momento donde los niños manipulaban los diferentes objetos que se encontraban en una caja de sorpresas, como parte del proceso didáctico de una sesión de aprendizaje.

2. La acomodación

Pozo & Echeverría (2008) afirman:

Nuestros conceptos e ideas se adaptan recíprocamente a las características vagas, pero reales del mundo. Este proceso nos sirve

para explicar el cambio de nuestros esquemas mentales cuando éstos no se adecúan a la realidad. Cuando las estructuras previas no pueden asimilar una nueva información probablemente modificaremos nuestras antiguas estructuras adaptándolas a las estructuras del nuevo conocimiento. Este proceso también supone una nueva asimilación o reinterpretación de los datos o conocimientos anteriores en función de los nuevos esquemas mentales construidos. (p.47)

Se relaciona con mi trabajo de investigación, por el hecho de que durante la aplicación de los juegos verbales (la canción y la adivinanza) a través de las sesiones de aprendizaje, sería el niño constructor activo de su conocimiento y su comunicación, lo cual resulta importante para su lenguaje.

Esta teoría fue aplicada en las 10 sesiones de aprendizaje desarrolladas en el proceso pedagógico de saberes previos, mediante preguntas, en la cual dilucidaban sus saberes previos y así poder relacionar con los nuevos conocimientos a desarrollar de acuerdo a las competencias, capacidades e indicadores de logro que permitan potenciar la expresión oral de los niños y niñas; y en mi caso, me permitió conocer que cada estudiante tiene su esquema mental, el mismo que sirve de base para las nuevas habilidades a lograr en un determinado contexto.

3.1.2. La Psicología Culturalista de Vygotsky

Orbegoso (2005) afirma:

El origen social de los procesos psíquicos superiores, destacando el rol del lenguaje y su vinculación con el pensamiento. Desarrolla el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), central en el

análisis de las prácticas educativas y el diseño de estrategias de enseñanza, y se puede definir como el espacio en que, gracias a la interacción y la ayuda de otros, una persona puede trabajar y resolver una tarea de una manera y con un nivel que no sería capaz de tener individualmente. La comunicación y el dialogo entre el maestro y el niño son un medio para ayudar a que el niño construya o desarrolle conceptos nuevos para lograr otros de mayor complejidad o rango superior. (p.46)

La presente teoría me ha permitido identificar que los niños y niñas necesitan orientaciones por parte de la docente o compañero más experimentado, para que construyan o desarrollen nuevos conocimientos relacionado a la expresión oral mediante los juegos verbales. La interrelación del niño con sus pares durante el proceso de gestión y acompañamiento de los nuevos conocimientos referidos a los juegos verbales facilitó que los niños se expresarn de manera natural y espontánea sin cohibición alguna en cada una de las 10 sesiones de aprendizaje aplicadas. En mi caso, me ayudó a priorizar los juegos verbales para que permitan la interacción estudiante-estudiante y estudiante-docente para así desarrollar su expresión oral.

3.1.3. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

Gardner (2016) afirma: “La inteligencia, como la habilidad necesaria para resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada” (p.145).

A continuación, describo las inteligencias multiples que guarda mayor relación con el presente trabajo de investigación.

A. Inteligencia lingüística

Gardner (1993) afirma: “Es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita” (p.163). Está presente en los niños que les gusta cantar, les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas, adivinanzas y en los que aprenden con la facilidad otros idiomas. Esta inteligencia permite desarrollar la expresión oral en el campo de la Educación. Así mismo en la sociedad del cual es parte; que sistematiza el desarrollo del lenguaje materno, en algunos casos el aprendizaje del español como segunda lengua dependiendo el contexto geográfico y cultural.

B. Inteligencia corporal – cinestésica

Gardner (1993) afirma:

Es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad como así también la capacidad cinestésica y la percepción de medidas y volúmenes. (p.160)

C. Inteligencia interpersonal

Gardner (1993) afirma:

Es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que entienden al

compañero, que respetan las reglas del juego. Esta inteligencia permite a los niños y niñas a interrelacionarse mutuamente con sus semejantes. (p.163)

Esta teoría me ha servido durante el desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje aplicadas, en el proceso pedagógico de gestión y acompañamiento de los conocimientos referidos a los juegos verbales que mejoran la expresión oral, haciendo uso de su lenguaje, realizando gestos y movimientos, así como también al interactuar con sus pares. Como docente, me ayudó a seleccionar de manera pertinente juegos verbales que permitan el desarrollo de la expresión oral del niño y la niña.

3.1.4. La expresión oral como estrategia didáctica globalizadora.

Avendaño & Miretti (2007) afirman:

La comunicación humana más que todo la expresión oral es una manera esencial de interacción sociocultural del ser humano y, a esta, se la puede definir como una actividad que sirve para satisfacer necesidades del tipo cognitivo, afectivo y social, en una mezcla de una variedad de recursos verbales y no verbales, esta forma comunicativa permite la comprensión a los otros y tener una visión personal del mundo; esto se hace realidad por el uso de la facultad innata de la expresión oral, habilidades lingüísticas y cognitivas con las que cuenta para conseguir los propósitos de interrelación y de orientación pertinente que le pueda brindar el docente en el aula. (p.156)

Esta estrategia, expresión oral, fue aplicada en las 10 sesiones de aprendizaje durante el desarrollo de los procesos pedagógicos, enfatizando en la gestión y acompañamiento, los juegos verbales fueron seleccionados

de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes; los mismos que permitieron potenciar la expresión oral de los niños y las niñas. Como docente me facilitó propiciar espacios donde el estudiante de a conocer de manera oral lo que más le gustó de cada juego verbal ejecutado.

3.1.5. Juegos verbales

MED (2008) afirma:

Son juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremente su vocabulario, discrimine sonidos de las palabras, y ejercite de manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla. (p.175)

Condemarin (2016) afirma:

Que 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: adivinanzas, rimas, trabalenguas, canciones. Los Juegos Verbales son un instrumento muy variable que se utiliza en el aula 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. (p.154)

Los Juegos verbales son una estrategia utilizada para favorecer la expresión oral en los niños y niñas en los primeros años de educación formal, presentan grandes beneficios para quien los trabajan, ya que los niños y niñas van adquiriendo poco a poco un mayor dominio de los

códigos lingüísticos, lo que permite que puedan dominar de forma sutil y efectiva los diferentes componentes de la lengua.

Al ser el lenguaje el medio más poderoso que existe para conocer e interactuar con el entorno, debe ser trabajado de una forma constante y rigurosa, ya que existe una gran necesidad de dominar las diferentes formas de comunicación que poseen los niños y niñas al insertarse en una sociedad con 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.

Lo restacable de los Juegos verbales es que gracias a su utilización los niños y niñas 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 verbales los niños y niñas podrán mejorar en su expresión oral de manera exitosa.

En mi práctica pedagógica los juegos verbales que realicé fueron la canción y la adivinanza, ambos permitieron a los estudiantes desarrollar la expresión oral.

3.1.6. Beneficio de los juegos verbales en la infancia

Gardner (2005) afirma:

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

1. Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra.
2. Desarrollan la creatividad.
3. Desarrollan la memoria al retener series de palabras.
4. Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas.
5. Aumenta el vocabulario.
6. 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.
7. Estimulan la lectura de los distintos juegos verbales utilizados.
(p.271)

3.1.7. Canciones:

MED (2008) afirma:

Son juegos de palabras acompañadas por un ritmo, melodía y pulso, que permiten al niño comunicarse expresivamente. Es el recurso más usado por las educadoras, ya que permite establecer vínculos afectivos y desarrollar capacidades de atención, interrogación de textos, lectura de textos ícono-verbales, interpretación de la canción y expresión corporal, entre otras. (p.176)

En mi labor educativa las canciones utilizadas fueron muy significativas ya que la letra de las mismas fue de acuerdo con la edad de los niños y eso ayudó a su expresión oral.

3.1.8. Canción Infantil:

Gardner (2005) afirma:

Es aquella canción realizada con algún propósito para los niños pequeños y bebés. La letra suele ser muy sencilla y repetitiva, para su fácil comprensión y memorización. Además de la diversión que pueden pasar, es como los padres introducen de buena manera a sus hijos en el mundo de la música.

Los cantos infantiles son una actividad en la cual los niños aprenden, ya sea jugando y otras cantando diferentes melodías, con temas variados, que ayudan a ampliar sus conocimientos sobre el medio ambiente que los rodea. (p.156)

3.1.9. Clasificación de Canciones por su Función

Borges & Caceres (2010) afirman:

Una posible clasificación de las canciones infantiles es la que las identifica por su función, aunque es posible que una canción pueda clasificarse en varias categorías ya que cumple distintas funciones:

1. De juego: utilizadas en los juegos infantiles como corro, comba o goma. También se podrían incluir las de echar a suerte y las burlas.
2. Nanas: también llamadas de cuna, que sirven para entretener o dormir a los niños, o para acostumbrarles a la cuna.

3. De habilidad: en ellas los niños demuestran alguna habilidad, ejemplos son los trabalenguas o las adivinanzas.
4. Didácticas: en ellas el niño aprende algo, desde las partes del cuerpo a lecciones morales.
5. Lúdicas: Su función es entretener o divertir al niño. (p.207)

3.1.10. Características de la canción infantil

Gardner (2005) afirma:

Las canciones infantiles poseen unas letras sencillas, rimadas y muy repetitivas, generalmente van acompañadas de movimiento, gesto o juegos motrices. Son de fácil comprensión, de fácil memorización, y de letra graciosa. La canción infantil es una actividad lúdica donde el niño aprende jugando al mismo tiempo que participa en la conservación y goce del patrimonio cultural universal. Juan Villamarin no debemos dejar a un lado el significado que da la música a una cultura y sobre todo a sus costumbres. (p.158)

3.1.11. Beneficios de la canción infantil

Gardner (2005) afirma:

1. Desarrolla el lenguaje: favorecen la dicción, aumenta su vocabulario y ejercita la fonética.
2. Favorecen la capacidad de comprensión, mejora su concentración y memoria.
3. Desarrollan el gusto por la música, favorece el sentido rítmico y la audición.

4. Desarrolla su expresión corporal: le permite ajustar su movimiento corporal a diferentes ritmos contribuyendo al control rítmico del cuerpo, y ejercita su coordinación.
5. Favorece el desarrollo emocional y social al permitir la integración e interacción con el grupo.
6. Favorece la interacción social, sentido de libertad. (p.160)

3.1.12. Pasos de la canción

MED (2008) afirma:

1. Motivación: se despierta el interés del niño a través de un juego, presentando por ejemplo en un sobre que contenga la canción.
2. Presentación de la canción: la docente presenta la canción, luego plantea las siguientes preguntas: ¿Qué es?, una canción, poesía... Luego los niños identifican los íconos (dibujos) para que en el fraseo se realice la lectura del texto ícono verbal.
3. Fraseo: se realiza a través de la lectura de texto ícono verbal con la ayuda de los niños.
4. Ritmo: se realiza el fraseo acompañado de palmadas, en forma de silabeo, sin cantar; también se puede hacer con instrumentos musicales.
5. Melodía: primero la docente canta sola la canción completa y luego la canta con los niños, dándole la entonación a la melodía.
6. Expresión: los niños pueden acompañar la canción con movimientos corporales. Expresan respondiendo a interrogantes y a través de dibujos. (p.176)

3.1.13. Adivinanza:

MED (2008) afirma:

Son juegos de palabras en los cuales se alude a algo que no está explícito. En algunas de ellas se ofrece una descripción, y en otras se utilizan metáforas de lo que hay que adivinar. Promueven el análisis y la deducción. (p.176)

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).

Morote (2016) afirma:

Que la adivinanza es una herramienta muy útil para fomentar la creatividad, la imaginación y la curiosidad en los niños y niñas en su entorno lúdico. Se puede incluir en las actividades del aula, este juego ayudará a descubrir más particularidades, como su forma de procesar la duda, y en general su forma de reaccionar frente a un reto. Se presentan en rimas, en las que se oculta un objeto, animal o cosa, expuesta en forma de juego para que sea acertada. (p.25)

3.1.14. Importancia de la adivinanza.

Morote (2016) afirma:

1. La adivinanza favorece 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.
2. 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.
3. 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. (p.43)

3.1.15. Pasos de la adivinanza:

1. Presentación de la adivinanza
2. Realización de preguntas acerca de que trata el texto
3. Lectura a la adivinanza con entonación o voz clara
4. Repetir la lectura de la adivinanza
5. Realización de preguntas acerca de la adivinanza

3.1.16. Expresión oral

MED (2015) afirma:

Es la capacidad que consiste en comunicar con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar y comprender el mensaje de los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación. (p.58)

Baralo (2000) afirma:

Que cuando los niños comienzan a hablar, pareciera que se limitan a aprender vocabulario, aunque sólo este aprendizaje es ya de una enorme complejidad. Aprenden palabras a una velocidad vertiginosa, unas diez palabras nuevas por día, sin que se les explique qué palabras deben aprender. En realidad, todos los seres humanos, en condiciones normales, sin hacer esfuerzos conscientes, casi sin darse cuenta, realizan la mayor hazaña intelectual del ser humano. (p.136)

Cassany (2000) afirma que:

La expresión oral también implica desarrollar nuestra capacidad de escuchar para comprender lo que nos dicen los demás. A menudo hemos escuchado hablar de buenos lectores, excelentes oradores y magníficos escritores; sin embargo, muy rara vez y quizá nunca, hayamos escuchado hablar de un buen oyente. (p.57)

En mérito a esta consideración teórica de Cassany se expresa que sí los niños realizan el proceso de hablar en forma creativa a través de su propia

experiencia. La función de la escuela es ayudarlos en este proceso sin caer en correcciones restringidas y sin desvalorizar su contexto sociocultural, para que paulatinamente, logren adquirir una mayor comprensión, precisión, eficacia, expresividad y autenticidad al hablar.

La sociedad actual exige una eficiente capacidad comunicativa. Las posibilidades de trabajo, estudio, relaciones sociales y superación dependen, la capacidad interacción con los demás, empleando como herramienta fundamental la expresión oral. Es necesario, entonces, que las instituciones educativas, especialmente del nivel inicial contribuyan a fortalecer la expresión oral de los niños y niñas, para que se expresen de manera correcta.

La expresión oral se presenta en dos formas diferentes: la espontánea y la reflexiva. La forma espontánea es para llamar la atención de los demás, narrar hechos ocurridos, expresar sentimientos, deseos, estados de ánimo o problemas, argumentar opiniones o manifestar puntos de vista sobre los más diversos temas. La expresión oral espontánea por excelencia es la conversación, que se utiliza en las situaciones cotidianas de la vida.

La exposición reflexiva de un tema se hace, en forma objetiva, luego de haberla pensado y analizado detenidamente. Esta modalidad expresiva se utiliza en los discursos académicos, conferencias, charlas, mítines, etc., y en algunos programas de los medios de comunicación.

Cuando hablamos de la expresión oral nos referimos a la principal forma de interactuar con la sociedad. La expresión oral de los niños en el aula se dio sobre todo en el desarrollo de los juegos verbales (la canción y la adivinanza).

3.1.17. El vocabulario y las palabras nuevas en el desarrollo de la expresión oral

Berko (2010) afirma:

Que el desarrollo del vocabulario es de suma importancia porque permite a los niños a hablar con mayor precisión, eficacia y flexibilidad. El niño desde su nacimiento está en constante desarrollo en todas sus capacidades cognitivas y de aprendizaje. Desde que empiezan a aprender a hablar, un mundo nuevo empieza para ellos. El lenguaje será fundamental en su vida, como mecanismo para relacionarse con el entorno por eso la importancia que adquiera un lenguaje rico y variado. (p.169)

En la época infantil, el ser humano se encuentra en constante desarrollo en todas las facetas de su vida. El lenguaje en esta época también sufre cambios y, por lo general, aumenta y progresa, adquiriendo hábitos y formas que moldearán la personalidad del niño y les permitirá comunicarse con los diferentes interlocutores. Es esencial dar la posibilidad de que el niño adquiera un lenguaje rico y variado, lo que facilitará que se comunique de una forma más abierta, mejor y consolidada en cualquier contexto. Para ello, es necesario ayudar a los menores a que enriquezcan su lengua desde pequeños y a que adquieran palabras nuevas.

Una manera de extender las conversaciones que se sostienen con los niños es incorporar palabras nuevas en las conversaciones diarias. Las palabras nuevas constituyen un vocabulario nuevo y rico que fomenta el lenguaje de los niños.

3.1.18. Aspectos que se deben observar en la expresión oral.

Richard (2016) afirma:

Entre los aspectos que deben observarse con mucha atención, están los siguientes:

1. Voz: La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio. A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes.
2. Postura: Es necesario que el orador establezca una cercanía con su auditorio. Por eso, debe evitarse la rigidez y reflejar serenidad y dinamismo.
3. Mirada: De todos los componentes no verbales, la mirada es la más importante. El contacto ocular y la dirección de la mirada son esenciales para que la audiencia se sienta acogida.
4. Dicción: Como se dijo anteriormente, el hablante debe tener un buen dominio del idioma. Tal conocimiento involucra un adecuado dominio de la pronunciación de las palabras, la cual es necesaria para la comprensión del mensaje.
5. Estructura del mensaje: Es forzoso planear con anterioridad lo que se va a decir. Un buen orador no puede llegar a improvisar. El mensaje debe estar bien elaborado.
6. Vocabulario: Al hablar, debe utilizarse un léxico que el receptor pueda entender.
7. Gestos: Es una forma de comunicación no verbal ejecutada con alguna parte del cuerpo, y producida por el movimiento de las articulaciones y músculos de brazos, manos y cabeza. El lenguaje de los gestos permite expresar una variedad de sensaciones y pensamientos, desde desprecio y hostilidad hasta aprobación y afecto

8. Cuerpo: Es importante, sobre todo, no mantener los brazos pegados al cuerpo o cruzados. (p.21)

3.2. Marco conceptual

3.2.1 Adivinanza.

MED (2008) afirma:

Son juegos de palabras en los cuales se alude a algo que no está explícito. En algunas de ellas se ofrece una descripción, y en otras se utilizan metáforas de lo que hay que adivinar. Promueven el análisis y la deducción. (p.176)

Las adivinanzas son novedosas para los niños, en el momento que lo toman como un reto a ser descubierto de acuerdo a las características o la descripción de las mismas.

3.2.2 Canción.

MED (2008) afirma:

Son juegos de palabras acompañadas por un ritmo, melodía y pulso, que permiten al niño comunicarse expresivamente. Es el recurso más usado por las educadoras, ya que permite establecer vínculos afectivos y desarrollar capacidades de atención, interrogación de textos, lectura de textos ícono-verbales, interpretación de la canción y expresión corporal. (p.176)

A los niños del nivel de Educación Inicial les motiva escuchar y cantar las canciones infantiles y más aún cuando éstas tienen relación con un cuento o elementos de su entorno natural, fomentando de esta manera el desarrollo de la expresión oral.

3.2.3 Comunicación.

Fernández (2007) afirma:

Es el proceso de interacción social que consiste en transmitir información (pensamientos, sentimientos, deseos, emociones, órdenes) a otro mediante signos (palabras, mímicas, imágenes, señales). Constituye, pues, toma de manifestaciones lingüísticas o no lingüísticas que permiten hacer vida gregaria. Sin ella, no podríamos exteriorizar nuestras vivencias ni satisfacciones plenamente nuestras necesidades. Es, desde ya, la base de todas las culturas. (p.89)

La comunicación en la Educación Inicial muchas veces se ve restringido por los adultos ya sea en casa o en el aula, sin embargo en esta ocasión se les dio la oportunidad de expresar su mundo interior en el momento de la ejecución de las 10 sesiones de aprendizaje haciendo uso de los juegos verbales.

3.2.4 Capacidad.

MED (2015) afirma:

Desde el enfoque de competencias, hablamos de «capacidad» en el sentido amplio de «capacidades humanas». Así, las capacidades que pueden integrar una competencia combinan saberes de un campo

más delimitado, y su incremento genera nuestro desarrollo competente. Es fundamental ser conscientes de que si bien las capacidades se pueden enseñar y desplegar de manera aislada, es su combinación (según lo que las circunstancias requieran) lo que permite su desarrollo. Desde esta perspectiva, importa el dominio específico de estas capacidades, pero es indispensable su combinación y utilización pertinente en contextos variados. (p.53)

Los niños del nivel de Educación Inicial están en inicio del desarrollo de su capacidad expresiva y para ser desarrolladas necesitan de una serie de ejercicios que apunten al logro de la capacidad expresiva. Con los juegos verbales los estudiantes fueron mejorando de manera paulatina su expresión oral.

3.2.5 Comunicación oral.

Rojas (2001) afirma:

Es aquella comunicación que se realiza por medio de la palabra. Es una forma de comunicación lingüística y es captada, recibida e interpretada por medio del oído. Hay múltiples formas de comunicación oral: gritos, silbidos, llantos, risas, que pueden expresarse en diferentes situaciones y son una de las formas primarias de la comunicación. (p.180)

3.2.6 Competencia.

MED (2015) sostiene:

La competencia es la facultad que tiene una persona para actuar conscientemente en la resolución de un problema o el cumplimiento

de exigencias complejas, usando flexible y creativamente sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes.

La competencia es un aprendizaje complejo, pues implica la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy diversas para modificar una circunstancia y lograr un determinado propósito. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, dado que se reitera a lo largo de toda la escolaridad. Ello a fin de que pueda irse complejizando de manera progresiva y permita al estudiante alcanzar niveles cada vez más altos de desempeño. (p.53)

Es cuando el niño hace uso de sus conocimientos, habilidades y destrezas para solucionar un problema referido a la expresión, en un determinado contexto.

3.2.7 Indicador de desempeño

MINEDU (2015) afirma:

Es el grado de desenvolvura que un estudiante muestra en relación con un determinado fin. Es decir, tiene que ver con una actuación que logra un objetivo o cumple una tarea en la medida esperada. Un indicador de desempeño es el dato o información específica que sirve para planificar nuestras sesiones de aprendizaje y para valorar en esa actuación el grado de cumplimiento de una determinada expectativa. En el contexto del desarrollo curricular, los indicadores de desempeño son instrumentos de medición de los principales aspectos asociados al logro de una determinada capacidad. Así, una capacidad puede medirse a través de más de un indicador. (p.36)

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación de mi trabajo es aplicada puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción.

4.2 Objetivos

4.2.1 Objetivos del proceso de la investigación acción

4.2.1.1 Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con el uso pertinente de la estrategia de los juegos verbales para desarrollar la expresión oral mediante un plan de acción y los enfoques de autorreflexión y de interculturalidad con los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

4.2.1.2 Objetivos específicos

1. Deconstruir mi práctica pedagógica en lo referente al uso pertinente de la estrategia de los juegos verbales, a través de procesos autoreflexivos.
2. Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con la utilización de los juegos verbales.

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.
4. Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

4.2.2 Objetivos de la propuesta pedagógica.

4.2.2.1 Objetivo general

Brindar las orientaciones fundamentales para aplicar los juegos verbales y desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 553, La colpa-Bambamarca, 2016.

4.2.2.2 Objetivos específicos

1. Aplicar el juego verbal la canción para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 553, La colpa-Bambamarca, 2016.
2. Aplicar el juego verbal la adivinanza para desarrollar la expresión oral en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 553, La colpa-Bambamarca, 2016.
3. Evaluar la significatividad de los juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 553, La colpa-Bambamarca, 2016.

4.3 Hipótesis de acción

La aplicación de juegos verbales (la canción y la adivinanza) durante la ejecución de sesiones innovadoras, mejora mi práctica pedagógica y por ende el desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016

4.4 Beneficiarios de la propuesta innovadora

Los beneficiarios de la propuesta innovadora son 18 niños de edad de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-bambamarca, 2016.

4.5 Población y muestra

4.5.1 Población:

1. Constituida por 45 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 553-La Colpa.
2. 110 sesiones de aprendizaje desarrolladas por unidades didácticas.

4.5.2 Muestra:

1. 10 sesiones desarrolladas para la deconstrucción de la práctica pedagógica
2. 10 diarios de campo desarrollados con la práctica pedagógica. (Deconstrucción)
3. 10 sesiones de aprendizaje en la reconstrucción.
4. 10 diarios de campo de la propuesta innovadora.
5. 18 estudiantes de la edad de 4 años
6. 01 docente investigadora.

4.6 Instrumentos

4.6.1 Diario reflexivo

El diario reflexivo es una estrategia evaluativa de habilidades meta cognitivas.

Consiste en reflexionar y escribir sobre el propio proceso de aprendizaje, el cual puede abarcar el relativo a una sesión o limitarse a una tarea en particular. Las representaciones que hace el alumno (docente participante) de su aprendizaje, puede centrarse en uno o varios de los siguientes aspectos:

1. El desarrollo conceptual logrado.
2. Los procesos mentales que se siguen.
3. Los sentimientos y actitudes experimentadas.
4. La reflexión del estudiante". (Bordas & Cabrera, 2001, p. 25)

El diario reflexivo es una herramienta para auto-constatar el aprendizaje y valorar el proceso por el cual se adquirieron los conocimientos. Nos ofrece la oportunidad de desarrollar un diálogo interno con el conocimiento y de presentar en forma escrita, ilustrada y gráfica este proceso y sus resultados. La clave del diario está en tres palabras: observación, reflexión y proceso.

El diario reflexivo fue un instrumento que me permitió deconstruir mi práctica pedagógica y también en la reconstrucción de la misma. Instrumento donde detallé lo de mi práctica y en seguida la reflexión,

identificación de las dificultades encontradas en el desarrollo de una sesión en el nivel inicial y la posterior mejora de mi práctica pedagógica.

4.6.2 Lista de cotejo

Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. “La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: sí - no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros”. (Tobon, 2015, p. 32). Es conveniente para la construcción de este instrumento y una vez conocido su propósito, realizar un análisis secuencial de tareas, según el orden en que debe aparecer el comportamiento. Debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el estudiante debe desarrollar.

Dentro del presente trabajo de investigación acción, la lista de cotejo fue uno de los instrumentos de suma importancia ya que sirvió para aplicar en la prueba de entrada y la prueba de salida, donde hace notar el logro o no de un determinado indicador, en la competencia se expresa oralmente del área de comunicación, es más sirvió para evaluar el logro del indicador de cada una de las sesiones.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1 Matriz de plan de acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:												
La aplicación de juegos verbales (la canción y la adivinanza) durante la ejecución de sesiones innovadoras, mejora mi práctica pedagógica y por ende el desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
La aplicación de estrategias metodológicas, juegos verbales (La canción) y (la adivinanza) durante la ejecución de sesiones innovadoras.	Deisy Pérez Aguilar.	Material educativo Recursos tecnológicos										
ACTIVIDADES DE LA ACCION												
1 Revisión del marco teórico.	Facilitador Docente participante Acompañante.	Fuentes de información y fichas	X									
2 diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante Acompañante	Rutas de aprendizaje. Bibliografía	X									
3 Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Ficha de evaluación	X									
4 Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Informe	X									
5 Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante	Medios Materiales	X	X	X	X						
6 Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador Docente participante Acompañante	Computadora Bibliografía Papel	X									

7 Revisión y aprobación de los instrumentos.	Facilitador Acompañante	Ficha de evaluación Informe	X											
8 Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante	Portafolio Evidencias	X	X	X	X								
9 Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador Docente participante	Computadora Software Matriz	X	X	X	X								
10 Redacción del informe y entrega preliminar.	Facilitador Docente participante	Medios tecnológicos					X	X						
11 Revisión del informe y entrega final.	Facilitador Docente participante	Medios tecnológicos						X	X	X				
12 Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad educativa.	Docente participante Acompañante	Boletas de información									X			

5.2 Matriz de evaluación

Hipótesis de acción

La aplicación de juegos verbales (la canción y la adivinanza) durante la ejecución de sesiones innovadoras, mejora mi práctica pedagógica y por ende el desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016

5.2.1 De las acciones

ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>La aplicación de juegos verbales (La canción y la adivinanza) durante la ejecución de sesiones innovadoras.</p>	<p>100 % de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa innovadora elaboradas y aplicadas por la docente investigadora; revisadas y aprobadas por la acompañante pedagógica.</p> <p style="text-align: center;">Adivinanza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Se preparó el material para la sesión de aprendizaje. 2 Hubo desplazamiento de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y a la aplicación de la estrategia. 3 Se empleó el tiempo de manera efectiva y flexible. 4 La sesión de aprendizaje tiene relación con la estrategia de la adivinanza. 5 Se eligió la adivinanza de acuerdo a la edad de los niños y niñas. 6 Se mantuvo motivados a los niños y niñas al presentar la adivinanza. 7 Se presentó la adivinanza con imágenes de acuerdo al texto. 8 Se ha planteado preguntas para que los niños puedan predecir de qué texto se trata. 9 Se presentó aspectos generales del texto, aclarando que se trata de una adivinanza. 10 Se realizó preguntas para que los estudiantes puedan predecir acerca del contenido de la adivinanza. 11 Se dio la lectura con pronunciación y entonación adecuada a la adivinanza. 12 Despierta el interés y curiosidad del objeto de la adivinanza. 13 Describo previamente el objeto, animal, persona o frutas de la adivinanza. 14 Resume la descripción y la convierte en frases sencillas que permiten imaginar el objeto de la adivinanza. 15 Se repite dos o tres veces la adivinanza junto con sus niños y niñas. 16 Promuevo que reconozcan las características y diferencias de los objetos, animales, personas y frutas. 17 Elaboró una pregunta sencilla para confundir al adivinador. 18 Se formuló preguntas literales, inferenciales y críticas respecto a la adivinanza y permite que los niños y niñas se expresen en forma libre y espontánea. 19 Se plantea diferentes actividades para que los niños y niñas puedan expresar lo comprendido del texto. 20 Se realizó el proceso metacognitivo en los estudiantes, frente a la estrategia de la adivinanza. 	<ol style="list-style-type: none"> 1 Sesiones 2 Fotos 3 Imágenes 4 Videos 5 Diarios de reflexión

	<p style="text-align: center;">Canción</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Se preparó el material para la sesión de aprendizaje. 2 Hubo desplazamiento de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y a la aplicación de la estrategia. 3 Se empleó el tiempo de manera efectiva y flexible. 4 La sesión de aprendizaje tiene relación con la estrategia de la canción. 5 Se eligió la canción de acuerdo a la edad de los niños y niñas. 6 Se mantuvo motivados a los niños y niñas al presentar la canción. 7 Se presentó la canción con imágenes de acuerdo al texto. 8 Se ha planteado preguntas para que los niños puedan predecir de qué texto se trata. 9 Se presentó aspectos generales del texto, aclarando que se trata de una canción. 10 Se realiza preguntas para que los estudiantes puedan predecir acerca del contenido de la canción. 11 Se dio la lectura con pronunciación y entonación adecuada de acuerdo a la canción. 12 Se realizó el fraseo con los niños y niñas más de una vez. 13 Se realizó el fraseo acompañado de palmadas o con ayuda de algún instrumento musical de la canción. 14 Se entona la canción con buena melodía, ritmo y pulso. 15 Me expreso corporalmente con gestos al cantar la canción. 16 Me expreso corporalmente con movimiento al cantar la canción. 17 Se solicitó a los niños y niñas a entonar la canción más de una vez. 18 Se formuló preguntas literales, inferenciales y críticas respecto a la canción y permite que los niños y niñas se expresen en forma libre y espontánea. 19 Se planteó diferentes actividades para que los niños y niñas puedan expresar lo comprendido de la canción. 20 Se realizó el proceso metacognitivo con los estudiantes, frente a la estrategia de la canción. 	
<p>Comunicación de los resultados a familia, director y comunidad educativa.</p>	<p>80 % de participación de los padres de familia en las reuniones. 70% de participación de la comunidad educativa.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 Registro de asistencia 2 Fotos 3 Videos 4 Periódico mural

5.2.2 De los resultados

RESULTADOS	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Mejorar mi práctica pedagógica y por ende el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 553 La Colpa-Bambamarca, 2016.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, al proponer los acuerdos de convivencia. 2 Utiliza vocabulario de uso frecuente, al explicar cómo debemos ayudarnos entre familiares. 3 Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés, creando adivinanzas con ayuda de imágenes. 4 Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda al expresar como es su cuerpo. 5 Se apoya en gestos y movimientos al decir la adivinanza. 6 Responde preguntas de la canción “Tres chanchitos” 7 Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al decir cómo fueron sus vacaciones. 8 Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas al proponer los acuerdos de convivencia. 9 Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al proponer los acuerdos de convivencia. 10 Interviene para aportar en torno al tema de conversación, al decir lo que hace el campesino. 	<p>Fuentes de los resultados de las pruebas, de la lista de cotejo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Videos 2 Fotos 3 Trabajos de los niños.

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

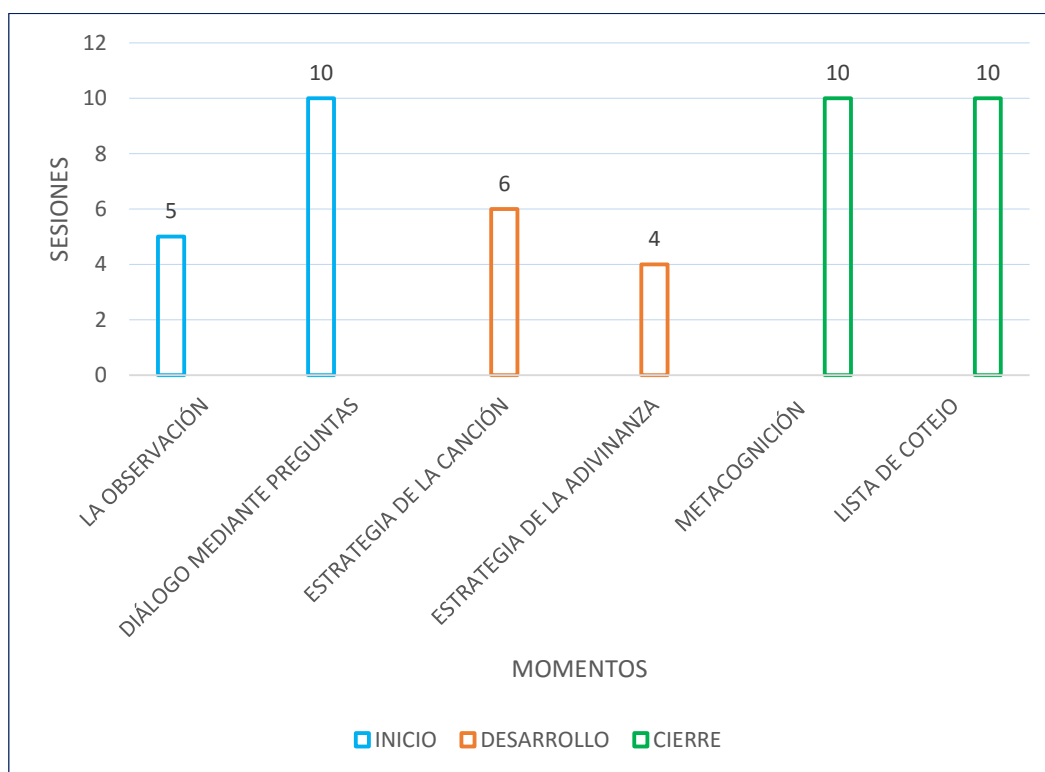
6.1 Presentación de resultados y tratamiento de la información

6.1.1 Presentación de los resultados

Los resultados determinados al culminar la ejecución del plan de acción referido a la estrategia de los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años, de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016 son los siguientes.

FIGURA N° 1

ESTRATEGIAS PREDOMINANTES EN CADA MOMENTO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE



Fuente: matriz N° 1 análisis de sesión de aprendizaje

INTERPRETACIÓN: En la figura N° 01 observamos que durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el momento del inicio predomina el diálogo mediante preguntas, en el desarrollo prevalece estrategia de la canción y en el cierre resalta la meta cognición y lista de cotejo.

Por lo tanto, en las sesiones de aprendizaje realicé estrategias que conllevaron al desarrollo de la expresión oral de los niños.

CUADRO N° 1

ÍTEMS DESARROLLADOS EN LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS SEGÚN SESIONES

SESIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SÍ	NO	SÍ %	NO %
1	18	2	90	10
2	17	3	85	15
3	18	2	90	10
4	19	1	95	5
5	19	1	95	5
6	18	2	90	5
7	18	2	90	5
8	19	1	95	5
9	18	2	90	10
10	19	1	95	5
TOTAL	183	17	91.5 %	8.5 %

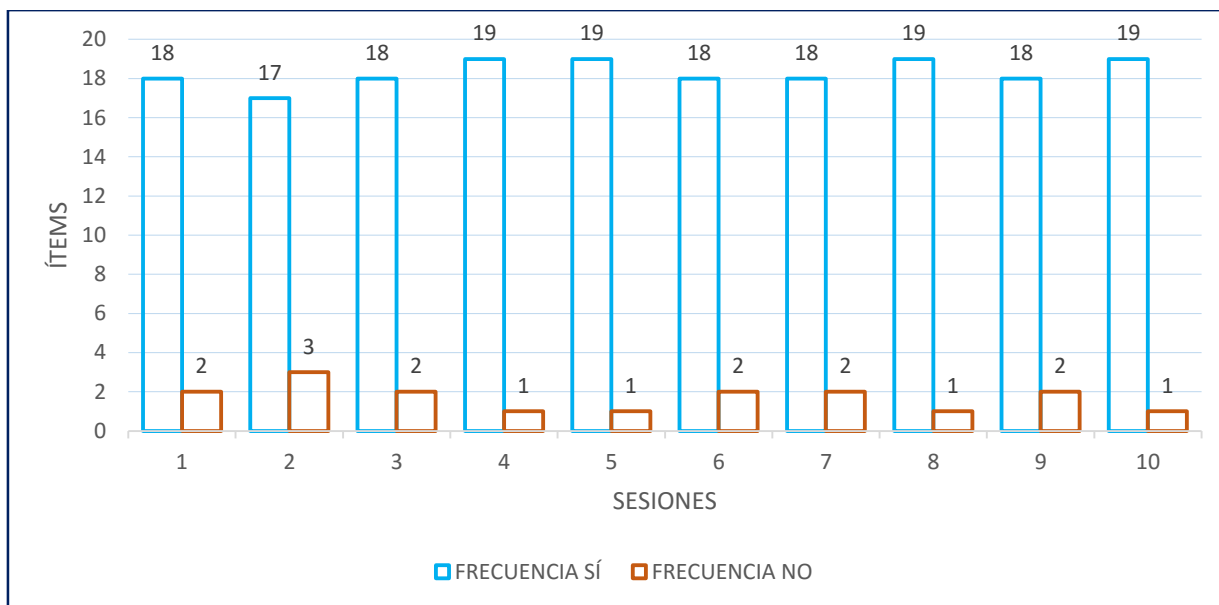
FUENTE: Matriz N° 2 Aplicación de la estrategia de investigación acción.

INTERPRETACIÓN: en el cuadro N° 1 se muestran los resultados del cumplimiento de los ítems que evalúan la estrategia aplicada durante el desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje, el 91,5% de ítems logré en el desarrollo de la estrategia de los juegos verbales, mientras que el 8,5 % de ítems no logré en su totalidad.

Por lo tanto, debo afirmar que la estrategia de los juegos verbales permitió desarrollar la expresión oral de los estudiantes.

FIGURA N° 2

ÍTEMS DESARROLLADOS EN LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS SEGÚN SESIONES



Fuente: cuadro N° 1

INTERPRETACIÓN: en figura N° 2, se muestran los resultados del cumplimiento de los ítems que evalúan la estrategia aplicada; durante el desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje, en las sesiones 4, 5, 8 y 10 se cumplieron 19 de 20 ítems; mientras que en la sesión 2 se cumplieron 17 ítems del total, en el desarrollo de la estrategia de los juegos verbales.

Por lo tanto, debo afirmar que la estrategia de los juegos verbales permitió desarrollar la expresión oral de los estudiantes.

CUADRO N° 2

SESIONES EN LAS QUE SE CUMPLIÓ LOS REQUERIMIENTOS DE CADA PREGUNTA DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS

	P 1		P 2		P 3		P 4	
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
NÚMERO DE SESIONES	9	1	02	08	10	0	10	0

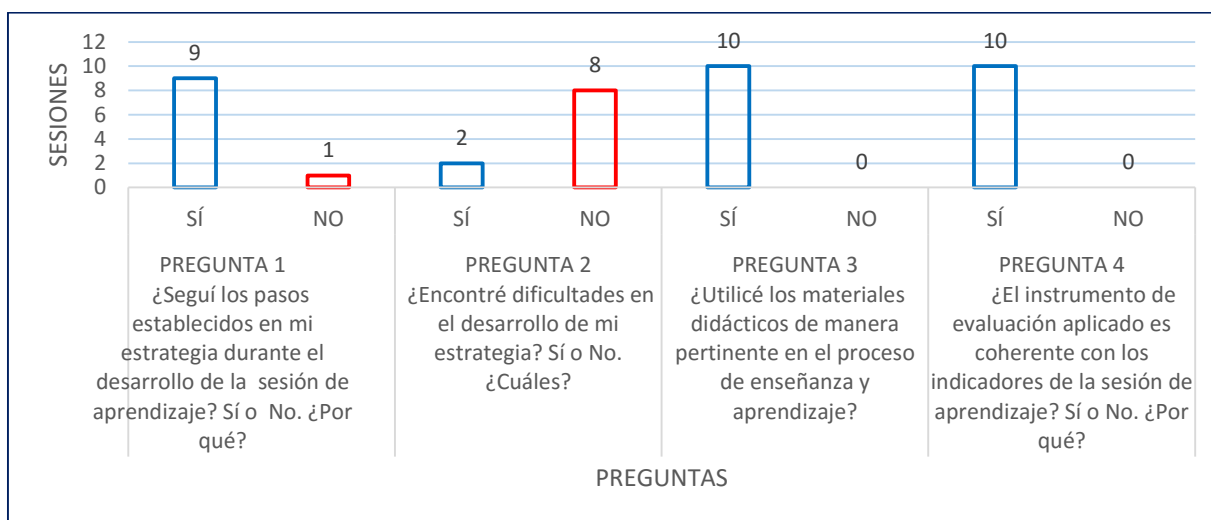
FUENTE: MATRIZ N° 3 Análisis de diarios reflexivos

INTERPRETACIÓN: en el cuadro N° 2 se muestran los resultados de los requerimientos en las 10 sesiones desarrolladas empleando la estrategia de la canción y la adivinanza, para desarrollar la expresión oral. En la pregunta 1, seguí los pasos establecidos de mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, se observa que predomina la respuesta sí porque lo planifiqué los pasos de la estrategia empleada y seguí los mismos logrando cumplir lo programado. En la pregunta N° 2 encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia, predomina la respuesta No, puesto que obtuve orientaciones en los diferentes textos bibliográficos del MED y otros los cuales especificaban que pasos debo seguir en su aplicación. En la pregunta N° 3 utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, predomina la respuesta Sí, ya que el desarrollo de cada sesión de aprendizaje utilicé variedad de materiales los mismos que despertó el interés generando aprendizajes significativos. En la pregunta N° 4 el instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje, podemos observar la respuesta sí, porque los ítems establecidos son observables y medibles en el recojo de información pertinente.

Por lo tanto, del total de sesiones de aprendizaje, en su mayoría cumplieron con los requerimientos de la misma.

FIGURA N° 3

SESIONES EN LAS QUE SE CUMPLIÓ LOS REQUERIMIENTOS DE CADA PREGUNTA DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS



FUENTE: cuadro N° 2

INTERPRETACIÓN: en la figura N° 3 se muestran los resultados de los requerimientos en las 10 sesiones desarrolladas empleando la estrategia de la canción y la adivinanza, para desarrollar la expresión oral. En la pregunta N° 1 en 9 de las 10 sesiones seguí los pasos de mi estrategia, mientras que en la pregunta N° 2 en 8 sesiones no encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia y en las preguntas N° 3 y 4 en todas las sesiones utilicé material didactico y evalué de manera coherente.

Por lo tanto la figura 3 nos hace saber que en las sesiones, sí, cumplí con los requerimientos de los diarios reflexivos.

CUADRO N° 3

ESTUDIANTES QUE LOGRARON SUS APRENDIZAJES EN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

NIVEL DE LOGRO	VALORACIÓN	LOGRO DE APRENDIZAJE			
		LISTA DE COTEJO		PORCENTAJE	
		ENTRADA	SALIDA	ENTRADA	SALIDA
INICIO	(00 - 10)	15	00	83.33	00
PROCESO	(11 - 15)	03	04	16.67	22.22
SATISFACTORIO	(16 - 20)	00	14	00	77.78
TOTAL		18	18	100	100

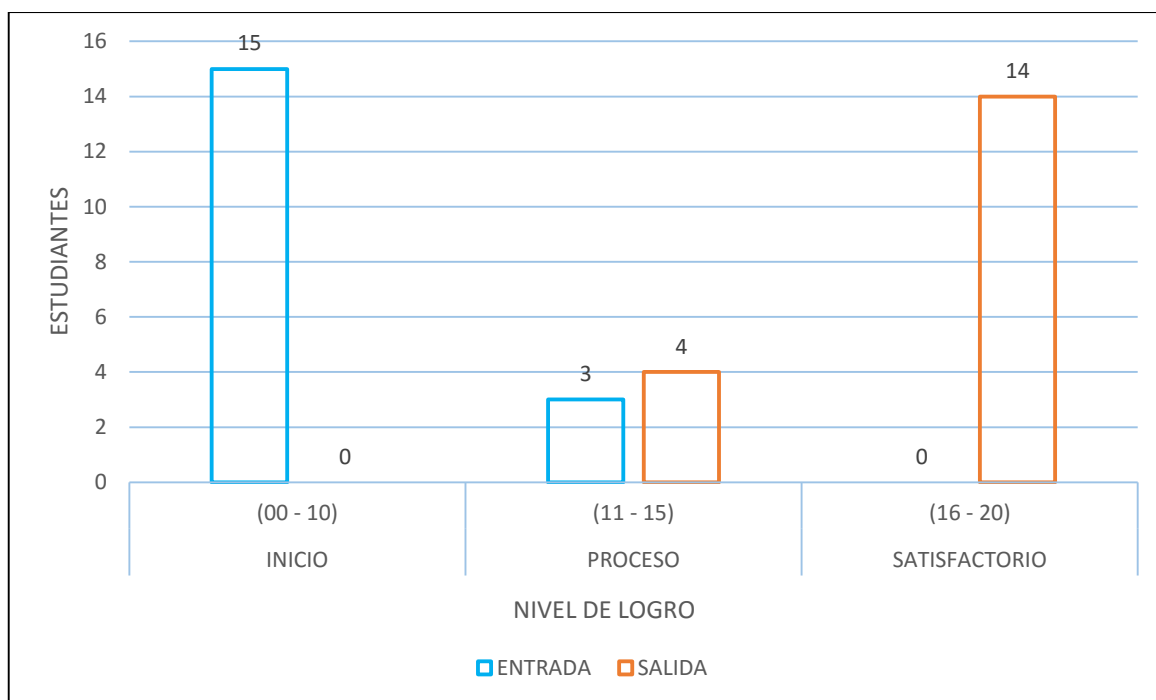
FUENTE: matriz N° 4 Procesamiento de la información de las evaluaciones de entrada y salida.

INTERPRETACIÓN: en el cuadro N° 3 se muestran los resultados de la prueba de entrada y de salida que se aplicó a los 18 niños de la edad de 4 años, observamos que 15 estudiantes no alcanzaron los aprendizajes esperados ubicándose en el nivel inicio y 3 estudiantes se encuentran en proceso; y en la prueba de salida 14 estudiantes del total lograrón los aprendizajes esperados ubicándose en el nivel satisfactorio y sólo 4 estudiantes están en proceso.

Esto nos da a conocer que la aplicación de la estrategia de los juegos verbales mejoró de manera significativa la expresión oral de los niños de 4 años de edad.

FIGURA N° 4

ESTUDIANTES QUE LOGRARON SUS APRENDIZAJES EN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: cuadro N° 3

INTERPRETACIÓN: en la figura N° 4 se muestran los resultados de la prueba de entrada y de salida que se aplicó a los 18 niños de la edad de 4 años, observamos que 15 estudiantes se encuentran en el nivel de inicio al no alcanzar los aprendizajes esperados en la prueba de entrada; y en la prueba de salida 14 estudiantes del total lograrón los aprendizajes esperados ubicándose en nivel satisfactorio.

Esto nos da a conocer que la aplicación de los juegos verbales mejoró de manera significativa la expresión oral de los niños de 4 años de edad.

CUADRO N° 4

ESTUDIANTES QUE LOGRARON SU APRENDIZAJE EN CADA UNA DE LAS 10 SESIONES

SESIONES	LOGRO DE APRENDIZAJE			
	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SÍ	NO	SÍ%	NO %
1	18	0	100	0
2	18	0	100	0
3	16	2	89	11
4	18	0	100	0
5	16	2	89	11
6	16	2	89	11
7	15	3	83	17
8	16	2	89	11
9	14	4	78	22
10	18	0	100	0

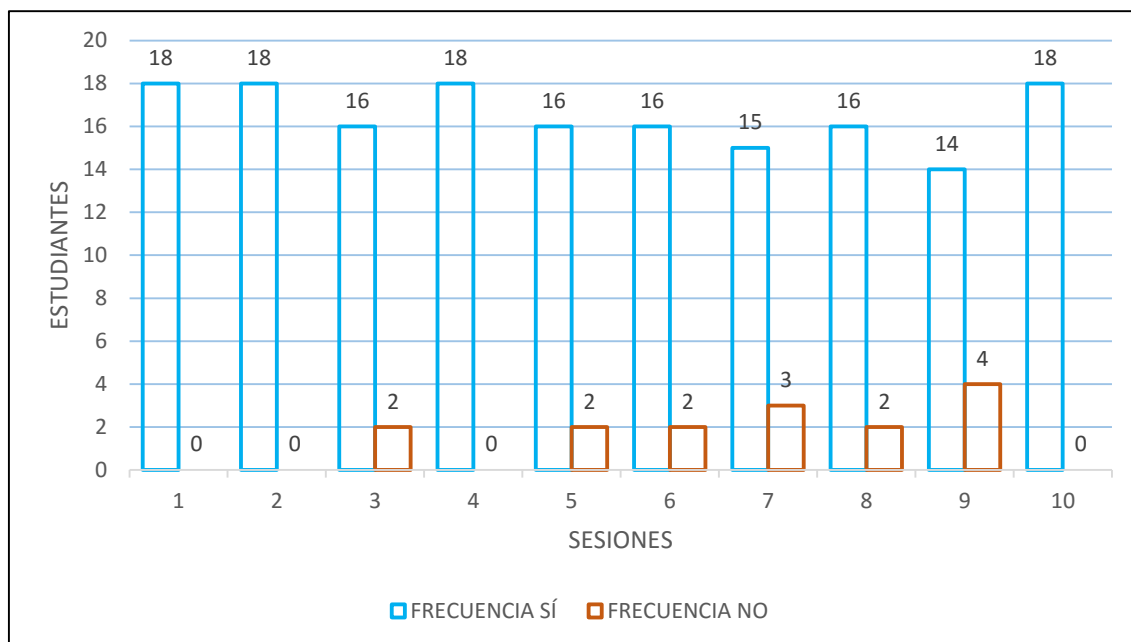
FUENTE: matriz N° 05 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador, y sesión.

INTERPRETACIÓN: en el cuadro N° 4 observamos los resultados del número de estudiantes que lograron los aprendizajes esperados en el desarrollo de las 10 sesiones, que tuvo como estrategia los juegos verbales; en la sesiones 1, 2, 4, y 10; 18 estudiantes alcanzaron todo lo proyectado concerniente a los juegos verbales. En la sesión 9; sólo 14 estudiantes lograron lo planificado.

Por lo tanto, la constante utilización de los juegos verbales aportó al logro de los aprendizajes de cada uno de los estudiantes de manera significativa y particular, teniendo en cuenta sus ritmos y estilos de aprendizajes.

FIGURA N° 5

ESTUDIANTES QUE LOGRARON SU APRENDIZAJE EN CADA UNA DE LAS 10 SESIONES



FUENTE: cuadro N° 4

INTERPRETACIÓN: En la figura N° 5 observamos los resultados del número de estudiantes que lograron los aprendizajes esperados en el desarrollo de las 10 sesiones, que tuvo como estrategia los juegos verbales; en la sesiones N° 3, 5, 6 y 8; 16 de los 18 estudiantes lograron lo planificado; en la sesión 7; sólo 15 estudiantes alcanzaron lo planificado concerniente a los juegos verbales.

Por lo tanto la aplicación de los juegos verbales, sí, contribuyó al desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 553-La Colpa.

6.2 Triangulación:

6.2.1 Triangulación de instrumentos sobre cómo se aplicó la estrategia de los juegos verbales.

Diseño de Sesiones de aprendizaje	Ficha de observación de la aplicación de la estrategia	Diarios reflexivos	Comentarios y Conclusiones
De las 10 sesiones de aprendizaje, 6 fueron diseñadas con la estrategia de la canción y 4 con la estrategia de la adivinanza.	El 91,5% de ítems logré en el desarrollo de la estrategia de los juegos verbales, mientras que el 8,5% de ítems no logré en su totalidad.	En la mayoría de las 10 sesiones de aprendizaje seguí los pasos de cada estrategia empleada y no he tenido dificultades en su aplicación.	La estrategia de los juegos verbales ha sido planificada y aplicada, cumpliendo los requerimientos necesarios para asegurar su efectividad en la práctica pedagógica.

6.2.2 Triangulación de instrumentos sobre cómo aprenden los niños y las niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 553-La colpa.

Lista de Cotejo de Entrada	Lista de Cotejo de Evaluación (Proceso)	Lista de Cotejo de Salida	Comentarios y conclusiones
De los 18 niños de la edad de 4 años, 15 se ubican en el nivel Inicio y sólo 3 de ellos - se encuentran en proceso, según evaluación de entrada.	El 77.78% de niños han logrado desarrollar su expresión oral teniendo en cuenta los juegos verbales, ubicándose en el nivel satisfactorio.	14 de los 18 niños de la edad de 4 años lograron los aprendizajes esperados y 4 niños no alcanzaron en su totalidad los indicadores planificados, ubicándose en el nivel proceso.	Con estos resultados obtenidos queda demostrado que los niños han logrado desarrollar aprendizajes significativos referidos a la expresión oral, gracias a la aplicación de los juegos verbales.

6.3 Lecciones aprendidas

1. Como docente investigadora en la práctica diaria en el aula, logre identificar a niños con escasa expresión oral.
2. Propuse trabajar los juegos verbales como medio para potenciar la expresión oral de los niños de 4 años de edad del nivel inicial.
3. En el desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje concernientes a la estrategia de la canción y la adivinanza obtuve resultados positivos ya que los niños respondieron significativamente en todo lo planificado en cada sesión de aprendizaje.
4. Aplicar los juegos verbales y seguir los pasos de los mismos, se logra aprendizajes significativos en los niños.
5. Conocer y aplicar los juegos verbales incrementó mi metodología de trabajo como profesional.
6. Desarrollar sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta variedad de estrategias, se promueve en los niños mayor concentración y sobre todo aprendizajes para la vida.
7. La variedad de materiales educativos empleados durante las sesiones de aprendizaje, generaron en los niños interés por aprender.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1 Matriz de difusión

Acción (es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Desarrollo de sesiones de aprendizaje	Los niños y las niñas potenciaron su expresión oral gracias al desarrollo de las diversas sesiones de aprendizaje.	Padres comprometidos con la Educación de sus hijos. Llevándoles puntualmente a clases.	Los niños y las niñas de la muestra potenciaron su capacidad de expresión oral gracias al desarrollo de sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta los juegos verbales. Para que niños de otras edades desarrollen tal capacidad, las docentes deben conocer y aplicar estrategias incluyendo los juegos verbales.	Como docente investigadora, comparto mis experiencias y logros adquiridos, mediante un diálogo con la comunidad educativa.
Empleo de material educativo.	Los niños y las niñas hicieron uso de diversos materiales presentados en cada sesión de aprendizaje planificada.	Aportando con material de la zona para sus hijos logren aprendizajes significativos.	Las docentes deben hacer uso pertinente de variedad de materiales durante el desarrollo de las diversas sesiones de aprendizaje.	

CONCLUSIONES

Después de la aplicación del plan de acción concerniente a los juegos verbales (la canción y la adivinanza) desarrollados con los niños de 4 años de edad; y de acuerdo al procesamiento estadístico he llegado a las siguientes conclusiones.

1. La aplicación de los juegos verbales logró mejorar mi práctica pedagógica y por ende el desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016. El marco teórico relacionado con los juegos verbales me permitió mejorar mi práctica pedagógica, en relación a la expresión oral de los niños de 4 años de edad.
2. La deconstrucción de mi práctica pedagógica me permitió identificar mis dificultades durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje, vinculadas al manejo de técnicas que permitan el desarrollo de la expresión oral.
3. Los datos procesados estadísticamente comprueban la validez y confiabilidad del plan de acción desarrollado, en relación a la reconstrucción de mi práctica pedagógica, para mejorar la expresión oral de los estudiantes, los juegos verbales mejoró significativamente la expresión oral de los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 553, según el porcentaje del 77.78% que demuestra que el objetivo general y la hipótesis de acción se han cumplido a cabalidad.

SUGERENCIAS

Al concluir la aplicación del plan de acción concerniente a los juegos verbales (la canción y la adivinanza), y observando los resultados favorables en la expresión oral de los niños del Nivel Inicial, sugiero lo siguiente.

1. A la UGEL para que a través de sus especialistas realicen capacitaciones y generen círculos de interaprendizajes concernientes a los juegos verbales.
2. A la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 553, que incluya en el PEI, jornadas de aprendizaje concerniente a los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños.

LISTA DE REFERENCIAS

- Antunes, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea,S.A.de Ediciones.
- Avendaño, F., & Miretti, M. (2007). *El desarrollo de la lengua oral en el aula*. Madrid : Alcalá de Guadaíra.
- Baralo, M. (2000). *El desarrollo de la expresión oral en el aula*. Madrid: SGEL.
- Berko, J. (2010). *Desarrollo del lenguaje*. Madrid: Pearson.
- Bordas, I., & Cabrera, F. (2001). *Estrategias de evaluación centrados en el proceso*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Borges, J., & Caceres, A. y. (2010). *Antología de la literatura fantástica*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Cassany, D. (2000). *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó.
- Chomsky, N. (2004). *Estructuras sintácticas*. Madrid: Siglo Veintiuno de España Editores, S.A.
- Condemarin, M. (26 de Noviembre de 2016). *Juegos verbales*. Obtenido de <http://xfransittax.blogspot.pe/2007/05/juegos-verbales.html>
- Díaz, A. (2009). *La argumentación escrita*. Colombia: Universidad de Antioquia.
- Fernandez, F. (2007). *Diccionario de dudas A-H*. España: Nobel,S.A.
- García, V. (2012). *Teorías de los juegos*. Barcelona: Las Palmas de Gran Canaria.
- Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (6 de Octubre de 2016). *Teoría de las inteligencias múltiples*. Obtenido de <https://psicologiaymente.net/inteligencia/teoría-inteligencias.multiples-garner#>
- Martinez, H. G. (2007). *Donald Winnicott en el Movimiento Psicoanalítico*. Argentina: Editorial de la Universidad de Mar del Plata.
- MED. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial, guía curricular*. Lima: Biblioteca Nacional.
- MED. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima: Metrocolor.

- Morote, P. (26 de Noviembre de 2016). *Adivinanzas en la enseñanza del español como lengua extranjera*. Obtenido de http://cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele/asele/pdf/12/12_0143.pdf
- Orbegoso, S. (2005). *Corrientes psicopedagógicas cognitivas del aprendizaje*. España: Siglo XXI de España Editores.
- Pozo, J. I., & Echeverría, M. (2008). *Psicología del aprendizaje universitario: La formación entre competencias*. Madrid: Morata.
- Richard, X. (16 de Diciembre de 2016). *Redacción y argumentación*. Obtenido de <http://www.definicionabc.com/comunicacion/expresion-oral.php#ixzz3YUNBKBj>
- Rojas, V. (2001). *Competencias en la comunicación: Hacia la práctica del discurso*. Londres : Ecoe Ediciones .
- Tobon, S. (2015). *Lista de cotejo y escala de estimación*. México: Cife.
- Tubert, S. (1999). *Sigmund Freud Fundamentos del Psicoanálisis* . Madrid: Edaf y Morales. S.A.

A N E X O S

MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL

REGISTRO N° 1	REGISTRO N° 2	REGISTRO N° 3	REGISTRO N° 4	REGISTRO N° 5	REGISTRO N° 6	REGISTRO N° 7	REGISTRO N° 8	REGISTRO N° 9	REGISTRO N° 10	f i
Recordamos acuerdos de convivencia. Motivación y recojo de saberes previos.	Motivación a través de una lámina, recojo de saberes previos, declaración del tema. Niños poco participativos.	Motivación a través de una dinámica. Negativa de los niños para participar en la dinámica. Recojo de saberes previos.	Motivación a través de un juego. Recojo de saberes previos. Niños participativos. Declaración del tema.	Motivación con una canción. Recojo de saberes previos. Escasa participación de los niños.	Presentación de un video. Recojo de saberes previos. Niños distraídos.	Realización de un juego. Niños poco participativos. Recojo de saberes previos.	Entonación de canción. Negativa de los niños para participar. Recojo de saberes previos.	Entonación de canción. Niños poco participativos. Recojo de saberes previos.	Entonación de una canción para motivar. Niños distraídos	6
Exploración del material educativo. Declaración del tema.	Presentación de un video. Negativa de los niños para participar.	Declaración del tema. Entonación de una canción.	Explicación del tema empleando material educativo. Niños distraídos.	Narración de un cuento, empleando diferentes tonos de voz. Niños distraídos	Explicación del tema. Utilización de material educativo.	Presentación de un video. Participación de los niños.	Utilización de material educativo. Niños sorprendidos.	Utilización de material didáctico. Modulación de la voz. Niños distraídos.	Realización de algunos juegos. Participación de los niños con dificultad.	2
Organización de los niños para escuchar un cuento. Recordamos acuerdos de convivencia.	Aplicación de instrumento de evaluación.	Presentación de material mediante una canción. Formación de grupos	Empleo de material educativo. Niños juguetones	Realización de interrogantes. Niños poco participativos.	Formación de grupos de trabajo. Felicitación por sus trabajos.	Explicación del tema. Apoyo entre compañeros.	Explicación del tema. Formación de grupos de trabajo mediante una dinámica.	Niños poco expresivos.	Comprobación de aprendizajes. Niños poco expresivos. Evaluación, metacognición	2

		de trabajo.					Utilización de material de la zona.			
Utilización de material educativo. Niños distraídos y poco participativos. Evaluación, metacognición		Explicación y observación durante el desarrollo de una ficha de trabajo.	Comprobación de saberes. Negativa de los niños para participar.	Empleo de material didáctico. Oración de despedida y algunas recomendaciones.	Dramatización. Niños poco expresivos. Evaluación, metacognición	Comprobación de aprendizajes. Niños participativos.	Comprobación de aprendizajes. Niños poco expresivos.	Explicación para realizar sus trabajos. Niños poco expresivos.		2

MATRIZ N° 1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca,
2016

SESIONES	INICIO	DESARROLLO	CIERRE
SESIÓN N° 01	Narración de un cuento. Formulación de preguntas	Técnica de la canción La observación Análisis e interpretación Expresión corporal y verbal Dibujo	Metacognición a través de preguntas. Aplicación de lista de cotejo.
SESIÓN N° 02	Realización de una dinámica con siluetas. Formulación de preguntas	Técnica de la canción La observación Análisis e interpretación Expresión corporal y verbal Dibujo	Metacognición a través de preguntas. Aplicación de lista de cotejo.
SESIÓN N° 03	Observación Armado de rompecabezas Formulación de preguntas	Técnica de la adivinanza Lectura de imágenes Narración de la adivinanza Interpretación Invención Descripción Dibujo	Metacognición a través de preguntas. Aplicación de lista de cotejo.
SESIÓN N° 04	observación Formulación de preguntas	Técnica de la adivinanza Lectura de imágenes Narración de la adivinanza Interpretación Descripción Dibujo	Metacognición a través de preguntas. Aplicación de lista de cotejo.
	Entonación de una canción Formulación de preguntas	Técnica de la adivinanza Lectura de imágenes Narración de la adivinanza	Metacognición a través de preguntas. Aplicación de lista de cotejo.

		Interpretación Descripción Dibujo	
SESIÓN N°06	Narración de una historia Formulación de preguntas	Técnica de la canción La observación Análisis e interpretación Expresión corporal y verbal Dibujo	Metacognición a través de preguntas. Aplicación de lista de cotejo.
SESIÓN N° 07	Observación Formulación de preguntas	Técnica de la canción La observación Análisis e interpretación Expresión corporal y verbal Dibujo	Metacognición a través de preguntas. Aplicación de lista de cotejo.
SESIÓN N° 08	Narración de una historia Formulación de preguntas	Técnica de la canción La observación Análisis e interpretación Expresión corporal y verbal Dibujo	Metacognición a través de preguntas. Aplicación de lista de cotejo.
SESIÓN N° 09	Observación Formulación de preguntas	Técnica de la canción La observación Análisis e interpretación Expresión corporal y verbal Dibujo	Metacognición a través de preguntas. Aplicación de lista de cotejo.
SESIÓN N° 10	Observación Formulación de preguntas	Técnica de la adivinanza Lectura de imágenes Narración de la adivinanza Interpretación Descripción Dibujo	Metacognición a través de preguntas. Aplicación de lista de cotejo.
SISTEMATIZACIÓN	En 5 sesiones de aprendizaje predomina la estrategia de la observación, y en las 10 sesiones de aprendizaje predomina la formulación de preguntas.	En 6 sesiones de aprendizaje predomina la técnica de la canción y en 4 sesiones se evidencia la técnica de la adivinanza.	En las 10 sesiones de aprendizaje predomina la metacognición y lista de cotejo.

MATRIZ N° 2: APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Título: Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca,

SESIÓN	LA ADIVINANZA (4)																				TOTAL	
	INDICADORES																				SÍ %	NO %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	90	10
2	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	90	10
3	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	85	15
4	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	95	5
SÍ	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4		
NO	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0		
SÍ %	100	100	100	100	100	75	100	100	90	75	75	100	75	100	75	100	75	75	100	100		
NO %	0	0	0	0	0	25	0	0	0	25	25	0	25	0	25	0	25	25	0	0		

SESIÓN	LA CANCIÓN (6)																				TOTAL	
	INDICADORES																				SÍ %	NO %
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	90	10
2	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	No	Sí	Sí	Sí	85	15
3	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	90	10
4	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	95	5
5	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	95	5
6	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	95	5
SÍ	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	6	5		
NO	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1		
SÍ %	100	100	100	100	100	100	100	100	83	83	100	83	83	83	83	83	83	83	100	83		
NO %	0	0	0	0	0	0	0	0	17	17	0	17	17	17	17	17	17	17	0	17		

MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

Título de la investigación: Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

SESIONES	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? Sí o No ¿Por qué?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?
SESIÓN N° 01	Sí Presenté la canción a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra; hice el fraseo, ritmo y melodía, luego los niños expresaron a través del dibujo.	SÍ Primero realice la melodía de la canción antes que el fraseo. Fraseé la canción acompañada sólo con palmadas y no con un instrumento musical.	Sí Porque estaban planificados y lo utilicé siguiendo la secuencia de la sesión.	Sí Porque apunta al indicador ya que es observable y medible durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.
SESIÓN N° 02	No Falto realizar el fraseo de la canción y hacer preguntas de la misma.	SÍ Canté la canción sólo una vez, y con escasos gestos y movimientos que la letra de la misma indicaba, no generé mucha participación en los niños y las niñas para entonar la canción.	Sí Porque todo estuvo planificado y en qué momento lo podía utilizar y así lo hice	Sí Porque me permitió recoger información pertinente que en el indicador pide, gracias al uso de mis estrategias durante el desarrollo de mi sesión de aprendizaje
SESIÓN N° 03	Sí Hice la presentación de la adivinanza a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra, di lectura con entonación clara; los niños repitieron la adivinanza y expresaron a través del dibujo.	No Porque seguí los pasos de la estrategia y los niños se mostraron participativos.	Sí Porque los utilice durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, ya que así lo planifiqué, para mantener el interés de los niños y las niñas.	Sí Porqué los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.
SESIÓN N° 04	Sí Hice la presentación de la adivinanza a modo de sorpresa,	No, Porque seguí los pasos de la estrategia e hice preguntas para los niños predigan el	Sí Porque los fui presentando en su momento y estos fueron generando	Sí Porqué los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los

	realicé preguntas de la escena y letra, di lectura con entonación clara; los niños repitieron la adivinanza y expresaron a través del dibujo.	contenido del texto.	interés y aprendizajes en los niños y niñas.	aprendizajes de cada estudiante.
SESIÓN N° 05	Sí Hice la presentación de la adivinanza a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra, di lectura con entonación clara; los niños repitieron la adivinanza y expresaron a través del dibujo.	No Porque seguí los pasos de la estrategia; hice una lectura clara para que los niños entiendan.	Sí Porque lo planifiqué y los fui utilizando durante el desarrollo de mi estrategia.	Sí Porque los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.
SESIÓN N° 06	Sí Presenté la canción a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra; hice el fraseo, ritmo y melodía, luego los niños expresaron a través del dibujo.	No Porque se presentó los aspectos generales de la estrategia y sobre todo el proceso meta cognitivo de la misma.	Sí Porque fueron utilizados adecuadamente teniendo en cuenta los momento de la sesión de aprendizaje.	Sí Porque los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.
SESIÓN N° 07	Sí Presenté la canción a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra; hice el fraseo, ritmo y melodía, luego los niños expresaron a través del dibujo.	No Porque se presentó los aspectos generales de la estrategia y sobre todo el proceso meta cognitivo de la misma.	Sí Porque fueron utilizados adecuadamente teniendo en cuenta los momento de la sesión de aprendizaje.	Sí Porqué los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.
SESIÓN N° 08	Sí Porque los pasos de la estrategia de la canción ya son conocidos y los niños participaron durante el desarrollo de la misma.	No Porque la canción fue pertinente para la edad de los niños y la canté acompañada con gestos y movimientos que la letra lo indicaba.	Sí Porque fueron utilizados adecuadamente teniendo en cuenta los momento de la sesión de aprendizaje.	Sí Porqué los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.
SESIÓN N° 09	Sí Presenté la canción a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra; hice el fraseo, ritmo y melodía, luego los niños expresaron a través del dibujo.	No Porque se presentó los aspectos generales de la canción y sobre todo el proceso meta cognitivo de la misma.	Sí Porque fueron utilizados adecuadamente teniendo en cuenta los momento de la sesión de aprendizaje.	Sí Porqué los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.
SESIÓN N° 10	Sí	No	Sí	Sí

	Hice la presentación de la adivinanza a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra, di lectura con entonación clara; los niños repitieron la adivinanza y expresaron a través del dibujo	Porque seguí los pasos de la adivinanza y los niños se mostraron participativos.	Porque los utilice durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, ya que así lo planifiqué, para mantener el interés de los niños y las niñas.	Porqué los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.
Sistematización	Sí: 9 No: 1	Sí: 2 No:8	Sí: 10 No: 0	Sí: 10 No:8

MATRIZ N° 4: PROCESAMIENTO DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: LOS JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 553, LA COLPA- BAMBAMARCA, 2016.

COMPETENCIA		EXPRESIÓN ORAL																												
CAPACIDAD:		Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.								Expresa con claridad sus ideas				Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.				Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa.		Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida.				Resultados en porcentajes de las evaluaciones de entrada y salida.						
INDICADOR:		Responde preguntas de la canción "Tres chanchitos"		Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al decir cómo fueron sus vacaciones.		Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas al proponer los acuerdos de convivencia.		Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al proponer los acuerdos de convivencia.		Interviene para aportar en torno al tema de conversación, al decir lo que hace el campesino.		Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés, creando adivinanzas con ayuda de imágenes..		Utiliza vocabulario de uso frecuente, al explicar cómo debemos ayudarnos entre familiares.		Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda al expresar como es su cuerpo.		Se apoya en gestos y movimientos al decir la adivinanza.										Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, al proponer los acuerdos de convivencia.		
N° DE ORDEN DE ESTUDIANTES:		Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada		Salida		Entrada		Salida		
1	0	2	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	4	0	20	0	20	80	100	0	
2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	20	0	0	100	100	0
3	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	0	20	0	10	90	100	0		
4	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	14	0	0	100	70	30		
5	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	18	0	0	100	90	10
6	0	2	2	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	0	2	0	2	0	0	2	2	0	14	0	10	90	70	30	
7	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	20	0	10	100	100	0
8	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	0	2	12	0	20	0	60	40	100	0		
9	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	20	0	10	90	100	0		
10	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	2	0	20	0	10	90	100	0		
11	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	20	0	0	100	100	0
12	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	2	0	20	0	10	90	100	0		
13	0	2	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	2	2	2	0	0	2	0	12	0	10	90	60	40		
14	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	12	0	20	0	60	40	100	0		
15	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	0	0	2	4	0	18	0	20	20	90	10		
16	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	2	0	14	0	10	90	70	30			
17	0	2	0	2	0	2	2	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	20	0	10	90	100	0		
18	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	2	14	0	20	0	70	30	100	0		
Total frecuencia	3/15	18/0	7/11	18/0	0/18	16/2	4/14	16/2	3/15	18/0	1/17	16/2	4/14	15/3	6/12	18/0	14/4	16/2	0/18	14/4										
Total porcentaje	0%	100%	38.9%	100%	0%	89%	22%	89%	17%	100%	6%	89%	22%	83%	33.3%	100%	78%	89%	0%	78%										

Lista de Cotejo para Evaluar el Desempeño Docente

Título del trabajo de investigación: Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

Hipótesis de acción: La aplicación de juegos verbales (La canción y la adivinanza) durante la ejecución de sesiones innovadoras, mejora la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 553 La Colpa – Bambamarca, 2016

Área: Comunicación

Competencia: Expresión Oral **Estrategia:** Juegos verbales (la adivinanza)

Fecha:.....del 2016

Lugar: La Colpa

Distrito: Bambamarca

Docente: Deisy Pérez Aguilar.

N°	ÍTEMS	SÍ	NO
1	Se preparó el material para la sesión de aprendizaje		
2	Hubo desplazamiento de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y a la aplicación de la estrategia.		
3	Se empleó el tiempo de manera efectiva y flexible.		
4	La sesión de aprendizaje tiene relación con la estrategia de la adivinanza.		
5	Se eligió la adivinanza de acuerdo a la edad de los niños y niñas.		
6	Se mantuvo motivados a los niños y niñas al presentar la adivinanza.		
7	Se presentó la adivinanza con imágenes de acuerdo al texto.		
8	Se ha planteado preguntas para que los niños predigan de qué texto se trata.		
09	Se presentó aspectos generales del texto, aclarando que se trata de una adivinanza.		
10	Realiza preguntas para que los estudiantes infieran acerca del contenido de la adivinanza.		
11	Se dio la lectura con pronunciación y entonación adecuada a la adivinanza.		
12	Despierta el interés y curiosidad del objeto de la adivinanza		
13	Describo previamente el objeto, animal, persona o frutas de la adivinanza		
14	Resumo la descripción y la convierte en frases sencillas que permiten imaginar el objeto de la adivinanza.		
15	Se repite dos o tres veces la adivinanza junto con sus niños y niñas.		
16	Promuevo que reconozcan las características y diferencias de los objetos, animales, personas y frutas		
17	Elaboró una pregunta sencilla para confundir al adivinador		
18	Formula preguntas literales, inferenciales y críticas respecto a la adivinanza y permite que los niños y niñas se expresen en forma libre y espontánea.		
19	Se plantea diferentes actividades para que los niños y niñas puedan expresar lo comprendido del texto.		
20	Se realizó el proceso metacognitivo en los estudiantes, frente a la estrategia de la adivinanza.		

Lista de Cotejo para Evaluar el Desempeño Docente

Título del trabajo de investigación: Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016

Hipótesis de acción: La aplicación de juegos verbales (La canción y la adivinanza) durante la ejecución de sesiones innovadoras, mejora la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 553 La Colpa – Bambamarca, 2016

Área: Comunicación

Competencia: Expresión Oral

Estrategia: Juegos verbales (la canción)

Fecha:del 2016

Lugar: La Colpa

Distrito: Bambamarca

Docente: Deisy Pérez Aguilar.

N°	ÍTEMS	SÍ	NO
1	Se preparó el material para la sesión de aprendizaje.		
2	Hubo desplazamiento de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y a la aplicación de la estrategia.		
3	Se empleó el tiempo de manera efectiva y flexible.		
4	La sesión de aprendizaje tiene relación con la estrategia de la canción.		
5	Se eligió la canción de acuerdo a la edad de los niños y niñas.		
6	Se mantuvo motivados a los niños y niñas al presentar la canción.		
7	Se presentó la canción con imágenes de acuerdo al texto.		
8	Plantea preguntas para que los niños puedan inferir de qué texto se trata.		
9	Se presentó aspectos generales del texto, aclarando que se trata de una canción.		
10	Plantea preguntas para que los estudiantes puedan inferir acerca del contenido de la canción.		
11	Se dio la lectura con pronunciación y entonación adecuada de acuerdo a la canción.		
12	Se realizó el fraseo con los niños y niñas más de una vez.		
13	Se realizó el fraseo acompañado de palmadas o con ayuda de algún instrumento musical de la canción.		
14	Se entona la canción con buena melodía, ritmo y pulso.		
15	Me expreso corporalmente con gestos al cantar la canción.		
16	Me expreso corporalmente con movimiento al cantar la canción.		
17	Se solicitó a los niños y niñas a entonar la canción más de una vez.		
18	Formula preguntas literales, inferenciales y críticas respecto a la canción y permite que los niños y niñas se expresen en forma libre y espontánea.		
19	Plantea diferentes actividades para que los niños y niñas puedan expresar lo comprendido de la canción.		
20	Se realizó el proceso metacognitivo con los estudiantes, frente a la estrategia de la canción.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL - 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **NOMBRE DE LA IEI:** 553 - La culpa
 1.2 **ÁREA:** Comunicación
 1.3 **EDAD:** 4 años
 1.4 **DOCENTE:** Deisy Pérez Aguilar
 1.5 **FECHA:** 14/03/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016

2.2 SESIÓN: N° 01

2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: Digo de qué trata la canción “Tres chanchitos”

2.4 DURACIÓN: 45´

III. **PRODUCTO:** Niños responden preguntas de la canción tres chanchitos, hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE LOGRO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	La canción	Responde preguntas de la canción “Tres chanchitos”

V. SECUENCIA DIDÁCTICA :

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. La docente hace recordar a los niños y niñas el cuento “Los tres chanchitos” 2. Preguntó ¿De qué trata el cuento? ¿Qué hubiera pasado si el chanchito hubiera abierto la puerta sin preguntar quién toca? ¿El chanchito hubiera sabido quién tocaba la puerta sin haber preguntado? ¿Qué pasaría si no damos respuesta a las preguntas que nos hacen?		10´

	<p>¿Cuándo queremos saber algo que debemos hacer?</p> <p>3. La docente informa a los estudiantes que hoy responderán preguntas de la canción “Tres chanchitos”.</p>		
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente presenta la canción “Tres chanchitos” en un papelógrafo en la bolsita viajera. 2. La docente pega el papelografo en la pizarra e invita a los estudiantes a observar y describir lo que ven. 3. Realizo las siguientes preguntas: ¿Qué será lo que están observando? ¿Será un cuento, una adivinanza o una canción? 4. La docente aclara que es una canción. 5. Pregunto: ¿De que tratará la canción? La docente lee la canción. 6. La docente frasea la canción “Tres Chanchitos” con los niños y las niñas, acompañado de palmadas. 7. Entono la canción modulando la voz; realizando lo que la letra de la misma lo indica. 8. La docente pide a los niños cantar la canción juntos con ella. 9. La docente pide que solo mujeres junto con ella canten la canción, luego lo hará con los varones y finalmente todo el grupo. 10. Los niños y niñas dramatizan la canción, haciendo uso de los diversos disfraces, motivo para que participen todos. 11. La docente formula preguntas: ¿De qué trató la canción? ¿Qué hubiera pasado si los chanchitos hubieran hecho caso a su mamá? ¿Qué hubiera pasado si el lobo no lo hubiera comido al chanchito renegón? 12. La docente aclara que es importante responder preguntas por que permite expresar lo que sabemos. 13. La docente invita a los niños y las niñas a colorear una escena de la canción “Tres Chanchitos”. 14. En asamblea la docente invita a niños y niñas voluntarios salir al frente de sus compañeros a 	<p>Papelote Bolsita viajera Cinta</p> <p>Disfraces</p> <p>Lápiz Colores Hojas impresas</p>	30´

	explicar la escena que coloreo.		
CIERRE	<p>1. Realizo las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo es la canción “Tres chanchitos?”</p> <p>¿Qué hubiera pasado si el chanchito no hubiera renegado?</p> <p>¿Qué hubiera pasado si el lobo no hubiera comido al chanchito?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>2. Pido a los estudiantes cantar y dramatizar la canción “Tres chanchitos” en casa con sus familiares.</p>		5´

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFIA:

MINEDU (2015) *Fascículo de Comunicación: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Perú.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL - 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 **NOMBRE DE LA IEI:** 553 - La culpa
 1.2 **ÁREA:** Comunicación
 1.3 **EDAD:** 4 años
 1.4 **DOCENTE:** Deisy Pérez Aguilar
 1.5 **FECHA:** 15/03/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Culpa-Bambamarca, 2016.

2.2 SESIÓN: N° 02

2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Me expreso libremente contando como son mis vacaciones.

2.4 DURACIÓN: 45´

III. **PRODUCTO:** Que los niños se expresen espontáneamente sobre como pasaron sus vacaciones y sus hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE LOGRO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	La canción	Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al decir cómo fueron sus vacaciones.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. La docente reparte siluetas de conejos de diferentes colores para formar grupos. 2. Los niños se agrupan de acuerdo al color de la silueta del conejo, para realizar la dinámica "Conejos a su conejera" y juegan. 3. Pregunta: ¿De qué trató la dinámica? ¿Por qué los conejos salieron a pasear? ¿Qué hubiera pasado si los conejos no hubieran salido de su conejera a pasear? ¿Qué pasaría si no sabemos expresar cómo pasamos las vacaciones? 4. Informo a los niños y niñas que hoy cantarán la	Siluetas de conejos	10´

	canción "Pepito el conejo"; y explicaran cómo pasaron sus vacaciones.		
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente presenta la canción "Pepito el conejo" en un papelógrafo dentro de un sobre. 2. La docente pega el papelote en la pizarra e invita a los niños y las niñas a observar y describir lo que ven. 3. Pregunto: ¿Qué será lo que están observando? ¿Será un cuento una adivinanza o una canción? 4. La docente aclara que es una canción. 5. Pregunto: ¿De que tratará la canción? 6. La docente lee la canción. 7. La docente frasea la canción "Pepito el conejo" con los niños y las niñas, acompañada de palmadas. 8. La docente entona la canción modulando la voz; haciendo lo que la letra de la misma indica. 9. Invito a los niños y niñas a entonar junto conmigo la canción "Pepito el conejo" y la repetimos. 10. La docente pide que solo mujeres junto con ella canten la canción, luego lo hará con los varones y finalmente todo el grupo. 11. Presento máscaras de los personajes de la canción e invito para que niñas y niños voluntarios representen según la letra de la misma, motivo para que participen todos. 12. La docente pregunta: ¿De qué trató la canción? ¿Por qué salió a pasear pepito? ¿Será importante pasear cuando estamos de vacaciones? - ¿Por qué? ¿Cómo pasaste tú tus vacaciones? ¿Qué pasaría si no hubiera vacaciones? 13. La docente clara que es importante intervenir sobre cómo pasamos nuestras vacaciones. 14. Invito a los niños y niñas para que elijan que acciones realizaron en vacaciones y la colorean. 15. En asamblea expresan voluntariamente lo que colorearon. 	Papelote e Cinta Sobre	30'
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizo las siguientes preguntas: ¿Cómo es la canción? ¿Qué hiciste en tus vacaciones? ¿Será importante tener vacaciones? - ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron? 2. Se entrega la canción escrita "Pepito el conejo" para que canten y la representen con sus familiares. 	Máscaras	5'

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFIA:

MINEDU (2015) *Fascículo de Comunicación: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima.

Perú.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL - 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 **NOMBRE DE LA IEI:** 553 - La culpa
 1.2 **ÁREA:** Comunicación
 1.3 **EDAD:** 4 años
 1.4 **DOCENTE:** Deisy Pérez Aguilar
FECHA: 13/04/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016

2.2 SESIÓN: N° 03

2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Me divierto creando adivinanzas diciendo como son las imágenes de las partes de mi cuerpo.

2.4 DURACIÓN: 45´

III. **PRODUCTO:** Adivinanzas creadas por los niños, dibujos de la respuesta de la adivinanza que más gustó.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE LOGRO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	La adivinanza	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés, creando adivinanzas con ayuda de imágenes.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. La docente reparte a cada grupo de trabajo un rompecabezas para que los niños armen, y descubran la figura luego preguntarán a sus compañeros. ¿Qué figura creen que hemos formado? 2. Cada grupo muestra las figuras que han armado. 3. La docente pregunta: ¿Qué hubiera pasado si ustedes no hubieran armado estas figuras? ¿Podríamos saber que figuras eran sin haberlo armado? 4. La docente informa a los estudiantes que hoy crearan adivinanzas con ayuda de imágenes de las partes del	Rompecabezas Cinta	10´

	cuerpo humano.		
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> Mediante la cajita mágica presento un papelógrafo con una adivinanza. La docente pregunta: ¿Qué será? ¿Será una poesía, una canción o adivinanza? ´ La docente aclara que es una adivinanza. La docente pregunta: ¿De qué tratará la adivinanza? La docente da lectura con pronunciación y entonación adecuada la adivinanza. Invito a los niños y las niñas a repetir la adivinanza. La docente pregunta: ¿Solo podrán crear adivinanzas de una sola parte del cuerpo humano? En grupos de tres, los niños irán a la cámara secreta y sacarán del sobre una figura, luego describirán la imagen para que sus compañeros adivinen la respuesta. La docente escribe la adivinanza creada por los niños y niñas, luego leerá para que el grupo adivine. La docente les menciona que para crear adivinanzas se tiene que decir como son las partes de nuestro cuerpo más no el nombre. Se pide a los niños y niñas que dibujen la figura que les ayudó a crear adivinanzas. La docente escribe la adivinanza que el niño o niña le dice de acuerdo a su dibujo. En asamblea expresan en forma voluntaria lo que dibujaron. 	<p>Papelote Plumones Cajita mágica</p> <p>Cámara secreta Sobre Figuras</p> <p>Papel bond Lápiz Colores</p>	30´
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> Realizo las siguientes preguntas: ¿Qué crearon hoy? ¿Les gustó crear adivinanzas? ¿Podremos crear adivinanzas sin ver las imágenes? Se les entrega a los niños figuras para que en su casita creen más adivinanzas con sus papitos. 		5

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFIA:

- MINEDU (2015) *Fascículo de Comunicación: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Perú.
- MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL - 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **NOMBRE DE LA IEI:** 553 - La culpa
 1.2 **ÁREA:** Comunicación
 1.3 **EDAD:** 4 años
 1.4 **DOCENTE:** Deisy Pérez Aguilar
 1.5 **FECHA:** 14/04/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016

2.2 SESIÓN: N° 04

2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Pronuncio con claridad lo que se de mi cuerpo.

2.4 DURACIÓN: 45´

III. **PRODUCTO:** Los niños que expresan con claridad lo que saben de su cuerpo y hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE LOGRO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	La adivinanza	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda al expresar como es su cuerpo.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES / RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. La sesión de aprendizaje se motiva con la presentación del muñeco articulado dentro de la bolsa viajera. 2. Pregunto: ¿Cómo es este muñeco articulado? ¿Todas las partes de nuestro cuerpo serán importantes por qué? ¿Qué pasaría si no tuviéramos completo las partes de nuestro cuerpo? ¿Qué pasaría si no pronunció con claridad las palabras?	Bolsa de tela. Muñeco articulado.	10´

	<p>¿Me entenderán si no digo las palabras claras y completas?</p> <p>3. La docente informa a los estudiantes que hoy aprenderemos adivinanzas y expresarán con claridad cómo es su cuerpo.</p>		
DESARROLLO	<p>1. Mediante la botellita mágica presento la adivinanza.</p> <p>2. Los niños y las niñas describen lo que ven. Pregunto: Que será ¿Será una adivinanza una poesía o una canción?</p> <p>3. La docente aclara que es una adivinanza.</p> <p>4. Leeré con pronunciación clara la adivinanza.</p> <p>5. Invito a los niños y las niñas a repetir la adivinanza.</p> <p>6. Formo una ronda con los niños y las niñas para realizar el juego “Pásalo, pásalo” (al sonido de la pandereta, el niño que tiene entre sus manos la pelota nos dirá la adivinanza) se fomentará la participación de todos.</p> <p>7. La docente pregunta. ¿Cómo es tu cuerpo? ¿Qué puedes hacer tú con tu cuerpo? ¿De todas las personas nuestro cuerpo será lo mismo? ¿Cómo puedes cuidar tu cuerpo?</p> <p>8. La docente menciona que es importante pronunciar con claridad las palabras para poder entendernos y expresar diciendo como es nuestro cuerpo.</p> <p>9. Los niños y las niñas se le entregarán una hoja impresa con dibujos para que encuentren, la respuesta de la adivinanza y la coloreen.</p> <p>10. Luego dirán la adivinanza que corresponde a la respuesta y la docente escribe lo que el niño expresa.</p>	<p>Botellita mágica Papelógrafo. Plumones Cinta</p> <p>Pelota Pandereta</p> <p>Hojas impresas</p>	30´
CIERRE	<p>1. Realizo las siguientes preguntas: ¿Será importante pronunciar con claridad las palabras? - ¿Por qué?</p>		5´

	<p>¿A qué parte de nuestro cuerpo está referida la adivinanza? ¿Cómo puedes cuidar tu cuerpo? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>2. Se les pide a los niños y niñas aprender una adivinanza con ayuda de sus papitos, para que en el jardín formulen dicha adivinanza a sus compañeros.</p>		
--	---	--	--

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFIA:

MINEDU (2015) *Fascículo de Comunicación: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Perú.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL - 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **NOMBRE DE LA IEI:** 553 - La culpa
 1.2 **ÁREA:** Comunicación
 1.3 **EDAD:** 4 años
 1.4 **DOCENTE:** Deisy Pérez Aguilar
 1.5 **FECHA:** 11/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016

2.2 SESIÓN: N° 05

2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** A través de mis gestos y movimientos, adivinen quien soy.

2.4 DURACIÓN: 45´

III. **PRODUCTO:** Niños que expresan sus adivinanzas con gestos y movimientos, y sus hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE LOGRO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	La adivinanza	Se apoya en gestos y movimientos al decir la adivinanza.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES / RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. La sesión de aprendizaje se motiva a través de una canción titulada "Yo tengo una casita" 2. Realizo las siguientes preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Conocen casas que salen humo? ¿Por qué creen que sale humo de las casas? ¿Por qué el humo se va para arriba? ¿Cómo se va el humo? ¿Con que otras partes de nuestro cuerpo podríamos realizar gestos y movimientos que la canción indica?		10´

	<p>¿Podremos entendernos usando solo gestos y movimientos?</p> <p>¿Qué pasaría si no pudiéramos hablar?</p> <p>¿Con que partes de nuestro cuerpo podremos decir lo que queremos?</p> <p>3. La docente informa a los estudiantes que hoy dirán la adivinanza usando gestos y movimientos.</p>		
DESARROLLO	<p>1. En la bolsita sorpresa presento la adivinanza.</p> <p>2. La docente pregunta: ¿Qué será? ¿Será una poesía, una canción o adivinanza?</p> <p>3. La docente aclara que es una adivinanza.</p> <p>4. Pregunto: ¿De qué tratará la adivinanza?</p> <p>5. La docente da lectura con pronunciación y entonación adecuada a la adivinanza.</p> <p>6. Invito a los niños y las niñas a repetir la adivinanza.</p> <p>7. La docente lee la adivinanza usando gestos y movimientos de acuerdo a la letra.</p> <p>8. Pido a los niños y las niñas expresar la adivinanza realizando gestos y movimientos juntos conmigo.</p> <p>9. La docente pide a los niños y niñas hagan la adivinanza por grupos realizando los movimientos y movimientos de acuerdo a lo que dice el texto.</p> <p>10. La docente les invita a sentarse en media luna y pregunta: ¿Qué gestos y movimientos realizamos para saber respuesta de la adivinanza? ¿Qué pasaría si no tuviéramos completo las partes de nuestro cuerpo? ¿Por qué es importante tener completo las partes de nuestro cuerpo?</p> <p>11. La docente les informa que para decir algo se necesita de movimientos de nuestros brazos y piernas y de todo nuestro cuerpo,</p>	<p>Bolsita sorpresa Papelotes Plumón Cinta</p>	30´

	<p>además se hacen gestos con nuestro rostro.</p> <p>12. Los niños y las niñas dibujan la respuesta de la adivinanza que más les gustó.</p> <p>13. La docente escribe la adivinanza que el niño o la niña le dicta de acuerdo a su dibujo.</p> <p>14. En asamblea en forma voluntaria los niños y niñas expresan la adivinanza de acuerdo a su dibujo con gestos y movimientos.</p>	<p>Papel bond Lápiz Colores</p>	
CIERRE	<p>1. Realizo las siguientes preguntas: ¿Qué pasaría si no tuviéramos completo las partes de nuestro cuerpo? ¿Podemos hacer la adivinanza solo con gestos y movimientos? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>2. Se les pide a los niños y niñas aprender una adivinanza con ayuda de sus papitos, para que en el jardín formulen dicha adivinanza a sus compañeros.</p>		5´

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFIA:

- MINEDU (2015) *Fascículo de Comunicación: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Perú.
- MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL - 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **NOMBRE DE LA IEI:** 553 - La culpa
 1.2 **ÁREA:** Comunicación
 1.3 **EDAD:** 4 años
 1.4 **DOCENTE:** Deisy Pérez Aguilar
 1.5 **FECHA:** 12/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016

2.2 SESIÓN: N° 06

2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos saludando a las personas que encontramos en cualquier momento del día.

2.4 DURACIÓN: 45´

III. **PRODUCTO:** Niños que proponen acuerdos de convivencia, hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE LOGRO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	La canción	Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas al proponer los acuerdos de convivencia.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
	1. La docente invita a los niños y las niñas a sentarse en media luna frente al teatrín, luego informo que voy a contar una historia "Lucía y sus papitos" 2. Pregunto: ¿De qué trata la historia? ¿Será importante decir las palabras que decía Lucia? - ¿Por qué? ¿Cómo debemos expresarnos cuando nos encontramos con la gente? ¿Qué pasaría si no saludáramos?	Títeres Teatrín	10´

	<p>3. La docente informa que hoy escucharán y cantarán la canción “Los Buenos Modales I” y luego propondrán acuerdos de convivencia para saber lo que debemos decir a las personas cuando las encontramos en la calle por la mañana, tarde y noche.</p>		
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente presenta la canción “Los Buenos Modales I” en un papelógrafo en la bolsita viajera. 2. Pego el papelógrafo en la pizarra e invito a los niños y las niñas a observar y describir lo que ven. 3. Realizo las siguientes preguntas: ¿Qué será lo que estamos observando? ¿Será un cuento, una adivinanza o una canción? 4. La docente aclara que es una canción. 5. Pregunto: ¿De que tratará la canción? 6. La docente lee la canción. 7. La docente frasea la canción “Los buenos modales I” con los niños, acompañada de palmadas. 8. Entono la canción modulando la voz; realizando lo que la letra de la misma indica. 9. La docente pide a los niños y las niñas a cantar la canción juntos con ella. 10. La docente pide que solo mujeres junto con ella canten la canción, luego lo hará con los varones y finalmente todo el grupo. 11. Los niños y niñas dramatizan la canción, formando una columna de niños y niñas para hacer lo que dice la canción. 12. La docente formula preguntas: ¿De qué trató la canción? ¿Cómo se sentirán las personas cuando les saludamos? - ¿Por qué? ¿Qué acuerdos pueden proponer utilizando las palabras de la canción “Los Buenos Modales I”? 13. Los niños y las niñas proponen acuerdos para saludarnos. 14. La docente escribe los acuerdos propuestos por los niños y las niñas. 15. La docente presenta imágenes en relación a los acuerdos, pido a un niño que relacione con el acuerdo 	<p>Bolsita viajera Papelote Plumón Cinta</p> <p>Papelotes Plumón</p> <p>Imágenes</p>	30´

	<p>correspondiente y lo pegue.</p> <p>16. La docente lee los acuerdos propuestos por los niños y niñas.</p> <p>17. La docente aclara que es importante saludar a las personas diciendo buenos días, buenas tardes y buenas noches para vivir mejor.</p> <p>18. La docente invita a colorear imágenes de acciones de los saludos.</p> <p>19. En asamblea las niñas y los niños voluntarios explican la imagen que colorearon y la acción que representa.</p>	Hojas impresas Colores	
CIERRE	<p>1. Realizo las siguientes preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Qué acuerdos propusieron hoy para saludarnos? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>2. Se motiva a los estudiantes para que canten, bailen y dramatizen la canción “Los buenos modales I” en casa con sus familiares.</p>		5´

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFIA:

MINEDU (2015) *Fascículo de Comunicación: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Perú.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL - 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **NOMBRE DE LA IEI:** 553 - La colpa
 1.2 **ÁREA:** Comunicación
 1.3 **EDAD:** 4 años
 1.4 **DOCENTE:** Deisy Pérez Aguilar
FECHA: 16/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016

2.2 SESIÓN: N° 07

2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Nos divertimos expresando como nos ayudamos en familia y lo que dice la canción "La Gallina Pintadita"

2.4 DURACIÓN: 45´

III. **PRODUCTO:** Niños que se expresan utilizando su vocabulario al decir cómo se ayudan entre familiares y lo que saben de la canción, hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE LOGRO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	La canción	Utiliza vocabulario de uso frecuente, al explicar cómo debemos ayudarnos entre familiares.

V. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	1. La docente presenta a los niños y las niñas "La bolsa viajera" luego pregunta. ¿Qué habrá dentro de la bolsa viajera? 2. La docente presenta disfraces de: una gallina, un gallo, dos pollitos, un pavo, un halcón y la silueta de una pluma de pavo real. 3. Realizo las siguientes preguntas. ¿El gallo la gallina y los pollitos, que formaran? ¿Esta familia se ayudará en casa? ¿cómo? ¿Qué pasaría si la gallina se enferma? ¿Cómo se ayudan entre familiares en tu casa? ¿Será importante ayudarnos entre familiares? ¿Por qué?	Bolsa viajera Diferentes disfraces	10´

	<p>¿Podre saber cómo ayudan a su familia sin que ustedes me lo digan?</p> <p>4. La docente informa a los niños y las niñas que hoy nos divertiremos cantando “La Gallina Pintadita” luego expresaran como es la canción, además explicarán cómo se ayudan entre familiares en casa.</p>		
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente presenta la canción en un papelógrafo dentro de un sobre sorpresa. 2. Pego en la pizarra el papelógrafo y pregunto. ¿Qué será lo que estamos observando? ¿Será un cuento, una poesía o una canción? 3. La docente informa que es una canción. 4. La docente pregunta: ¿De qué tratará la canción? 5. La docente lee la canción. 6. La docente frasea la canción “La gallina pintadita” juntamente con los niños y las niñas, acompañada de palmadas. 7. La docente entona la canción modulando la voz; realizando diversos ademanes que la letra de la misma indica 8. Invito a los niños y las niñas para que juntos cantemos la canción. 9. La docente pide que solo mujeres junto con ella canten, luego lo hará con los varones y finalmente todo el grupo. 10. Motivo a los niños y las niñas para que representen a los diferentes animales que se habla en la canción utilizando disfraces. 11. La docente después de cantar y representar la canción “La gallina pintadita” pregunta: ¿De qué trató la canción? ¿Qué hubiera pasado si los pollitos no avisaban al doctor?, ¿Qué harías tú si tu mamá se enferma? ¿Cómo deben apoyarse cuando un integrante de la familia está enfermo? ¿Será importante ayudarnos entre familiares? ¿por qué? 12. La docente aclara que es importante usar un vocabulario de uso frecuente para explicar como es la canción y además mencionar cómo deben ayudarse entre familiares. 13. Modela al animalito que más te gusto de la canción “La gallina pintadita” 14. En asamblea y en forma voluntaria los niños y las niñas expresan lo que modelaron 	<p>Papelógrafo. Plumones Cinta</p> <p>Disfraces</p> <p>Plastilina</p>	30´
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizo las siguientes preguntas: ¿Qué dice la canción? ¿Cómo debemos ayudarnos en familia? ¿Cómo se sintieron? 2. Se motiva a los niños y niñas para que cuenten a sus papitos lo que le pasó a la mamá gallina en la canción. 		05´

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFIA:

MINEDU (2015) *Fascículo de Comunicación: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Perú.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL - 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **NOMBRE DE LA IEI:** 553 - La culpa
 1.2 **ÁREA:** Comunicación
 1.3 **EDAD:** 4 años
 1.4 **DOCENTE:** Deisy Pérez Aguilar
FECHA: 02/06/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

2.2 SESIÓN: N° 08

2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Soy feliz y hago feliz a los demás diciendo gracias, por favor y permiso.

2.4 DURACIÓN: 45´

III. **PRODUCTO:** Niños que proponen sus acuerdos de convivencia, hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE LOGRO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	La canción	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al proponer los acuerdos de convivencia.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. La docente motiva la sesión de aprendizaje narrando una historia, utilizando marionetas. 2. La docente realiza las siguientes preguntas. ¿De qué trató la historia? ¿Qué debemos decir cuando pedimos algo a otras personas? 3. La docente informa a los niños y las niñas que hoy propondrán acuerdos de convivencia para vivir en armonía diciendo por favor, gracias y permiso.	Marionetas.	10´

	<p>18.La docente invita a colorear imágenes de acciones personales por favor, gracias y permiso.</p> <p>19.En asamblea las niñas y los niños voluntarios salen al frente de sus compañeros a explicar la imagen que colorearon y la acción que representa.</p>		
CIERRE	<p>1. Realizo las siguientes preguntas: ¿Cómo era la canción? ¿Qué acuerdos de convivencia propusimos hoy? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>2. Los niños y niñas observan el video “Barney el camión”.</p>	Video Laptop	5´

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFIA:

- MINEDU (2015) *Fascículo de Comunicación: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Perú.
- MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL - 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **NOMBRE DE LA IEI:** 553 - La culpa
 1.2 **ÁREA:** Comunicación
 1.3 **EDAD:** 4 años
 1.4 **DOCENTE:** Deisy Pérez Aguilar
FECHA: 4/06/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

2.2 SESIÓN: N° 09

2.3 NOMBRE DE LA SESIÓN: Cantando me voy presentando y pidiendo participación.

2.4 DURACIÓN: 45´

III. PRODUCTO: Niños que proponen sus acuerdos de convivencia, hojas de trabajo

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE LOGRO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa.	La canción	Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, al proponer los acuerdos de convivencia.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES / RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. La docente se disfraza de payaso y se presenta ante los niños y niñas diciendo su nombre, donde vive y lo que le gusta. 2. La docente pregunta: ¿Quién se presentó ante ustedes? ¿Han visto alguna vez un payaso? - ¿Dónde? ¿Cómo debemos estar para escucharnos? ¿Cómo debemos pedir la participación cuando estamos en grupo? 3. La docente comunica el propósito de la sesión: hoy nos divertiremos cantando "Caminando por la plaza" levantando la mano para presentarnos, estar en silencio para escucharnos, diciendo nuestro	Disfraz de payazo	10´

CIERRE	<p>1. Se realizan algunas interrogantes: ¿Qué acciones se realizó al entonar la canción? ¿Qué acuerdos de convivencia propusimos hoy?</p> <p>2. Se los indica a los niños y niñas que comenten en casa sobre la actividad realizada.</p>		5´
--------	--	--	----

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFIA:

MINEDU (2015) *Fascículo de Comunicación: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima.

Perú.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL - 2016

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 **NOMBRE DE LA IEI:** 553 - La culpa
 1.2 **ÁREA:** Comunicación
 1.3 **EDAD:** 4 años
 1.4 **DOCENTE:** Deisy Pérez Aguilar
FECHA: 23/06/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

2.2 SESIÓN: N° 10

2.3 **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Participo expresando lo que hace el campesino y lo que dice la adivinanza.

2.4 DURACIÓN: 45´

III. **PRODUCTO:** Niños aportan lo que saben del campesino y lo que entendieron de la adivinanza, hojas de rabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE LOGRO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	La adivinanza	Interviene para aportar en torno al tema de conversación, al decir lo que hace el campesino.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES / RECURSOS	TIEMPO
INICIO	1. La docente se presenta vestida de campesino. 2. Luego pregunta: ¿Por qué creen que hoy estoy vestida de campesino? ¿Saben que celebramos el día de mañana? ¿Qué actividades realiza el campesino? ¿Qué pasaría si el campesino no siembra sus productos? 3. Qué pasaría si no intervenimos para	Vestimenta de campesino.	10´

	<p>aportar opiniones sobre el tema de conversación.</p> <p>4. Hoy aprenderemos una adivinanza relacionada al campesino, además dirán lo que hace el campesino.</p>		
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presento la adivinanza en el sombrero mágico. 2. La docente pregunta: 3. ¿Qué será lo que estamos observando? 4. ¿Será una poesía una adivinanza o una canción? 5. La docente aclara que es una adivinanza. 6. Pregunto: 7. ¿De que tratará la adivinanza? 8. Doy lectura a la adivinanza empleando diversos ademanes. 9. Los niños repiten la adivinanza. 10. La docente invita hacer la adivinanza por grupos 11. La docente pregunta: 12. ¿Dónde trabaja el campesino? 13. ¿Qué semillas sembrará el campesino? 14. ¿Cómo lo hará? 15. ¿Qué utilizará el campesino para trabajar? 16. ¿Qué pasaría si el campesino no utiliza herramientas? 17. La docente dice a los niños y las niñas que es de mucha importancia brindar aportaciones sobre un tema de conversación. 18. Los niños y las niñas colorean la respuesta de la adivinanza. 19. La docente escribe la adivinanza que el niño o niña le dicta. 20. En asamblea en forma voluntaria los niños dicen lo que colorean. 	<p>Sombrero mágico Papelógrafo Plumones Cinta</p> <p>Hojas impresas Colores</p>	30´
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizo las siguientes preguntas: ¿Será importante decir lo que sabemos del campesino? - ¿Por qué? 		5´

	<p>¿Qué pasaría si el campesino no siembra sus productos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>2. Se les pide a los niños y niñas aprender una adivinanza con ayuda de sus papitos, para que en el jardín formulen dicha adivinanza a sus compañeros.</p>		
--	--	--	--

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFIA:

MINEDU (2015) *Fascículo de Comunicación: 3,4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima. Perú.

MINEDU (2008) *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial: 3,4 Y 5 años*. Lima.

Lista de cotejo para la evaluación de entrada de los niños de 4 años

Título del trabajo de investigación: Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa

N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016

Área: Comunicación

Edad de los niños: 4 años

Fecha: 08/03/2016

Instrucciones: Marca en el casillero según corresponda.

N°	INDICADORES DE LOGRO																						
	Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, al proponer los acuerdos de convivencia.		Utiliza vocabulario de uso frecuente, al explicar cómo debemos ayudarnos entre familiares.		Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés, creando adivinanzas con ayuda de imágenes.		Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda al expresar como es su cuerpo.		Se apoya en gestos y movimientos al decir la adivinanza.		Responde preguntas de la canción "Tres chanchitos"		Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al decir cómo fueron sus vacaciones.		Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas al proponer los acuerdos de convivencia.		Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al proponer los acuerdos de convivencia.		Interviene para aportar en torno al tema de conversación, al decir lo que hace el campesino.		TOTAL		
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1		0		0		0		2		0		0	2		0		0		0		4	0	
2		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0	0
3		0		0		0	2		0		0		0		0		0		0		2	0	
4		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0	0
5		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0	0
6		0		0		0		0		0		0	2		0		0		0		2	0	
7		0		0		0		0		0		0	2		0		0		0		2	0	
8		0	2		0	2		2		2		2		0	2		0		0		12	8	
9		0		0		0		0		0		0		0		0		0	2		2	0	
10		0		0		0	2		0		0		0		0		0		0		2	0	
11		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0		0	0
12		0	2		0	0		0		0		0		0		0		0		0		2	0
13		0		0		0		2		0		0		0		0		0		0		2	0

14		0		0		0	2		2		2		2			0	2		2		12	0	
15		0	2			0		0		0		0	2			0		0		0		4	0
16		0		0		0	2			0		0		0		0		0		0		2	0
17		0		0		0		0		0		0		0		0	2			0		2	0
18		0	2		2		2			0	2		2			0	2		2		14	0	

VALORACIÓN
SI = 2 PUNTOS
NO = 0 PUNTOS

NIVEL	ESCALA DE VALORACIÓN
INICIO	(00 - 10)
PROCESO	(11 - 15)
SATISFACTORIO	(16 - 20)

Lista de cotejo para la evaluación de salida de los niños de 4 años

Título del trabajo de investigación: Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa

N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016

Área: Comunicación

Edad de los niños: 4 años

Fecha: 21/07/2016

Instrucciones: Marca en el casillero según corresponda.

N°	INDICADORES DE LOGRO																					
	Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, al proponer los acuerdos de convivencia.		Utiliza vocabulario de uso frecuente, al explicar cómo debemos ayudarnos entre familiares.		Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés, creando adivinanzas con ayuda de imágenes.		Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda al expresar como es su cuerpo.		Se apoya en gestos y movimientos al decir la adivinanza.		Responde preguntas de la canción "Tres chanchitos"		Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al decir cómo fueron sus vacaciones.		Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas al proponer los acuerdos de convivencia.		Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al proponer los acuerdos de convivencia.		Interviene para aportar en torno al tema de conversación, al decir lo que hace el campesino.		TOTAL	
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0
2	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0
3	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0
4		0		0	2		2		2		2		2		0		2		2		14	0
5	2			0	2		2		2		2		2		2		2		2		18	0
6		0		0	2		2		2		2		2		2			0	2		14	0
7	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0
8	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0
9	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0
10	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0
11	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0
12	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0
13		0	2			0	2		2		2		2			0		0	2		12	0

14	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0
15	2		2		2		2		0		2		2		2		2		2		18	0
16		0	2			0	2			0	2		2		2		2		2		14	0
17	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0
18	2		2		2		2		2		2		2		2		2		2		20	0

VALORACIÓN
SI = 2 PUNTOS
NO = 0 PUNTOS

NIVEL	ESCALA DE VALORACIÓN
INICIO	(00 - 10)
PROCESO	(11 - 15)
SATISFACTORIO	(16 - 20)

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: La Colpa - 14/03/16

1.2 Institución Educativa N°: 553

1.3 Título del trabajo de investigación:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “La canción”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:01

1.6 Docente participante: Deisy Pérez Aguilar

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?

Sí, porque presenté la canción a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra; hice el fraseo, ritmo y melodía, luego los niños expresaron a través del dibujo.

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

Sí, Primero realice la melodía de la canción antes que el fraseo.

Fraseé la canción acompañada sólo con palmadas y no con un instrumento musical.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, porque estaban planificados y lo utilicé siguiendo la secuencia de la sesión.

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

Sí, porque apunta al indicador ya que es observable y medible durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: La Colpa - 15/03/16

1.2 Institución Educativa N°: 553

1.3 Título del trabajo de investigación:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “La canción”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:02

1.6 Docente participante: Deisy Pérez Aguilar

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, faltó realizar el freseo de la canción y hacer preguntas de la misma.

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

Sí, cante la canción sólo una vez, y con escasos gestos y movimientos que la letra de la misma indicaba, no generé mucha participación en los niños y las niñas para entonar la canción.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, porque todo estuvo planificado y en qué momento lo podía utilizar y así lo hice.

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

Sí, porque me permitió recoger información pertinente que en el indicador pide, gracias al uso de mis estrategias durante el desarrollo de mi sesión de aprendizaje.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: La Colpa - 13/04/16

1.2 Institución Educativa N°: 553

1.3 Título del trabajo de investigación:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “La adivinanza”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:03

1.6 Docente participante: Deisy Pérez Aguilar

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?

Sí, porque hice la presentación de la adivinanza a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra, di lectura con entonación clara; los niños repitieron la adivinanza y expresaron a través del dibujo.

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

No, Porque seguí los pasos de la estrategia y los niños se mostraron participativos.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, porque los utilice durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, ya que así lo planifiqué, para mantener el interés de los niños y las niñas.

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

Sí porque los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: La Colpa - 14/04/16

1.2 Institución Educativa N°: 553

1.3 Título del trabajo de investigación:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “La adivinanza”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:04

1.6 Docente participante: Deisy Pérez Aguilar

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?

Sí, porque hice la presentación de la adivinanza a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra, di lectura con entonación clara; los niños repitieron la adivinanza y expresaron a través del dibujo.

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

No, porque seguí los pasos de la estrategia e hice preguntas para que los niños predigan el contenido del texto.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, porque los fui presentando en su momento y estos fueron generando interés y aprendizajes en los niños y niñas.

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

Sí, porque los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: La Colpa - 11/05/16

1.2 Institución Educativa N°: 553

1.3 Título del trabajo de investigación:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “La adivinanza”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:05

1.6 Docente participante: Deisy Pérez Aguilar

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?

Sí, porque hice la presentación de la adivinanza a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra, di lectura con entonación clara; los niños repitieron la adivinanza y expresaron a través del dibujo.

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

No, porque seguí los pasos de la estrategia; hice una lectura clara para que los niños entiendan.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, porque lo planifiqué y los fui utilizando durante el desarrollo de mi estrategia.

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

Sí, porque los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: La Colpa - 12/05/16

1.2 Institución Educativa N°: 553

1.3 Título del trabajo de investigación:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “La canción”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:06

1.6 Docente participante: Deisy Pérez Aguilar

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?

Sí, porque presenté la canción a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra; hice el fraseo, ritmo y melodía, luego los niños expresaron a través del dibujo.

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

No, Porque se presentó los aspectos generales de la estrategia y sobre todo el proceso meta cognitivo de la misma.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, porque fueron utilizados adecuadamente teniendo en cuenta los momento de la sesión de aprendizaje.

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

Sí, porque los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: La Colpa - 16/05/16

1.2 Institución Educativa N°: 553

1.3 Título del trabajo de investigación:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “La canción”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:07

1.6 Docente participante: Deisy Pérez Aguilar

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?

Sí, porque presenté la canción a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra; hice el fraseo, ritmo y melodía, luego los niños expresaron a través del dibujo.

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

No, Porque se presentó los aspectos generales de la estrategia y sobre todo el proceso meta cognitivo de la misma.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, porque fueron utilizados adecuadamente teniendo en cuenta los momento de la sesión de aprendizaje.

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

Sí, porque los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: La Colpa - 02/06/16

1.2 Institución Educativa N°: 553

1.3 Título del trabajo de investigación:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “La canción”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:08

1.6 Docente participante: Deisy Pérez Aguilar

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?

Sí, porque los pasos de la estrategia de la canción ya son conocidos y los niños participaron durante el desarrollo de la misma.

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

No, porque la canción fue pertinente para la edad de los niños y la canté acompañada con gestos y movimientos que la letra lo indicaba.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, porque fueron utilizados adecuadamente teniendo en cuenta los momentos de la sesión de aprendizaje.

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

Sí, porque los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: La Colpa - 14/06/16

1.2 Institución Educativa N°: 553

1.3 Título del trabajo de investigación:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “La canción”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:09

1.6 Docente participante: Deisy Pérez Aguilar

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?

Sí, porque presenté la canción a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra; hice el fraseo, ritmo y melodía, luego los niños expresaron a través del dibujo.

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

No, Porque se presentó los aspectos generales de la canción y sobre todo el proceso meta cognitivo de la misma.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

Sí, porque fueron utilizados adecuadamente teniendo en cuenta los momento de la sesión de aprendizaje.

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

Sí, porque los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Lugar y fecha: La Colpa - 23/06/16

1.2 Institución Educativa N°: 553

1.3 Título del trabajo de investigación:

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: “La adivinanza”

1.5 Sesión de aprendizaje N°:10

1.6 Docente participante: Deisy Pérez Aguilar

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?

Sí, porque hice la presentación de la adivinanza a modo de sorpresa, realicé preguntas de la escena y letra, di lectura con entonación clara; los niños repitieron la adivinanza y expresaron a través del dibujo.

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

No, Porque se presentó los aspectos generales de la adivinanza y sobre todo el proceso meta cognitivo de la misma.

2.3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Sí o No ¿Por qué?

No, porque los utilicé durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, ya que así lo planifiqué, para mantener el interés de los niños y las niñas.

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

No, porque los ítems planteados son precisos; permitiendo registrar los aprendizajes de cada estudiante.

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 553, La Colpa-Bambamarca, 2016.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	SUSTENTO TEORICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento de la aplicación de juegos verbales, para desarrollar la expresión oral en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 553 La Colpa-Bambamarca, 2016.	<p>OBJETIVOS GENERAL</p> <p>Aplicar los juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 553 La Colpa-Bambamarca, 2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Aplicar los juegos verbales (la canción) para desarrollar la expresión oral en los niños de 4 años</p>	La aplicación de juegos verbales (La canción y la adivinanza) durante la ejecución de sesiones innovadoras, mejora la expresión oral en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 553 La Colpa-Bambamarca, 2016	<p>Juegos verbales</p> <p>Definición</p> <p>Clasificación</p> <p>Canción</p> <p>Adivinanza</p> <p>Expresión oral</p> <p>Definición</p>	<p>Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, al proponer los acuerdos de convivencia.</p> <p>Utiliza vocabulario de uso frecuente, al explicar cómo debemos ayudarnos entre familiares.</p> <p>Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés, creando adivinanzas con ayuda de imágenes.</p> <p>Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda al expresar como es su cuerpo.</p> <p>Se apoya en gestos y movimientos al decir la adivinanza.</p>	<p>Diarios reflexivos</p> <p>Sesiones de aprendizaje</p> <p>Evidencias</p> <p>Prueba de inicio</p> <p>Prueba de salida</p> <p>Lista de cotejo</p>

	<p>de edad de la Institución Educativa N° 553 La Colpa - Bambamarca, 2016.</p> <p>Aplicar los juegos verbales (la adivinanza) para desarrollar la expresión oral en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 553 La culpa - Bambamarca, 2016.</p>			<p>Responde preguntas de la canción “Tres chanchitos”</p> <p>Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al decir cómo fueron sus vacaciones.</p> <p>Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas al proponer los acuerdos de convivencia.</p> <p>Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al proponer los acuerdos de convivencia.</p> <p>Interviene para aportar en torno al tema de conversación, al decir lo que hace el campesino.</p>	
--	---	--	--	--	--



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 OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 8. a.m. horas del día 10 de Mayo del 2017; se reunieron en el ambiente DAL 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 Ricardo Sabaniello Aguilas
2. Secretario: Docente Irán León Castro
3. Vocal: Docente Andrés Valderrama Chávez

Y en calidad de asesor el docente: José Rolando Vaqueriz Barboza

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

Los juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años de la I.E. N.º 553, La Colpa - Cajamarca, 2016

Presentado(a) por: Deisy Pérez Aguilas, 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 aprobar, con el puntaje acumulado de: Dieciocho puntos ts (18.3).

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

Siendo las 9.45 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, 10 de Mayo del 2017.

[Firma]
Presidente

[Firma]
Secretario

[Firma]
Vocal

[Firma]
Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: DEISY PÉREZ AGUILAR

DNI /Otros N°: 44088676

Correo electrónico: ysied-03-02@hotmail.com

Teléfono: 953630867

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de Investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: LOS JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA

EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 553, LA COLPA - BAMBAMARCA, 2016

Asesor: Mg. JOSÉ ROLANDO VÁSQUEZ BARROZA

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 depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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

Firma

_____/_____/_____
10 / 10 / 2013
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.