



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:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA DESARROLLAR LA
EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 724 DE MARCOPATA
BAJO - BAMBAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Rosa Nely Zambrano Carranza

Asesor:

Mg. José Rolando Vásquez Barboza

Cajamarca, Perú

Mayo de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
ROSA NELY ZAMBRANO CARRANZA
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:

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA DESARROLLAR LA
EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 724 DE MARCOPATA
BAJO - BAMBAMARCA, 2016.

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Rosa Nely Zambrano Carranza

Aprobado por el Jurado Evaluador

Mg. Iván Alejandro León Castro
Presidente

Dra. Leticia Noemí Zavaleta Gonzáles
Secretaria

Dra. María Rosa Reaño Tirado
Vocal

Cajamarca, Perú

Mayo de 2017

A:

Dios por haberme dado salud y fortaleza, a mi hijo y a mi esposo por su inmensurable apoyo y motivación

Rosa Nely

AGRADECIMIENTOS

Mi sincero agradecimiento a Dios, a todos los docentes, personal directivo y administrativo de la Universidad Nacional de Cajamarca, quienes me ayudaron en esta etapa de crecimiento profesional. A los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 724 de la comunidad de Marcopata Bajo. Mi gratitud al Mg. José Rolando Vásquez Barboza, por su apoyo permanente en el proceso de investigación.

Así mismo, expreso mi gratitud al Jurado Evaluador por haber revisado y mejorado sabiamente mi informe de investigación, cuyas personalidades son: Mg. Iván Alejandro León Castro, Dra. Leticia Noemí Zabaleta Gonzáles y Dra. María Rosa Reaño Tirado.

La autora

ÍNDICE GENERAL	PÁG.
Agradecimientos	v
Índice general	vi
Anexos	ix
Índice de tablas	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	3
1.3 Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	4
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	6
III. SUSTENTO TEÓRICO	7
3.1 Marco teórico	7
3.1.1 El juego como escuela de vida-Karl Groos	7
3.1.2 El juego en la Educación Inicial	8
3.1.3 El juegos tradicionales	10
3.1.4 Ventajas de la aplicación de los juegos tradicionales en Educación Inicial	12
3.1.5 Teoría de Vygotsky	13
3.1.6 Juegos verbales	14
3.1.7 Adivinanza	15
3.1.8 Expresión oral	19
3.1.9 El vocabulario y las palabras nuevas en el desarrollo de la expresión oral	21
3.1.10 Etapas del desarrollo lingüístico	21
3.1.11 Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner	23

3.1.12	Teoría del innatismo de Abraham Noam Chomsky	24
3.1.13	Vygotsky y el desarrollo del lenguaje	25
3.2	Marco conceptual	25
3.2.1	Juego	25
3.2.2	Juegos tradicionales	26
3.2.3	Juegos verbales	26
3.2.4	Adivinanza	27
3.2.5	Expresión oral	27
3.2.6	Estrategias pedagógicas	27
3.2.7	Competencia	28
3.2.8	Capacidad	28
3.2.9	Indicador de desempeño	29
	IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	29
4.1	Tipo de investigación	29
4.2	Objetivos	29
4.2.1	Objetivos del proceso de la investigación acción	29
4.2.2	Objetivos de la propuesta pedagógica	30
4.3	Hipótesis de acción	30
4.4	Beneficiarios de la propuesta innovadora	30
4.5	Población y muestra de la investigación	31
4.6	Instrumentos	31
4.6.1	Diarios reflexivos	31
4.6.2	Lista de cotejo	31
4.6.3	Ficha de observación	31
	V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	32
5.1	Matriz de plan de acción	32
5.2	Matriz de evaluación	34
5.2.1	De las acciones	34
5.2.2	De los resultados	38
	VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	39
6.1	Presentación de los resultados y tratamiento de la información	39
6.2	Triangulación	60

6.3 Lecciones aprendidas	61
	63
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	
7.1 Matriz de difusión	63
CONCLUSIONES	64
SUGERENCIAS	65
REFERENCIAS	66

ANEXOS

PÀG.

Diarios de campo	69
Matriz de análisis categorial	84
Sesiones de aprendizaje de la práctica pedagógica innovadora	86
Diarios reflexivos	141
Lista de cotejo para evaluar la competencia, se expresa oralmente (prueba de entrada)	151
Lista de cotejo para evaluar la competencia, se expresa oralmente (prueba de entrada)	152
Ficha de observación de los juegos verbales (la adivinanza)	153
Ficha de observación de los juegos tradicionales	154
Matriz de consistencia	155

ÍNDICE DE TABLAS

PÁG.

Tabla N° 1: Ítems desarrollados en la aplicación de las estrategias según sesiones de aprendizaje	45
Tabla N° 2: número de sesiones de aprendizaje en las que cumplió los requerimientos de cada pregunta de los diarios reflexivos	50
Tabla N° 3: Resultados de la prueba de entrada en el nivel de expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016	53
Tabla N° 4: Resultados de la prueba de salida en el nivel de expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016	54
Tabla N° 5: Comparación de resultados entre la prueba de entrada y la prueba en el nivel de expresión oral de los niños de 5 años de la Institución educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016	56
Tabla N° 6: Número de indicadores que se lograron en cada una de las 10 sesiones de aprendizaje	59

ÍNDICE DE FIGURAS

PÁG.

Figura N° 1: Estrategias predominantes en cada momento de las sesiones de aprendizaje	42
Figura N° 2: Ítems desarrollados en la aplicación de las estrategias según sesiones de aprendizaje	46
Figura N° 3: Sesiones en las que se cumplió los requerimientos de cada pregunta de los diarios reflexivos	50
Figura N° 4: Resultados de la prueba de entrada en el nivel de expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016	53
Figura N° 5: Resultados de la prueba de salida en el nivel de expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016	55
Figura N° 6: Comparación de resultados entre la prueba de entrada y la prueba en el nivel de expresión oral de los niños de 5 años de la Institución educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016	56
Figura N° 7: Número de indicadores que se lograron en cada una de las 10 sesiones de aprendizaje	59

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Estrategias Metodológicas para Desarrollar la Expresión Oral de los Niños de 5 Años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo - Bambamarca, 2016”; cumple con el objetivo de mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) para desarrollar la expresión oral utilizando los enfoques de autorreflexión e intercultural de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo. El estudio es de carácter aplicativo. La población y muestra está constituida por 10 niños de 5 años de edad, de los cuales 3 son varones y 7 son mujeres. Para determinar el nivel de logro de expresión oral se utilizó la “lista de cotejo”, que consta de 10 ítems. Esta investigación se ejecutó entre los meses de marzo 2015 a diciembre 2016. Las teorías relacionadas con mi trabajo de investigación fueron fundamentales para aplicar las sesiones de aprendizaje, por lo cual se ha logrado mejorar la expresión oral de los estudiantes. Como resultado de mi trabajo de investigación, teniendo en cuenta la prueba de entrada como la prueba de salida, puedo afirmar que los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo tuvieron un mejoramiento significativo en su expresión oral, todo esto gracias a la aplicación de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) que permitió que los niños expresen sus pensamientos, deseos, emociones, ideas, opiniones de manera natural, espontánea, clara, eficaz y coherente ante sus compañeros y demás personas.

Palabras clave: juegos tradicionales, juegos verbales, expresión oral, estrategia.

ABSTRACT

The goal of the present research work, “Methodological Strategies to Develop Oral Language Skills in the Five-year old Students at the 724 School, Marcopata Bajo, Bambamarca, 2016,” is to improve my pedagogical practice regarding the use of traditional games and verbal games (riddles) to develop the oral language skills of the five-year old students at the 724 School, Marcopata Bajo, using the approaches of self-reflection and interculturality. The study is applied in nature. The population and the sample consist of ten five-year old children, three boys and seven girls. In order to determine the achievement level of the students' oral language skills, a ten-item checklist was used. This research was implemented from March 2015 to December, 2016. The theories that support my research work were essential to develop the learning sessions, which is why the oral language skills of the students was improved. As a result of my research work, and based on the pre-test and post-test, I can affirm that the five-year old students at the 724 School, Marcopata Bajo, showed significant improvement in their oral language skills, due to the use of traditional games and verbal games (riddles) which allowed the children to express their thoughts, wishes, feelings, ideas, opinions in a natural, spontaneous, clear, efficient and coherent way, in front of their classmates and other people.

Key words: traditional games, verbal games, oral language skills, strategy.

INTRODUCCIÓN

La expresión oral constituye un medio para el aprendizaje, el desarrollo de la inteligencia, la adquisición de un buen desenvolvimiento y la educación de la voluntad.

Desde hace años atrás se ha estado notando un creciente interés en los educadores por el correcto uso de los recursos verbales y no verbales, tal vez porque saben que una de las causas del fracaso escolar se debe a la poca importancia y motivación que se da a las competencias en el área de comunicación, en especial a la expresión oral.

Conociendo la importancia de la expresión oral en la enseñanza, éste trabajo de investigación intenta dar solución a un grave problema que existe en niños y niñas de 5 años de edad. Además, el nuevo enfoque pedagógico se centra en el papel activo del alumno en su propio aprendizaje, de tal manera que éste pueda ajustarlo a sus necesidades y objetivos. Por lo tanto, al profesor se le encomienda la tarea de “enseñar a aprender” y al alumno de “aprender a aprender”. Es por esa razón que surge la necesidad de proponer una alternativa metodológica que permita alcanzar tales aspiraciones en el campo de la expresión oral.

Con el presente trabajo de investigación titulado “Estrategias Metodológicas para Desarrollar la Expresión Oral de los Niños de 5 Años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo - Bambamarca, 2016” necesitamos estudiantes que sepan expresarse con fluidez y claridad, 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.

La mejor manera de desarrollar estas habilidades es participando en situaciones comunicativas reales. Las clases, dejan de ser, entonces, una aburrida presentación de conceptos y teorías para ceder su lugar a actividades dinámicas y motivadoras, como los juegos tradicionales, juegos verbales (la adivinanza) que permite, además, el desarrollo de la creatividad y el juicio crítico para la toma de decisiones y la solución de problemas.

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

En la parte I, se presenta la fundamentación del problema: la caracterización de la práctica pedagógica; en la que describo las dificultades que tuve en mi práctica pedagógica al no hacer uso de la estrategia de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) para

desarrollar la expresión oral, también presenta la caracterización del entorno sociocultural, el planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.

En la parte II, se presenta la justificación de la investigación.

En la parte III, se presenta el sustento teórico: el marco teórico, en el cual se define cada una de las dimensiones de la investigación, asimismo en este punto se describe el marco conceptual.

En la parte IV, se presenta la metodología de la investigación: el tipo de investigación, los objetivos de la investigación acción y de la propuesta pedagógica, asimismo la hipótesis de acción, los beneficiarios de la propuesta innovadora, la población y muestra y los instrumentos.

En la parte V, se presenta el plan de acción y de evaluación: matriz del plan de acción y de evaluación.

En la parte VI, se presenta la discusión de los resultados los cuales se muestran en las tablas y gráficos.

En la parte VII, se presenta la difusión de los resultados, así mismo las conclusiones y sugerencias a las que se arribé como investigadora una vez concluido el estudio.

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, elaboración de instrumentos de evaluación y el dominio del tiempo en la ejecución de las sesiones de aprendizaje concernientes al área de comunicación y sobre todo en el desarrollo de la competencia de expresión oral. Los niños presentaban dificultades para expresar espontáneamente sus pensamientos, deseos, emociones, ideas e inquietudes de manera eficaz y coherente; dificultando mi labor académica, la mejor manera para desarrollar la competencia de expresión oral es participando en situaciones comunicativas reales, por tal motivo decidí trabajar la estrategia de juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) a través de un plan de acción, como medio para que los niños logren desarrollar oportunamente su expresión oral, ya que es de suma importancia para realizar una comunicación eficaz.

El plan de acción fue planificado con anticipación a las fechas de aplicación, contando con las orientaciones de la acompañante pedagógica; para la planificación busqué información vinculada a los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) los que ayudaron a fortalecer 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 los juegos tradicionales y verbales (la adivinanza), así mismo los medios y materiales utilizados despertaron interés en los niños.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

Mi práctica pedagógica fue desarrollada en la Institución Educativa Inicial N° 724 de la comunidad de Marcopata Bajo, de gestión pública, se encuentra ubicada a una distancia de 7 kilómetros al sur este de la ciudad de Bambamarca, provincia de Hualgayoc y región Cajamarca. Fue creada por RESOLUCIÓN REGIONAL/SUBREGIÓN N° 0272 de la fecha de 4 febrero de 2015, desde su creación hasta la actualidad la Institución Educativa viene funcionando en una aula prestada por la Institución Educativa Primaria.

A la fecha la Institución Educativa alberga a 23 estudiantes del nivel inicial en horario de la mañana, no cuenta con mobiliario propio es prestado del nivel primario, no cuenta con equipos multimedia, el espacio deportivo es de la primaria.

La infraestructura de la institución Educativa es de material rústico, con piso de cemento, servicios higiénicos diferenciados por género para estudiantes y profesores. Los estudiantes son de bajos recursos económicos, cuyos padres en su mayoría son personas que no tienen una completa formación profesional por lo que se dedican en su mayoría a la agricultura (cultivo de diversos productos: maíz, papa, oca, olluco, trigo, cebada, haba, etc.), ganadería (crianza de animales: vacuno, ovino, porcino, equino, etc.), artesanía (tejido de sombreros, ponchos, frazadas, chompas, etc.), además también se dedican a pequeños negocios familiares. En las entrevistas con los padres se ha identificado que un 100% son de familias funcionales esto evidencia que hay compromiso con sus hijos.

La Dirección de la Institución Educativa hasta la fecha ha sido dirigida por diferentes Directores encargados. Actualmente es conducido por la profesora Rosa Nely Zambrano Carranza, quien viene trabajando como Directora y a la vez como docente de aula ha sido contratada por este año por el Ministerio de Educación, quien viene aplicando una administración democrática y operativa realizando diferentes actividades. En el año 2016 se logró la construcción de la infraestructura de un aula de las siguientes medidas de 11 metros de largo por 6 metros de ancho, de adobe y calamina gracias a todos los integrantes de la comunidad de Marcopata Bajo y al Presupuesto de Mantenimiento de Locales Escolares 2016, siendo aceptada por la comunidad educativa.

La Institución Educativa desde el año 2015 viene recibiendo los desayunos escolares para todos los estudiantes bajo el programa Qaliwarma, también viene recibiendo materiales por parte del Ministerio de Educación.

Por otro lado los habitantes de la comunidad de Marcopata Bajo siguen practicando sus tradiciones legadas por los antepasados entre ellos destacan: Semana Santa, El Landa Ruto, El Pediche, El bota Luto, El Pararaico, aniversario de la organización ronderil. Por otro lado los habitantes siguen practicando la Minka y el Trueque.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar en definitiva jugar. El juego es la principal actividad escolar, jugar es una necesidad, un impulso vital que motiva al niño desde la Institución Educativa a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfecciona la paciencia.

También favorece desarrollar la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del niño. Su importancia educativa es trascendental y vital.

El juego es para el niño una actividad esencial que le permite explorar el mundo, desarrollar sus funciones intelectuales, expresivas y su afectividad, y también socializarse. El desarrollo del niño se realiza en particular gracias a los contactos que establece con los objetos y personas que le rodean, así como a las situaciones con las que se halla confrontado. El juego favorece estos contactos y le permite además crear situaciones experimentales, artificiales, que le sirven de ocasión para colocarse en el puesto del adulto.

MINEDU (2015) afirma:

En la actualidad el sistema educativo Peruano busca una participación activa de los niños y niñas, ya que ellos son los protagonistas de su propio aprendizaje. El trato afectivo de los niños con sus pares, docentes y padres constituye un factor determinante en su formación integral. El juego es vital para los niños y niñas, porque les posibilita crecer armónica y saludablemente promoviendo el desarrollo de su expresión oral, así como su estado físico y emocional, debemos considerar que la o el docente puede adicionalmente proponer situaciones lúdicas como juegos tradicionales y algunas actividades lúdicas que despierten el interés al responder a las necesidades vitales de los niños y niñas la socialización, la autonomía, la exploración y el movimiento. (p.207)

MINEDU (2015) afirma:

Las personas nos expresamos oralmente porque tenemos propósitos específicos para hacerlo. Tener un propósito definido implica tener claridad del para qué y el por qué producimos un texto oral. No es lo mismo tomar la palabra para contestar una pregunta en una asamblea de aula que pedir un favor a un amigo o narrar una experiencia personal a un grupo de compañeros. Según el interlocutor y el lugar donde estamos, las personas nos expresamos de forma diferente, como por ejemplo, los niños y niñas

no hablan igual cuando están en la zona de juegos infantiles, en un salón de clases. Tampoco se expresan del mismo modo cuando se encuentran con su profesora de aula, con un vecino de su misma edad. Por eso, es necesario que los niños y niñas participen en situaciones que los lleven a usar los diferentes registros del lenguaje. (p.75)

En la Institución Educativa N° 724 de la comunidad de Marcopata Bajo, especialmente en los niños de cinco años de edad se detectó el manifiesto de las siguientes conductas:

- Al realizar actividades en equipo estos 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.
- Otra conducta frecuente que se observó es cuando se trataba de hacer pequeñas representaciones de personajes, ya sea dentro del aula o fuera de ella se negaban rotundamente a participar, ya sea por timidez o miedo para expresarse.

Estas conductas no favorecían nada en el proceso de enseñanza y aprendizaje debido a la poca expresión oral de estos niños durante las mañanas de trabajo. En muchas de estas conductas intervenían el ambiente familiar ya que no propiciaban situaciones de expresión a los pequeños.

Por tal motivo los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) en el aula fueron importantes, ya que pone en actividad los sentidos del cuerpo humano, fortifica, desarrolla la expresión oral y ejercita las funciones psíquicas. El juego tradicional y verbal es un factor poderoso para el desarrollo de expresión oral de los niños y niñas; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

Por lo expuesto anteriormente me he formulado la siguiente pregunta:

¿Qué estrategias metodológicas permitirán desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo - Bambamarca, 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación cobra pertinencia pues según Groos (1902) afirma: “El juego permite desarrollar el pensamiento y de la actividad, es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta porque contribuye en el desarrollo de capacidades que preparan a los niños para poder realizar las actividades cuando sean grandes” (p.10). Por otro lado

tenemos a Ochando (1992) afirma: “La función más importante del lenguaje humano es la de poder establecer una comunicación entre las personas, donde gracias a ello el hombre logra expresar en su totalidad la complejidad del pensamiento humano” (p.39).

Por ello, la aplicación de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) como estrategia, permitió a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de la comunidad de Marcopata Bajo a desarrollar adecuadamente su expresión oral.

La aplicación de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) como estrategia metodológica ayudó a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de la comunidad de Marcopata Bajo a desarrollar su expresión oral, parte esencial de su formación integral, por ello es importante que los juegos tradicionales y verbales permitan a los niños y niñas a explorar el mundo, desarrollar sus funciones intelectuales, afectivas, a crecer de manera armónica y saludable, a ser personas autónomas y sobre todo a expresar sus pensamientos, deseos, emociones, etc. Para lograr tal fin se desarrollaron 10 sesiones de aprendizaje relacionadas con juegos verbales y tradicionales.

La investigación es importante porque ayuda a tomar conciencia sobre la necesidad de incorporar la estrategia de juego verbal y tradicional y la estrategia metodológica en el aprendizaje de los estudiantes en este caso el propósito fue mejorar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de la comunidad de Marcopata Bajo utilizando juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza).

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

3.1.1. El juego como escuela de vida – Karl Groos

Groos (1902) filósofo y psicólogo afirma que el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin quien indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Por otro lado Groos (1902) afirma: “El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al

niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande” (p.10). Esta tesis de la anticipación funcional ve al juego como un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar cosas verdaderas, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos (1902) define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

3.1.2. El juego en la educación inicial

Jiménez (2009) sostiene que el juego es un instrumento que permite a los niños y niñas establecer relaciones con su entorno más próximo, de modo que adquieran una serie de normas y roles sociales que les permitan relacionarse con sus iguales y con los adultos. En base a esta definición, Yagüe (2002) afirma: “el juego es la actividad propia del niño constructora de su personalidad” (p.19).

Según las consideraciones de estos autores, efectivamente consideramos importante el concepto de juego como aquella actividad basada, principalmente, en el disfrute y el entretenimiento, que puede estar dirigida mediante reglas y normas. A través del juego el niño descubre el mundo e interacciona con su entorno, enfrentándose a diferentes situaciones, favoreciendo de este modo, el desarrollo de un aprendizaje significativo y duradero.

Jiménez (2006) afirma: “son muchos los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano” (p.2). Coincido con el autor a la hora de afirmar la importancia del juego en el desarrollo y el crecimiento del niño, ya que mediante el mismo, el niño adquiere un cierto desarrollo cognitivo, físico, afectivo y social.

En esta oportunidad abordaré el concepto de juego tradicional específico de la etapa de educación infantil, dando a conocer sus características más relevantes, el origen y evolución que ha experimentado a lo largo del tiempo, con el fin de entender la importancia de que los niños y niñas conozcan estos juegos, mediante una adecuada aplicación de los mismos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del quehacer educativo.

Por otro lado el juego es toda aquella actividad de recreación que es llevado a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en las instituciones educativas, ya que de esta forma se incentiva al alumno a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. Además del disfrute que éstos pueden generar en las personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de los juegos que requieren de ingenio. El ejercicio físico también es otro de los aportes que presentan los juegos sobre todo en aquellos juegos que requieran la utilización del cuerpo, lo que ayuda al individuo a tener un mayor nivel de resistencia en cuanto a actividades físicas se refiere.

Para que estos se den de una manera eficiente y ordenada es necesario que existan una serie de reglas, las cuales deben ser respetadas por los participantes para un correcto desenvolvimiento del juego, puesto que la infracción de alguna de ellas implicará la sanción del transgresor, en tales reglas se estipulan los parámetros que debe conseguir determinada persona o equipo para conseguir el objetivo que es ganar y por el contrario quien no lo consiga será el perdedor o perdedores.

En el mundo existen una gran cantidad de modalidades de juegos, que se diferencian entre sí por el método y las herramientas utilizadas para su correcto desenvolvimiento, pero el objetivo principal sigue siendo el mismo, la de divertir a quienes los practican, entre las principales modalidades conocidas se pueden mencionar los siguientes: juegos activos, pasivos, cooperativos, competitivos, de mesa, populares, tradicionales, de naipes, videojuegos, juegos de rol, entre otros.

De todas las modalidades de juegos descritos anteriormente, he tenido por conveniencia considerar solo a los juegos tradicionales en mi trabajo de investigación, para mejorar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de la comunidad de Marcopata Bajo.

Esta teoría contribuyó en mi trabajo de investigación de la siguiente manera:

Ayudó a mis estudiantes a desarrollar sus capacidades que le serán útiles para poder realizar sus actividades que desempeñarán cuando sean grandes, a interrelacionarse entre ellos y con su entorno más próximo, a manifestar sus pensamientos, emociones, sentimientos, ideas, etc. Así mismo me ha ayudado en la planificación, elaboración y ejecución de mis sesiones de aprendizaje, especialmente aquellas sesiones que tratan de los juegos tradicionales tales como: el ratón y el gato, la gallinita ciega, el ángel y el diablo, los encantados, el rey manda y las ollitas. Esta teoría está estrechamente vinculada en mis sesiones de aprendizaje, especialmente en la construcción de los aprendizajes, ya que es allí donde los niños han participado en la realización de los diferentes juegos tradicionales, ayudándoles a desarrollar sus capacidades que les serán necesarias para su vida adulta, contribuyendo de esta manera en el desarrollo de su expresión oral.

3.1.3. Juegos tradicionales

Lavega (2000) define al juego tradicional, como aquel que se ha ido transmitiendo de generación en generación, además se practica con frecuencia, y se trata de juegos representativos en una determinada zona. En base a esta definición autores como Sarmiento (2008) sostiene que estos juegos se transmiten habitualmente de forma oral, desde abuelos y padres hacia los más pequeños, y a través de sus relatos, nos dan una evidencia de la existencia de estos juegos en épocas anteriores. Sarmiento (2008) afirma: “estos juegos al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó” (p.115). Es decir, la integración de los juegos tradicionales en la escuela permite a los alumnos conocer ciertos aspectos relacionados con su entorno, con su cultura, y a la vez podemos observar cómo los niños adoptan estos juegos, en base a la sociedad actual en la que nos encontramos.

Estamos hablando de juegos que han perdurado a lo largo de los años gracias a la transmisión de los mismos, y ésta ha sido realizada de forma oral, sin embargo, según Lara (2006) afirma: “solamente en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita” (p.56).

Complementando esta definición de juegos tradicionales, podemos destacar según Pérez (2011) afirma: “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, sufriendo

quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (p.350). Podemos señalar por tanto, que este autor hace hincapié en la esencia de los juegos tradicionales principalmente, haciendo referencia, de este modo, a las características fundamentales de los mismos que permanecen con el paso del tiempo.

Como se ha podido comprobar, todas estas definiciones de juego tradicional coinciden en la idea de que los juegos tradicionales, son aquellos que han nacido de nuestros antepasados y han continuado presentes hasta nuestros días debido a la labor de generaciones que les han ido transmitiendo, difundiendo su origen y características. Esto nos permite conocer la importancia que tienen y han tenido los mismos a lo largo del tiempo, y por tanto, la necesidad de abordarlos como un medio de aprendizaje en el aula.

Gutierrez (2005) afirma que los Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, hojas, flores, ramas, semillas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, pelotas, canicas, dados, chapas, etc.) especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas)

Su objetivo puede ser variado y puede ser tanto individual como colectivo; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas.

Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. Por su relación con la denominada fase de la expresividad motriz de la psicomotricidad son también llamados juegos motrices. Se realizan desde muy temprana edad, constituyendo una necesidad para el desarrollo: los bebés, espontáneamente o estimulados por sus padres o hermanos, comienzan su relación con el juego girando ante sus ojos sus propias manos.

Tanto los juegos más activos como los más sedentarios implican algún grado de escenificación, en el que los niños asumen roles diferentes, con mayor o menor grado de

complejidad, de forma individual o formando equipos. Como cualquier tipo de juego, los juegos infantiles tradicionales que se siguen jugando en la actualidad tienen un origen que, según cada caso, puede ser muy antiguo. Suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, canciones, bailes y otros contenidos de cultura popular, por lo que también son denominados juegos populares.

Los niños también realizan actividades de juegos no espontáneos sino reglamentados, y no encaminadas principalmente a la diversión, sino a un propósito definido por sus padres, monitores o profesores. Ese propósito de los juegos dirigidos suele expresarse en términos educativos y formativos, y cumple una función muy importante en las sociedades postindustriales: la solución al problema que para los padres supone la organización del tiempo libre de los niños.

A. Pasos de la estrategia de los juegos tradicionales

- Presentación del juego.
- Realización de preguntas acerca de qué trata el texto.
- Lectura del juego.
- Establecer acuerdos para realizar el juego.
- Ejecución del juego.
- Relajación.
- Formulación de preguntas acerca del juego.

3.1.4. Ventajas de la aplicación de los juegos tradicionales en educación inicial

La Educación Inicial, constituye una de las etapas donde el juego ejerce un papel fundamental, favoreciendo el desarrollo de los niños. La aplicación de los juegos tradicionales en esta etapa posee una serie de ventajas, pues promueve el aprendizaje desde una doble vertiente; por un lado desde el conocimiento del patrimonio cultural de la sociedad, y por otro desde el enriquecimiento del desarrollo psíquico, físico y social de los niños y niñas, favoreciendo en definitiva, un desarrollo global, básico en estas edades tempranas.

Medina (1987) afirmar: “el explícito, constante, reconocimiento por parte de psicólogos, didactas, sociólogos... del principalísimo papel que desempeña el juego en la vida del niño comporta un alegato más que suficiente para reclamar la rehabilitación de los juegos

tradicionales” (p. 6). Es decir, la importancia de los juegos tradicionales ha sido validada por diversos especialistas, que destacan la importancia del juego en la etapa de Educación Inicial, y como consecuencia, la inclusión de los juegos tradicionales en dicha etapa.

Por ello, podemos señalar una serie de ventajas que derivan de la aplicación de los juegos tradicionales en la Educación Inicial. Según Jiménez (2009):

- Favorecen el acercamiento y conocimiento de la cultura y de su entorno más próximo.
- Los juegos tradicionales favorecen por tanto, el desarrollo de relaciones sociales entre el alumnado, lo que enriquece la comunicación del grupo de clase.
- Los juegos tradicionales poseen un carácter motivador. Es decir, Los alumnos se sienten motivados para participar en las actividades.
- Mediante los juegos tradicionales, los niños adquieren una serie de conocimientos y capacidades.
- Los juegos tradicionales estimulan la imaginación y a su vez constituyen un medio a través del cual el docente enriquece el aprendizaje de sus alumnos.

Esta teoría contribuyó en mi trabajo de investigación de la siguiente manera:

Ayudó a mis niños y niñas a adquirir un aprendizaje sobre el patrimonio cultural de su comunidad, mediante la realización de los juegos tradicionales que se han ido transmitiendo de generación en generación en forma oral. Por otro lado también ha contribuido en el enriquecimiento de su desarrollo psíquico, físico y social, favoreciendo en definitiva el desarrollo de su expresión oral. Así mismo, durante el desarrollo de las diferentes sesiones de aprendizaje, los juegos tradicionales han favorecido de manera significativa en la motivación de los niños y niñas para participar en las diferentes actividades programadas.

3.1.5. Teoría de Vygotsky

Vygotsky (1924) afirma que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Finalmente Vygotsky (1994) establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el

niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Esta teoría contribuyó en mi trabajo de investigación de la siguiente manera:

Ayudó a mis niños y niñas a interrelacionarse de manera afectiva con sus pares en el desarrollo de los diferentes juegos tradicionales y verbales (la adivinanza). Así mismo ha contribuido de manera significativa en la construcción de los aprendizajes en el desarrollo de las diferentes sesiones de aprendizaje, ya que los niños y niñas se han interrelacionado de manera cordial. Por otro lado, durante el desarrollo de las actividades programadas en las sesiones de aprendizaje los niños han transformado algunos objetos en otros mediante su imaginación como por ejemplo, en la sesión de los encantados, los niños han transformado un palito de madera en una vara mágica que tenía poder para encantar a sus compañeros, favoreciendo de esta manera en el desarrollo de su expresión oral.

3.1.6. Juegos verbales

Condemarín (2003) 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, etc. 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.

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 destacable 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.

Los juegos verbales son un instrumento muy variable que se utilizan en el aula de clases para poder estimular y desarrollar el lenguaje en los niños y niñas, los juegos verbales son de variados tipos y la mayoría de ellos se realiza en interacción social, entre ellos destacan: las adivinanzas, trabalenguas, rimas, canciones, analogías, declamaciones, chistes. De todos los juegos verbales descritos anteriormente, he tenido por conveniencia considerar solo a la adivinanza en mi trabajo de investigación, para mejorar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de la comunidad de Marcopata Bajo.

3.1.7. Adivinanza

Morote (2001) 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.

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

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

A. Importancia de las adivinanzas

- Las adivinanzas favorecen en el desarrollo del proceso de formación de conceptos en el niño, puesto que al buscar la respuesta correcta, es necesario que él discrimine entre las múltiples características de un objeto y trate de ubicar lo esencial.
- Se estimula la imaginación y sobre todo, el proceso de asociación de ideas, elementos que contribuirá a que se forme una visión integradora y no separada de la realidad, lo cual es muy importante en la formación de individuos críticos.
- Son utilizadas, para aumentar el vocabulario de los más pequeños, ya que por su forma verbal, suelen ser breves y fáciles de recordar, ayuda a elevar los niveles de motivación infantil y, en consecuencia, a disminuir el aburrimiento que pudiera derivarse del aprendizaje.

B. Características de las adivinanzas

Las adivinanzas presentan las siguientes características:

- Son dichos populares en versos dirigidos principalmente a los niños.
- Son juegos de ingenio en los que se describe o se pregunta algo para que sea adivinado por pasatiempo.
- Su objetivo principal es el entretenimiento también contribuye al aprendizaje de los niños y a la difusión y mantenimiento de las tradiciones populares.
- Pertenece a la “cultura popular”. Aunque su autoría es anónima las adivinanzas se elaboran colectivamente por toda la sociedad. Por este motivo las recopilaciones de las adivinanzas se enriquecen día a día.
- Hacen referencia a elementos y objetos de uso cotidiano, como utensilios y animales domésticos, frutas y verduras, elementos de la naturaleza, cualidades humanas (sentimientos), etc.
- Tienen una transmisión oral, (de boca en boca) lo que ha facilitado las numerosas modificaciones y variantes de las adivinanzas.
- La métrica de las adivinanzas es característica. Los versos son generalmente octosílabos.

- Las estrofas pueden ser pareados de rima consonante o bien estrofas de tres o cuatro versos. Lo más frecuente son las estrofas de cuatro versos con rima asonante o consonante en los versos pares.

C. Pasos de la estrategia de la adivinanza

- Presentación de la adivinanza.
- Realización de preguntas acerca de qué trata el texto.
- Lectura a la adivinanza con entonación y voz clara.
- Repetir la lectura de la adivinanza.
- Realización de preguntas acerca de la adivinanza.

A. ¿Para qué sirven los juegos verbales?

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

Los juegos verbales con palabras que comienzan con el mismo sonido o con palabras que riman, pueden ser realizados con preescolares y con alumnos de los primeros años de educación básica. Su práctica favorece el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, dando excelentes resultados en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

B. El beneficio de los juegos verbales en la infancia

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

- Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra.
- Desarrollan la creatividad.
- Desarrollan la memoria al retener series de palabras.
- Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas, adivinanzas, rimas, etc.
- Aumenta el vocabulario.

- Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje indagador, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas.
- Estimulan la lectura de los distintos juegos verbales utilizados.

Sin duda los juegos verbales estimulan la capacidad intelectual de los niños y fortalecen el vínculo afectivo con sus padres. Aunque los padres no se dan cuenta, los juegos verbales hacen parte del día a día de la crianza de los niños. Algunos adultos los utilizan para consentir al bebé, para enseñar las vocales o simplemente para divertirse. Pero, muchas veces, ignoran que estos cantos, rimas, adivinanzas, trabalenguas y rondas favorecen el desarrollo intelectual y amoroso del niño y sobretodo llevan al alcance de un mayor nivel de expresión oral.

Peralta (2010) afirma que estas dinámicas están relacionadas con el vínculo afectivo entre el adulto y su hijo. El pequeño necesita todo el tiempo que le hablen y el lenguaje es, en sí, un juego. A través de las acentuaciones y los fraseos, los bebés también se dan cuenta de cosas tan sencillas como las emociones.

Más allá del tierno y melódico canto que muchas madres les susurran a sus bebés, desde que estos nacen, o de las adivinanzas que los padres comparten con sus hijos, hay un significado pedagógico muy importante para la formación lingüística del niño. Cuando el bebé está en la cuna, sigue un modelo (el adulto) a través de su mirada, que le habla, sonrío, canta y juega sin parar. El niño, más tarde, retomará estas acciones para expresarse.

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

Los principales beneficios de los juegos verbales son:

- Desarrollo de la expresión oral.
- Desarrollo afectivo entre padres e hijos.
- Socialización.

- Coordinación.
- Concentración.
- Memoria.
- Atención.

Esta teoría contribuyó en mi trabajo de investigación de la siguiente manera:

Ayudó a mis niños y niñas a estimular y a desarrollar su expresión oral de manera significativa, así mismo durante el desarrollo de las diferentes sesiones de aprendizaje, los niños han expresado de manera eficaz sus pensamientos, ideas, sentimientos, emociones; contribuyendo de esta manera un aprendizaje significativo y duradero.

3.1.8. Expresión oral

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. Investigadores como Pinker (1994) hablan del instinto del lenguaje, en el sentido de que la lengua oral crece en el niño del mismo modo que la araña sabe tejer su tela, sin que nadie le enseñe a hacerlo bien.

MINEDU (2015) afirma:

La expresión oral surge como una necesidad vital de los seres humanos. Desde que nacemos, mostramos interés por entrar en relación con las personas cercanas a nosotros. A partir del primer año, podemos ver que el niño incrementa su repertorio de palabras, lo cual le permite comunicarse de forma oral, además de gestual, con los adultos que lo rodean. (p.32)

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.

Los (as) niños (as) realizan este proceso 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 de hoy exige una eficiente capacidad comunicativa. Las posibilidades de trabajo, estudio, relaciones sociales y superación dependen, en buena parte, de nuestra capacidad para interactuar con los demás, teniendo 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 una manera correcta, para ello deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Articulación correcta, de modo que la pronunciación de los sonidos sea clara.
- Entonación adecuada a la naturaleza del discurso.
- Expresión con voz audible para todos los oyentes.
- Fluidez en la presentación de las ideas.
- Adecuado uso de los gestos y la mímica.
- Participación pertinente y oportuna.
- Capacidad de persuasión.
- Expresión clara de las ideas.

La expresión oral se presenta en dos formas diferentes: la espontánea y la reflexiva. La expresión oral se produce de forma espontánea, 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.

Cuando se expone de forma reflexiva algún tema, se hace, generalmente de forma objetiva, tras haberlo 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.

3.1.9. 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.

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. Por ejemplo, se puede utilizar la palabra “enorme” en vez de “grande”. Los maestros y familiares pueden enseñar palabras nuevas a los niños en las diferentes conversaciones diarias que sostienen.

3.1.10. Etapas del desarrollo lingüístico

Lizana (2008) afirma que en el desarrollo lingüística podemos distinguir dos grandes etapas: etapa prelingüística (abarca desde los cero meses hasta los doce meses de edad) y etapa lingüística (abarca desde 1 año de edad hasta los seis años a más). En este caso he considerado la etapa lingüística, ya que es la etapa donde se encuentran los niños y niñas del nivel inicial.

A. Etapa lingüística

Aproximadamente cerca del año de edad comienza la etapa lingüística, es decir el niño integra el "contenido" (idea) a la "forma" (palabra) para un objeto determinado o persona determinada. Ya hay signos de que comprende algunas palabras y órdenes sencillas:

"muestra los ojos", "¿Dónde está la pelota?". Es capaz de caminar cuando se le sujeta con una mano, se sienta por sí mismo en el suelo y coge con la boca objetos cuando está parado. En esta etapa el niño descubre un mundo nuevo debido a que tiene la posibilidad de desplazarse en forma independiente, explorar objetos, aumentando sus contenidos mentales. En esta etapa podemos observar las siguientes conductas:

a. De 3 años

Conoce alrededor de 450 palabras. Intenta llamar la atención con palabras y gestos. Dice su nombre. Usa el verbo "ir" en tiempo presente, pasado y futuro. Usa frases cortas para realizar comentarios. Usa el verbo "comer" en infinitivo: "voy a comer". Entiende conceptos de tiempo: "antes", "luego", "mañana". Comunica su edad usando los dedos. Habla de sí mismo usando el "yo". Usa posesivos como: "de Lucas". Le gusta oír cuentos repetidos. Usa el "no" seguido de un verbo: "no quiero". Hace preguntas ¿Cuándo?, ¿Dónde? ¿Por qué? Distingue pequeño y grande.

b. De 3 años a 4 años

Conoce alrededor de 1200 palabras. Aprende canciones sencillas. Usa frases de tiempo como: hoy, todos los días, por la noche, etc. Habla consigo mismo. Entiende frases de lugar (pon la caja encima, detrás de), pero no comprende cerca de, al lado de. Sabe su apellido, nombre de sus padres, su sexo y rimas infantiles. Usa pronombres posesivos: tuyo, mío, de él. Usa frases de negación: nunca, nadie, nada. Expresa su cansancio.

c. De 4 a 5 años

Conoce alrededor de 1500 palabras. Se vuelve preguntón. Sabe usar el tiempo pasado. Sigue indicaciones. Comprende conceptos de tiempo: "el próximo mes", "el año que viene". Realiza numerosas preguntas adaptando las respuestas que se le dan más a sus propios pensamientos que a la verdadera explicación. Usa frases complejas.

d. De 5 años

Tiene un vocabulario de aproximadamente 2000 palabras. Reconoce relaciones espaciales como: cerca, lejos, arriba, abajo, etc. Puede especificar objetos por su uso (yo como sopa con cuchara) y decir de qué están hechos. Sabe enumerar objetos. Usa correctamente los pronombres. Reconoce términos opuestos como: grande – pequeño, suave – duro, largo –

corto. Continúa la secuencia de un cuento. Utiliza presente, pasado y futuro. Diferencia el lado derecho e izquierdo de sí mismo, pero no en otras personas.

Esta teoría contribuyó en mi trabajo de investigación de la siguiente manera:

Ayudó a los niños y niñas a desarrollar su capacidad comunicativa, a establecer relaciones sociales con sus pares, a adquirir una pronunciación y articulación correcta de los sonidos, a desarrollar una entonación adecuada, una voz audible, fluidez en la presentación de sus ideas, participación pertinente y oportuna en el desarrollo de las diez sesiones de aprendizaje. Así mismo me ha permitido identificar en qué etapa se encuentran los niños y niñas del nivel inicial y a partir de ello potenciar su expresión oral.

3.1.11. Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

A continuación describo las inteligencias que guarda relación con la presente tesis de investigación.

A. Inteligencia lingüística

Gardner (1993) afirma que es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Alto nivel de esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros. Está en los niños a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con la facilidad otros idiomas. Esta inteligencia permite al educador desarrollar la expresión oral en el campo de la Educación Básica Regular. 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 que 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. Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros. Se la aprecia en los niños que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y concreta. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentales.

C. Inteligencia interpersonal

Gardner (1993) afirma que 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, esta inteligencia está presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que entienden al compañero, que respetan las reglas del juego, etc. Esta inteligencia permite a los niños y niñas a interrelacionarse mutuamente con sus semejantes.

Esta teoría contribuyó en mi trabajo de investigación de la siguiente manera:

Ayudó a los niños y niñas a desarrollar de manera significativa su expresión oral. Mediante la inteligencia lingüística los niños han hecho uso de las palabras de manera efectiva especialmente en la creación y pronunciación de las adivinanzas. Por otro lado se ha desarrollado la inteligencia corporal, donde los niños han utilizado su cuerpo en la expresión de sus ideas, pensamientos, emociones, sentimientos, así como también los niños han adquirido habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad y velocidad en la realización de los diferentes juegos tradicionales. En relación con la inteligencia interpersonal los niños han desarrollado su capacidad de entender a sus pares e interactuar eficazmente con ellos durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

3.1.12. Teoría del innatismo de Abraham Noam Chomsky

Chomsky (1998) afirma que los principios del lenguaje son innatos por lo que el niño no tiene que aprenderlos. El lenguaje se adquiere porque los seres humanos están biológicamente programados para ello. Todos los seres humanos van a desarrollar una lengua porque están preparados para ello, sin importar el grado de complejidad de la lengua. Los supuestos en que se fundamenta el modelo chomskyano son los siguientes:

- El aprendizaje del lenguaje es específico del ser humano.
- La imitación tiene pocos o ningunos efectos para aprender el lenguaje de otros.
- Los intentos del adulto, dirigidos a corregir los errores de los niños, no ayudan al desarrollo del lenguaje.
- La mayoría de las pronunciaciones de los niños son creaciones personales y no respuestas aprendidas de otras personas.

Según esta teoría, los niños no necesitan ser sometidos a ningún aprendizaje para aprender su lengua, sino que esta se adquiere y se desarrolla basándose en un mecanismo de adquisición del lenguaje universal y específico para la raza humana. El desarrollo del lenguaje está preprogramado en cada individuo y comienza a desarrollarse inmediatamente al estar expuesto a la lengua nativa. Por lo que la exposición a la lengua que se utiliza en su entorno es el único requisito necesario para poner en funcionamiento el dispositivo innato y adquirir un lenguaje.

Esta teoría contribuyó en mi trabajo de investigación de la siguiente manera:

Ayudó a los niños y niñas a potenciar la adquisición del lenguaje, ya que, según este autor los seres humanos están preparados biológicamente para ello, por más difícil que esto sea. Así mismo durante el desarrollo de las diferentes sesiones de aprendizaje me ha permitido conocer que las pronunciaciones de los niños son creaciones personales y no respuestas aprendidas de otras personas.

3.1.13. Vygotsky y el desarrollo del lenguaje

Vygotsky (1934) afirma que los niños aprenden y desarrollan el lenguaje por medio de la interacción del infante con el medio que lo rodea. El habla no depende necesariamente del sonido; como sucede en los lenguajes de sordomudos o en la lectura de los labios. Asimismo Vygotsky reconoce que las risas, sonidos y movimientos en los primeros meses de vida del niño son meros medios de contacto social. Vygotsky, de forma experimental, reconoce que el desarrollo tanto del pensamiento como del lenguaje se da en el niño a partir de los dos años de edad, además de que el lenguaje no puede ser descubierto sin el pensamiento.

Esta teoría contribuyó en mi trabajo de investigación de la siguiente manera:

Ayudó a los niños y niñas a desarrollar su lenguaje por medio de las interacciones que ellos han establecido con sus pares y con su entorno socio cultural, especialmente durante el desarrollo de los juegos tradicionales (el ratón y el gato, la gallinita ciega, el ángel y el diablo, los encantados, el rey manda y las ollitas) y los juegos verbales (la adivinanza), que fueron desarrollados en diez sesiones de aprendizaje, con la finalidad de potenciar su expresión oral.

3.2. Marco conceptual

3.2.1. Juego

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para para la mente y el cuerpo, en los últimos tiempos, los juegos han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

Los juegos representan una parte importante en la vida de cada persona, ya que sin importar la religión, raza o cultura han sido partícipes de alguna de estas actividades, ayudando a incentivar las diferentes áreas del desarrollo del niño o niña que actúa dentro del juego, físicamente ayuda a la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo, también ayuda a ampliar las capacidades motoras y a descubrir nuevas sensaciones, a nivel intelectual se estimula la capacidad de razonamiento, se incentiva a la imaginación y la creatividad, también se puede desarrollar en gran manera el lenguaje, en el ámbito social enseña al niño a regirse por una serie de normas ya impuestas, desarrolla la responsabilidad y el autocontrol además de fomentar la participación y la cooperación con los demás, por último lo ayuda a expresarse de manera libre y liberar tensiones, también puede aumentar el autoestima y al desarrollo de la personalidad.

3.2.2. Juegos tradicionales

Son juegos que han sido transmitidos de generación en generación, su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación.

Los juegos tradicionales son aquellos juegos característicos de una determinada región o país, por lo general estos son llevados a cabo sin la necesidad de utilizar juguetes o algún tipo de tecnología, solo se necesita emplear el propio cuerpo o de herramientas que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.) también los objetos de uso domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.

3.2.3. Juegos verbales

MINEDU (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)

3.2.4. Adivinanza

Las adivinanzas son dichos populares en verso en los que, de una manera encubierta, se describe algo para que sea adivinado. Son juegos infantiles de ingenio que tienen como objetivo entretener y divertir a los niños pero que, además, contribuyen al aprendizaje, la enseñanza de nuevo vocabulario y a la difusión de las tradiciones.

3.2.5. Expresión oral

MINEDU (2015) afirma:

Las personas nos expresamos oralmente porque tenemos propósitos específicos para hacerlo. Tener un propósito definido implica tener claridad del para qué y el por qué producimos un texto oral, es decir, a qué finalidad responde. No es lo mismo tomar la palabra para contestar una pregunta en una asamblea de aula, que pedir un favor a un amigo o narrar una experiencia personal a un grupo de compañeros. Según el interlocutor y el lugar donde estamos, las personas nos expresamos en forma diferente. (p.57)

Nuestros estudiantes no hablan igual cuando están en la zona de juegos infantiles, o con un vecino de su misma edad o con primos mayores. Por eso, conviene que los niños experimenten y aprovechen prácticas sociales diversas; es decir, que participen en situaciones que los lleven a usar los diferentes registros del lenguaje. Así, en diferentes situaciones comunicativas, la comunicación oral estará al servicio de su crecimiento personal, de la interrelación social y del ejercicio de su ciudadanía. La eficacia es la principal cualidad que buscamos al expresarnos de manera oral: queremos lograr que nuestro interlocutor nos entienda. Para ello, debemos transmitir nuestras ideas con claridad y fidelidad a nuestro pensamiento. Eso implica adaptar el registro (formal, coloquial, informal) al interlocutor o auditorio, y utilizar los recursos de apoyo apropiados en las situaciones que lo necesiten.

3.2.6. Estrategia pedagógica

Díaz (2002) define a la estrategia pedagógica como procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes

significativos en los estudiantes. Las estrategias pedagógicas constituyen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se alcanzan conocimientos, valores, prácticas procedimientos y problemas propios del campo de formación.

3.2.7. Competencia

MINEDU (2015) afirma:

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.5)

3.2.8. Capacidad

MINEDU (2017) 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.5)

3.2.9. Indicador de desempeño

MINEDU (2015) afirma:

Llamamos desempeño al grado de desenvoltura 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.6)

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación

La presente investigación por los fines que persigue es aplicada, puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos del proceso de la investigación acción

A. Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) para desarrollar la expresión oral utilizando los enfoques de autorreflexión e intercultural de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo - Bambamarca, 2016.

B. Objetivos específicos

- Deconstruir mi práctica pedagógica en lo referente a la aplicación de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza), a través de procesos autorreflexivos.

- Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con el desarrollo de la expresión oral.
- Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.
- Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores.

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica

A. Objetivo general

Aplicar estrategias metodológicas de los juego tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) para desarrollar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo - Bambamarca, 2016.

B. Objetivos específicos

- Aplicar la estrategia de los juegos tradicionales para desarrollar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo - Bambamarca, 2016.
- Aplicar la estrategia de los juegos verbales (la adivinanza) para desarrollar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo - Bambamarca, 2016.
- Evaluar la significatividad de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) en la mejora de la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo - Bambamarca, 2016 mediante la aplicación de la lista de cotejo.

4.3. Hipótesis de acción

La aplicación de estrategias metodológicas de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) durante la ejecución de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Los beneficiarios de la propuesta innovadora está constituido por los 10 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo; de los cuales 3 son varones y 7 son mujeres.

4.5. Población y muestra de la investigación

4.5.1. Población

Constituida por mi práctica pedagógica, la misma que consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje, tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción, lo que implicó el desarrollo de 10 sesiones de aprendizaje.

4.5.2. Muestra

- Diez sesiones desarrolladas para la deconstrucción de la práctica pedagógica.
- Diez diarios de campo relacionados con la práctica pedagógica (deconstrucción)
- Diez sesiones de aprendizaje en la reconstrucción.
- Diez diarios de campo de la propuesta innovadora.

4.6. Instrumentos

4.6.1. Diarios reflexivos

Es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, los diarios reflexivos es una herramienta que me ha permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados.

4.6.2. Lista de cotejo

La lista de cotejo es un instrumento de evaluación que registra las características, comportamientos, actuaciones, proceso o productos de aprendizaje. En este sentido la lista de cotejo es una herramienta que me ha permitido constatar la entrega o evidencias del trabajo desarrollado en clase y asignar una valoración al mismo.

4.6.3. Ficha de observación

Las fichas de observación son instrumentos de la investigación de campo. Se usan cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática. En este sentido me ha permitir registrar los datos que aportan los niños y niñas de 5 años de edad.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del plan de acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN														
La aplicación de estrategias metodológicas de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) durante la ejecución de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016.														
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016											
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D		
La aplicación de estrategias metodológicas del juego tradicional y juego verbal (la adivinanza) durante el desarrollo de las sesiones innovadoras.	Rosa Nely Zambrano Carranza.		X	X	X	X								
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN														
1. Revisión del marco teórico.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Fuentes de información y fichas.		X										
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Rutas de aprendizaje Bibliografía.	X											

3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.	Lista de cotejo.	X											
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.		X											
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje	Docente participante.		X	X	X	X								
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Computadora. Bibliografía. Papel.	X	X										
7. Revisión y aprobación de los instrumentos.	Facilitador. Acompañante.	Ficha de observación. 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 y reajuste 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.	Facilitador. Docente participante.	Boletas de información.											X		
--	---------------------------------------	-------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--

5.2. Matriz de evaluación

La aplicación de estrategias metodológicas del juego tradicional y juego verbal la adivinanza durante la ejecución de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016.

5.2.1. De las acciones

ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESO	FUENTE DE VERIFICACIÓN
<p>Actividades</p> <p>La aplicación de estrategias metodológicas del juego tradicional y juego verbal (la adivinanza) durante el desarrollo de las</p>	<p>100% de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa innovadora revisadas, aprobadas y ejecutadas.</p> <p style="text-align: center;"><u>Juegos tradicionales</u></p> <p>- Se preparó el material para la sesión de aprendizaje. - Se desplaza de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y a la aplicación de la estrategia. - Se empleó el tiempo de manera efectiva y flexible.</p>	<p>- Sesiones de aprendizaje. - Fotos. - Imágenes. - Videos. - Diarios de reflexión.</p>

<p>sesiones innovadoras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La sesión de aprendizaje tiene relación con la estrategia de los juegos tradicionales. - Se eligió el juego tradicional de acuerdo a la edad de los niños y niñas. - Se mantuvo motivados a los niños y niñas al presentar el juego tradicional. - Se presentó el juego tradicional con imágenes de acuerdo al texto. - Se ha planteado preguntas para que los niños predigan de qué texto se trata. - Se presentó aspectos generales del texto, aclarando que se trata de un juego tradicional. - Se realizó preguntas para que los estudiantes predigan acerca del contenido del texto. - Se dio la lectura con pronunciación y entonación adecuada del juego tradicional. - Se establece los acuerdos con los niños y niñas para ejecutar el juego. - Se interactuó con entusiasmo al realizar el juego. - Se realizó el juego con los niños y niñas dos o tres veces. - Se realizó la relajación después del juego. - Se formuló preguntas literales respecto al juego vivenciado y permite que los niños y niñas se expresen en forma libre y espontánea. - Se formuló preguntas inferenciales respecto al juego vivenciado y permite que los niños y niñas se expresen en forma libre y espontánea. - Se formuló preguntas críticas respecto al juego vivenciado y permite que los niños y niñas se expresen en forma libre y espontánea. 	
------------------------------	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Se planteó diferentes actividades para que los niños y niñas puedan expresar lo comprendido del texto. - Se realizó el proceso metacognitivo en los estudiantes frente a la estrategia de los juegos tradicionales. <p style="text-align: center;"><u>Juegos verbales (la adivinanza)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se preparó el material para la sesión de aprendizaje. - Hubo desplazamiento de acuerdo a las necesidades de los estudiantes y a la aplicación de la estrategia. - Se empleó el tiempo de manera efectiva y flexible. - La sesión de aprendizaje tiene relación con la estrategia de la adivinanza. - Se eligió la adivinanza de acuerdo a la edad de los niños y niñas. - Se mantuvo motivados a los niños y niñas al presentar la adivinanza. - Se presentó la adivinanza con imágenes de acuerdo al texto. - Se ha planteado preguntas para que los niños predigan de qué texto se trata. - Se presentó aspectos generales del texto, aclarando que se trata de una adivinanza. - Se realizó preguntas para que los estudiantes predigan acerca del contenido de la adivinanza. - Se dio la lectura con pronunciación y entonación adecuada a la adivinanza. - Despierta el interés y curiosidad del objeto la adivinanza. - Describo previamente el objeto, animal, persona o frutas de la adivinanza. 	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Resumo la descripción y la convierte en frases sencillas que permiten imaginar el objeto de la adivinanza. - Se repite dos o tres veces la adivinanza junto con sus niños y niñas. - Promuevo que reconozcan las características y diferencias de los objetos, animales, personas y frutas. - Elaboró una pregunta sencilla para confundir al adivinador. - 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. - Se plantea diferentes actividades para que los niños y niñas puedan expresar lo comprendido del texto. - Se realizó el proceso metacognitivo en los estudiantes, frente a la estrategia de la adivinanza. 	
Comunicación de los resultados a la familia, director.	80% de participación de los padres.	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de asistencia. - Fotos. - Videos. - Periódico mural.

5.2.2. De los resultados

RESULTADOS	INDICADORES	FUENTE DE VERIFICACIÓN
<p>Desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se apoya en gestos y movimientos al jugar ” el ratón y el gato” - Responde preguntas en forma pertinente del juego “la gallinita ciega” - Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda al expresar como es su cuerpo. - Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés creando adivinanzas con ayuda de imágenes de frutas y verduras - Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas al realizar el juego el ángel y el diablo - Interviene para aportar en torno al tema de conversación al describir como es su familia. - Utiliza vocabulario de uso frecuente al expresar las actividades que realizan los miembros de su familia. - Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al jugar las “las ollitas” - Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al describir que actividades realiza el campesino. - Adapta según normas culturales su texto oral al oyente al jugar el rey manda. 	<ul style="list-style-type: none"> - Informes de los resultados de las pruebas, de la lista cotejo. - Videos. - Fotos. - Trabajos de los niños.

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

Los resultados de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) en el mejoramiento de la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016; se presentan a continuación:

MATRIZ N° 01

ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 724 MARCOPATA BAJO - BAMBAMARCA, 2016.

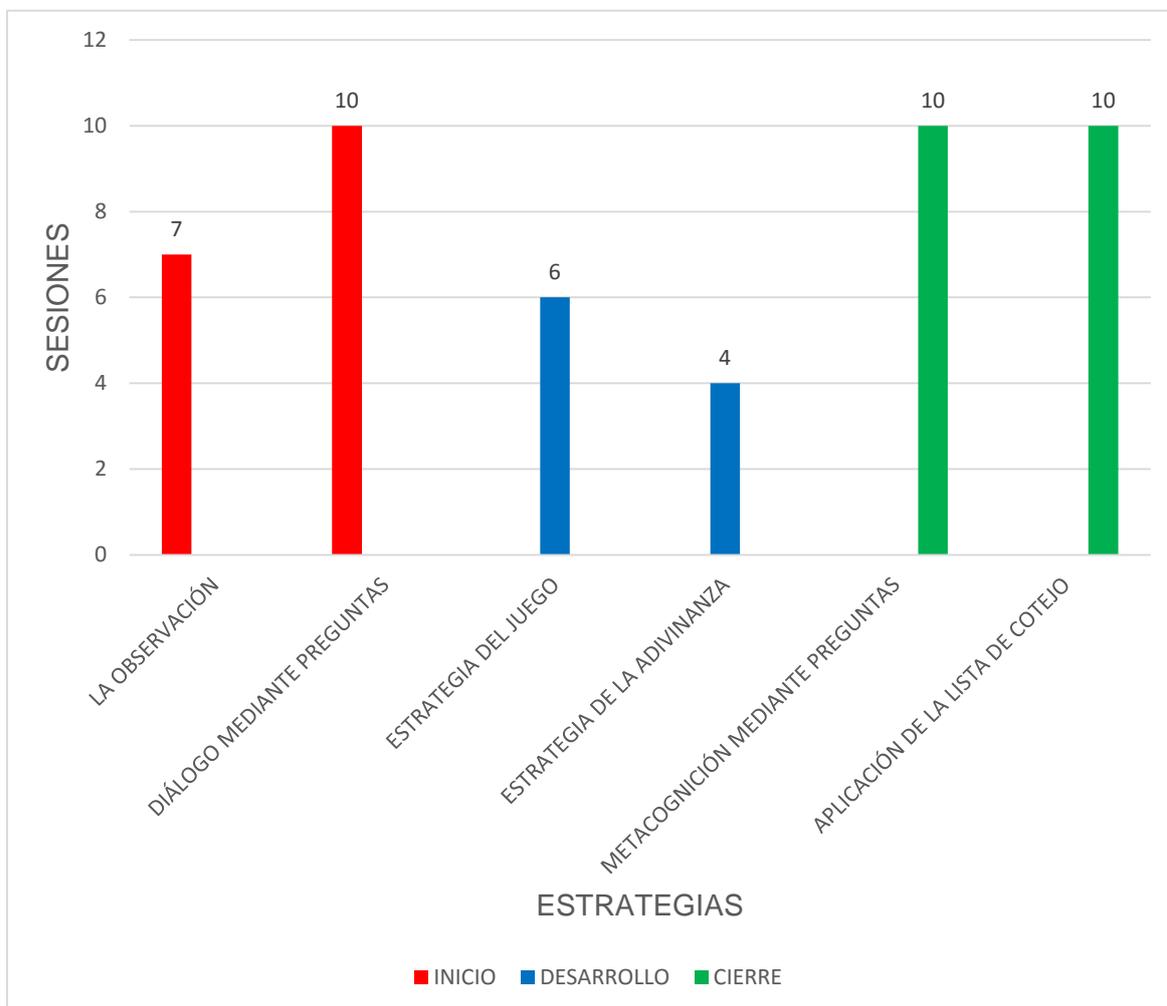
SESIONES	INICIO	DESARROLLO	CIERRE
SESIÓN N° 1	<ul style="list-style-type: none">- La observación.- Diálogo mediante preguntas.	<ul style="list-style-type: none">- Estrategia del juego.- Asamblea.- Organización.- Dibujo.	<ul style="list-style-type: none">- Metacognición a través de preguntas.- Aplicación de la lista de cotejo.
SESIÓN N° 2	<ul style="list-style-type: none">- La observación.- Diálogo mediante preguntas.	<ul style="list-style-type: none">- Estrategia del juego.- Asamblea.- Organización.- Modelado.	<ul style="list-style-type: none">- Metacognición a través de preguntas.- Aplicación de la lista de cotejo.
SESIÓN N° 3	<ul style="list-style-type: none">- La descripción.- Diálogo mediante preguntas.	<ul style="list-style-type: none">- Estrategia de la adivinanza.- Lectura de imágenes.- Pronunciación de la adivinanza.- Interpretación.	<ul style="list-style-type: none">- Metacognición a través de preguntas.- Aplicación de la lista de cotejo.

		<ul style="list-style-type: none"> - Descripción. - Modelado. 	
SESIÓN N° 4	<ul style="list-style-type: none"> - La observación. - Diálogo mediante preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategia de la adivinanza. - Lectura de imágenes. - pronunciación de la adivinanza. - Interpretación. - Invención. - Descripción. - Modelado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas. - Aplicación de la lista de cotejo.
SESIÓN N° 5	<ul style="list-style-type: none"> - La observación. - Diálogo mediante preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategia del juego. - Asamblea. - Organización. - Desarrollo. - Dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas. - Aplicación de la lista de cotejo.
SESIÓN N° 6	<ul style="list-style-type: none"> - La narración. - Diálogo mediante preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategia de la adivinanza. - Lectura de imágenes. - Pronunciación de la adivinanza. - Interpretación. - Descripción. - Colorea imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas. - Aplicación de la lista de cotejo.
SESIÓN N° 7	<ul style="list-style-type: none"> - La observación. - Diálogo mediante preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategia del juego. - Asamblea. - Organización. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas. - Aplicación de la lista de cotejo.

		<ul style="list-style-type: none"> - Relajación. - Colorea imágenes. 	
SESIÓN N° 8	<ul style="list-style-type: none"> - La observación. - Diálogo mediante preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategia del juego. - Asamblea. - Organización. - Relajación. - Colorea imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas. - Aplicación de la lista de cotejo.
SESIÓN N° 9	<ul style="list-style-type: none"> - La descripción. - Diálogo mediante preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategia de la adivinanza. - Lectura de imágenes. - Pronunciación de la adivinanza - Interpretación. - Descripción. - Colorea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas. - Aplicación de la lista de cotejo.
SESIÓN N° 10	<ul style="list-style-type: none"> - La observación - Diálogo mediante preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategia del juego. - Asamblea. - Organización. - Colorea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metacognición a través de preguntas. - Aplicación de la lista de cotejo.
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En 7 sesiones de aprendizaje predomina la estrategia de la observación y en las 10 sesiones de aprendizaje se evidencia el diálogo mediante preguntas.	En 6 sesiones de aprendizaje predomina la estrategia del juego y en 4 sesiones de aprendizaje se evidencia la estrategia de la adivinanza.	En las 10 sesiones de aprendizaje predomina la estrategia de la metacognición mediante preguntas y la aplicación de la lista de cotejo.

FIGURA N° 01

ESTRATEGIAS PREDOMINANTES EN CADA MOMENTO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE



Fuente: matriz N° 01 análisis de sesiones de aprendizaje.

Interpretación:

En la figura N° 01 observamos las estrategias más predominantes de las sesiones de aprendizaje que han sido aplicadas a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, de las cuales en el momento de inicio en 7 sesiones de aprendizaje predomina la estrategia de la observación y en las 10 sesiones de aprendizaje se evidencia el diálogo mediante preguntas, en el momento de desarrollo en 6 sesiones de aprendizaje predomina la estrategia del juego y en 4 sesiones de aprendizaje se evidencia la estrategia de la adivinanza y en el momento de cierre en las 10 sesiones de aprendizaje predomina la estrategia de la metacognición mediante preguntas y la aplicación de la lista de cotejo.

MATRIZ N° 02

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 724 DE MARCOPATA BAJO - BAMBAMARCA, 2016.

SESIÓN	JUEGO TRADICIONAL (6)																				TOTAL	
	INDICADORES																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SI %	NO %
1	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	90%	10 %
2	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	90%	10 %
5	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	90%	10%
7	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	No	90%	10%
8	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SI	SI	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	95%	5%
10	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SI	SI	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	95%	5%
SI	6	5	6	6	5	5	4	5	5	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	5	110	
NO	0	1	0	0	1	1	2	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1		10
SI %	100%	83%	100%	100%	83%	83%	67%	83%	83%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	83%	100%	100%	100%	83%	92%	
NO %	00%	17%	00%	00%	17%	17%	33%	17%	17%	00%	00%	00%	00%	00%	00%	17%	00%	00%	00%	17%		8%

SESIÓN	LA ADIVINANZA (4)																				TOTAL	
	INDICADORES																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SI%	NO%
3	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	90%	10%
4	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	90%	10%
6	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SI	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	90%	10%
9	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	95%	5%
SI	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	73	
NO	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1		7
SI %	100%	100%	75%	100%	100%	100%	75%	100%	75%	100%	100%	100%	100%	100%	75%	100%	75%	75%	100%	75%	91%	
NO %	00%	00%	25%	00%	00%	00%	25%	00%	25%	00%	00%	00%	00%	00%	25%	00%	25%	25%	0%	25%		9%

TABLA N° 01

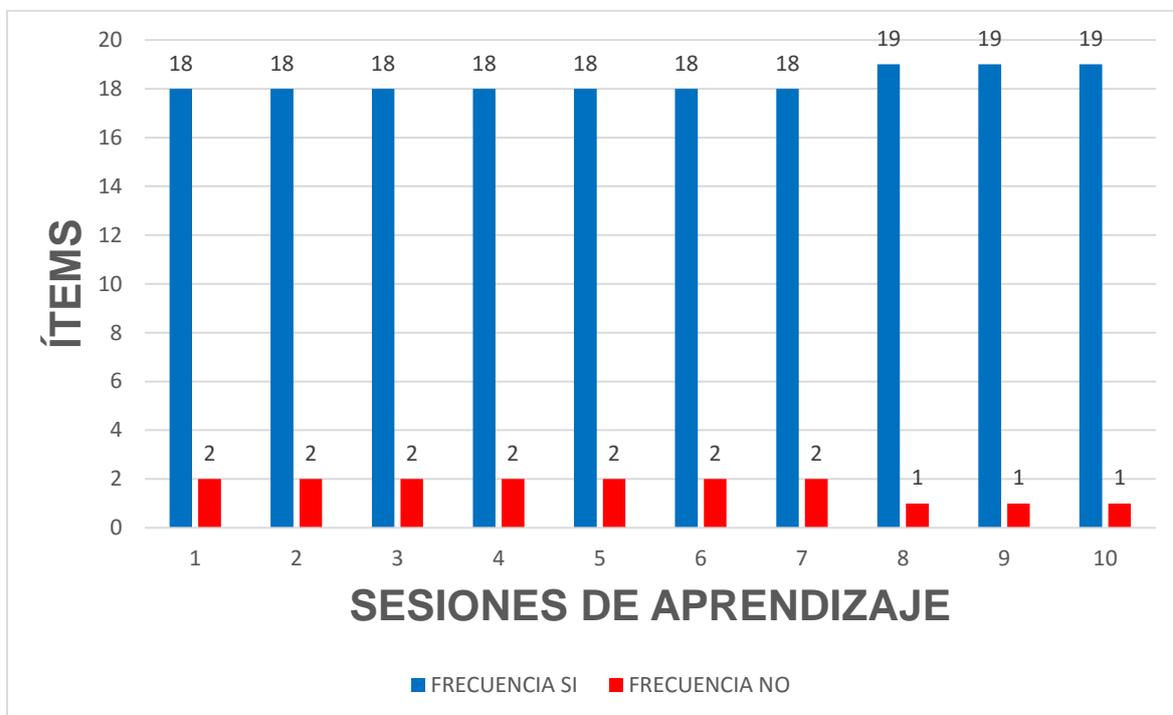
ÍTEMS DESARROLLADOS EN LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS SEGÚN SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SI	NO	SI %	NO %
1	18	2	90%	10%
2	18	2	90%	10%
3	18	2	90%	10%
4	18	2	90%	10%
5	18	2	90%	10%
6	18	2	90%	10%
7	18	2	90%	10%
8	19	1	95%	5%
9	19	1	95%	5%
10	19	1	95%	5%
TOTAL	183	17	91,5%	8,5%

Fuente: matriz N° 02 aplicación de la estrategia de investigación acción.

FIGURA N° 02

ÍTEMS DESARROLLADOS EN LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS SEGÚN SESIONES DE APRENDIZAJE



Fuente: tabla N° 01

Interpretación:

En la tabla N° 01 y en la figura N° 02 observamos que el 91,5% de los ítems concernientes al desarrollo de las estrategias de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) se cumplieron satisfactoriamente durante la práctica pedagógica de la docente y un 8,5% no se lograron cumplir.

MATRIZ N° 03

ANÁLISIS DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS

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?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí Porque se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.	NO	Sí Se utilizaron de acuerdo a lo planificado.	Sí Porque permitió recoger información valida de la sesión de aprendizaje.	Los juegos seleccionados deben estar acorde con la edad de los niños
2	Sí Porque se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.	NO	Sí Se utilizaron de acuerdo a lo planificado	Sí Porque permitió recoger información valida de la sesión de aprendizaje.	Los juegos seleccionados deben estar acorde con la edad de los niños
3	NO Porque no desarrollé la sesión de aprendizaje	SI El contenido del texto fue inadecuado.	Sí Se utilizaron de acuerdo a lo planificado.	Sí Porque permitió recoger información valida de la sesión de aprendizaje.	Seguir los pasos de los procesos didácticos de la adivinanza.

	siguiendo los pasos de la estrategia.				
4	Sí Porque se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.	NO	Sí Se utilizaron de acuerdo a lo planificado.	Sí Porque permitió recoger información valida de la sesión de aprendizaje.	La adivinanza debe estar acompañado de imágenes.
5	Sí Porque se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia,	NO	Sí Se utilizaron de acuerdo a lo planificado.	Sí Porque permitió recoger información valida de la sesión de aprendizaje.	Mostrar los pasos del juego en papelotes.
6	Sí Porque se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.	NO	Sí Se utilizaron de acuerdo a lo planificado.	Sí Porque permitió recoger información valida de la sesión de aprendizaje.	Las adivinanzas seleccionadas deben ser cortas de acuerdo a la edad de los niños.
7	Sí Porque se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.	NO	Sí Se utilizaron de acuerdo a lo planificado.	Sí Porque permitió recoger información valida de la sesión de aprendizaje.	Usar disfraces para realzar los juegos.
8	Sí	NO	Sí Se utilizaron de acuerdo a lo planificado.	Sí	Utilizar diversos materiales de la zona

	Porque se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.			Porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.	en la realización de los juegos.
9	Sí Porque se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia	NO	Sí Se utilizaron de acuerdo a lo planificado.	Sí Porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.	La adivinanza debe estar acorde al contexto social de los niños.
10	Sí Porque se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.	NO	Sí Se utilizaron de acuerdo a lo planificado.	Sí Porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.	Los juegos seleccionados deben estar acorde con la edad de los niños
SISTEMATIZACIÓN	SI: 09 - NO: 01	SI: 01 - NO: 09	SI: 10 - NO: 0	SI : 10 - NO: 0	

TABLA N° 02

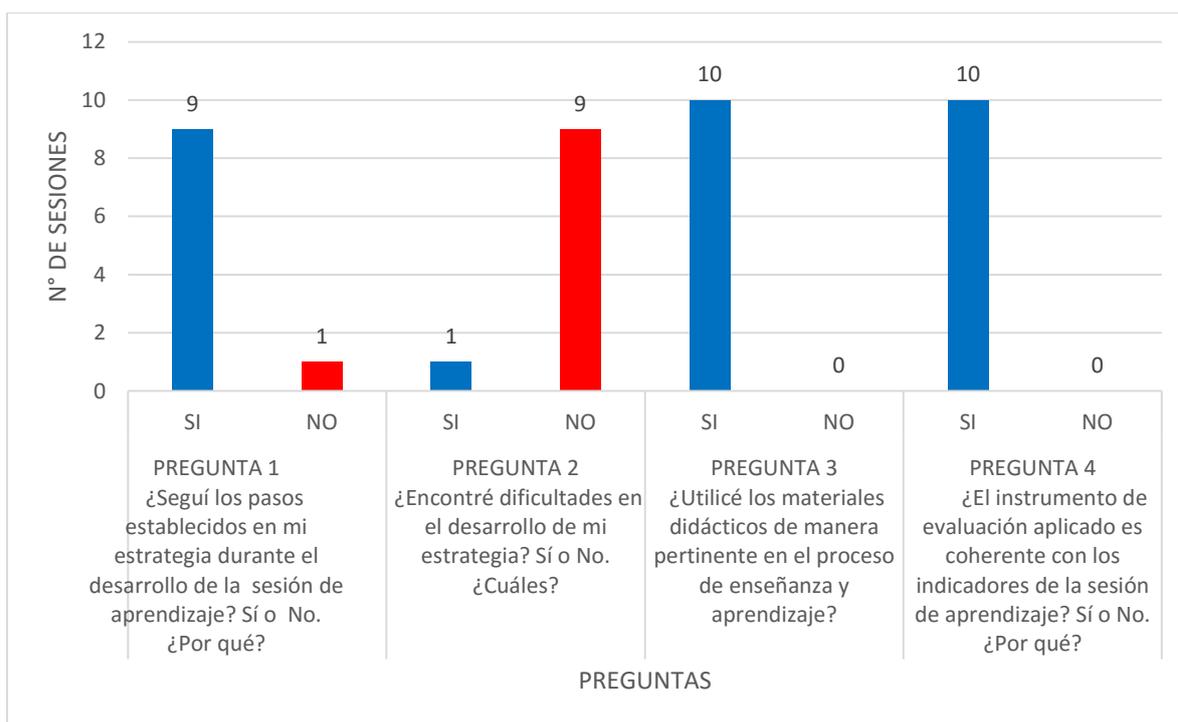
NÚMERO DE SESIONES DE APRENDIZAJE EN LAS QUE SE CUMPLIÓ LOS REQUERIMIENTOS DE CADA PREGUNTA DE LOS DIARIOS REFLEXIVOS

	P 1		P 2		P 3		P 4	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
NÚMERO DE SESIONES	9	1	1	9	10	0	10	0

Fuente: matriz N° 03 análisis de diarios reflexivos.

FIGURA N° 03

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



Fuente: tabla N° 02.

Interpretación:

En la tabla N° 02 y en la figura N° 03 se muestran los resultados de los requerimientos en las 10 sesiones desarrolladas empleando los juegos tradicionales y los juegos verbales (la adivinanza) para desarrollar la expresión oral. En la pregunta 1, en 9 sesiones de aprendizaje

seguí los pasos establecidos de mi estrategia porque lo planifiqué de una manera adecuada de acuerdo a la edad de los niños y solo en 1 sesión de aprendizaje tuve dificultad para seguir los pasos establecidos en la estrategia. En la pregunta 2, en 9 sesiones de aprendizaje no encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia y solo en 1 sesión de aprendizaje encontré dificultad en el desarrollo de mi estrategia porque no seguí de manera eficaz los pasos de los procesos didácticos de la adivinanza. En la pregunta 3, en las 10 sesiones de aprendizaje utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la pregunta 4, en las 10 sesiones de aprendizaje el instrumento de evaluación aplicado fue coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje.

MATRIZ N° 04

PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN DE LAS EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA

Competencia	Se expresa oralmente																				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida													
Capacidades	Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa				Expresa con claridad sus ideas				Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos				Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático																					
Indicador	Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito				Desarrolla sus ideas entorno a temas de su interés				Utiliza vocabulario de uso frecuente				Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda				Se apoya en gestos y movimientos al decir algo				Responde preguntas en forma pertinente		interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana		Interviene para aportar en torno al tema de conversación		Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas		Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas		Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
N° de orden 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	entrada	salida								
1	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	2	8	10	0	20%	80%	100%	0%				
2	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	1	9	9	1	10%	90%	90%	10%					
3	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	6	4	10	0	60%	40%	100%	0%					
4	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	SI	1	9	9	1	10%	90%	90%	10%					
5	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	1	9	10	0	10%	90%	100%	0%				
6	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	2	8	10	0	20%	80%	100%	0%				
7	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	0	10	8	2	0%	100%	80%	20%					
8	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	NO	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	7	3	10	0	70%	30%	100%	0%					
9	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SI	0	10	8	2	0%	100%	80%	20%					
10	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	SI	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	1	9	10	0	10%	90%	100%	0%				
Total frecuencia	0/10	10/0	2/8	10/0	3/7	10/0	1/9	10/0	4/6	10/0	5/5	10/0	1/9	10/0	1/9	8/2	2/8	6/4	2/8	10/0														
total porcentaje	0% 100%	100% 0%	0% 100%	100% 0%	11% 89%	100% 0%	11% 89%	100% 0%	20% 80%	100% 0%	40% 60%	100% 0%	10% 90%	100% 0%	0% 100%	80% 20%	0% 100%	50% 50%	0% 100%	100% 0%														

VALORACIÓN
SI = 2 PUNTOS NO = 0 PUNTOS

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

TABLA N° 03

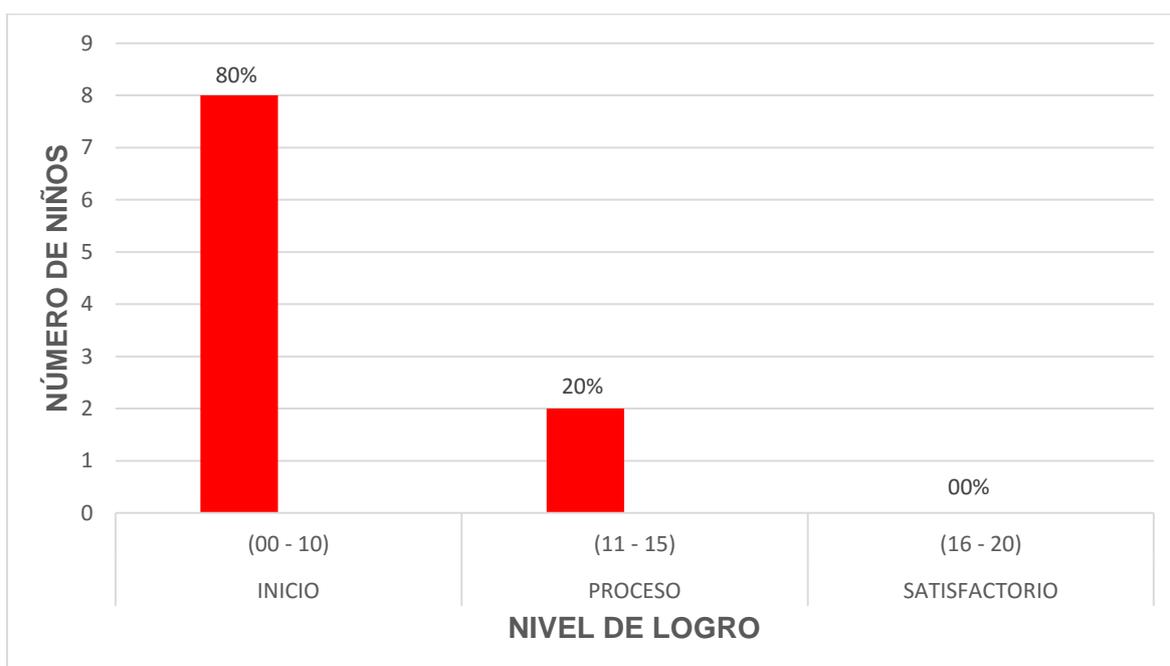
RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA EN EL NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 724 DE MARCOPATA BAJO - BAMBAMARCA, 2016.

NIVEL DE LOGRO	VALORACIÓN N	FRECUENCIAS ABSOLUTAS		FRECUENCIAS RELATIVAS	
		f _i	F _i	h%	H%
INICIO	(00 - 10)	08	08	80,00%	80,00%
PROCESO	(11 - 15)	02	10	20,00%	100,00%
SATISFACTORIO	(16 - 20)	00	10	00,00%	100,00%
TOTAL		10		100,00%	

Fuente: matriz N° 04 procesamiento de la información de las evaluaciones de entrada y salida.

FIGURA N° 04

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA EN EL NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 724 DE MARCOPATA BAJO - BAMBAMARCA, 2016.



Fuente: tabla N° 03

Interpretación:

En la tabla N° 03 y en la figura N° 04 observamos que la mayoría de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo se encuentran en un nivel de inicio en su expresión oral, el cual representa a un 80%, una pequeña cantidad de niños que equivale a un 20% se encuentran en proceso y ningún estudiante se encuentra en el nivel satisfactorio; dándonos a entender que la mayoría de los niños tienen dificultades al expresar sus pensamientos, emociones, ideas, opiniones, sentimientos de manera natural, espontánea, clara, eficaz y coherente ante sus compañeros y demás personas.

TABLA N° 04

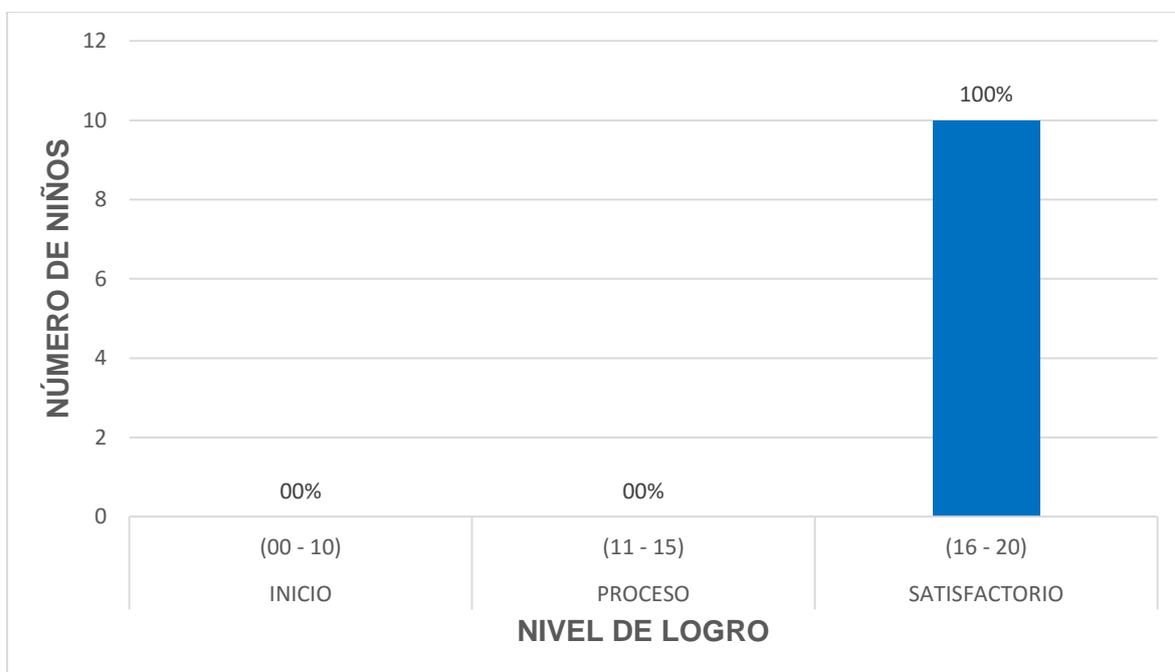
RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA EN EL NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 724 DE MARCOPATA BAJO - BAMBAMARCA, 2016.

NIVEL DE LOGRO	VALORACIÓN	FRECUENCIAS ABSOLUTAS		FRECUENCIAS RELATIVAS	
		f _i	F _i	h%	H%
INICIO	(00 - 10)	00	00	00,00%	00,00%
PROCESO	(11 - 15)	00	00	00,00%	00,00%
SATISFACTORIO	(16 - 20)	10	10	100,00%	100,00%
TOTAL		10		100,00%	

Fuente: matriz N° 04 procesamiento de la información de las evaluaciones de entrada y salida.

FIGURA N° 05

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA EN EL NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 724 DE MARCOPATA BAJO - BAMBAMARCA, 2016.



Fuente: tabla N° 04

Interpretación:

En la tabla N° 04 y en la figura N° 05 observamos que todos los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo se encuentran en el nivel satisfactorio en su expresión oral, el cual representa a un 100% del total de los estudiantes, dándonos a entender que los niños tuvieron un mejoramiento óptimo en su expresión oral debido a que ellos ya expresan sus pensamientos, emociones, ideas, opiniones, sentimientos de manera natural, espontánea, clara, eficaz y coherente ante sus compañeros y demás personas.

TABLA N° 05

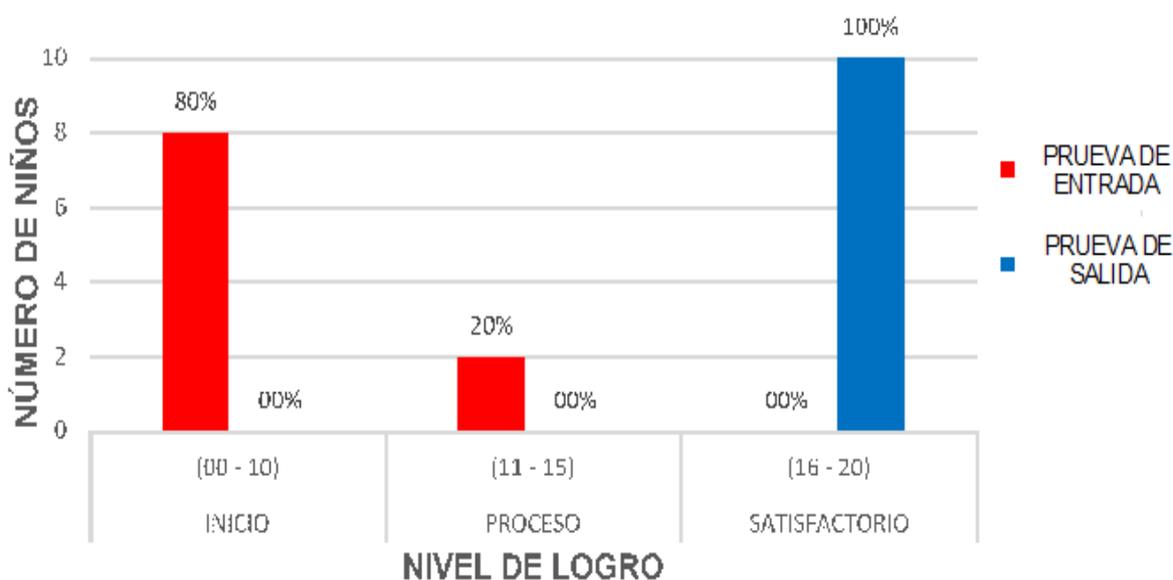
COMPARACIÓN DE RESULTADOS ENTRE LA PRUEBA ENTRADA Y LA PRUEBA DE SALIDA EN EL NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 724 DE MARCOPATA BAJO - BAMBAMARCA, 2016.

NIVEL DE LOGRO	VALORACIÓN N	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
		f _i	h _i	f _i	h _i
INICIO	(00 - 10)	08	80%	00	00,00%
PROCESO	(11 - 15)	02	20%	00	00,00%
SATISFACTORIO	(16 - 20)	00	00%	10	100,00%
TOTAL		10	100%	10	100%

Fuente: matriz N° 04 procesamiento de la información de las evaluaciones de entrada y salida

FIGURA N° 06

COMPARACIÓN DE RESULTADOS ENTRE LA PRUEBA ENTRADA Y LA PRUEBA DE SALIDA EN EL NIVEL DE EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 724 DE MARCOPATA BAJO - BAMBAMARCA, 2016.



Fuente: tabla N° 05

Interpretación:

En la tabla N° 05 y en la figura N° 06 se observa que en la prueba de entrada la mayoría de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo se encuentran en un nivel de inicio en su expresión oral, el cual representa a un 80%, una pequeña cantidad de niños que equivale a un 20% se encuentran en proceso y ningún estudiante se encuentra en el nivel satisfactorio; dándonos a entender que la mayoría de los niños tienen dificultades al expresar sus pensamientos, emociones, ideas, opiniones, sentimientos de manera natural, espontánea, clara, eficaz y coherente ante sus compañeros y demás personas.

En la tabla N° 05 y en la figura N° 06 se observa que en la prueba de salida todos los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo se encuentran en el nivel satisfactorio en su expresión oral, el cual representa a un 100% del total de los estudiantes, dándonos a entender que los niños tuvieron un mejoramiento óptimo en su expresión oral debido a que ellos ya expresan sus pensamientos, emociones, ideas, opiniones, sentimientos de manera natural, espontánea, clara, eficaz y coherente ante sus compañeros y demás personas.

Teniendo en cuenta los resultados tanto de la prueba de entrada como de la prueba de salida podemos afirmar que los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo tuvieron un mejoramiento significativo en su expresión oral, todo esto gracias a la aplicación de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) que permitió que los niños se expresen de manera eficaz y coherente ante sus compañeros y demás personas.

MATRIZ N° 05

PROCESAMIENTO DEL NIVEL DE LOGRO DEL APRENDIZAJE POR INDICADOR Y SESIÓN DE APRENDIZAJE

Competencia	Se expresa oralmente																				Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida.		Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida.				
Capacidades	Expresa con claridad sus ideas.				Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.				Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático																		
Indicador	Adapta según normas culturales su texto oral al oyente al jugar el rey manda.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés creando adivinanzas.	Utiliza vocabulario de uso frecuente al expresar las actividades que realizan los miembros de su familia.	Pronuncia con claridad de tal manera que el oyente lo entienda al expresar cómo es su cuerpo.	Se apoya en gestos y movimientos al jugar el ratón y el gato.	Responde preguntas en forma pertinente del juego la gallinita ciega.	Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al describir qué actividades realiza el campesino.	Interviene para aportar en torno al tema de conversación al describir cómo es su familia.	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al jugar las ollitas.	Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas al jugar el ángel y el diablo.	Logro de aprendizaje																
Nivel de logro	Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje						
Sesión	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO			
1									10	0													10	0	100	0	
2											10	0												10	0	100	0
3							10	0																10	0	100	0
4			10	0																				10	0	100	0
5																					10	0	10	0	100	0	
6															8	2								8	2	80	20
7					10	0																		10	0	100	0
8																	6	4						6	4	60	40
9													10	0										10	0	100	0
10	10	0																					10	0	100	0	
Frecuencia	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	8	2	6	4	10	0							
Porcentaje	100	0	100	0	100	0	100	0	100	0	100	0	100	0	80	20	60	40	100	0							

TABLA N° 06

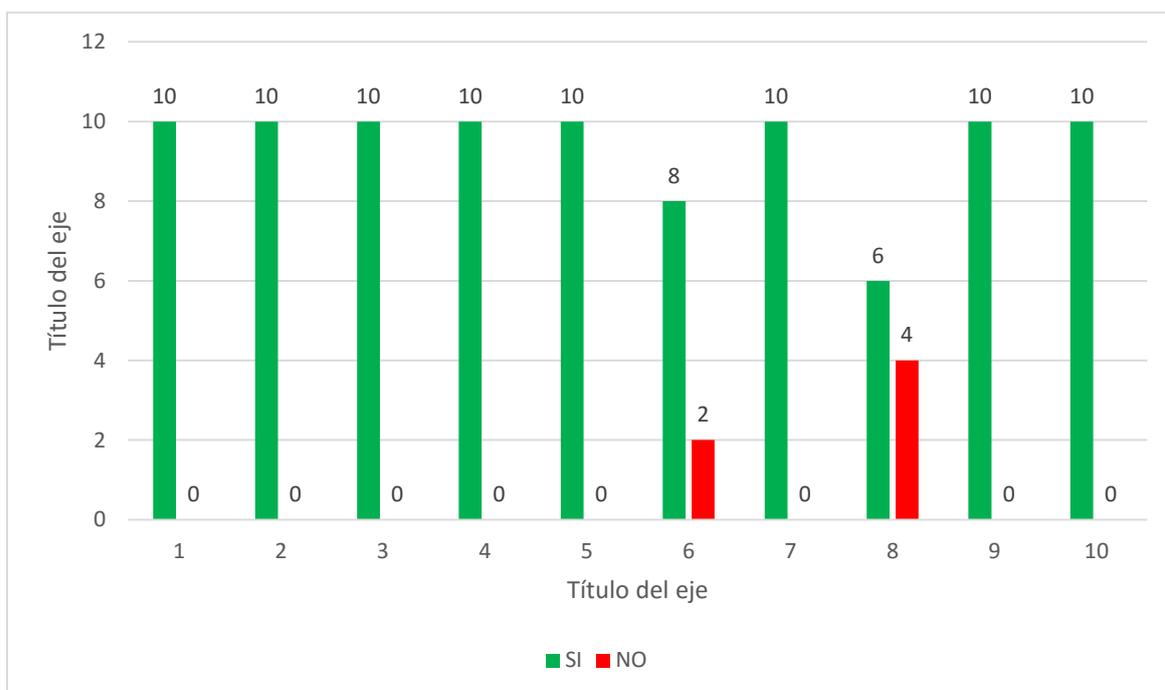
NÚMERO DE INDICADORES QUE SE LOGRARON EN CADA UNA DE LAS 10 SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIONES	LOGRO DE APRENDIZAJE			
	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SI	NO	SI %	NO %
1	10	0	100%	00%
2	10	0	100%	00%
3	10	0	100%	00%
4	10	0	100%	00%
5	10	0	100%	00%
6	8	2	80%	20%
7	10	0	100%	00%
8	6	4	60%	40%
9	10	0	100%	00%
10	10	0	100%	00%

Fuente: Matriz N° 05 procesamiento del nivel de logro por indicador y sesión de aprendizaje.

FIGURA N° 07

NÚMERO DE INDICADORES QUE SE LOGRARON EN CADA UNA DE LAS 10 SESIONES DE APRENDIZAJE



Fuente: Matriz N° 05 procesamiento del nivel de logro por indicador y sesión de aprendizaje.

Interpretación:

En la tabla N° 06 y en la figura N° 07 se muestran los resultados del procesamiento del nivel de logro por indicador y sesión de aprendizaje, donde se observa que la mayoría de los indicadores fueron logrados por los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo en las 10 sesiones de aprendizaje que fueron planificadas para mejorar el nivel de logro en su expresión oral.

6.2. Triangulación

6.2.1. Triangulación de instrumentos sobre cómo se aplicó la estrategia de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza)

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 los juegos tradicionales y 4 con la estrategia de los juegos verbales (la adivinanza)	El 91,5% de ítems logré en el desarrollo de la estrategia de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza), 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, además utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por otro lado el instrumento de evaluación aplicado fue coherente con los indicadores de las sesiones de aprendizaje.	La estrategia de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) 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 5 años de la Institución Educativa N° 724-Marcopata Bajo

Lista de Cotejo de Entrada	Lista de Cotejo de Evaluación (Proceso)	Lista de Cotejo de Salida	Comentarios y conclusiones
De los 10 niños de la edad de 5 años, ninguno se encuentra en el nivel satisfactorio.	El 100% de niños en promedio han logrado desarrollar su expresión oral teniendo en cuenta los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza).	Todos los niños de 5 años se encuentran en el nivel satisfactorio de su expresión oral.	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 tradicionales y juegos verbales (la adivinanza).

6.3. Lecciones aprendidas

- Como docente investigadora en la práctica diaria en el aula, logré identificar a niños con escasa expresión oral.
- Frente a esta situación, propuse trabajar los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) como medio para potenciar la expresión oral de los niños de 5 años de edad del nivel inicial de la Institución Educativa N° 724 de la comunidad de Marcopata Bajo.
- En el desarrollo de las 10 sesiones de aprendizaje concernientes a la estrategia de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) obtuve resultados positivos ya que los niños respondieron significativamente en todo lo planificado en cada sesión de aprendizaje.
- Aplicar la estrategia de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) y seguir los pasos de los mismos, se logró aprendizajes

significativos en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 724 de la comunidad de Marcopata Bajo.

- Conocer y aplicar los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) incrementó mi metodología de trabajo como profesional.
- Desarrollar sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta variedad de estrategias, se promueve en los niños mayor concentración y sobre todo aprendizajes para la vida.
- La variedad de materiales educativos empleados durante las diversas 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
<p>Aplicación de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) mediante el desarrollo de sesiones de aprendizaje para mejorar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo.</p>	<p>Los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, lograron mejorar su expresión oral gracias a los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza), mediante el desarrollo de las diferentes sesiones de aprendizaje.</p>	<p>Las familias que tienen sus hijos matriculados en el aula de 5 años de edad, han logrado mejorar su expresión oral, puesto que ya manifiestan sus pensamientos, ideas, emociones, sentimientos de manera eficaz y espontánea. Para que la expresión oral de los niños siga potenciándose es conveniente que las familias en casa den los espacios necesarios para que sus hijos sigan expresándose de manera eficaz.</p>	<p>Los niños y niñas del aula de 5 años a un inicio tenían dificultad en expresar sus opiniones, deseos, emociones; la cual fue superada gracias a la estrategia de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza). Frente a este logro se recomienda a los docentes que tienen a su cargo las aulas de las demás edades, apliquen en sus sesiones de aprendizaje la estrategia de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) para mejorar la expresión oral de sus niños y niñas.</p>	<p>Los juegos tradicionales y los juegos verbales (la adivinanza) es una estrategia muy valiosa porque contribuye al mejoramiento de la expresión oral de los niños y niñas, por esta razón se recomienda a los docentes, directores y demás actores de la comunidad educativa que apliquen dicha estrategia en su labor académica.</p>

CONCLUSIONES

- La aplicación de juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) para desarrollar la expresión oral utilizando los enfoques de autorreflexión e intercultural de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724, ha mejorado de manera significativa mi práctica pedagógica.
- En la prueba de entrada los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, evidenciaron un bajo nivel en su expresión oral, donde el 80% de los niños tenían dificultades para expresarse de manera clara, espontánea y eficaz.
- La aplicación de juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) durante el desarrollo de sesiones de aprendizaje, ha contribuido significativamente a mejorar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, puesto que les ayudó a expresar sus pensamientos, opiniones, deseos, emociones, sentimientos de manera clara, natural y eficaz en diferentes situaciones comunicativas.
- En la prueba de salida el nivel de expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, después de la aplicación de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) fue altamente significativo, puesto que el 100% de los niños alcanzaron los aprendizajes esperados.

SUGERENCIAS

- Utilizar y difundir la estrategia de los juegos tradicionales y juegos verbales (la adivinanza) como guía y herramienta de trabajo que permita mejorar el nivel de expresión oral en niños del nivel inicial.
- Los docentes deben incluir en su planificación curricular diversos juegos tradicionales y juegos verbales ya que son herramientas fundamentales en el desarrollo de la expresión oral y además debe ser abordado de manera permanente.
- La Universidad debe hacer un seguimiento sobre el nivel de expresión oral de los niños que participaron en esta investigación acción.
- La UGEL debe organizar programas de capacitación al personal docente para que desarrollen la expresión oral en los niños del nivel inicial mediante los juegos tradicionales y juegos verbales.

REFERENCIAS

- Baralo, M. (2000). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de E/LE*. Madrid: SGEL.
- Berko, J. (2010). *Desarrollo del lenguaje*. Madrid: Pearson.
- Chomsky, N. (1998). *Una aproximación naturalista a la mente y al lenguaje*. Barcelona: Prensa Iberica.
- Cassany, D. (2000). *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó.
- Condemarin, M. (2003). *Juegos verbales*, Santiago: Santillana del Pacífico S. A.
- Díaz, F. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: Editorial Jus.
- Jiménez, J. (2006). La importancia del juego. *Revista digital, Investigación y Educación*, 3, 1-11
Recuperado de http://blocs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf
- Jiménez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Innovación y experiencias educativas*, 23, 1-17. Recuperado de http://www.csic-sif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_23/JOSEFA_JIMENEZ_FERNANDEZ02.pdf
- Gardner, H. (1993). *Teoría de las inteligencias múltiples*. México: Editorial Jus.
- Groos, K. (1902). El juego como escuela de vida. *Revista digital, Miscelánea de investigación*, 22, 7-22. Recuperado de [file:///C:/Users/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20(1).pdf)
- Gutierrez, L. (2005). *Juegos tradicionales y escuela*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Lara, J. M. (2006). *El juego como elemento cultural esencialmente educativo*. Los juegos tradicionales. En Ministerio de Educación y Ciencia (Ed.), *juegos y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas* (pp. 53-66). Castilla-La Mancha: Secretaría General Técnica. Recuperado de <http://books.google.es/books?id=JTpNnoVby3AC&pg=PA53&dq=los+juegos+tradicional>

es+en+la+educaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ei=60i4UsWcLcSg0wXQp4C4Cw&ved=0CFgQ6AEwBw#v=onepage&q&f=false

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: INDE.

MINEDU. (2015). *Rutas del Aprendizaje*. Lima.

Medina, A. (1987). *PINTO MARAÑA, Juegos populares infantiles*. Madrid: SUSAEATA.

Morote, P. (2001). *Adivinanzas en la enseñanza del español como lengua extranjera*. Valencia: Graó.

Ochando, E. (1992). *El aprendizaje de la lengua en la escuela*. Madrid: Ediciones Rialp. S. A.

Peralta, M. (2010). *Guía de juegos verbales para mejorar la expresión oral*. Barcelona: Paidós.

Pinker, S. (1994). *El instinto del lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial.

Sarmiento, L. M. (2008). *La enseñanza de los juegos tradicionales ¿una posibilidad entre la realidad y la fantasía? Educación Física y Deporte*. Madrid: SUSAEATA.

Vygotsky, L. S. (1924). *Vygotsky y el desarrollo del lenguaje*. Barcelona: INDE.

Yagüe Sanz, V. (2002). *Juegos de Ayer y de Siempre*. Madrid: S.L.

ANEXOS

DIARIO DE CAMPO N° 01

I. DATOS GENERALES:

1. NIVEL	Inicial	2. CICLO	II
3. ÁREA	Comunicación	4. ACTIVIDAD	Nuestros acuerdos
5. FECHA	24/03/2015	6. HORA	9:45 a 10:30
7. SECCIÓN	Única	8. EDAD	4 años
9. DOCENTE RESPONSABLE	Rosa Nely Zambrano Carranza		
10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Que los niños y niñas lean imágenes en diversas láminas.		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Empecé mi sesión de aprendizaje saludando a todos los niños y niñas, ellos respondieron de manera entusiasta, verifiqué la asistencia, todos los niños y niñas estaban presentes. Luego entoné la canción “La tortuguita”, algunos estudiantes me acompañaron a cantar, pero los demás niños no querían cantar. Luego los planteé algunas interrogantes para recatar los saberes previos: ¿Dónde dejaba su calcetín la tortuguita?, ¿Qué hacía la tortuguita?, ¿Qué le dijo a su mamita?, ¿A dónde tenía que ir mañana?, ¿Para qué iba a su jardín?

Formé tres grupos de cuatro integrantes cada uno, los repartí unas láminas a cada grupo, para que identifiquen la acción que están realizando las imágenes de dichas láminas, para lograr tal fin los realicé las siguientes interrogantes para generar el conflicto cognitivo: ¿Qué observan en las láminas?, ¿Qué están haciendo los niños en la primera imagen?, ¿Es correcto botar la basura donde sea?, ¿Debemos practicar la acción que están realizando los niños en la segunda imagen?, ¿Por qué? Luego escribí la acción realizada por las imágenes de las láminas repartidas. En seguida, pregunté a los integrantes de cada grupo para que me dijeran de qué manera la quieren decorar, el grupo las mariposita y el grupo los chanchitos dijeron que ellos la quieren decorar con témpera y el grupo las abejitas mencionaron que ellos la quieren decorar con plastilina y papel crepé.

Después que ellos terminaron de decorar sus trabajos los pegué en un cartón cartulina y los ubiqué en la pared, llegamos a la conclusión que estos eran nuestros acuerdos del aula: vale botar la basura al cartón, vale saludar a la profesora y compañeros, vale organizar los juguetes; todos se comprometieron a cumplirla. Para identificar el logro de los aprendizajes de los estudiantes apliqué una lista de cotejo. Para consolidar los

aprendizajes de los niños y niñas realicé las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo la superaron? Finalmente pedí a los niños y niñas para que dialoguen con sus familias de alguna norma que sea importante que todos cumplan.

III. INTERVENTIVA:

Debo elaborar un instrumento de evaluación con indicadores menos complejos para para que de esa manera me ayuden a visualizar el logro de los aprendizajes de los estudiantes.

DIARIO DE CAMPO N° 02

I. DATOS GENERALES:

1. NIVEL	Inicial	2. CICLO	II
3. ÁREA	Comunicación	4. ACTIVIDAD	Yo soy
5. FECHA	26/03/2015	6. HORA	9:45 a 10:30
7. SECCIÓN	Única	8. EDAD	4 años
9. DOCENTE RESPONSABLE	Rosa Nely Zambrano Carranza		
10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Que los niños y niñas desde muy pequeños aprendan a identificar y valorar sus características físicas como algo muy propio que los hace únicos y muy diferentes de los demás.		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Inicié mi sesión de aprendizaje saludando a todos los niños y niñas, después verifiqué el control de asistencia para ver si todos los estudiantes estaban presentes, observé que todos habían venido a clase, estaban muy contentos y felices, hicimos la oración dando gracias a Dios por todo lo que él nos ha dado. Luego les invité a los niños y niñas a salir al patio y a organizarse en una ronda para jugar a las barras, acompañado de movimientos corporales, al entonar la barra “yo soy, yo soy”, yo toco a un niño, él inmediatamente levanta su mano y dice su nombre y así sucesivamente hasta que todos mencionen sus nombres.

Cuando regresamos al salón, dialogamos con los niños y niñas a partir de las siguientes preguntas para rescatar los saberes previos: ¿Cómo se han sentido realizando este juego?, ¿Tuvieron dificultades para realizar el juego?, ¿Cómo lograron superar esas dificultades?, ¿Alguna vez ustedes se han mirado en un espejo?, ¿Alguna vez se han preguntado cómo son?, ¿Qué les gusta de ustedes? entre otras interrogantes, pero los niños no querían expresarse cuando les preguntaba

Les invité a los niños y niñas a sentarse en media luna, de tal manera que todos puedan observar la pizarra, además de verse y escucharse entre ellos. Luego les presenté un regalo envuelto en un papel sábana, los niños mostraron mucha curiosidad por saber qué era, en seguida la descubrimos juntamente con ellos y se asombraron al ver un espejo tan grande, después los colocamos en la pared, les

invité a que vayan uno por uno a mirarse en el espejo, conforme pasaban a mirarse les hice algunas interrogantes para generar el conflicto cognitivo: ¿De quién es esa imagen que está en el espejo?, ¿Cómo es?, ¿Con quién vive?, ¿Qué le gusta hacer?, entre otras preguntas.

Les repartí una hoja en blanco para que cada niño y niña se dibuje y pinte, luego peguen su dibujo en la pizarra y mediante la técnica del museo expongan su trabajo, pero no querían exponer. Para registrar el logro de los aprendizajes de los estudiantes utilicé una lista de cotejo. Para consolidar los aprendizajes de los niños y niñas les planteé las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Para qué nos servirá conocernos a nosotros mismos y a los demás? Finalmente los invite a los estudiantes para que cuenten a sus familiares lo que aprendieron el día de hoy.

III. INTERVENTIVA:

Debo utilizar más estrategias para que los niños y niñas expresen sus pensamientos, sentimientos, emociones a los demás sin temor.

DIARIO DE CAMPO N° 03

I. DATOS GENERALES:

1. NIVEL	Inicial	2. CICLO	II
3. ÁREA	Matemática	4. ACTIVIDAD	Dentro - fuera
5. FECHA	30/03/2015	6. HORA	9:45 a 10:30
7. SECCIÓN	Única	8. EDAD	4 años
9. DOCENTE RESPONSABLE	Rosa Nely Zambrano Carranza		
10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Que los niños y las niñas aprendan las nociones “dentro” y “fuera”, a través del juego.		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Inicié mi sesión de aprendizaje saludando a todos los niños y niñas, hicimos la oración, revisé el cartel de asistencia para ver si todos los estudiantes estaban presentes, observé que todos los niños y niñas habían asistido ese día. Luego, invité a los estudiantes a salir al patio para realizar un juego “El ratón y el gato” el niño Ilmer participó de ratón y Jeiner participó de gato, Kevin no quería jugar, se fue a sentarse a un costado y a mirar a sus compañeros, los demás niños y niñas jugaron muy contentos.

Cuando regresamos al salón, les planteé algunas interrogantes para rescatar los saberes previos: ¿Por qué el ratón se corría del gato?, ¿Qué crees que hubiera pasado si el gato atrapaba al ratón?, ¿Quién estaba dentro del círculo?, ¿Quién estaba fuera del círculo?; los niños no respondieron las preguntas planteadas por la docente.

Los presenté una cajita de sorpresas, los niños observaron muy entretenidos deseando saber lo que había dentro de la cajita, luego saqué la lámina que estaba dentro de la cajita que tenía imágenes. Luego planteé algunas interrogantes para generar conflicto cognitivo: ¿Qué observan en la lámina?, ¿Dónde hay barcos?, ¿Quién está dentro del barco?, ¿Qué animalitos están fuera del barco? En seguida di a conocer el propósito de la sesión: hoy aprenderán a utilizar las nociones “dentro” y “fuera”.

Fui llamando uno a uno a los niños y niñas para que hicieran algunas demostraciones sobre las nociones “dentro” y “fuera”, llamé a Magali y le pedí que se colocara dentro de la ula ula, y lo hizo de manera correcta, luego llamé a Lucelina a que se ubicara

dentro del cartón, sin embargo ella no quiso, fue a sentarse a su silla, después llamé a Johana y le indiqué que vaya fuera del salón, luego entre y así lo hizo, y así sucesivamente con el resto de los niños.

Para identificar el logro de los aprendizajes de los niños y niñas apliqué una lista de cotejo, luego les repartí una hoja impresa para que los niños y niñas llevaran a su casa, encierren al pollito que está dentro del cascarón y pinten al pollito que se encuentra fuera del cascarón. Con la finalidad de consolidar los aprendizajes de los estudiantes les realicé las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron el día de hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué dificultades tuvieron?

III. INTERVENIDA:

Tengo que buscar más estrategias para que todos los niños se expresen

DIARIO DE CAMPO N° 04

I. DATOS GENERALES:

1. NIVEL	Inicial	2. CICLO	II
3. ÁREA	Comunicación	4. ACTIVIDAD	Digo mis características personales
5. FECHA	01/04/2015	6. HORA	9:45 a 10:30
7. SECCIÓN	Única	8. EDAD	4 años
9. DOCENTE RESPONSABLE	Rosa Nely Zambrano Carranza		
10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Que los niños y niñas identifiquen sus características físicas.		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Inicié mi sesión de aprendizaje saludando a todos los niños y niñas, revisé el control de asistencia para ver si algún niño o niña faltó, realizamos la oración, dando gracias a Dios por todo lo que él nos da, luego entonamos una canción “El amor de Dios”

Solicité a dos niños voluntarios para que salgan al frente, salieron Ilmer y Kevin, luego planteé las siguientes interrogantes a todos los niños: ¿Quién es más alto?, ¿El color de su pelo es igual de los dos?, ¿La forma de su nariz, de su boca y de sus ojos son iguales tanto de Ilmer como de Kevin? Pero solo Anali respondía los demás niños se quedaron callados

Le invité a los niños y niñas a salir a caminar por la carretera hasta la fila, para poder observar todo lo que la naturaleza nos ofrece, en dicha caminata tuve dificultades, porque los niños empezaban a desplazarse por uno y otro lugar y me fue muy difícil poderles controlar. Una vez que llegamos a la fila observamos todos los lugares hasta donde podían alcanzar a ver nuestros ojos. Luego regresamos al aula, donde los planteé las siguientes interrogantes: ¿Qué observaron por el camino?, ¿Qué les pareció el paseo?, ¿Cómo son los árboles?

Le llamé a uno por uno para que sus compañeros describan sus características físicas pero no todos describían

III. INTERVENTIVA:

Tengo que mejorar en el uso adecuado del tiempo y buscar estrategias para que los niños se expresen

DIARIO DE CAMPO N° 05

I. DATOS GENERALES:

1. NIVEL	Inicial	2. CICLO	II
3. ÁREA	Matemática	4. ACTIVIDAD	Muchos - pocos
5. FECHA	07/04/2015	6. HORA	9:45 a 10:30
7. SECCIÓN	Única	8. EDAD	4 años
9. DOCENTE RESPONSABLE	Rosa Nely Zambrano Carranza		
10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Que los niños y niñas aprendan las nociones “muchos” y “pocos”, mediante el juego.		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Inicié mi sesión de aprendizaje saludando a todos los niños y niñas, después verifiqué el control de asistencia para ver si todos los estudiantes estaban presentes, observé que habían faltado dos niñas Merly y Yoselin, hicimos la oración dando gracias a Dios por todo lo que él nos ha dado. Luego salimos por los alrededores del jardín para que los niños y niñas observen todo que hay en su entorno, cuando estábamos regresando al aula les mencioné a que arrancaran hojas de los árboles y recojan pepitas.

Cuando estábamos en el aula les pregunté para rescatar los saberes previos: ¿Qué habían visto?, Ilmer respondió árboles, una gallina con sus pollitos, ¿Cuántos árboles han visto?, Anali respondió arto profesora, les expliqué que también se puede utilizar la palabra muchos, entonces Ilmer dijo muchos eucaliptos, muchos pinos, muchas chilcas, etc. Luego pregunté a Magali ¿Cuántos pollitos tenía la gallina? Magali no quiso responder y se cubrió la boca con la mano

Les indiqué que pusieran cada uno sus hojitas y pepitas que ellos habían recogido durante la visita sobre sus mesas, noté que algunos niños habían traído muchas hojitas y pocas pepitas, luego les plateé las siguientes preguntas para generar el conflicto cognitivo de uno en uno ¿Qué has recogido más?, ¿Qué has recogido menos?, ¿En sus colecciones hay muchas hojas o pocas hojas?, ¿Hay muchas pepitas o pocas pepitas?, entre otras interrogantes pero solo Ilmer y Anali respondían las preguntas y los demás se quedaban callados

Les repartí una práctica para colorear el círculo que tenía pocas flores y marcar con una X el círculo que tenía muchas flores. Para registrar el logro de los aprendizajes de los estudiantes utilicé una lista de cotejo. Para consolidar los aprendizajes de los niños y niñas realicé las siguientes interrogantes: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Cómo o hemos aprendido?, ¿En qué tuvieron dificultades?, ¿Cómo superaron esas dificultades? Entre otras preguntas. Finalmente los invité a los estudiantes a que contaran lo que aprendieron el día de hoy sus familiares.

III. INTERVENTIVA:

Debo buscar una estrategia más adecuadas para que los niños logren un aprendizaje más eficaz y se expresen

DIARIO DE CAMPO N° 06

I. DATOS GENERALES:

1. NIVEL	Inicial	2. CICLO	II
3. ÁREA	Matemática	4. ACTIVIDAD	Delante - detrás
5. FECHA	09/04/2015	6. HORA	9:45 a 10:30
7. SECCIÓN	Única	8. EDAD	4 años
9. DOCENTE RESPONSABLE	Rosa Nely Zambrano Carranza		
10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Que los niños y niñas identifiquen las nociones delante – detrás.		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Inicié mi sesión de aprendizaje saludando a todos los niños y niñas, después verifiqué el control de asistencia para identificar si todos los estudiantes estaban presentes, hicimos la oración dando gracias a Dios por todo lo que él nos ha dado.

Les invité a todos los niños y niñas para que salgan al patio de una manera organizada, sin embargo, cuando estaban fuera del aula no obedecieron a las indicaciones anteriormente dadas, para lo cual creo que me faltaron estrategias para manejar al grupo de niños y niñas, después los hice pasar al salón y les dije: si otra vez hacen el mismo desorden, no más salimos al patio a jugar.

Les repartí un Kit de Animales a cada uno, les dije que ordenaran los animalitos uno tras otro, les hice algunas interrogantes: ¿Qué animalito está delante del cuy?, ¿Qué animalito está detrás del loro?

Pegué varias figuras en la pizarra y cada uno de los niños y niñas identifiquen la figura que está adelante y la figura que está detrás de la otra figura.

Finalicé mi sesión de aprendizaje realizando algunas interrogantes ¿Qué aprendí hoy?, ¿Cómo lo aprendí?, entre otras interrogantes.

III. INTERVENTIVA:

Tengo que seguir mejorando mis estrategias para manejar mejor el grupo de estudiantes y lograr que se expresen todos

DIARIO DE CAMPO N° 07

I. DATOS GENERALES:

1. NIVEL	Inicial	2. CICLO	II
3. ÁREA	Comunicación	4. ACTIVIDAD	Observamos y escuchamos un cuento.
5. FECHA	14/04/2015	6. HORA	9:45 a 10:30
7. SECCIÓN	Única	8. EDAD	4 años
9. DOCENTE RESPONSABLE	Rosa Nely Zambrano Carranza		
10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Que los niños y niñas expresen de manera oral lo que han entendido sobre el cuento.		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Inicié mi sesión de aprendizaje saludando a todos los niños y niñas, después verifiqué el control de asistencia para ver si todos los estudiantes estaban presentes, observé que habían faltado dos niños Deisy y Jeiner, hicimos la oración dando gracias a Dios por todo lo que él nos ha dado. Luego entonamos la canción “Los árboles se mesen”, se les planteé algunas interrogantes: ¿Quiénes corren?, ¿Qué animalitos saltan?, ¿Quiénes se mueven?

Les presenté una cajita de sorpresas, les pregunté ¿Qué habrá aquí?, algunos de ellos respondieron juguetes, otros dijeron animalitos, les mencioné que cerraran sus ojos y yo saqué lo que había dentro de la caja y luego abrieron sus ojos y quedaron asombrados porque no sabían lo que era, después de un ratos que ellos observaron Anali respondió que era un CD, luego les dije que sí era un CD y que contenía un video de un cuento “Los tres chanchitos”, después les di algunas indicaciones de cómo nos debemos comportar para comprender mejor las imágenes que van han ser presentadas y nos pusimos a ver dicho video.

Realicé algunas interrogantes: ¿Cómo les pareció el video?, ¿Qué parte del video les gustó más?¿porque? ¿Qué parte del video no les gustó mucho? ¿Qué harían ustedes si fueran uno de los chanchitos? Pero como siempre solo contestaron Anali e Ilmer después hicieron un compromiso de que ellos serían unos niños obedientes.

III. INTERVENTIVA:

Debo elaborar un instrumento que me permita registrar el comportamiento de los niños y niñas y buscar estrategias para que los niños se expresen

DIARIO DE CAMPO N° 08

I. DATOS GENERALES:

1. NIVEL	Inicial	2. CICLO	II
3. ÁREA	Matemática	4. ACTIVIDAD	Arriba - abajo
5. FECHA	16/04/2015	6. HORA	9:45 a 10:30
7. SECCIÓN	Única	8. EDAD	4 años
9. DOCENTE RESPONSABLE	Rosa Nely Zambrano Carranza		
10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Que los niños y las niñas aprendan las nociones “arriba” y “abajo”, a través del juego.		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Empecé mi sesión de aprendizaje saludando a todos los niños y niñas, hicimos la oración, revisé el cartel de asistencia para ver si todos los estudiantes estaban presentes, observé que había faltado Anali, pregunté al niño Jeiner quien es su primo, él me dijo que la habían llevado a la Posta Médica, porque la iban a pesar y tallar. Luego realicé el juego “veo, veo”. Por ejemplo: ¡veo, veo arriba del escritorio un...! (pedí a los niños y niñas que identifiquen lo que se encuentra ahí); ¡veo. Veo abajo de la mesa un...! (pedí a los niños y niñas que identifiquen lo que se encuentra ahí)

Les hice algunas interrogantes para rescatar los saberes previos: ¿Qué está arriba de su nariz?, el niño Ilmer levantó la mano y respondió mis ojos profesora, luego les hice la siguiente pregunta ¿qué está abajo de su nariz?, otra vez el niño Ilmer levantó la mano y respondió mi boca profesora. Luego les invité a salir fuera del aula y observen lo que nos rodea, les planteé algunas interrogantes para generar el conflicto cognitivo: ¿Qué hay abajo de los árboles?, ¿Qué hay arriba de los cerros? En seguida formé grupos de seis integrantes cada uno, mediante la dinámica “cielo- tierra” les repartí un papelote a cada grupo, les pedí que observen los objetos que hay dentro del aula, luego les solicité para que dibujen en el papelote un objeto que se encuentra arriba del escritorio, y al otro grupo que dibujen un objeto que está abajo de la mesa. Mientras iba dando las indicaciones tocó la puerta la mamá de Anali, para informarme que no había podido traer a su hija, porque la habían programado en la posta para ese día su que lo pesen y lo tallen. Seguidamente hice entrega de un plumón y colores a cada grupo para que pinten sus dibujos.

Los niños pegaron sus papelotes en la pizarra, luego invité a una niña o niño voluntario de cada grupo para que nos cuenten lo que habían hecho en sus papelotes, sin embargo, nadie la quería hacer, esto me llevó a reflexionar que debo trabajar más con mis estudiantes para que de esa manera puedan perder el temor para participar de una manera activa; frente a esta dificultad que se me presentó, pregunté a todos los integrantes de cada grupo, donde los niños y niñas del primer grupo respondieron en coro que ellos había dibujado una pelota, y los integrantes del otro grupo dijeron que ellos habían dibujado a un carro.

Llamé uno a uno de los niños y niñas para que hicieran algunas demostraciones de las nociones arriba – abajo, la niña Johana presentó algunas dificultades para realizar dichas actividades; para registrar el logro de los aprendizajes de los estudiantes utilicé una lista de cotejo. Para consolidar los aprendizajes de los niños y niñas realicé las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo la superaron?, ¿Qué les gustó?, ¿Qué no les gustó? Finalmente los indiqué a los estudiantes que cuenten a sus familias lo que habían aprendido el día de hoy.

III. INTERVENTIVA:

Mejorar mis estrategias para lograr que los niños y niñas participen en las exposiciones de sus trabajos.

DIARIO DE CAMPO N° 09

I. DATOS GENERALES:

1. NIVEL	Inicial	2. CICLO	II
3. ÁREA	Comunicación	4. ACTIVIDAD	Creamos un cuento
5. FECHA	22/04/2015	6. HORA	9:45 a 10:30
7. SECCIÓN	Única	8. EDAD	4 años
9. DOCENTE RESPONSABLE	Rosa Nely Zambrano Carranza		
10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Que los niños y niñas valoren el planeta tierra y eviten contaminarla, mediante la producción de un cuento		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Empecé la sesión de aprendizaje saludando a todos los niños y niñas con una canción “cómo están amigos, cómo están”, revisé el cartel de asistencia para ver si alguien faltó ese día, todos estaban presentes, hicimos la oración, los conté un cuento “Los tres chanchitos”, luego los hice algunas interrogantes ¿Cuántos chanchitos eran?, ¿Quién se los quería comer a los chanchitos?, ¿Pidieron permiso los chanchitos para ir a pasear?

Les presenté una lámina de unos niños que estaban arrojando basura al piso y al río, los pregunté si esto estaba bien lo que los niños hacían, la niña Yoselin respondió: no profesora porque la basura se bota al basurero.

Explicué que no se debe arrojar la basura a cualquier lugar para que la tierra no se enferme, luego los propuse para crear un cuento teniendo en cuenta las imágenes de la lámina, entre todos los pusimos como título “Mi tierra bonita”. Finalizamos nuestro cuento culmino con un final feliz, donde los niños se comprometieron a cuidar la tierra.

Al finalizar mi sesión de aprendizaje pregunté a Anali: ¿Está bien arrojar la basura debajo de la mesa?, la niña respondió no profesora, luego pregunté: ¿Está bien maltratar a los animales que viven en la tierra?, los niños en coro respondieron no profesora, los niños se comprometieron mencione a su familia que todos debemos cuidar a la tierra.

III. INTERVENTIVA:

Tengo que mejorar en la elaboración y utilización del material.

DIARIO DE CAMPO N° 10

I. DATOS GENERALES:

1. NIVEL	Inicial	2. CICLO	II
3. ÁREA	Matemática	4. ACTIVIDAD	Agrupamos objetos.
5. FECHA	24/04/2015	6. HORA	9:45 a 10:30
7. SECCIÓN	Única	8. EDAD	4 años
9. DOCENTE RESPONSABLE	Rosa Nely Zambrano Carranza		
10. INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA	Que los niños y niñas agrupen objetos por su forma, color y tamaño.		

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Inicié mi sesión de aprendizaje saludando a todos los niños y niñas, después verifiqué el control de asistencia para ver si todos los estudiantes estaban presentes, observé que todos estaban presentes, hicimos la oración dando gracias a Dios por todo lo que él nos ha dado.

Salimos al patio para realizar una dinámica “El barco se hunde”, después les hice algunas interrogantes: ¿Qué les pareció la dinámica?, ¿qué se hundió?, entre otras interrogantes.

Les repartí a cada grupo palitos de diferente tamaño, animalitos y baja lenguas de diferentes colores, para que ellos agrupen por su forma, tamaño, y color, les dejé un momento para que los niños y niñas manipulen el material repartido, donde pude notar que ellos empezaron hacer desorden, a quitarse el material, donde me fue difícil controlar dicha actitud presentada por los educandos; frente a tal situación volví a repartir el material a cada niño.

Le indiqué a cada uno que agrupen el material por su forma, color y tamaño, donde pude notar que la mayoría de los educandos lo realizó de una manera correcta.

III. INTERVENTIVA:

Debo utilizar material de la zona para potenciar su aprendizaje de los niños mejor.

MATRIZ DE ANÁLISIS CATEGORIAL

REGISTRO 1	REGISTRO 2	REGISTRO 3	REGISTRO 4	REGISTRO 5
Saludo y realización de una dinámica.	Verificación de la asistencia entonación de una canción e interrogantes para rescatar saberes previos.	Verificación del cartel de asistencia y realización de una dinámica.	Verificación del cartel de asistencia entonación de una canción e interrogantes para rescatar saberes previos.	Verificación del cartel de asistencia y paseo por los alrededores del jardín.
Interrogantes para rescatar saberes previos.	Formación de grupos, repartición de material e interrogantes para generar conflicto cognitivo.	Interrogantes para rescatar saberes previos.	Interrogantes para generar conflicto cognitivo.	Interrogantes para rescatar saberes previos.
Presentación de un espejo e interrogantes para generar conflicto cognitivo.	Compromiso por los niños(as) a respetar los acuerdos.	Presentación de la cajita de sorpresas e interrogantes para generar conflicto cognitivo.	Paseo por la carretera para observar la naturaleza.	Recojo de material de la zona e interrogantes para generar conflicto cognitivo.
Repartición de una hoja para que se dibujen, pinten, exposición de sus trabajos y aplicación de una lista de cotejo.	Aplicación de una lista de cotejo y metacognición.	Participación de los niños (as) con algunas demostraciones.	Repartición de hojas y exposición de sus trabajos.	Repartición de una práctica, aplicación de una lista de cotejo y recomendaciones.
		Aplicación de una lista de cotejo y metacognición.	Aplicación de una lista de cotejo e interrogantes y recomendaciones a sus familiares.	

REGISTRO 6	REGISTRO 7	REGISTRO 8	REGISTRO 9	REGISTRO 10
Verificación del cartel de asistencia, salida al patio para realizar un juego e interrogantes para rescatar saberes previos.	Verificación de la asistencia y la ausencia de Analí y Kevin, entonación de una canción e interrogantes para rescatar saberes previos.	Verificación del cartel de asistencia la ausencia de Lucelina y realización de una dinámica.	Verificación del cartel de asistencia lectura del cuento e interrogantes para rescatar saberes previos.	Verificación del cartel de asistencia y salida al patio e interrogantes para rescatar saberes previos.
Interrogantes para generar conflicto cognitivo y aplicación de una lista de cotejo.	Presentación de la cajita de sorpresas con material.	Interrogantes para rescatar saberes previos y generar conflicto cognitivo.	Presentación de una lámina e interrogantes para generar conflicto cognitivo y creación de un cuento.	Repartición de material concreto.
Repartición de material, exposición de sus trabajos y recomendaciones.	Interrogantes para generar conflicto cognitivo sobre el cuento y aplicación de una lista de cotejo.	Formación de grupos y repartición de material y exposición de sus trabajos.	Interrogantes a los niños (as) y compromiso de cuidar la tierra y aplicación de una lista de cotejo.	Interrogantes para generar conflicto cognitivo y registro de los aprendizajes.
Repartición de una hoja para que se dibujen, pinten, exposición de sus trabajos y aplicación de una lista de cotejo.	Repartición de hojas para dibujar a los personajes del cuento y recomendaciones.	Demostraciones para ser registradas en la lista de cotejo y recomendaciones.	Metacognición y extensión.	Repartición de hojas impresas, metacognición y recomendaciones.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. : N° 724
- 1.2. EDAD : 5 años
- 1.3. DOCENTE : Rosa Nely Zambrano Carranza
- 1.4. FECHA :16/03/2016
- 1.5. ÁREA : Comunicación

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la institución educativa N° 724 de Marcopata Bajo, 2016.

2.2 NOMBRE DE LA SESIÓN: Nos expresamos con gestos movimientos en el juego “El ratón y el gato”.

2.3 DURACIÓN: 45 minutos.

III. PRODUCTO: niños y niñas que expresen el juego el ratón y el gato con gestos y movimientos y sus hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Juegos tradicionales	Se apoya en gestos y movimientos al jugar el ratón y el gato.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta a los niños y niñas la cajita de sorpresas, donde contienen los disfraces de un gato, de un ratón y una puerta. Luego entonamos la canción “Qué será, qué será”... ▪ Invito a un niño voluntario para que saque lo que contiene la caja y lo observan. ▪ Luego se realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿De qué animalitos son estos disfraces? ✚ ¿Por qué el ratón huye del gato? ✚ ¿Qué pasaría si no pudiéramos hablar? ✚ ¿Con qué partes de nuestro cuerpo podremos decir lo que queremos? ▪ La docente comunica el propósito de la sesión: hoy nos divertiremos jugando “el ratón y el gato” realizando gestos y movimientos de acuerdo a los personajes del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cajita sorpresa. ▪ Disfraces. ▪ Papel bond. ▪ Lápices. ▪ Plumones. ▪ Colores. 	05 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta a los niños y niñas la cajita de sorpresas, donde contienen los pasos del juego “el ratón y el gato”, luego entonamos la canción “Qué será, qué será”...para descubrirlo ▪ Luego pide a un niño que saque el papelote de la cajita y muestre a sus compañeros. ▪ La docente pregunta ¿Qué ven? ¿Qué será? ¿Qué dirá?, luego aclara que se trata de los pasos del juego “el ratón y el gato” ▪ La docente lee el desarrollo del juego “el ratón y el gato” 		30 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños establecen los acuerdos para jugar “el ratón y el gato” y la docente escribe los acuerdos, luego da lectura a los mismos. ▪ La docente invita a los niños y niñas a salir al patio de manera ordenada para jugar. ▪ Los niños y niñas se organizan para jugar. ▪ La docente solita a los niños a jugar “el ratón y el gato” dos o tres veces se repite el juego. ▪ De regreso al aula se les pide que los niños descansen unos minutos. Luego les invita a sentarse en media luna. ▪ La docente realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Cómo lo realizamos el juego del ratón y el gato? ✚ ¿Qué pasaría si no tuviéramos completo las partes de nuestro cuerpo? ✚ ¿Por qué es importante tener completo las partes de nuestro cuerpo? ▪ La docente aclara que es importante hacer gestos y movimientos para expresarnos o decir lo que queremos. ▪ La docente invita a representar mediante el dibujo lo que más les gustó del juego. ▪ La docente escribe lo que el niño le dice de sus dibujos. ▪ Sentados en media luna en sus sillas la docente pide que voluntariamente los niños expresen lo que dibujaron. 		
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizan algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué partes de nuestro cuerpo se puso en movimiento para jugar? ✚ ¿Podremos jugar sin mover nuestro cuerpo? ▪ Se los indica a los niños y niñas que jueguen en casa “el ratón y el gato” con sus familiares. 		<p>10 minutos</p>

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo.

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Editorial: metrocolor S.A. Lugar: Lima-Perú
- MINEDU (2014) Aprendo Jugando. Editorial: Punto y Grafía S.A.C. Lugar: Lima-Perú

VIII. ANEXO:

- Lista de cotejo.
- El juego “El ratón y el gato”

APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO	CAMPO TEMÁTICO
Comunicación	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	Expresión oral.

LISTA DE COTEJO

N°	ÍTEM	Hace gestos al momento de imitar al ratón y al gato en el juego "el ratón y el gato"		Hace movimientos al momento de imitar al ratón y al gato en el juego el		Respeto las reglas del juego al momento de jugar el "ratón y el gato"		Observaciones.
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	APELLIDOS Y NOMBRES							
01	AGUILAR HUAMAN Ana Magali							
02	GALLARDO CRUZADO Deysi Yudith							
03	HUAMAN CRUZADO Yoselin Anali							
04	LEIVA CRUZADO Jheiner Jhoan							
05	LOPEZ LUNA Kevin Jhan							
06	LOZANO IDROGO Ilmer Hector							
07	MANOSALVA VASQUEZ Lucelina							
08	RUBIO CRUZADO Araceli Anali							
09	RUBIO CRUZADO Johana Yudith							
10	VASQUEZ MANOSALVA Merly							

LEYENDA

SI	✓
NO	X

EL RATÓN Y EL GATO

LUGAR	: patio
MATERIAL	: disfraces
ORGANIZACIÓN	: grupo de niños

PASOS PARA JUGAR EL RATÓN Y EL GATO

- ❖ Se colocan todos los niños y niñas cogidos de las manos, formando una cadena en círculo, un niño hará la función de puerta.
- ❖ Hay dos participantes uno hará de gato y el otro de ratón.
- ❖ Los niños que están cogidos de las manos cantan la canción “talán 1, talán 2, hasta llegar al 12”
- ❖ El gato toca la puerta y pregunta por el ratón, los niños responden que se ha ido al río a lavar sus botas, el gato pregunta a qué hora regresa, los niños responde un número cualquiera. El gato regresa a la hora indicada por los niños y se encuentra con el ratón, el gato pregunta al ratón ¿a dónde ha ido? y éste responde a su huerto a comer frutas, el gato pide que le invite y el ratón le invita pero el gato sigue pidiendo más, el ratón le da una palmada en la mano y corre.
- ❖ El gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los niños que forman la cadena.
- ❖ Cuando el gato atrapa al ratón el juego termina.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 NOMBRE DE LA I. E. : N° 724
1.2 EDAD : 5 años
1.3 DOCENTE : Rosa Nely Zambrano Carranza
1.4 FECHA : 17/03/2016
1.5 ÁREA : Comunicación

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.2. **TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, 2016.

2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Respondiendo preguntas de como es el juego la gallinita ciega me siento feliz.

2.4. **DURACIÓN:** 90 minutos.

III. **PRODUCTO:** Que los niños y niñas participen y respondan preguntas del juego que vivenciaron “la gallinita ciega” y que modelen lo que más les gustó de este juego.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	Juegos tradicionales	Responde preguntas en forma pertinente del juego la gallinita ciega.

V. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS:

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta a los niños y niñas el morralito sorpresa, donde contienen la gallina con los pollitos cantando la canción ¿Qué será?, ¿qué será? para descubrirlo. ▪ Invito a un niño o niña voluntario para que toque que ha traído el morralito sorpresa. ▪ Luego realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué observan? ✚ ¿Conocen como vive la gallina y los pollitos? ✚ ¿Que pasara si los pollitos desaparecieran del lado de la gallina? ✚ ¿Qué pasaría si no damos respuestas a las preguntas que nos hacen? ¿Cuándo queremos saber algo qué debemos hacer? ▪ La docente comunica el propósito de la sesión: hoy nos divertiremos jugando “la gallinita ciega” y al final del juego responderán preguntas respecto al juego realizado. 	Morralito sorpresa. Gallina y pollitos. Paleógrafos Franela Plastilina Papel bond plumones	05 Minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta a los niños y niñas la cajita de sorpresas, donde contienen los pasos del juego “la gallinita ciega”, luego entonamos la canción “Qué será, qué será” para descubrirlo ▪ Luego pide a un niño o niña que saque el papelote de la cajita y muestre a sus compañeros. ▪ La docente pregunta ¿Qué dirá? ¿será una adivinanza? ¿será una canción? la docente aclara que se trata del desarrollo del juego “la gallinita ciega” y es un juego tradicional ▪ La docente lee el desarrollo del juego “la gallinita ciega” juntamente con los niños. ▪ Los niños establecen los acuerdos para jugar “la gallinita ciega” y la docente escribe los acuerdos, luego da lectura a los mismos. ▪ La docente solita a los niños y niñas a organizarse para jugar “la gallinita ciega” en el aula. 		30 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente pide que los niños descansen unos minutos. ▪ Luego les invita a sentarse en media luna en sus alfombras para responder preguntas. <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Cómo es el juego de la gallinita ciega? ✚ ¿Qué pasaría si la gallinita no fuera ciega? ✚ ¿Qué pasaría si nos quedáramos ciegos por no cuidar nuestros ojos? ✚ ¿Será importante responder preguntas? ¿Por qué? ▪ La docente aclara que es importante responder preguntas porque permite decir lo que sabemos. ▪ Modelan lo que más les gustó del juego “la gallinita ciega” ▪ La docente pide que se sienten en media luna y expresen voluntariamente lo que los niños modelaron. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizan algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Cómo jugaron la gallinita ciega? ¿Cuándo queremos saber algo qué debemos hacer? ✚ ¿Cómo se sintieron al jugar la gallinita ciega? ▪ Se los indica a los niños y niñas que jueguen en casa “la gallinita ciega” con sus familiares. 		10 minutos

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo.

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Editorial: metro color S.A. Lugar: Lima-Perú
- MINEDU (2014) Aprendo Jugando. Editorial: Punto y Grafía S.A.C. Lugar: Lima-Perú

VIII. ANEXO:

- Lista de cotejo.
- El juego “la gallinita ciega”

APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO	INST. DE EVAL.
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	Responde preguntas de forma pertinente del juego la gallinita ciega	Lista de Cotejo.

LISTA DE COTEJO

N°	ITEMS APELLIDOS Y NOMBRES	Responde preguntas relacionadas con el juego “la gallinita ciega”		Responde que modelo del juego “la gallinita ciega”		Observaciones.
		SI	NO	SI	NO	
01	AGUILAR HUAMAN Ana Magali					
02	GALLARDO CRUZADO Deysi Yudith					
03	HUAMAN CRUZADO Yoselin Anali					
04	LEIVA CRUZADO Jheiner Jhoan					
05	LOPEZ LUNA Kevin Jhan					
06	LOZANO IDROGO Ilmer Hector					
07	MANOSALVA VASQUEZ Lucelina					
08	RUBIO CRUZADO Araceli Anali					
09	RUBIO CRUZADO Johana Yudith					
10	VASQUEZ MANOSALVA Merly					

LEYENDA

SI	✓
NO	X

LA GALLINITA CIEGA

LUGAR	: aula
MATERIAL	: franela
ORGANIZACIÓN	: grupo de niños

DESARROLLO DEL JUEGO

- Se elige a un niño o niña que será la gallinita ciega. Se tapa los ojos con la franela.
- Se pregunta ¿Qué has perdido gallinita?
- Responde: una aguja y un dedal.
- Preguntan ¿En dónde?
- Responde: en el totoral.
- Pregunta ¿Cuántas vueltas quietes para darte para encontrarlo?
- Responde: cualquier número, se le da las vueltas de acuerdo al número.
- Cuando la gallinita coge a un niño los demás niños se sientan y preguntan ¿Quién es?
- La gallinita empieza a tocarles hasta adivinar de quien se trata.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. : N° 724
- 1.2. EDAD : 5 años
- 1.3. DOCENTE : Rosa Nely Zambrano Carranza
- 1.4. FECHA : 15/04/2016
- 1.5. ÁREA : Comunicación

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. **TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, 2016.

2.2. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Me divierto pronunciando con claridad como es mi cuerpo.

2.3. **DURACIÓN:** 45 minutos

III. PRODUCTO: Niños y niñas que expresan con claridad lo que saben de su cuerpo y hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizamos acuerdos para el desarrollo de la actividad para así entendernos mejor. ▪ Invito a un niño o niña voluntaria salir al frente a sus compañeros y los demás niños dicen sus características. ▪ Luego la docente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Cómo es su compañero o compañera que esta frente a ustedes? ✚ ¿Todas las partes de nuestro cuerpo serán importantes? ¿por qué? ✚ ¿Qué pasaría si no tuviéramos las partes de nuestro cuerpo completo? ✚ ¿Qué pasaría si no pronunciamos bien las palabras? ▪ La docente comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderemos adivinanzas pronunciando con claridad y expresaran como es su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Casita ▪ Sobres. ▪ Imágenes. ▪ Plumones. ▪ Colores. ▪ Lápiz ▪ Paleógrafos ▪ cinta 	05 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente invita a sentarse en media luna y les presenta sobre donde contienen la adivinanza y los niños entonan la canción que será que será para descubrirlo ▪ Luego invito a un niño o niña voluntario pasar abrir el sobre y sacar la adivinanza y mostrarlo a sus compañeros. ▪ La docente interroga: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué dirá acá? ✚ ¿Será una canción? ✚ ¿Será una poesía? ▪ La docente aclara que es una adivinanza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sobres. ▪ Colores. 	30 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿De qué se tratará esta adivinanza? ▪ La docente da lectura a la adivinanza juntamente con los niños. ▪ La repite dos o tres veces la adivinanza para aprenderlo mejor. ▪ Pido a los niños pasar frente a sus compañeros a decir la adivinanza en forma voluntaria. ▪ La docente realiza algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Cómo es tu cuerpo? ✚ ¿Qué actividades se puede realizar con nuestro cuerpo? ✚ ¿De todas las personas es igual su cuerpo? ¿por qué? ✚ ¿Cómo puedes cuidar tu cuerpo? ▪ La docente les menciona que es importante pronunciar con claridad las palabras para poder entendernos mejor y expresarnos diciendo como es nuestro cuerpo. ▪ Dibuja la respuesta de la adivinanza que más te gustó, la profesora escribe la adivinanza que le dice el niño o la niña. ▪ Sentados en media luna los niños voluntariamente expresarán en forma clara la adivinanza de acuerdo a su dibujo 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizan algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Será importante pronunciar con claridad las palabras? ¿Por qué? ✚ ¿A qué parte de nuestro cuerpo estaba referida la adivinanza? ✚ ¿Cómo puedes cuidar tu cuerpo? ✚ ¿Cómo se sintieron? ▪ Hacen a sus familiares la adivinanza que han aprendido. 		10 minutos

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo.

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Editorial: metrocolor S.A. Lugar: Lima-Perú
- MINEDU (2014) Aprendo Jugando. Editorial: Punto y Grafía S.A.C. Lugar: Lima-Perú

VIII. ANEXO:

- Lista de cotejo.

APRENDIZAJES ESPERADOS

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

LISTA DE COTEJO

N°	ITEMS	Expresa en forma clara como es su cuerpo.		Expresa en forma clara la adivinanza de acuerdo a su dibujo.		Observaciones.
		SI	NO	SI	NO	
	APELLIDOS Y NOMBRES					
01	AGUILAR HUAMAN Ana Magali					
02	GALLARDO CRUZADO Deysi Yudith					
03	HUAMAN CRUZADO Yoselin Anali					
04	LEIVA CRUZADO Jheiner Jhoan					
05	LOPEZ LUNA Kevin Jhan					
06	LOZANO IDROGO Ilmer Hector					
07	MANOSALVA VASQUEZ Lucelina					
08	RUBIO CRUZADO Araceli Anali					
09	RUBIO CRUZADO Johana Yudith					
10	VASQUEZ MANOSALVA Merly					

LEYENDA

SI	✓
NO	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. : N° 724
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : Rosa Nely Zambrano Carranza
1.4. FECHA : 18/04/2016
1.5. ÁREA : Comunicación

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, 2016.

2.2 NOMBRE DE LA SESIÓN: Me divierto creando adivinanzas diciendo como son las imágenes de las frutas y las verduras.

2.3 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: adivinanzas creadas por los niños y niñas con ayuda de imágenes de las frutas y verduras y modelan la respuesta de la adivinanza creada.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	Adivinanzas	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés creando adivinanzas con ayuda de imágenes de frutas y verduras

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente les invita a sentarse en media luna para realizar acuerdos para el desarrollo de la actividad. ▪ Presento una canasta casera donde contiene frutas y verduras, entonando la canción ¿qué será? ¿qué será? Para descubrirlo invito a un niño al cual vendaremos los ojos y el sacara lo que tiene la canasta y muestre a sus compañeros. ▪ Luego se realiza las siguientes interrogantes: ¿Cómo es la manzana? ▪ ¿Qué hubiera pasado si sus compañeros no les hubiera dicho como son las cosas que han tocado en la canastita casera? ¿Podremos adivinar sin ver ni tocar las cosas? ▪ La docente comunica el propósito de la sesión: ▪ hoy crearan adivinanzas con ayuda de las imágenes de frutas y las verduras. 	Casita Canasta Frutas Caja sorpresa Imágenes Plastilina Papel bond Paleógrafos Plumones cinta	5 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta la adivinanza en la cajita de sorpresas ▪ realizo algunas interrogantes: ¿Qué tendrá dentro? ¿Será una canción? ¿Será una poesía? 		30 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Luego los niños van cantando que será que será y algunos niños voluntarios se acercan a sacar la adivinanza. ▪ La docente les aclara que es una adivinanza. ¿De qué tratará la adivinanza? ▪ La docente da lectura a la adivinanza con pronunciación y entonación adecuada ▪ Repite la adivinanza junto con los niños. ¿Solo podremos crear adivinanza con la manzana roja? ▪ Invito a los niños y niñas ir en parejas a la casita mágica para que elijan cualquier imagen de fruta o verdura, y expresen: cómo es, qué color es por fuera, qué color es por dentro... sin mostrar a sus compañeros la imagen, para adivinen de que se trata. ▪ La docente copia la adivinanza mencionada por niños y da lectura para que los demás niños digan la respuesta. ▪ La docente le menciona que es importante decir las características de las personas, animales, o cosas para crear adivinanzas. ▪ La docente invita a los niños y niñas a modelar la respuesta de su adivinanza creada. ▪ Sentados en media luna los niños y niñas en forma voluntaria expresan su adivinanza de acuerdo a la figura que modelaron. 		
--	---	--	--

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizan algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué crearon hoy? ✚ ¿Les gusto crear adivinanzas? ✚ ¿Podremos adivinar sin ver ni tocar las cosas? ▪ En casa hace la adivinanza que creo a un familiar. 		10 minutos
--------	--	--	------------

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo.

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Editorial: metrocolor S.A. Lugar: Lima-Perú
- MINEDU (2014) Aprendo Jugando. Editorial: Punto y Grafía S.A.C. Lugar: Lima-Perú

VIII. ANEXO:

- Lista de cotejo.

APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	Adivinanzas	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés creando adivinanzas con ayuda de frutas y verduras

LISTA DE COTEJO

N°	ÍTEMS	Crea adivinanzas con ayuda de imágenes de frutas y verduras.		Expresa la adivinanza de acuerdo a la fruta o verdura que modeló.		Observaciones.
		SI	NO	SI	NO	
	APELLIDOS Y NOMBRES					
01	AGUILAR HUAMAN Ana Magali					
02	GALLARDO CRUZADO Deysi Yudith					
03	HUAMAN CRUZADO Yoselin Anali					
04	LEIVA CRUZADO Jheiner Jhoan					
05	LOPEZ LUNA Kevin Jhan					
06	LOZANO IDROGO Ilmer Hector					
07	MANOSALVA VASQUEZ Lucelina					
08	RUBIO CRUZADO Araceli Anali					
09	RUBIO CRUZADO Johana Yudith					
10	VASQUEZ MANOSALVA Merly					

LEYENDA

SI	✓
NO	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. : N° 724
- 1.2. EDAD : 5 años
- 1.3. DOCENTE : Rosa Nely Zambrano Carranza
- 1.4. FECHA : 13/05/2016
- 1.5. ÁREA : Comunicación

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, 2016.

2.2 NOMBRE DE LA SESIÓN: Nos divertimos saludando a las personas que encontramos en cualquier momento del día jugando “el ángel y el diablo”

2.3 DURACIÓN: 45 minutos.

III. PRODUCTO: Los niños y niñas expresan los saludos a través del juego “el ángel y el diablo”

Dramatización

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temática	Juegos tradicionales	Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas al realizar el juego el ángel y el diablo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta a los niños y niñas una mochila sorpresa donde contiene imágenes de un ángel, un diablo y cintas de colores luego entonamos la canción “Qué será, qué será” para descubrirlo. ▪ Invito a un niño voluntario para que saque lo que contiene la mochila ▪ Invita a los niños y las niñas observen detenidamente las imágenes ▪ Luego realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué observan? ✚ ¿conocen estas imágenes? ✚ ¿Quién creen es el más bueno de estos dos personajes? ✚ ¿Qué pasaría si nos encontramos con estos personajes? ✚ ¿cuál son las palabras que utilizamos cuando nos encontramos con alguien y queremos saludarle? ✚ ¿Qué pasaría si no saludáramos? ▪ La docente comunica el propósito de la sesión: hoy nos divertiremos jugando “el ángel y el diablo” utilizando los saludos buenos días, buenas tardes y buenas noches. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mochila ▪ cintas. ▪ Papelotes ▪ Plumones ▪ Imágenes ▪ Cintas ▪ Caja de sorpresas 	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta a los niños y niñas la cajita de sorpresas donde contiene el desarrollo del juego “el ángel y el diablo” luego entonamos la canción “Qué será, qué será” para descubrirlo. ▪ La docente pide a un niño que saque el papelote de la cajita de sorpresas y muestre a sus compañeros. 		10 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente pregunta ¿Qué ven? ¿Qué será? ¿Qué dirá?, luego aclara que se trata del desarrollo del juego “el ángel y el diablo” ▪ La docente lee el desarrollo del juego juntamente con los niños “el ángel y el diablo” ▪ Los niños establecen los acuerdos para jugar “el ángel y el diablo” y la docente escribe los acuerdos, luego da lectura a sus acuerdos juntamente con los niños. ▪ La docente invita a los niños y niñas a salir al patio de manera ordenada para organizarse y jugar. ▪ De regreso al aula se les pide que los niños y niñas descansen unos minutos. ▪ Luego la docente realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cuál era las palabras que utilizaba el ángel o el diablo cuándo tocaba la puerta por la mañana, tarde o noche? ▪ ¿Qué pasaría si no saludamos a las personas? ▪ ¿Cómo se sentirán las personas cuando les saludamos? ▪ La docente aclara que es importante saludar a las personas diciendo buenos días, buenas tardes y buenas noches para vivir mejor. ▪ Con ayuda de la docente realizan las acciones del saludo entre ellos. ▪ En asamblea expresan como se saludaron entre compañeros. 		
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizan algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> 🚦 ¿Cómo jugaron el juego del ángel y el diablo? 🚦 ¿Cómo debemos saludar a las personas en cualquier momento del día? ▪ Se les indica a los niños y niñas comentar en casa las palabras que debemos decir cuando nos encontramos con alguien en cualquier momento del día. 		<p style="text-align: center;">05 minutos</p>

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo.

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Editorial: metrocolor S.A. Lugar: Lima-Perú
- MINEDU (2014) Aprendo Jugando. Editorial: Punto y Grafía S.A.C. Lugar: Lima-Perú

VIII. ANEXO:

- Lista de cotejo.
- El juego “el ángel y el diablo”

APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO	CAMPO TEMÁTICO
Comunicación	Se expresa oralmente.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temática	Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas	Juego tradicional

LISTA DE COTEJO

N°	ÍTEMS	Dice buenos días al jugar el juego “el ángel y el diablo”		Dice buenos tardes al jugar el juego “el ángel y el diablo”		Dice buenos noches al jugar el juego “el ángel y el diablo”		Observaciones.
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	APELLIDOS Y NOMBRES							
01	AGUILAR HUAMAN Ana Magali							
02	GALLARDO CRUZADO Deysi Yudith							
03	HUAMAN CRUZADO Yoselin Anali							
04	LEIVA CRUZADO Jheiner Jhoan							
05	LOPEZ LUNA Kevin Jhan							
06	LOZANO IDROGO Ilmer Hector							
07	MANOSALVA VASQUEZ Lucelina							
08	RUBIO CRUZADO Araceli Anali							
09	RUBIO CRUZADO Johana Yudith							
10	VASQUEZ MANOSALVA Merly							

LEYENDA

SI	✓
NO	X

EL ÁNGEL Y EL DIABLO

LUGAR	: Patio
MATERIAL	: cintas de colores
ORGANIZACIÓN	: grupo de niños

INDICACIONES DEL JUEGO

- Se elige a tres niños que participaran de ángel de diablo y de puerta
- A los demás niños se les asignara una cinta de diferente color para luego formar un circulo sentados
- El diablo o el ángel al momento de tocar la puerta tendrán que saludar primero si es la visita por la mañana dirán “buenos días” si es por la tarde “buenas tardes” si es por la noche “buenas noches”

DESARROLLO DEL JUEGO

- El ángel toca la puerta:
¿Quién es responde la puerta?
Buenos días soy el ángel tendrá una cinta....
El niño que tenga la cinta de color pedida por el ángel se pone de pie y empieza a correr hasta que el ángel o el diablo lo atrape.
- El mismo proceso realiza el diablo hasta que se acaben las cintas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. : N° 724
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : Rosa Nely Zambrano Carranza
1.4. FECHA : 16 /05/ 2016
1.5. ÁREA : Comunicación

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, 2016.

2.2 NOMBRE DE LA SESIÓN: Participo describiendo como es mi familia y aprendo una adivinanza a un integrante de la familia.

2.3 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: Niños y niñas que interviene para describir como es su familia.
Hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Adivinanzas	Interviene para aportar en torno al tema de conversación al describir como es su familia.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizamos acuerdos para el desarrollo de la actividad para así entendernos mejor. ▪ Invito a una familia de la comunidad venir a la institución y no cuente como está integrada su familia frente a los niños y niñas. ▪ Los niños sentados en media luna escuchan lo que la familia cuenta. ▪ Luego la docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué observan? ¿De quién es su familia? ¿Cómo se formará una familia? ¿Les gustaría pertenecer a otra familia? ¿Porque? ¿Qué pasaría si no intervienen para aportar opiniones sobre el tema de conversación? ▪ La docente comunica el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos una adivinanza relacionada a un integrante de la familia además intervendrán describiendo como es su familia. 		10 Minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente invita a sentarse en media luna. ▪ La docente presenta en la botella mágica una adivinanza y los niños entonan la canción que será que será para descubrirlo. 	Botella mágica Imágenes Papelotes	30 Minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se invita a un niño o niña voluntaria sacar la adivinanza de la botella mágica y mostrar a sus compañeros. ▪ La docente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué será? ¿Qué dirá acá? ¿Será una canción? ¿Será una poesía? ▪ La docente aclara que es una adivinanza. <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué se tratará esta adivinanza? ▪ La docente da lectura a la adivinanza juntamente con los niños repite dos o tres veces la adivinanza para aprenderlo mejor. ▪ La docente pide los niños y niñas pasar frente a sus compañeros a decir la adivinanza. <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo está formada tu familia? ¿Qué pasaría si no hubiera familias? ¿Será importante tener una familia? ¿Porque? ¿Qué actividades realiza papá, mamá y los hijos en casa? ▪ La docente les menciona que es importante intervenir para aportar lo que sabemos sobre la familia y la adivinanza 	Pinturas Hojas impresas Colores Cinta Paleógrafo	
--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Colorea el integrante de la familia de acuerdo a la adivinanza y la docente escribe la adivinanza que le dice el niño o la niña en la hoja. ▪ Sentados en media luna los niños voluntariamente expresarán en forma clara la adivinanza de acuerdo al dibujo que coloreo. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizan algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿será importante dar opiniones sobre la familia? ¿por qué? ✚ ¿De qué se trató la adivinanza? ✚ ¿Cómo se sintieron? ▪ La docente entrega la adivinanza en una hoja impresa para que la expresen en casa a sus familiares. 		05 Minutos

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo

VII. BIBLIOGRAFÍA.

- MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Editorial: metrocolor S.A. Lugar: Lima-Perú
- MINEDU (2014) Aprendo Jugando. Editorial: Punto y Grafía S.A.C. Lugar: Lima-Perú

VIII. ANEXO.

Adivinanzas

Imágenes de la familia

APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INST. DE EVAL.
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Adivinanzas	Interviene para aportar en torno al tema de conversación aprendiendo una adivinanza

LISTA DE COTEJO

N°	ÍTEMS APELLIDOS Y NOMBRES	Dice sobre el contenido de la adivinanza.		Interviene describiendo como es su familia.		Observaciones
		SI	NO	SI	NO	
01	AGUILAR HUAMAN Ana Magali					
02	GALLARDO CRUZADO Deysi Yudith					
03	HUAMAN CRUZADO Yoselin Anali					
04	LEIVA CRUZADO Jheiner Jhoan					
05	LOPEZ LUNA Kevin Jhan					
06	LOZANO IDROGO Ilmer Hector					
07	MANOSALVA VASQUEZ Lucelina					
08	RUBIO CRUZADO Araceli Anali					
09	RUBIO CRUZADO Johana Yudith					
10	VASQUEZ MANOSALVA Merly					

LEYENDA

SI	✓
NO	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. : N° 724
1.2. EDAD : 5 años
1.3. DOCENTE : Rosa Nely Zambrano Carranza
1.4. FECHA : 30/05/2016
1.5. ÁREA : Comunicación

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. **TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, 2016.

2.2. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** Expreso como es el juego de los encantados y que actividades realizan cada miembro de mi familia.

2.3. **DURACIÓN:** 45 minutos

III. **PRODUCTO:** Niños que utilicen su vocabulario frecuente para expresar como es el juego y además que actividades realizan cada integrante de su familia.

Hojas de trabajo

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	Expresión oral	Utiliza vocabulario de uso frecuente al expresar las actividades que realizan los miembros de su familia.

V. **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

MOMENTOS	DESARROLLO DE ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les indica a todos los niños y niñas que se ordenen en semicírculo para poder observar un video sobre “El hada encantada” ▪ Luego la docente realiza algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿De quién se habla en el video? ✚ ¿Creen que Melisa tendrá familia? ✚ ¿Cómo creen que está formada la familia de Melisa? ✚ ¿Será importante cumplir cada uno de los miembros de la familia actividades? ¿porque? ✚ ¿Podre saber qué actividades realizan cada miembro de su familia si ustedes no me cuentan? ✚ En seguida la docente comunica el propósito de la sesión: hoy nos divertiremos jugando a los encantados, expresaran como es el juego y además mencionaran que actividades realizan los integrantes de su familia 	Laptop Cds	05 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta en el sombrero mágico un papelote donde contiene los pasos del juego los niños y niñas entonan la canción que será, que será para descubrirlo ▪ Invito a un niño o niña voluntario para sacar el papelote y mostrar a sus compañeros ▪ La docente pregunta ¿Qué dirá? ¿será una adivinanza? ¿será una canción? la docente aclara que se trata del desarrollo del juego “los encantados” y es un juego tradicional ▪ La docente lee el desarrollo del juego “los encantados” juntamente con los niños. 	Sombrero Papelotes Plumones Cartulinas Hojas impresas Colores	30 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños establecen los acuerdos para jugar “los encantados” y la docente escribe los acuerdos, luego da lectura a los mismos. ▪ La docente solita a los niños y niñas a organizarse para jugar “los encantados” en el patio. ▪ La docente pide que los niños descansen unos minutos. ▪ Luego les invita a sentarse en media luna en sus alfombras para responder preguntas. <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo es el juego de los encantados? ¿Podrán jugar este juego en su familia? ¿Por qué? ¿Creen que una de las actividades que debe realizar la familia es el juego? ¿Por qué? ¿Qué actividades realizan cada integrante de tu familia? ▪ La docente aclara que es importante usar un vocabulario de uso frecuente para expresar como es el juego y que actividades realizan cada integrante de su familia. ▪ Escoge un acción que más te gusta realizar en familia y coloréalo” ▪ La docente pide que se sienten en media luna y expresen voluntariamente la acción que colorearon. 		
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizan algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué les pareció el juego? ✚ ¿Qué actividades realizan ustedes en casa? ✚ ¿Cómo se sintieron? ▪ Se los indica a los niños y niñas para que jueguen en casa con sus familiares a los encantados. 		<p style="text-align: center;">10 minutos</p>

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo.

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Editorial: metrocolor S.A. Lugar: Lima-Perú
- MINEDU (2014) Aprendo Jugando. Editorial: Punto y Grafía S.A.C. Lugar: Lima-Perú

VIII. ANEXO:

- Lista de cotejo.
- El juego “los encantados”

APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO	INST. DE EVAL.
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Utiliza vocabulario de uso frecuente al expresar las actividades que realizan los miembros de su familia.	Lista de Cotejo.

LISTA DE COTEJO

N°	ITEMS APELLIDOS Y NOMBRES	Expresa lo que entendió del juego “los encantados”		Expresa que actividades realiza papá, mamá y los hijos		Expresa la acción que te gusta hacer más en familia		Observaciones.
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01	AGUILAR HUAMAN Ana Magali							
02	GALLARDO CRUZADO Deysi Yudith							
03	HUAMAN CRUZADO Yoselin Anali							
04	LEIVA CRUZADO Jheiner Jhoan							
05	LOPEZ LUNA Kevin Jhan							
06	LOZANO IDROGO Ilmer Hector							
07	MANOSALVA VASQUEZ Lucelina							
08	RUBIO CRUZADO Araceli Anali							
09	RUBIO CRUZADO Johana Yudith							
10	VASQUEZ MANOSALVA Merly							

LEYENDA

SI	✓
NO	X

LOS ENCANTADOS

LUGAR : patio
MATERIAL : sombrero
ORGANIZACIÓN : grupo de niños

PASOS PARA JUGAR LOS ENCANTADOS

- Se nombra a niño o niña que será el “brujo”.
- Él tratará de tocar y encantar a los demás jugadores que correrán a su alrededor.
- Si el brujo toca a algún jugador, este debe quedar totalmente inmovilizado hasta que alguien de su equipo llegue y lo desencante tocándolo.
- El juego termina cuando “el brujo” haya encantado a todos y nuevamente comenzará la persecución.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I. E. : N° 724
- 1.2. EDAD : 5 años
- 1.3. DOCENTE : Rosa Nely Zambrano Carranza
- 1.4. FECHA : 15/06/2016
- 1.5. ÁREA : Comunicación

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, 2016.

2.2 NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos a la presentación pidiendo la palabra y diciendo mi nombre.

2.3 DURACIÓN: 45 minutos.

III. PRODUCTO: niños y niñas mediante el juego el rey manda se presentan y sus hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Juegos tradicionales	Adapta según normas culturales su texto oral al oyente al jugar” el rey manda”

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta a los niños y niñas en el baúl mágico un disfraz de un rey luego entonamos la canción que será que será para descubrirlo Invito a un niño voluntario para que saque lo que contiene el baúl mágico y lo observan y se pide a un niño voluntario que se ponga el disfraz y se presente ante sus compañeros diciendo su nombre, donde vive y lo que le gusta. ▪ Luego se realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿De qué personaje es estos disfraces? ✚ ¿conocen algún rey vez un rey? ✚ ¿Cómo debemos estar para escucharnos? ✚ ¿Cómo debemos pedir la participación cuando estamos en grupo? ▪ La docente comunica el propósito de la sesión: hoy nos divertiremos jugando “el rey manda” levantando la mano para presentarnos estar en silencio para escucharnos, diciendo nuestro nombre, donde vivimos y lo que nos gusta. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cajita sorpresa. ▪ Disfraces. ▪ Papel bond. ▪ Lápices. ▪ Plumones. ▪ Colores. ▪ papelografos 	05 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta a los niños y niñas en la botella mágica, donde contienen los pasos del juego “el rey manda”, luego entonamos la canción “Qué será, qué será para descubrirlo ▪ Luego pide a un niño que saque el papelote y muestre a sus compañeros. 		30 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente pregunta ¿Qué será? ¿será una adivinanza? ¿será una poesía?¿Qué dirá?, luego aclara que se trata del desarrollo del juego “el rey manda” y es un juego tradicional. ▪ La docente lee juntamente con los niños y niñas el desarrollo del juego “el rey manda” ▪ Los niños establecen los acuerdos para jugar “el rey manda” y la docente escribe los acuerdos, luego da lectura a los mismos. ▪ La docente invita a los niños y niñas a jugar dentro del aula. ▪ Los niños y niñas se organizan para jugar. ▪ La docente realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿cómo es el juego del rey manda? ✚ ¿cómo debemos estar para escucharnos? ✚ ¿Qué debemos hacer para pedir la participación? ¿porque? ▪ La docente aclara que es importante levantar la mano para pedir la participación. ▪ La docente entrega a los niños y niñas una un figura para colorear de una acción niño levantando la mano o niño haciendo silencio. ▪ En asamblea y en forma voluntaria la docente pide que expresen la imagen de la acción que pintaron. 		
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizan algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Qué acciones se realizó durante el juego? ✚ ¿Qué pasaría en el juego no se hubiera dado estas acciones? ✚ ¿Cómo se sintieron jugando el rey manda? ✚ ¿será importante ponerlo en práctica estas acciones? ▪ Se los indica a los niños y niñas que comenten en casa sobre la actividad realizada. 		<p style="text-align: center;">10 minutos</p>

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo.

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Editorial: metrocolor S.A. Lugar: Lima-Perú
- MINEDU (2014) Aprendo Jugando. Editorial: Punto y Grafía S.A.C. Lugar: Lima-Perú

VIII. ANEXO:

- Lista de cotejo.
- El juego “El rey manda”

APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAMPO TEMÁTICO	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Comunicación	Se expresa oralmente.	Juego tradicional	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Adapta según normas culturales su texto oral al oyente al jugar el rey manda.

LISTA DE COTEJO

N°	ITEMS	Levanta la mano el para participar en el juego el “el rey manda”		Está en silencio para escuchar la participación de su compañero		Observaciones.
		SI	NO	SI	NO	
	APELLIDOS Y NOMBRES					
01	AGUILAR HUAMAN Ana Magali					
02	GALLARDO CRUZADO Deysi Yudith					
03	HUAMAN CRUZADO Yoselin Anali					
04	LEIVA CRUZADO Jheiner Jhoan					
05	LOPEZ LUNA Kevin Jhan					
06	LOZANO IDROGO Ilmer Hector					
07	MANOSALVA VASQUEZ Lucelina					
08	RUBIO CRUZADO Araceli Anali					
09	RUBIO CRUZADO Johana Yudith					
10	VASQUEZ MANOSALVA Merly					

LEYENDA

SI	✓
NO	X

EL REY MANDA

LUGAR	: patio
MATERIAL	: disfraces
ORGANIZACIÓN	: grupo de niños

INDICACIONES PARA JUGAR EL REY MANDA

- ❖ Este juego consiste en que un niño es elegido como Rey el cual mandara al resto de participantes: El rey dice ponerse de pie y decir su nombre; El rey dice levantar la mano para decir lo que le gusta y donde vive, entre otras preguntas.
- ❖ Los otros participantes tendrán que hacer todo lo que el rey les mande y se eliminarán si no siguen correctamente sus órdenes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.6. NOMBRE DE LA I. E. : N° 724
1.7. EDAD : 5 años
1.8. DOCENTE : Rosa Nely Zambrano Carranza
1.9. FECHA : 23 de junio de 2016
1.10. ÁREA : Comunicación

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, 2016.

2.2 NOMBRE DE LA SESIÓN: me expreso libremente al decir quién y que hace nuestro amigo el campesino.

2.3 DURACIÓN: 45 minutos

III. PRODUCTO: niños y niñas que expresen lo que saben sobre el campesino y sus trabajos modelados.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	Adivinanzas	Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al describir que actividades realiza el campesino.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente les invita a sentarse en media luna para realizar acuerdos para el desarrollo de la actividad. ▪ La docente se presenta vestida de campesino. ▪ La docente realiza algunas interrogantes: ¿Por qué creen que hoy estoy vestida de campesino? ¿Saben que celebramos el día de mañana? ¿Qué cultiva el campesino? ¿Cómo cultiva la semilla el campesino? ▪ ¿Qué pasaría si no intervenimos para aportar lo que sabemos sobre el campesino? ▪ La docente comunica el propósito de la sesión: hoy aprenderemos una adivinanza relacionada al campesino y expresaremos lo que sabemos sobre él. 	Vestimenta alforja Imágenes Papelgrafo plumones Plastilina.	10 Minutos

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente invita a los niños y niñas a sentarse en mediada luna. ▪ luego presenta la adivinanza en la alforja del campesino los niños y niñas entonan la canción que será, que será para descubrirlo. ▪ Invito a un niño o niña voluntaria que salga a sacar la adivinanza de la alforja y muestre a sus compañeros ▪ La docente realizo algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué dirá acá? ¿Será una canción? ¿Será una poesía? ▪ La docente les aclara que es una adivinanza. <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué tratará la adivinanza? ▪ La docente da lectura a la adivinanza con pronunciación y entonación adecuada ▪ La docente junto con los niños repite dos o tres veces la adivinanza para aprenderlo mejor. ▪ Pido a los niños pasar frente a sus compañeros a decir la adivinanza en forma voluntaria. ▪ La docente realiza algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> 🚩 ¿Quién cultiva la chacra? 🚩 ¿Qué pasaría si no existiera el campesino? 🚩 ¿Cómo debemos agradecer al campesino? 		30 minutos
------------	---	--	------------

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente les menciona que es importante intervenir sobre temas que ya conocemos y el tema del campesino es muy conocido por todos nosotros en la cual tenemos mucho que expresar y valorar su trabajo diario. ▪ Modela la respuesta de la adivinanza aprendida. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sentados en media luna los niños y niñas voluntariamente expresarán en forma clara la adivinanza de acuerdo a su modelado. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizan algunas interrogantes: ▪ ¿Será importante expresar lo que sabemos? ¿Por qué? ▪ ¿Cómo debemos festejar al campesino? ▪ ¿Cómo se sintieron? ▪ Llevan a casa su dibujo modelado y hacen la adivinanza a sus familiares 		10 minutos

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo.

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Editorial: metrocolor S.A. Lugar: Lima-Perú
- MINEDU (2014) Aprendo Jugando. Editorial: Punto y Grafía S.A.C. Lugar: Lima-Perú

VIII. ANEXO:

- Lista de cotejo.

APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
Comunicación	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Adivinanzas	Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al describir que actividades realiza el campesino.

LISTA DE COTEJO

N°	ITEMS	Expresa que acciones realiza nuestro amigo el campesino		Dice como cultiva las plantas nuestro amigo el campesino		Observaciones.
		SI	NO	SI	NO	
	APELLIDOS Y NOMBRES					
01	AGUILAR HUAMAN Ana Magali					
02	GALLARDO CRUZADO Deysi Yudith					
03	HUAMAN CRUZADO Yoselin Anali					
04	LEIVA CRUZADO Jheiner Jhoan					
05	LOPEZ LUNA Kevin Jhan					
06	LOZANO IDROGO Ilmer Hector					
07	MANOSALVA VASQUEZ Lucelina					
08	RUBIO CRUZADO Araceli Anali					
09	RUBIO CRUZADO Johana Yudith					
10	VASQUEZ MANOSALVA Merly					

LEYENDA

SI	✓
NO	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL 2016

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.6. NOMBRE DE LA I. E. : N° 724
1.7. EDAD : 5 años
1.8. DOCENTE : Rosa Nely Zambrano Carranza
1.9. FECHA : 30/05/2016
1.10. ÁREA : Comunicación

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo, 2016.

2.2 NOMBRE DE LA SESIÓN: soy feliz y hago feliz a los demás diciendo por favor, gracias y permiso jugando “las ollitas”

2.3 DURACIÓN: 90 minutos.

III. PRODUCTO: Que los niños y niñas que se expresan ante sus compañeros respetándose al realizar el juego “las ollitas”
Hojas de trabajo.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR DE DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temática	Juegos tradicionales	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al jugar las “las ollitas”

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente presenta a los niños y niñas un regalito forrado donde contiene una ollita de barro ▪ Luego entonamos la canción “Qué será, qué será” para descubrirlo. ▪ Invito a un niño voluntario para que saque lo que contiene envuelto el papel de regalo para luego ser observar la ollita ▪ Luego se realiza las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿De qué estará hecha esta ollita? ✚ ¿Dónde han visto este tipo de ollita? ✚ ¿Qué debemos decir cuando pedimos algo a otras personas? ▪ La docente comunica el propósito de la sesión: hoy nos divertiremos jugando “las ollitas” utilizando las palabras por favor para comprar, gracias después de comprar y permiso cuando se van. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Olla ▪ Papel de regalo ▪ Papelógrafo ▪ Plumones ▪ Sobre ▪ Imágenes ▪ Colores ▪ lápiz 	10 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente invita a los niños a ubicarse en media luna para presentarles a los niños y niñas un sobre donde contiene los pasos del juego “las ollitas” luego entonamos la canción “Qué será, qué será” para descubrirlo. ▪ La docente pide a un niño que saque el papelote del sobre y muestre a sus compañeros. ▪ La docente pregunta ¿Qué ven? ¿Qué será? ¿Qué dirá?, luego aclara que se trata del desarrollo del juego “las ollitas” ▪ La docente lee el desarrollo del juego juntamente con los niños “las ollitas” 		30 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Los niños establecen los acuerdos para jugar “las ollitas” y la docente escribe los acuerdos, luego da lectura a sus acuerdos. ▪ La docente invita a los niños y niñas a salir al patio de manera ordenada y organizarse para jugar las “ollitas” ▪ De regreso al aula se les pide que los niños descansen unos minutos. Luego les invita a sentarse en media luna. ▪ La docente realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿De qué trato el juego las ollitas? ✚ ¿Cómo se expresaron cuando compraron una ollita, cuando recibiste el dinero por la ollita y cuando sacaron de la tienda la ollita? ✚ ¿qué hubiera pasado si no hubieran expresado estas palabras? ✚ ¿Por qué se tiene que utilizar estas palabras cuando hacemos este tipo de actividades en la vida diaria? ✚ ¿has escuchado alguna vez estas palabras decir a alguien? ▪ La docente aclara que es importante expresar o decir por favor, gracias y permiso porque nos permite vivir bien en la sociedad. ▪ La docente invita a colorear imágenes de acciones personales por favor, gracias y permiso. ▪ En asamblea, la docente invita a niños y niñas voluntarios salir frente de sus compañeros y explicar sobre la imagen que coloreo y la acción que representa. 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se realizan algunas interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ✚ ¿Cómo era el juego de las ollitas? ✚ ¿Cuál eran las palabras que utilizamos para obtener una ollita? ✚ ¿Cómo se sintieron jugando las ollitas? ▪ Observan el video de Barney el camión. 		05 minutos

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo.

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU (2015). Rutas del Aprendizaje. Editorial: metrocolor S.A. Lugar: Lima-Perú
- MINEDU (2014) Aprendo Jugando. Editorial: Punto y Grafía S.A.C. Lugar: Lima-Perú

VIII. ANEXO:

- Lista de cotejo.
- El juego “las ollitas”

APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO	CAMPO TEMÁTICO
Comunicación	Se expresa oralmente.	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temática	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al jugar “las ollitas”	Juego tradicional

LISTA DE COTEJO

N°	ITEMS	Dice por favor al jugar el juego “las ollitas”		Dice gracias al jugar el juego “las ollitas”		Dice permiso al jugar el juego “las ollitas”		Observaciones.
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	APELLIDOS Y NOMBRES							
01	AGUILAR HUAMAN Ana Magali							
02	GALLARDO CRUZADO Deysi Yudith							
03	HUAMAN CRUZADO Yoselin Anali							
04	LEIVA CRUZADO Jheiner Jhoan							
05	LOPEZ LUNA Kevin Jhan							
06	LOZANO IDROGO Ilmer Hector							
07	MANOSALVA VASQUEZ Lucelina							
08	RUBIO CRUZADO Araceli Anali							
09	RUBIO CRUZADO Johana Yudith							
10	VASQUEZ MANOSALVA Merly							

LEYENDA

SI	✓
NO	X

LAS OLLITAS

LUGAR : patio

ORGANIZACIÓN : grupo de niños

PASOS PARA JUGAR LAS OLLITAS

- Dos niños participan de compradores de ollitas
- Un niño participa de comprador de ollitas
- El niño que compre las ollitas tendrá que usar estas palabras para comprar

Por favor me vende una ollita

Gracias cuando recibe la ollita

Permiso cuando se despide llevando la ollita

- las ollitas que se rompen salen del juego
- el juego termina cuando se venden todas las ollitas

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LUGAR Y FECHA** : Marcopata Bajo 16 de marzo de 2016
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°** : 724
- 1.3. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** juego tradicional
- 1.5. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°** : 01
- 1.6. DOCENTE PARTICIPANTE** : Rosa Nely Zambrano Carranza

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 se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
- No.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
- Sí, se utilizaron de acuerdo a lo planificado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
- Sí, porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- Los juegos seleccionados deben estar acorde a la edad de los niños.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LUGAR Y FECHA** : Marcopata Bajo 17 de marzo de 2016
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°** : 724
- 1.3. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** juego tradicional
- 1.5. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°** : 02
- 1.6. DOCENTE PARTICIPANTE** : Rosa Nely Zambrano Carranza

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 se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, se utilizaron de acuerdo a lo planificado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí, porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Los juegos seleccionados deben estar acorde a la edad de los niños.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LUGAR Y FECHA** : Marcopata Bajo 17 de marzo de 2016
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°** : 724
- 1.3. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** juego verbal (la adivinanza)
- 1.5. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°** : 03
- 1.6. DOCENTE PARTICIPANTE** : Rosa Nely Zambrano Carranza

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN:

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
- No, porque no desarrollé la sesión de aprendizaje siguiendo los pasos de la estrategia.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
- Sí, el contenido del texto fue inadecuado.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
- Sí, se utilizaron de acuerdo a lo planificado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
- Sí, porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- Seguir los pasos de los procesos didácticos de la adivinanza.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LUGAR Y FECHA** : Marcopata Bajo 18 de abril de 2016
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°** : 724
- 1.3. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** juego verbal (la adivinanza)
- 1.5. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°** : 04
- 1.6. DOCENTE PARTICIPANTE** : Rosa Nely Zambrano Carranza

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 se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
- No.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
- Sí, se utilizaron de acuerdo a lo planificado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
- Sí, porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- La adivinanza debe estar acompañada de imágenes.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LUGAR Y FECHA** : Marcopata Bajo 13 de mayo de 2016
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°** : 724
- 1.3. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** juego tradicional
- 1.5. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°** : 05
- 1.6. DOCENTE PARTICIPANTE** : Rosa Nely Zambrano Carranza

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 se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, se utilizaron de acuerdo a lo planificado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí, porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Mostrar los pasos del juego en papelotes.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LUGAR Y FECHA** : Marcopata Bajo 16 de mayo de 2016
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°** : 724
- 1.3. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** juego verbal (la adivinanza)
- 1.5. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°** : 06
- 1.6. DOCENTE PARTICIPANTE** : Rosa Nely Zambrano Carranza

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 se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
- No.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
- Sí, se utilizaron de acuerdo a lo planificado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
- Sí, porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
- Las adivinanzas seleccionadas deben ser cortas de acuerdo a la edad de los niños.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LUGAR Y FECHA** : Marcopata Bajo 30 de mayo de 2016
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°** : 724
- 1.3. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** juego tradicional.
- 1.5. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°** : 07
- 1.6. DOCENTE PARTICIPANTE** : Rosa Nely Zambrano Carranza

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 se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, se utilizaron de acuerdo a lo planificado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí, porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Usa disfraces para realzar los juegos.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LUGAR Y FECHA** : Marcopata Bajo 15 de junio de 2016
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°** : 724
- 1.3. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** juego tradicional.
- 1.5. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°** : 08
- 1.6. DOCENTE PARTICIPANTE** : Rosa Nely Zambrano Carranza

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 se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, se utilizaron de acuerdo a lo planificado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí, porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Utilizar diversos materiales de la zona en la realización de los juegos.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LUGAR Y FECHA** : Marcopata Bajo 23 de junio de 2016
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°** : 724
- 1.3. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** juego verbal (la adivinanza)
- 1.5. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°** : 09
- 1.6. DOCENTE PARTICIPANTE** : Rosa Nely Zambrano Carranza

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 se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, se utilizaron de acuerdo a lo planificado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí, porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
La adivinanza debe estar acorde al contexto social de los niños.

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LUGAR Y FECHA** : Marcopata Bajo 30 de junio de 2016
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°** : 724
- 1.3. TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN:** Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.
- 1.4. ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE APLICADA:** juego tradicional.
- 1.5. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°** : 10
- 1.6. DOCENTE PARTICIPANTE** : Rosa Nely Zambrano Carranza

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 se desarrollaron los procesos didácticos de la estrategia.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?**
No.
- 2.3. ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, se utilizaron de acuerdo a lo planificado.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?**
Sí, porque permitió recoger información válida de la sesión de aprendizaje.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Los juegos deben estar acorde con la edad de los niños.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA COMPETENCIA, SE EXPRESA ORALMENTE

(PRUEBA DE ENTRADA)

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016.

INVESTIGADORA: Rosa Nely Zambrano Carranza

ÁREA: Comunicación

EDAD DE LOS NIÑOS: 5 años

N° ORDEN	INDICADORES DE LOGRO																									
	Se apoya en gestos y movimientos al jugar” el ratón y el gato”		Responde preguntas en forma pertinente del juego “la gallinita ciega”		Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda al expresar como es su cuerpo.		Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés creando adivinanzas con ayuda de imágenes de frutas y verduras.		Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas al realizar el juego el ángel y el diablo.		Interviene para aportar en torno al tema de conversación al describir como es su familia.		Utiliza vocabulario de uso frecuente al expresar las actividades que realizan los miembros de su familia.		Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al jugar las “las ollitas”		Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al describir que actividades realiza el campesino.		Adapta según normas culturales su texto oral al oyente al jugar el rey manda.		TOTAL					
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SI	NO				
01		X	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	2	8			
02		X	X			X		X		X		X		X		X		X		X		X	1	9		
03	X		X			X	X		X		X	X		X		X		X		X		X	6	4		
04		X	X			X		X		X		X		X		X		X		X		X	1	9		
05		X		X		X		X		X		X		X		X	X		X		X		X	1	9	
06	X			X		X		X		X		X	X		X		X		X		X		X	2	8	
07		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	0	10
08	X		X			X	X		X		X		X		X		X		X		X		X	7	3	
09		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	0	10
10	X			X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	1	9

VALORACIÓN
SI = 2 PUNTOS NO = 0 PUNTOS

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

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA COMPETENCIA, SE EXPRESA ORALMENTE

(PRUEBA DE SALIDA)

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016.

INVESTIGADORA: Rosa Nely Zambrano Carranza

ÁREA: Comunicación

EDAD DE LOS NIÑOS: 5 años

N° ORDEN	INDICADORES DE LOGRO																						
	Se apoya en gestos y movimientos al jugar” el ratón y el gato”		Responde preguntas en forma pertinente del juego “la gallinita ciega”		Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda al expresar como es su cuerpo.		Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés creando adivinanzas con ayuda de imágenes de frutas y verduras.		Incorpora a su expresión normas de cortesía cotidianas al realizar el juego el ángel y el diablo.		Interviene para aportar en torno al tema de conversación al describir como es su familia.		Utiliza vocabulario de uso frecuente al expresar las actividades que realizan los miembros de su familia.		Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas al jugar las “las ollitas”		Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana al describir que actividades realiza el campesino.		Adapta según normas culturales su texto oral al oyente al jugar el rey manda.		TOTAL		NIVEL DE LOGRO
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
01	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	
02	X		X		X		X		X		X		X			X	X		X		9	1	18
03	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	20
04	X		X		X		X		X		X		X			X	X		X		9	1	18
05	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	20
06	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	20
07	X		X		X		X		X			X	X			X	X		X		8	2	16
08	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	20
09	X		X		X		X		X			X	X			X	X		X		8	2	16
10	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		10	0	20

VALORACIÓN
SI = 2 PUNTOS NO = 0 PUNTOS

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

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS JUEGOS VERBALES (LA ADIVINANZA)

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Estrategia metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016.

INVESTIGADORA: Rosa Nely Zambrano Carranza

Área: Comunicación

EDAD DE LOS NIÑOS: 5 años

N°	ÍTEMS	SI	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	Se realizó preguntas para que los estudiantes predigan 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 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	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.		

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Estrategia metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 724 de Marcopata Bajo – Bambamarca, 2016.

INVESTIGADORA: Rosa Nely Zambrano Carranza

Área: Comunicación

EDAD DE LOS NIÑOS: 5 años

N°	ÍTEMS	SI	NO
1	Se preparó el material para la sesión de aprendizaje.		
2	Se desplaza 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 los juegos tradicionales.		
5	Se eligió el juego tradicional de acuerdo a la edad de los niños y niñas.		
6	Se mantuvo motivados a los niños y niñas al presentar el juego tradicional.		
7	Se presentó el juego tradicional con imágenes de acuerdo al texto.		
8	Se ha planteado preguntas para que los niños predigan de qué texto se trata.		
9	Se presentó aspectos generales del texto, aclarando que se trata de un juego tradicional.		
10	Se realizó preguntas para que los estudiantes predigan acerca del contenido del texto.		
11	Se dio la lectura con pronunciación y entonación adecuada del juego tradicional.		
12	Se establece los acuerdos con los niños y niñas para ejecutar el juego.		
13	Se interactuó con entusiasmo al realizar el juego.		
14	Se realizó el juego con los niños y niñas dos o tres veces.		
15	Se realizó la relajación después del juego.		
16	Se formuló preguntas literales respecto al juego vivenciado y permite que los niños y niñas se expresen en forma libre y espontánea.		
17	Se formuló preguntas inferenciales respecto al juego vivenciado y permite que los niños y niñas se expresen en forma libre y espontánea.		
18	Se formuló preguntas críticas respecto al juego vivenciado 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 del texto.		
20	Se realizó el proceso metacognitivo en los estudiantes frente a la estrategia de los juegos tradicionales.		

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS de acción	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento de estrategias metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.	<p>OBJETIVO GENERAL: Aplicar estrategias metodológicas del juego para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aplicar la estrategia del juego tradicional para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016. ✓ Aplicar la estrategia del juego verbal la adivinanza para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Marcopata Bajo-Bambamarca, 2016. </p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La aplicación de estrategias metodológicas del juego tradicional y juego verbal la adivinanza durante la ejecución de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa de Marcopata Bajo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estrategias metodológicas ✓ Definición ✓ Tipos de estrategias <ul style="list-style-type: none"> - Juego. - Juegos tradicionales - Juegos verbales ✓ Expresión oral. <ul style="list-style-type: none"> - Definición. - Capacidades - Técnicas - Teorías 	<p>De la estrategia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coherencia entre la estrategia didáctica y la competencia desarrollada - Secuencia didáctica coherente (inicio, desarrollo y cierre). - Pertinencia del material didáctico y recursos educativos. - Coherencia entre los indicadores actividades e instrumento de evaluación <p>Expresión oral</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés. - Se apoya en gestos al decir algo. - Se apoya en movimientos al decir algo. - Responde preguntas en forma pertinente. - Interviene para aportar en torno al tema de conversación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diarios reflexivos. - Sesiones de aprendizaje. - Evidencias. - Prueba de inicio. - Prueba de salida. - Lista de cotejo.



Universidad Nacional de Cajamarca

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

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 9:00 a.m. horas del día 10 de mayo del 2017; se reunieron en el ambiente 1H-203 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 Iván Alejandro León Castro
2. Secretario: Docente Rosa Rosío Tivado
3. Vocal: Docente Leticia Zavaleta González

Y en calidad de asesor el docente: Hg. José Rolando Vásquez Barboza

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: Estrategias Metodológicas para desarrollar la expresión oral de los niños de 5 años de la institución educativa N° 724 de Marcapata, Baños - Bambamarca, 2016.

Presentado(a) por: Rosa Nely Zambrano Coiranza, 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 aprobado, con el puntaje acumulado de: 56 (14 catorce)

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

Siendo las 10:15 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.


Presidente


Secretario


Vocal


Asesor



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: ROSA NELY ZAMBRANO CARRANZA

DNI /Otros N°: 45202490

Correo electrónico: rosinely@hotmail.com

Teléfono: 976795899

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: ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 724 DE MARCOPATA BAJO-BAMBAMARCA, 2016.

Asesor: Mg. JOSÉ ROLANDO VÁSQUEZ BARBOZA

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el deposito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el deposito (marque con una X)

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

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


Firma

10 / 10 / 2017
Fecha

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