



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 ACADÉMICO:

**APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES ADIVINANZAS
Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN NIÑOS Y
NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E.I. CARHUACUSHMA, CACHACHI,
CAJABAMBA, CAJAMARCA, 2016**

**Para optar el título profesional de Segunda Especialidad de Educación
Inicial**

Por:

Lic. Olga Elizabeth Saavedra Medina

Asesor:

Mg. Luis Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Agosto de 2019

COPYRIGHT © 2019 by
OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA
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 ACADÉMICO:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E.I. CARHUACUSHMA, CACHACHI, CAJABAMBA, CAJAMARCA, 2016

Para optar el título profesional de Segunda Especialidad de Educación Inicial

Por:

Lic. Olga Elizabeth Saavedra Medina

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Dr. Iván Alejandro León Castro
Presidente

Dr. Segundo Ricardo Cabanillas Aguilar
Secretario

Dr. Juan Francisco García Seclen
Vocal

Cajamarca, Perú

Agosto de 2019

A:

Al cumplir con una meta más en mi vida, este trabajo lo dedico a Dios por darme la salud y vida para continuar con perseverancia en el transcurso de mi carrera universitaria.

A mis queridos hijos Lenin y Anahís por ser mi motivación e inspiración diaria de superación.

A mis queridos padres por su apoyo incondicional por brindarme las palabras de aliento en los momentos más difíciles y por ser los primeros maestros en todas las etapas de mi vida, gracias por hacerme una persona de bien.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por haberme permitido llegar hasta aquí y lograr un objetivo más en mi vida.

A mi familia que, con cariño y motivación constante, me ayudaron a conseguir este objetivo.

También mi sincero agradecimiento al Ministerio de Educación a la Universidad Nacional de Cajamarca por darme la oportunidad especializarme en Educación inicial. De igual manera a los profesores asesores que son parte de este proceso, por ayudarme a salir adelante y orientar el trabajo de investigación, también a los demás formadores y acompañante que me ayudaron en el fortalecimiento de mi práctica pedagógica y el mejoramiento de mi vida profesional.

ÍNDICE GENERAL

Ítems	Pág.
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	1
I.FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	4
1.1.Caracterización de la práctica pedagógica.....	4
1.2.Caracterización del entorno sociocultural.....	6
1.3.Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.....	7
II.JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	9
III. SUSTENTO TEÓRICO	11
3.1.Bases teórico-científicas	11
3.1.1.Teoría del juego en el pensamiento de Piaget	11
3.1.2.La teoría sociocultural de Vygotsky	14
3.1.3.Enfoque comunicativo textual: naturaleza teórica de la expresión oral	16
3.2.Marco conceptual.....	19
3.2.1.El juego.....	19
3.2.2.Características del juego en el nivel inicial	19
3.2.3.Clasificación de los juegos	20
3.2.4.Juegos verbales.....	21
3.2.5.Adivinanza.....	22
3.2.6.Canción.....	22
3.2.7.La expresión oral en el aprendizaje	23
IV.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	24
4.1.Tipo de investigación	24
4.2.Objetivos del proceso de investigación.....	24
4.3.Objetivos de la propuesta pedagógica.....	25
4.4.Hipótesis de acción	26
4.5.Beneficiarios de la propuesta innovadora	26
4.6.Población y Muestra de la investigación	26
4.7.Instrumentos.....	27
4.7.1.De enseñanza	27
4.7.2.De aprendizaje	27

V.PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	28
5.1.Matriz del plan de acción	28
5.2.Matriz de evaluación.....	29
VI.DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	31
6.1.Presentación y tratamiento de los resultados	31
6.2.Triangulación	35
6.3.Lecciones aprendidas	39
VII.DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	40
7.1.Ideas previas.....	40
7.2.Matriz de difusión	40
CONCLUSIONES	41
SUGERENCIAS	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
Anexo N° 01: Matriz de Plan de Acción.....	48
Anexo N° 02: Matriz de Consistencia	49
Anexo N° 03: Análisis de Sesiones de Aprendizaje	50
Anexo N° 04: Aplicación de la estrategia de juegos verbales para mejorar la expresión oral	52
Anexo N° 05: Matriz N° 3: Análisis de diarios reflexivos.....	55
Anexo N° 06: Procesamiento de la lista de Cotejo de Entrada	56
Anexo N° 07: Procesamiento de la lista de Cotejo de Salida.....	57
Anexo N° 08: Análisis de las listas de cotejo por sesión de aprendizaje	58
Anexo N° 09: Comparación de lista de cotejo de entrada y salida	59
Anexo N° 10: Sesión de Aprendizaje N° 01	62
Anexo N° 12: Diarios de Campo.....	118

RESUMEN

El aprendizaje de la expresión oral implica todo un proceso de construcción de expresiones, que involucra no solo de desarrollo del pensamiento sino también un proceso de interacción social, dinámica y activa. Por ende, en la práctica pedagógica, es de vital importancia considerar las características, necesidades e intereses de las personas o aprendices, así como las posibilidades que nos brinda la didáctica, la cual debe fundamentarse en elementos motivadores, creativos y estratégicos. En este contexto se expresa el problema ¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica a través de la utilización de la estrategia metodológica de los juegos verbales, adivinanzas y canciones, para mejorar la expresión oral de los estudiantes de Cuatro Años de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, Cachachi, Cajabamba, Cajamarca, 2016? El objetivo es mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de las adivinanzas y canciones para mejorar la expresión oral espontánea en los niños. El trabajo de investigación ha surgido a partir de la ejecución de diarios de campo realizados en el proceso de deconstrucción, en cual se realizó un análisis crítico reflexivo de mi práctica pedagógica determinándose falencias en el uso adecuado de adivinanzas y canciones para mejorar la competencia de expresión oral en los estudiantes de Cuatro Años de edad, se fundamenta básicamente en las teorías de Vygotsky, Jean Piaget y el enfoque comunicativo textual que justifican la expresión oral a través de metodologías activas. El proceso considero dos aspectos: La deconstrucción y la reconstrucción de la práctica pedagógica. En la primera parte se determinó el problema de investigación a través de los diarios de campo. En la segunda se aplicó un plan de acción innovador a través de diez sesiones de aprendizaje con el uso de las técnicas de los juegos verbales. Los instrumentos utilizados estuvieron relacionados con la enseñanza y aprendizaje. En el primer caso matriz de análisis de la aplicación de la estrategia, matriz de análisis de sesiones de aprendizaje, matriz de análisis de diarios reflexivos. Para el segundo caso se aplicó matriz de análisis de listas de cotejo de entrada, salida y de cada sesión de aprendizaje. Los resultados obtenidos señalan que la aplicación de la propuesta pedagógica de técnicas de adivinanzas y canciones lograron los aprendizajes positivos establecidos en las rutas de aprendizaje (expresión oral).

Palabras clave. Investigación acción, propuesta innovadora, adivinanzas, canciones.

ABSTRACT

The learning of oral expression implies a whole process of expression construction, which involves not only the development of thought but also a process of social, dynamic and active interaction. Therefore, in pedagogical practice, it is vitally important to consider the characteristics, needs and interests of people or learners, as well as the possibilities offered by teaching, which should be based on motivating, creative and strategic elements. In this context, the problem is expressed: How to improve my pedagogical practice through the use of the methodological strategy of verbal games, riddles and songs, to improve the oral expression of the students of Four Years of the Initial Educational Institution Carhuacushma, Cachachi, Cajabamba, Cajamarca, 2016? The objective is to improve my pedagogical practice related to the application of riddles and songs to improve spontaneous oral expression in children. The research work has arisen from the execution of field diaries carried out in the deconstruction process, in which a reflexive critical analysis of my pedagogical practice was carried out determining flaws in the proper use of riddles and songs to improve the competence of expression Oral in Four-year-old students, it is basically based on the theories of Vygotsky, Jean Piaget and the textual communicative approach that justify oral expression through active methodologies. The process considered two aspects: Deconstruction and reconstruction of pedagogical practice. In the first part, the research problem was determined through field diaries. In the second, an innovative action plan was applied through ten learning sessions using the techniques of verbal games. The instruments used were related to teaching and learning. In the first case, matrix of analysis of the application of the strategy, matrix of analysis of learning sessions, matrix of analysis of reflective journals. For the second case, an analysis matrix of checklists of input, output and of each learning session was applied. The results obtained indicate that the application of the pedagogical proposal of riddle and song techniques achieved the positive learning established in the learning paths (oral expression).

Keywords. Research action, innovative proposal, riddles, and songs.

INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación a través de las rutas de aprendizaje pretende asegurar el logro de la competencia comunicativa de todos los estudiantes. El lenguaje es una habilidad que proporciona al niño la capacidad para comprender el medio social. Es la base del aprendizaje, ya que es el medio por el cual se transmiten los conocimientos y debido a esta habilidad los niños aprenden a conocer el mundo. En este contexto, existen múltiples maneras para realizar la comunicación con las personas que nos rodean bajo la intervención de nuestros sentidos. La palabra es el medio más importante para comunicarnos, a través de ella expresamos nuestras intenciones, ideas y sentimientos acerca del mundo que nos rodea; en nuestro diario vivir tenemos que hacer uso del lenguaje tanto en la escuela como en el entorno cultural, siendo conscientes de nuestros actos y de la palabra que empleamos en actos de reconocimiento o contemplación, de fracaso, o de triunfo entre los seres humanos. En estos términos, el habla viene a ser un proceso vital que avanza de acuerdo a la edad y a la experiencia del ser humano, aumentando la posibilidad de vivir mejor en una sociedad actual. Sin embargo, las capacidades comunicativas, se encuentran comprometidas para ser perfeccionadas en el sistema escolar de preferencia la expresión oral de los estudiantes.

La escasa estimulación temprana en el hogar incide desde el proceso del lenguaje en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I Carhuacushma- Cachachi- Cajabamba. Hay ciertas deficiencias generadas por el medio ambiente ya que en el hogar no se estimula adecuadamente. En todo caso no se aprovecha el contexto para generar situaciones de aprendizaje que permita una convivencia lingüística y cultural. Como consecuencia de lo dicho la investigación pretende un cambio de la práctica pedagógica con la aplicación de una propuesta innovadora.

La estructuración metodológica del trabajo de investigación es por acápite de acuerdo al contenido que se presenta a continuación.

El Capítulo I consiste en la fundamentación del problema que a su vez contiene: Caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural, planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.

El Capítulo II consiste en la justificación de la investigación. El desarrollo de la presente investigación se justifica porque responde a solucionar la expresión oral de los niños (as) de cinco años, en el marco de mejoramiento de la calidad educativa a partir de la misma práctica pedagógica.

El Capítulo III consiste en el sustento teórico que a su vez contiene: marco teórico y marco conceptual. aquí se abordan las teorías y enfoques en que se fundamentan la aplicación del cuento y la adivinanza como estrategias para lograr la expresión oral, en el Área de Comunicación en los niños de Cuatro Años de edad, y así lograr la mejora de la práctica pedagógica y aprendizajes de los estudiantes. También se organizó el marco conceptual.

El Capítulo IV consiste en la metodología de la investigación que a su vez contiene: tipo de investigación, objetivos (general y específico), hipótesis de acción, población y muestra, beneficiarios de la propuesta innovadora e instrumentos.

El Capítulo V consiste en el plan de acción y de evaluación que a su vez contiene: matriz de plan de acción, matriz de evaluación (de las acciones y de los resultados). Cuyas matrices presentan las acciones, las actividades, indicadores y fuente de verificación.

El Capítulo VI consiste en la discusión de los resultados que a su vez contiene: presentación de resultados, tratamiento de la información, triangulación y lecciones aprendidas. Que de manera interna se organiza en la matriz del análisis de las sesiones de aprendizaje, matriz de aplicación de la estrategia de investigación acción, matriz de procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida y matriz de procesamiento del nivel logro del aprendizaje por indicador y sesión.

El Capítulo VI consiste en la difusión de los resultados que contiene la matriz, cuya estructura interna se dimensiona en acciones, estudiantes, familia, institución educativa y comunidad en general.

Finalmente, se expresan las conclusiones y sugerencias como síntesis de los resultados. Podemos decir que la aplicación de las estrategias metodológicas dio resultados muy positivos, ya que, al finalizar la aplicación de la misma, se pudo observar que los estudiantes tienen mayor seguridad para comprender los textos, desarrollando potencialidades comprensivas y según su contexto. En este sentido, ponemos este modesto trabajo de investigación en sus manos como referente de posibles investigaciones futuras en el contexto pedagógico didáctico para la construcción de los aprendizajes. Además, está a la vanguardia de las críticas constructivas para el mejoramiento de las categorías alcanzadas en la investigación.

La Autora

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

Los sistemas educativos mundiales como Estados Unidos, Inglaterra, Alemania, entre otros, han propuesto la teoría constructivista en donde la música y las canciones infantiles son dramatizadas en pequeños grupos creando historias con lo que las canciones inspiran. En la actualidad la expresión oral de los niños se ve limitada por los medios de comunicación masiva como la televisión, el uso desmedido de juegos por internet, etc. Otro de los problemas es la falta de estímulos de los padres en la comunicación con sus hijos a causa de las actividades laborales que desempeñan, repercutiendo en la educación de los niños.

El Ministerio de educación promueve la investigación acción de la práctica pedagógica a fin de movilizar cambios en los docentes. Este tipo de investigación tiene tres etapas: la deconstrucción, reconstrucción y evaluación. En la deconstrucción aparecen tres aspectos básicos: fortalezas, debilidades y vacíos. Las fortalezas es que en todo momento de mi quehacer pedagógico trato de aplicar estrategias diferentes pensando constantemente en los logros de aprendizaje de mis estudiantes relacionados con la expresión oral. Pero la debilidad que se evidencia es que no tengo el sustento teórico para llevar a cabo una estrategia viable y eficiente. Es decir que las innovaciones que pretendo aplicar a veces no me dan los resultados esperados por ausencia del soporte teórico. Los vacíos serios de mi práctica pedagógica es el desconocimiento de los procesos de evaluación correspondientes al nivel inicial. Si bien es cierto conozco procesos evaluativos del nivel primario, pero no necesariamente corresponden a los requerimientos del Ministerio de Educación.

En el nivel inicial, una de las capacidades que promueve el Ministerio de Educación es la expresión oral. Resulta que en mi práctica pedagógica utilizo estrategias muy conocidas para

alcanzar dicha capacidad, pero percibo que no logro los resultados esperados. La investigación acción comprende la deconstrucción y la reconstrucción de la práctica pedagógica. En el primer proceso se llevó a cabo a través de los diarios de campo los mismos que al ser analizados evidenció elementos y características relevantes del quehacer pedagógico.

En la región Cajamarca, se observa similar situación; los estudiantes de educación básica, en especial educación primaria tienen bajo aprendizaje de la comprensión lectora, lo que repercute y afecta en el rendimiento académico escolar. Hay esfuerzos de programas como el plan lector y capacitaciones diversas a los docentes; sin embargo, no hay mejoras sustanciales. El problema se genera fundamentalmente debido a la escasa utilización de estrategias de comprensión lectora en los estudiantes. En esa línea expositiva, se debe indicar que la práctica pedagógica predomina las siguientes fortalezas: La primera corresponde al dominio de técnicas de observación, verbalización, socialización, interrogación, la del dibujo, uso de organizadores visuales. Además del uso de canciones y adivinanzas las cuales se planifican teniendo en cuenta los intereses, necesidades de los estudiantes.

Se tiene como fortaleza el uso de diversos contextos como las salidas al campo, visitas domiciliarias, durante la planificación de las sesiones de clase. Todo ello conlleva a que los niños y niñas se sientan más libres y sin temores para expresarse con mayor libertad. La segunda fortaleza es la utilización de materiales de la zona los cuales permiten la socialización y el desarrollo de la identidad cultural.

La debilidad que presenta mi práctica pedagógica es que no tengo mucho conocimiento acerca del marco teórico para poder planificar mis sesiones de adivinanzas y canciones, pero esto ocurrió al inicio porque fue muy difícil planificar sesiones innovadoras. Con el transcurrir

del tiempo me familiaricé con los procesos pedagógicos del nivel inicial. Aplico las técnicas de adivinanzas y canciones contextualizadas para que los estudiantes se sientan seguros de sus opiniones al realizar en cada momento. Sin embargo, no tengo el sustento teórico de su trascendencia en los aprendizajes de los niños y niñas.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

La comunidad Carhuacushma es un caserío del distrito de Cachachi, está ubicada a 3500 m.s.n.m. Su nombre proviene del quechua que quiere decir Camiseta Amarilla según los moradores del lugar cuentan que anteriormente celebraban la fiesta de San Juan Bautista, pero en la actualidad en su mayoría prevalece la religión protestante. Los pobladores se dedican a la actividad agrícola como: al cultivo de trigo, habas, ocas, ollucos, linaza, chocho, lenteja, cebada; los cuales son comercializados en el distrito de Cachachi. Así como también a la crianza de ganado ovino y en poca cantidad al ganado vacuno.

Los ingresos económicos de la mayoría de las familias se sustentan en la agricultura, dedicándose a la siembra, cosecha y venta de productos de pan llevar y crianza de animales menores. Los tiempos de cosecha se da entre mayo a agosto, donde los padres y madres de familia se descuidan del aprendizaje de sus hijos haciéndoles faltar a la escuela. Algunas de las familias, han visto que la minería es una fuente de ingreso para el sostenimiento de sus hogares, pero que también se dan cuenta que les afecta en cuanto a la contaminación que produce, tanto el suelo como las aguas, que son fuente de producción natural.

En cuanto a sus tradiciones todavía se conserva el llamado “trueque”, el anda ruto, fiesta de todos los Santos, la minga. En sus hogares no se da el valor del lenguaje de sus hijos e hijas surgiendo todavía el machismo por ser en su mayoría analfabetos; por tal motivo

los niños y niñas no tienen la oportunidad de expresarse ,que solo los adultos dan sus opiniones por esta razón los estudiantes son tímidos, poco sociables para expresar sus ideas sintiendo temor para hablar por esta razón surgió la necesidad de realizar propuestas innovadoras sobre expresión oral aplicando las técnicas de canciones y adivinanzas adaptadas a su realidad mediante sesiones de aprendizaje motivadoras generando en los niños y niñas la expresión de sus sentimientos, emociones dando resultados positivos.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

La investigación acción de la práctica pedagógica tiene la deconstrucción y reconstrucción. La deconstrucción se realiza a través de la elaboración de los diarios de campo luego de la aplicación de sesiones de aprendizaje. Como consecuencia de ello surge un conjunto aspectos positivos y negativos del quehacer pedagógico cotidiano dentro del aula. De ello se desprende el problema de investigación. La incidencia detectada es la inadecuada utilización de estrategias juegos verbales sobre todo en técnicas de adivinanzas y canciones infantiles.

Con respecto a los estudios teóricos existen abundantes investigaciones que abordan el tema del juego y los juegos verbales. Por ejemplo, Ramírez (2002) en su investigación propone un acercamiento a la expresión oral como habilidad comunicativa que conviene desarrollar desde perspectivas pragmáticas y educativas. Señala que el carácter coloquial de esta expresión ha hecho que se la haya sentido como una destreza de dominio generalizado en los ámbitos de la vida cotidiana y a la que, quizá por esta razón, no se le ha dedicado la suficiente atención educativa. Los docentes no le dan la importancia que le corresponde puesto que asumen la trascendencia para el desarrollo de las habilidades blandas. Por ello, plantea una reflexión que haga tomar conciencia de la necesidad de abordarla didácticamente. Parte de una

concepción inductiva que, a través de algunas experiencias vividas y compartidas por el autor, le permita conocer y experimentar modelos de acción didáctica e ir construyendo la teoría propia sobre este enfoque comunicativo y científico de la expresión oral como expresión universal.

De lo expuesto empírica y teóricamente surge el siguiente problema de investigación. ¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica a través de la utilización de la estrategia metodológica de los juegos verbales, adivinanzas y canciones, para mejorar la expresión oral de los estudiantes de Cuatro Años de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, Cachachi, Cajabamba, Cajamarca, 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La práctica pedagógica de juegos verbales está respaldada por varias teorías, como la teoría piagetiana, que sustenta que el niño aprende según la edad, que sustenta que el niño se desarrolla en interacción con el medio ambiente, Decroly (1998) quien sustenta que el juego dirigido en el niño es el pre ejercicio para que luego lo realiza en adultos. En tal sentido la presente investigación pretende descubrir y aportar nuevos conocimientos relacionados con la aplicación de las técnicas de los juegos verbales canciones y adivinanzas.

En la práctica pedagógica se desarrolló sesiones de aprendizaje las cuales se realizaron en función a procesos pedagógicos del nivel inicial. En tal sentido la aplicación de la propuesta de acción estuvo orientada al desarrollo expresión oral cuya habilidad contribuye al desarrollo de las habilidades sociales. Pero además la investigación espera un cambio significativo de la práctica pedagógica del docente que es el eje del cambio educativo.

En la práctica pedagógica la utilización de la estrategia los juegos verbales, entre las cuales las canciones y adivinanzas, permiten al estudiante expresar sus sentimientos, emociones, vivencias, les posibilitan desenvolvimiento autónomo. En consecuencia, la investigación buscó validar las sesiones de aprendizaje, recursos y materiales en pro de una aplicación constante de las técnicas utilizadas con innovaciones y cambios permanentes.

La intención de la investigación es validar la propuesta innovadora para llevarla a cabo en otros contextos similares en pro de la mejora continua. En los procesos de aprendizajes se utilizan determinados métodos, estrategias que tiene un procedimiento para cada actividad. Es así que la técnica de las canciones y las adivinanzas permite que los niños y niñas intercambien

ideas y les permita desarrollar sus habilidades cognitivas, afectivas y trabajo cooperativo. La investigación espera resultados positivos de la nueva práctica pedagógica a través de la aplicación de estrategias relacionadas con la expresión oral. La idea es validar procesos e instrumentos para lograr resultados eficientes.

Es importante que las distintas formas de aplicar la técnica de las canciones y las adivinanzas generen un impacto novedoso dirigido hacia los aprendizajes. En tal sentido la investigación se justifica en la medida que permite la reflexión en torno al quehacer pedagógico dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje. Pretende la investigación resultados esperados en los aprendizajes de los niños y niñas de educación inicial en el área de comunicación, en la capacidad de expresión oral.

Por esta razón esta investigación es relevante porque está enmarcada dentro de la investigación acción; responde estudios de la propia realidad y a las exigencias de la tarea docente basándose en teorías que integran estrategias que me permiten desarrollar capacidades e indicadores donde se ha utilizado al cuento como estrategia didáctica para la comprensión de textos escritos, donde los estudiantes participan en forma activa construyendo sus propios aprendizajes.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Bases teórico-científicas

3.1.1. Teoría del juego en el pensamiento de Piaget

La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. Por ejemplo la investigación en la que se reportó que entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo. Para Piaget (1994) expresan que las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo, las estructuras intelectuales. Piaget no desarrolló directamente una teoría del juego infantil pero su aporte al proceso del desarrollo de la inteligencia incluye actividades de descubrimiento que incluye el juego.

Piaget sostuvo que el desarrollo explica al aprendizaje. Pero su elaboración de esta postura revela una compleja visión del desarrollo que implica algunas dimensiones del aprendizaje. El desarrollo mental es un progresivo equilibrarse, un paso perpetuo de un estado menos equilibrado a un estado superior de equilibrio. La tendencia a este equilibrio móvil, tanto más estable cuanto más móvil, hace que el desarrollo sea comparable con la construcción de un sutil mecanismo cuyas fases graduales de ajustamiento tendrán por resultado una ligereza y una movilidad mayor de las piezas (Piaget, 1994). Este proceso de construcción gradual guarda estrecha relación con el aprendizaje. Conceptualizó el desarrollo como el resultado de una

compleja relación entre la maduración del sistema nervioso, la experiencia (física y lógico matemática), la interacción social, la equilibración y la afectividad. De estos elementos, la experiencia y la interacción social remiten específicamente al aprendizaje. El innatismo del aprendizaje se encuentra en la asimilación y acomodación.

De acuerdo con Piaget, es sólo cuando se dan las condiciones para la manifestación óptima de los cinco factores mencionados que el desarrollo precederá al aprendizaje. En otras palabras, en el discurso de Piaget la idea de que el aprendizaje se subordina al desarrollo no es absoluta: está explícitamente condicionada a la compleja interacción de un conjunto de determinantes, entre los que se encuentran variables que aluden al aprendizaje.

Piaget sostuvo que es mediante las transformaciones, sean acciones reales o simbólicas, que el sujeto construye progresivamente su conocimiento. Esta construcción progresiva implica unas funciones invariantes y unas estructuras cambiantes. Piaget se concentró en explicar los mecanismos que subyacen a las estructuras y a sus transformaciones. De ahí su énfasis en las acciones del sujeto. Estas acciones, sin embargo, incluyen interacciones con otros, que Piaget se ocupó de destacar al discutir el papel del juego, de la experiencia y de la transmisión social en el desarrollo cognoscitivo. De hecho, Piaget valoró la importancia de la co-operación y del conflicto cognitivo que surgen cuando los niños interactúan en actividades educativas como medio para facilitar el desarrollo cognoscitivo y moral. Sostuvo que la educación debe orientarse a proveer el ambiente y los medios para nutrir la curiosidad epistémica del sujeto y la actividad exploratoria que llevarán a un aprendizaje significativo.

De las ideas de Piaget en torno al rol de la actividad en desarrollo cognoscitivo emanan tres directrices para la educación. Primero, los métodos pedagógicos deben apelar a la actividad

espontánea. Segundo, la persona que educa es una compañía que minimiza el exceso en el ejercicio de la autoridad y el control que caracterizan las salas de clase tradicionales con el propósito de facilitar la espontaneidad. Su rol no es de impartir conocimientos sino el de crear un ambiente que estimule la iniciativa, el juego, la experimentación, el razonamiento y colaboración social. Tercero, las interacciones sociales entre los niños presentan una oportunidad para la cooperación y el desequilibrio cognitivo que permitirá una construcción más sólida del conocimiento (Calero, 2003, p. 67).

En este sentido el juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos componentes (asimilación y acomodación) que existen en la adaptación a la realidad, el juego es para Piaget paradigma de la asimilación: antes de que construya estructuras estables con las que adaptarse al medio de modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo. Por el contrario, cuando el niño asimila, somete a objetos diferentes a una misma pauta de comportamiento: los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance. Al ejercitarlos con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño de forma la realidad en beneficio de su organización interna. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y sus coordinaciones, a medida que éstos se adquieren.

Las transformaciones que experimentan las estructuras intelectuales del niño se reflejan también en el tipo de juego. En el contexto del pensamiento de Según Piaget, el juego puede clasificarse en función de ciertos períodos del desarrollo intelectual:

- a) Juego de ejercicio (sensorial y motriz). Se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la

vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.

- b) Juego simbólico. Su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena. A través de los mismos, los niños consiguen convertirse en “sociables” resolviendo sus conflictos internos y contribuyendo a una buena aceptación de sí mismos. Es propio de los dos a los cuatro años.
- c) Juego de reglas. Proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico. Se da aproximadamente entre los cinco y los seis años (Parra, Heredero, García, y López, 2011, p. 43).

3.1.2. La teoría sociocultural de Vygotsky

Vygotsky (1979) concluyó que el pensamiento del niño y el habla comienzan como funciones separadas, no necesariamente conectadas entre ellas, pues son como dos círculos que no se tocan. Uno representa el pensamiento no verbal el otro, el habla no conceptual. Conforme el niño crece, los círculos se unen y sé; sobreponen esto significa que el niño empieza a adquirir conceptos que tienen etiquetas de palabras. Un "concepto" significa una abstracción, una idea que no representa un objeto particular, sino más bien una característica común compartida con diversos objetos.

Este autor no estuvo de acuerdo con los teóricos que decían que el niño, como resultado de una maduración interna, por sí mismo puede tener habilidades de pensamiento conceptual avanzado, distintos de las que le son enseñadas. Aun cuando admitió el rol necesario de la madurez interna en el desarrollo, Vygotsky creyó en la educación formal e informal del niño mediante el lenguaje, el cual tiene una fuerte influencia en el nivel del pensamiento conceptual que alcanza. Y al ampliar su punto de vista más allá del desarrollo del niño, sugirió que los

pasos mediante los cuales el pensamiento y el lenguaje del niño evolucionan son semejantes a aquéllos que han propiciado que la humanidad evolucionase durante milenios (Vygotsky, 1981). Por lo tanto, si se estudia el desarrollo autogenético del niño, no solamente entenderemos su pensamiento y habla, sino que también nos servirá como el método más práctico para el estudio filogenético de las especies.

Los estudios de Vygotsky (1981) le permitieron concluir que el desarrollo del habla precede a las cuatro etapas gobernadas por las mismas leyes que regulan a otras operaciones mentales que utilizan signos, tales como contar o memorizar con la ayuda de utensilios mnemotécnicos. El llamó a la primera de las cuatro etapas, primitiva o natural. El primer período, que representa el tiempo anterior a que el círculo del lenguaje cubre parcialmente al círculo del pensamiento consciente, comprende, según Vygotsky, desde el nacimiento hasta los dos años.

La etapa se caracteriza por las tres funciones del habla no intelectual. Primero, los sonidos que representan descarga emocional, como el llanto con el dolor o frustración o el arrullo y balbuceo satisfechos. Luego, en el segundo mes, aparecerán estos mismos sonidos emocionales, pero con cierto significado, y se pueden interpretar ya como reacciones sociales hacia voces o apariencias de ciertas personas. Son sonidos de contacto social, como la risa y una gran variedad de sonidos inarticulados. El tercero consiste en las primeras palabras, que son sustitutos de objetos y deseos, aprendidas por acondicionamiento cuando los padres unen las palabras a los objetos, del mismo modo en que algunos animales son condicionados a reconocer palabras como etiquetas de las cosas.

La etapa primitiva termina alrededor de los dos años de edad y entonces comienza el segundo período. Aquí el niño descubre que las palabras tienen una función simbólica y esto lo demuestra al preguntar el nombre de las cosas. Ya no hay un simple acondicionamiento por el pensamiento conceptual o verbal. Para probar su hipótesis, planteaba problemas que debían ser resueltos por los niños durante el juego. Así observaba que la cantidad de habla egocéntrica en estas ocasiones era el doble de cuando el niño no tenía que enfrentar estos problemas. Lo interpretó esto como evidencia de que el habla egocéntrica no servía para liberarse de tensiones ni un acompañamiento expresivo de la actividad, sino una herramienta significativa del pensamiento en la búsqueda y la planeación de la solución del problema.

Vygotsky (1981) tampoco estaba de acuerdo en que el habla egocéntrica terminaba a los siete años. Al contrario, veía que el declinamiento del habla egocéntrica era la señal de la aparición de la cuarta etapa en su desarrollo jerárquico: la etapa de crecimiento, en la cual el niño aprende a manejar el lenguaje en forma de habla reautorizada dentro de su cabeza, al pensar a la manera de memoria lógica y utilizar signos internos para resolver problemas. A partir de entonces, el individuo usará el lenguaje interno y el expresivo como herramienta en su pensamiento conceptual y verbal.

3.1.3. Enfoque comunicativo textual: naturaleza teórica de la expresión oral

El área de comunicación integral se sustenta en un enfoque comunicativo textual. Énfasis en la construcción del sentido de los mensajes que se comunican cuando se habla, se lee y escribe desde el inicio. No es solo dominio de la técnica y las reglas, sino de los mecanismos facilitadores de la comprensión, la producción, la creatividad y la lógica. Es comunicativo porque se considera la función fundamental del lenguaje que es expresa, decir lo que se siente, lo que se piensa, lo que se hace. Es también saber escuchar. Es decir, es saber cómo usar la

comunicación para ordenar el pensamiento, para expresar el mundo interno, para anticipar decisiones y acciones y para relacionarse en sociedad. Y es textual porque, uno de los usos del lenguaje, es la expresión tanto oral como escrita.

En este sentido, la competencia comunicativa supone el desarrollo de distintas habilidades y el uso de conocimientos en diversas situaciones de comunicación, a menudo cambiantes. Estas situaciones forman parte de las prácticas sociales. Por tanto, desarrollar esta competencia implica introducir a los estudiantes, como usuarios de la cultura escrita y oral, en una diversidad de prácticas y experiencias para satisfacer sus necesidades e intereses de comunicación. Esta competencia se manifiesta a través de cuatro habilidades lingüísticas básicas: leer, escribir, hablar y escuchar. Estas habilidades son diferentes y se complementan cuando se hace uso de la lengua en diferentes situaciones comunicativas y se sistematizan en tres organizadores: Lectura (leer), Escritura (escribir) y Comunicación Oral (hablar y escuchar). Las habilidades de hablar y escuchar se concretan en el organizador Expresión y Comprensión oral, debido a que los interlocutores pueden alternar la condición de oyente y hablante para construir textos orales. De esta manera, la interacción constituye el eje central del proceso comunicativo oral. Ugaz (2014) considera que es necesario organizar la información de acuerdo al contexto y realidad de cada Institución Educativa del Nivel Inicial

En la Expresión y comprensión oral el lenguaje hablado se aprende socialmente. Así, los niños descubren cuándo deben hablar y cuándo no, con quiénes pueden hablar y sobre qué, de qué manera y con qué palabras, en qué momento y lugar, cómo se inicia y finaliza una conversación, aprender a tomar turnos para conversar. En cuanto a la expresión, las diferentes manifestaciones artísticas de la dramatización, la música, la plástica y el dibujo podrán

representar y comunicar sus vivencias, emociones, necesidades e intereses, desarrollando su imaginación y creatividad. En cuanto a la apreciación, los niños y las niñas deben tener la oportunidad de relacionarse con su medio social mediante experiencias que le permitan descubrir y disfrutar de la belleza que existe en él, favoreciendo al mismo tiempo el desarrollo de la sensibilidad perceptiva visual, corporal y auditiva. Mediante estas oportunidades, podrán desarrollar la capacidad de apreciar las diversas manifestaciones artísticas: pintura, escultura, dibujo, música danza, teatro, etc., en especial aquellas que constituyen el patrimonio cultural de la región y del país, reforzando así su identidad sociocultural.

El lenguaje hablado se aprende socialmente. Así, los niños descubren cuándo deben hablar y cuándo no, con quiénes pueden hablar y sobre qué, de qué manera y con qué palabras, en qué momento y lugar, cómo se inicia y finaliza una conversación, aprender a tomar turnos para conversar y, así, manejar esta competencia que tienen de importante en su desarrollo según el contexto y la situación comunicativa.

En cuanto a la expresión, las diferentes manifestaciones artísticas de la dramatización, la música, la plástica y el dibujo podrán representar y comunicar sus vivencias, emociones, necesidades e intereses, desarrollando su imaginación y creatividad. En cuanto a la apreciación, los niños y las niñas deben tener la oportunidad de relacionarse con su medio social mediante experiencias que le permitan descubrir y disfrutar de la belleza que existe en él, favoreciendo al mismo tiempo el desarrollo de la sensibilidad perceptiva visual, corporal y auditiva. Mediante estas oportunidades, podrán desarrollar la capacidad de apreciar las diversas manifestaciones artísticas: pintura, escultura, dibujo, música danza, teatro, en especial aquellas que constituyen el patrimonio cultural de la región y del país, reforzando así su identidad sociocultural para estudiantes de cinco años de edad.

Se comunica para el desarrollo personal y la convivencia. Para facilitar que los estudiantes se desempeñen como oyentes y hablantes competentes es necesario planificar variadas estrategias para el logro de las capacidades propuestas por nuestro sistema educativo nacional y regional que son:

- Entablar diálogos espontáneos y planificados en torno a un tema.
- Relatar cuentos, historias, leyendas de hechos reales o ficticios.
- Describir objetos, seres, situaciones observadas o vividas.
- Realizar asambleas o reuniones para intercambiar ideas, planificar proyectos.
- Planificar la noticia del día.
- Repetir o crear canciones, poesías, rimas, trabalenguas, chistes, adivinanzas, juegos de palabras, oraciones, historias, cuentos (Ugaz, 2014).

3.2. Marco conceptual

3.2.1. El juego

El juego es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que la niña y el niño establecen libremente, pero con una intencionalidad. A través de la actividad lúdica, las niñas y los niños desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su imaginación y creatividad (MINEDU, 2015).

3.2.2. Características del juego en el nivel inicial

Lo esencial del juego, tal vez sobre lo que menos se ha reflexionado, es la intencionalidad: sólo hay juego cuando los sujetos deciden convertirse en jugadores creando la situación de juego. Sin esta decisión libre y voluntaria el juego no existe. Este

supone siempre riesgo, desafío, desconocimiento del resultado y de los avatares de su desarrollo, de allí la idea de incertidumbre. Toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad para atreverse. (Malajovich, 2008)

3.2.3. Clasificación de los juegos

Los especialistas distinguen varias categorías de juegos: La primera la designa como juego de experimentación. Estos juegos consisten, a menudo, en el instinto de destrucción sistemática de objetos. La segunda como juegos de locomoción. Entiende los juegos que tiene por base única un cambio de lugar. En tal sentido no es de extrañar que jugar con el agua y con la arena sean los favoritos en las primeras etapas infantiles. La tercera categoría son los juegos cinegéticos. Distingue los juegos ejecutados con la presa animal real; es el caso del gato con el ratón. Y, por otro lado, los juegos con presa animada imaginaria; los perros son muy aficionados a estos juegos.

Los juegos de combate. Son los más frecuentes en los animales, seudo batallas entre los más jóvenes. También habla de los combates de los adultos de la misma especie y del mismo grupo social. Los juegos arquitectónicos. Es el caso de las construcciones muy voluminosas, de los pájaros jardineros de Australia o de Nueva-Guinea, que pueden de alguna manera ser considerados como juegos. Los juegos tróficos. En esta categoría se encuentran los ejemplos de animales que fingen criar un objeto o alimentar un animal que no es su descendiente (juego de adopción). Juegos imitativos y de curiosidad. Permite la educación personal por el juego con vista a los deberes más importantes de la especie.

La curiosidad, por el contrario, es ciertamente un elemento esencial del juego. Es un elemento básico en el comportamiento animal (Martínez Rodríguez, 2008).

3.2.4. Juegos verbales

Los juegos verbales se definen como una herramienta que se puede utilizar en el aula de clases para desarrollar en el área de lenguaje en los niños y niñas, a través de la interacción social. Por ejemplo, adivinanzas, rimas, trabalenguas, refranes. Son acciones previstas y preparadas con anterioridad, para emplearlas ante un obstáculo, o un problema que permitirá lograr un aprendizaje significativo en los alumnos. En este contexto se expresa que el juego es una recreación de la vida humana, que a través del hecho de realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados, etc. Para interpretar, asimilar y adaptarse más fácilmente al mundo al mundo en que vive. Los juegos que proponemos son sobre todo juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremente su vocabulario, discrimine sonidos de palabras y ejercite de manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla.

3.1.2.1. Clases de juegos verbales

Juegos de comprensión verbal. Son aquellos que permiten al niño reconocer y diferenciar las expresiones orales, por ejemplo, cuando se dice al niño ¿dónde está papá? El niño lo va a buscar e identificar, lo mismo pasa cuando se le nombra un objetivo y lo busca e identifica.

Juegos de expresión oral. Son aquellos juegos que favorecen la obtención de sonidos junto con su significado, inicialmente se presenta los juegos de expresión pre – verbal (gorjeos, vocalizaciones) en las cuales los niños imitan y repiten sonidos. En segundo plano se presenta

los juegos de vocabulario, los cuales se adaptan de acuerdo a las edades, se realizan actividades como: nombrar objetivos de un determinado color o función (MINEDU, 2015)

Juegos para mejorar la pronunciación. Como su nombre lo dice, son los juegos para mejorar la pronunciación u articulación de los sonidos. El juego más significativo es el trabalenguas, porque a través de este el niño/a recita palabras que incurren en la pronunciación de determinados sonidos (MINEDU, 2015).

3.2.5. Adivinanza

Se define como la actividad ingeniosa y divertida que además ayudan al niño en su aprendizaje, asociando ideas e incrementando su vocabulario. La palabra adivinanza proviene de la voz latina “adivinare” que significa predecir el futuro, o descubrir una respuesta a través de preguntas o afirmaciones expresadas de modo particular. El trabajo con las adivinanzas desarrolla el 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. De esta manera, los procesos de clasificación y abstracción estarán operando en su mente sin que tenga conciencia de ello. Desarrolla la expresión oral, la autoestima y la seguridad al opinar (Nuñez, 2001, p. 3).

3.2.6. Canción

Una canción es una composición musical para la voz humana, con letra, y comúnmente acompañada por otros instrumentos musicales. Son juegos de palabras acompañadas por un ritmo, melodía y pulso, que permiten al niño comunicarse expresivamente. Es el recurso más usado por los educadores y educadoras que permite establecer vínculos

afectivos y desarrollar capacidades de atención, interrogación de textos, lectura de textos icono-verbales, interpretación de la canción y expresión corporal entre otras (Kuhn, 1998).

3.2.7. La expresión oral en el aprendizaje

La expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos. Consta de una serie de micro destrezas, tales como saber aportar información y opiniones, mostrar acuerdo o desacuerdo, resolver fallos conversacionales o saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no. (Centro Virtual Cervantes, 2016)

La expresión oral en nivel inicial

El lenguaje nos dice Vygotsky, es un instrumento imprescindible para el desarrollo social y cognitivo del niño, establece que el pensamiento es "habla sin sonido", donde la palabra da la posibilidad de operar mentalmente los objetos, y cuenta con un significado específico para cada contexto situacional y se da como resultado de un proceso de imitación y maduración a través de estímulos (Ugaz, 2014).

La expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos. Consta de una serie de micro destrezas, tales como saber aportar información y opiniones, mostrar acuerdo o desacuerdo, resolver fallos conversacionales o saber en qué circunstancias es pertinente hablar y en cuáles no. (Centro Virtual Cervantes, 2016).

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación

En el presente trabajo se aplicó la investigación - acción, correspondiente a la práctica pedagógica en el aula, puesto que se aplicó un plan estratégico a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción. Previamente, a través de diarios reflexivos se realizó la deconstrucción de la práctica pedagógica.

4.2. Objetivos del proceso de investigación

4.2.1. Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de las adivinanzas y canciones para mejorar la expresión oral espontánea en los niños de Cinco Años de la I.E.I. Carhuacushma, provincia de Cajabamba, Cajamarca, 2016 mediante las fases de deconstrucción, reconstrucción a través del uso de los enfoques de auto reflexión.

4.2.2. Objetivos específicos

- a) Deconstruir el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en la aplicación de juegos verbales para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de la I.E.
- b) Estructurar de un modo más eficaz las sesiones de aprendizaje a través de la aplicación de juegos verbales que viabilicen la expresión oral planteada en el problema.
- c) Evaluar la validez y los resultados de los instrumentos utilizados en la sesión de aprendizaje previamente establecidos.

4.3. Objetivos de la propuesta pedagógica

4.3.1. Objetivo general

Aplicar la estrategia de juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños de Cuatro Años de edad de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, Cajabamba, Cajamarca, 2016.

4.3.2. Objetivos específicos

- a) Implementar la estrategia de los juegos verbales dentro de situaciones cotidianas y del entorno diario, para lograr mejorar la expresión oral en los niños y niñas de Cuatro Años de Edad de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, provincia de Cajabamba 2016.
- b) Aplicar la técnica de canciones, para incentivar a los niños y niñas de Cuatro Años de Edad de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma a mejorar el nivel de comprensión oral.
- c) Utilizar la técnica de las adivinanzas, para complementar y reforzar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, provincia de Cajabamba 2016.
- d) Aplicar por lo menos el 80% de los tipos de juegos verbales presentados en esta investigación, con el fin de desarrollar la expresión oral en niños y niñas de Cuatro Años de Edad de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, provincia de Cajabamba 2016.

4.4. Hipótesis de acción

La aplicación de la estrategia de las adivinanzas y canciones mejorará la expresión oral de los niños y niñas de Cuatro Años de edad de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, provincia de Cajabamba 2016

4.5. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Los beneficiarios de la propuesta innovadora considerada en el presente trabajo de investigación son directamente 07 estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, provincia de Cajabamba 2016.

4.6. Población y Muestra de la investigación

4.6.1. Población

Está constituida por mi práctica pedagógica. Ella está expresada a través de la deconstrucción que deviene del desarrollo de 10 sesiones de aprendizaje y la elaboración de 10 diarios reflexivos. También lo constituye 10 sesiones de aprendizaje, con la propuesta pedagógica, aplicadas durante el II ciclo, aplicadas a siete estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, Cajabamba, 2016.

4.6.2. Muestra

Está conformada por 10 sesiones de aprendizaje y 10 diarios reflexivos relacionados con la aplicación de la propuesta pedagógica. Se incluye la docente y los siete estudiantes.

4.7. Instrumentos

4.7.1. De enseñanza

Los instrumentos utilizados fueron: matriz de sesiones de aprendizaje, matriz de diarios de campo reflexivos y matriz de estrategia. La matriz de análisis de sesiones, permitió evidenciar que en 09 sesiones predominó la técnica de la interrogación como propuesta innovadora, asimismo en el total de las sesiones (10) la propuesta innovadora que predominó fue la técnica de la verbalización. La matriz de diarios de campo reflexivos, permitió registrar las fortalezas, debilidades y vacíos encontrados en la práctica pedagógica. La matriz de estrategias, permitió conocer la adecuada aplicación de los diversos tipos de juegos verbales en las sesiones de aprendizaje.

4.7.2. De aprendizaje

Los instrumentos empleados para el aprendizaje de los estudiantes fueron: Lista de cotejo de entrada, lista de cotejo de salida y lista de cotejo por sesiones. Lista de cotejo de entrada, instrumento permitió evaluar la condición en la que entraron los estudiantes al inicio del trabajo de investigación, con respecto a la competencia de expresión oral. Con la lista de cotejo de salida, aplicada al final de la propuesta innovadora, después de desarrollar 10 sesiones de aprendizaje, se evidencio los logros alcanzados por los estudiantes en cuanto a la competencia de expresión oral. La lista de cotejo aplicada en cada sesión sirvió para evaluar a los estudiantes para verificar el aprendizaje correspondiente a la expresión oral.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del plan de acción

El plan de acción contiene el conjunto de actividades realizadas en la aplicación de la práctica pedagógica, que nos conlleva a planificar y ejecutar actividades de acción durante el cronograma establecido para el año 2016. Además, se elaboró la matriz de consistencia la cual incluye el problema, los objetivos, la hipótesis, el sustento teórico, los indicadores e instrumentos de evaluación.

MATRIZ DEL PLAN DE ACCIÓN

HIPOTESIS DE ACCION.														
La aplicación de la estrategia de los juegos verbales como canciones infantiles y las adivinanzas durante la ejecución de las sesiones innovadoras permitirá mejorar la expresión oral en niños de Cuatro Años de edad de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, Cajabamba, Cajamarca, 2016.														
ACCION	RESPONSABLES	RECURSOS	CRONOGRAMA											
			F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	
La aplicación de estrategias metodológicas, durante el desarrollo de las sesiones innovadoras	docente participante (investigador)													
ACTIVIDADES DE ACCION														
1. revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador Docente participante Acompañante	Fuente de información. fichas	x	x										
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante Acompañante	Rutas de aprendizaje Textos escolares del MINEDU Guías metodológicas	x	x										
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje	Acompañante	Fichas de evaluación de las estrategias Ficha VIDOC		x	x	x	x							
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Fichas de validación		x	x	x	x							
5. Ejecución de las sesiones de aprendizajes.	Docente participante	Juegos Dinámicas Imágenes Recurso de la zona		x	x	x	x							
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador Docente participante Acompañante	Lista de cotejo Diario de campo Fichas de observación Guías de entrevista	x											
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador Acompañante	Instrumentos de validación	x											
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante	Lista de cotejo Diario de campo Fichas de observación		x	x	x	x							
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador Docente participante	Laptop Matrices				x	x	x						
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.	Facilitador Docente participante	Laptop Impresora papel Anillados Papel							x	x				
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Facilitador Docente participante	Laptop Impresora papel Anillados Papel									x	x		
12. Comunicación de resultados a la familia, autoridades y comunidad de la investigación.	Acompañantes Docente participante												X	
13. Sustentación y defensa de mi informe de investigación.	Docente participante	Empastados Diapositivas											x	

5.2. Matriz de evaluación

Verifica las acciones y los resultados de la práctica pedagógica. Tales acciones corresponden a la aplicación de la estrategia con sus respectivos indicadores y fuentes de verificación. La evaluación de los resultados corresponde a la verificación de los aprendizajes según la competencia seleccionada.

5.2.1. De las acciones. De las diez sesiones de aprendizaje propuestas se utilizaron fuentes de verificación que demostraron que se ejecutaron en su totalidad, cumpliendo con los indicadores de proceso establecidos.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LAS ACCIONES

ACCIONES	ACTIVIDADES	INDICADOR DE PROCESO	FUENTE DE VERIFICACIÓN
Aplicación de la estrategia metodológica de canciones infantiles y adivinanzas para lograr la competencia de expresión en los niños de Cuatro Años de edad de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, Cajabamba, Cajamarca, 2016.	1. Revisión y ajuste del marco teórico	Elabora el marco teórico de acuerdo a la discusión teórica y a las normas APA.	Ficha de evaluación del marco teórico
	2. Diseño de sesiones de aprendizajes contextualizadas	Diseña sesiones de aprendizaje de acuerdo a los procesos pedagógicos y a la propuesta innovadora.	Fichas de evaluación de las sesiones de aprendizaje terminadas. Asistencia puntual al desarrollo de clases presenciales en la UNC
	3. Revisión de las sesiones de aprendizaje	Trabaja coordinadamente con la profesora acompañante para el mejoramiento de las sesiones de aprendizaje.	Ficha de validación de sesiones de aprendizaje Evidencias fotográficas
	4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje	Aprueba las sesiones de aprendizaje por parte de la docente acompañante.	Ficha de validación de sesiones de aprendizaje Evidencias fotográficas
	5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje	Desarrolla sesiones de aprendizaje en su totalidad.	Ficha de observación del acompañante pedagógico
	6. Elaboración de los instrumentos para recojo de información	Diseña instrumentos pertinentes de acuerdo a la propuesta pedagógica.	Validación de instrumentos de evaluación por el asesor y acompañante pedagógico
	7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos	Instrumentos aprobados por la acompañante y el docente formador	Ficha de monitoreo Participación en la CIA
	8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones	Sistematiza y analiza la información recogida en matrices cualitativas.	Matrices cualitativas
Resultados esperados: Permite desarrollar la competencia de expresión oral en los niños de Cuatro Años de edad de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, Cajabamba, Cajamarca, 2016.	9. Evaluación de las sesiones de aprendizaje.	Realiza procesos auto reflexivo de la funcionalidad de las sesiones de aprendizaje.	Rúbricas y diarios reflexivos
	10. Determinación de capacidades logradas y no logradas de los niños	Analiza su práctica pedagógica determinando logros y dificultades.	Informe de logros y dificultades Matrices
	11. Determinación de logros y debilidades de mi práctica pedagógica	Determina los procesos pedagógicos a través del FODA.	Informe de logros Conclusiones
	12. Realización de auto procesos reflexivos	Realiza procesos auto reflexivo relacionado con los procesos de enseñanza-aprendizaje.	Diarios reflexivos

5.2.2 De los resultados. Las diez sesiones propuestas se ejecutaron teniendo como base la aplicación de las técnicas seleccionadas que dan como resultado el avance progresivo de cada uno de los estudiantes a través del logro de los indicadores previstos detallados en la lista de cotejo que permitió reflejar el logro de la competencia: Expresión oral.

Hipótesis. La aplicación de la estrategia de los juegos verbales como canciones infantiles y las adivinanzas durante la ejecución de las sesiones innovadoras permitirá mejorar la expresión oral en los niños de Cuatro Años de edad de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, Cajabamba, Cajamarca, 2016.

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS

ACCIÓN	ACTIVIDADES	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRONOGRAMA			
					M	A	M	J
Organización de sesiones de aprendizaje de acuerdo al plan de acción, validadas por el asesor y acompañante pedagógico. Organizando nuestra aula para aplicar la estrategia metodológica de juegos verbales: adivinanza y la canción infantil para mejorar la competencia de la expresión oral de los niños.	1. Mejoro la experiencia oral jugando adivina adivinador, sobre frutas que los niños conocen.	Desarrolla sus ideas en torno a los temas de su interés.	Sesión de aprendizaje, evidencias fotográficas	Rubrica para el estudiante y diario reflexivo para el docente Ficha de validación	x			
	2. Me gusta cantar canciones infantiles	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo	Sesión de aprendizaje, evidencias fotográficas	Rubrica para el estudiante y diario reflexivo para el docente Ficha de validación	x			
	3. Escucho y aprendo adivinanzas. Me expreso con claridad en adivinanzas aprendidas de animales que conozco.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo	Sesión de aprendizaje, evidencias fotográficas	Rubrica para el estudiante y diario reflexivo para el docente Ficha de validación		x		
	4. Me divierto cantando una canción "La gallina turuleca"	Adapta, según normas culturales, su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.	Sesión de aprendizaje, evidencias fotográficas	Rubrica para el estudiante y diario reflexivo para el docente Ficha de validación		x		
	5. Adivinando me divierto, mejoro mi expresión oral utilizando algunos fenómenos naturales que conozco	Responde preguntas en forma coherente	Sesión de aprendizaje, evidencias fotográficas	Rubrica para el estudiante y diario reflexivo para el docente Ficha de validación		x		
	6. Me expreso con claridad al cantar la canción infantil "La canción de interrogantes"	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencilla y cotidiana	Sesión de aprendizaje, evidencias fotográficas	Rubrica para el estudiante y diario reflexivo para el docente Ficha de validación		x		
	7. Me divierto creando adivinanzas, hablo nombres de objetos que se encuentran dentro del aula.	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda	Sesión de aprendizaje, evidencias fotográficas	Rubrica para el estudiante y diario reflexivo para el docente Ficha de validación			x	
Celebramos el Día de la Madre. Los estudiantes participan aplicando una expresión oral pertinente.	8. Observamos un video de canciones infantiles. Luego, se canta algunas estrofas de las canciones escuchadas	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda	Sesión de aprendizaje, evidencias fotográficas	Rubrica para el estudiante y diario reflexivo para el docente Ficha de validación			x	
	9. Creo y colecciono adivinanzas con nombres de frutas, productos alimenticios de la zona.	Adapta, según normas culturales, su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.	Sesión de aprendizaje, evidencias fotográficas	Rubrica para el estudiante y diario reflexivo para el docente Ficha de validación			x	
	10. Las canciones me divierten para lograr mejor mi expresión oral, escucho canciones infantiles, cuya temática se relaciona con la naturaleza	Adapta, según normas culturales, su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.	Sesión de aprendizaje, evidencias fotográficas	Rubrica para el estudiante y diario reflexivo para el docente Ficha de validación			x	
	11. Sistematización de la aplicación de la nueva propuesta de mejora.	Realiza procesos auto reflexivos relacionados con los procesos de enseñanza-aprendizaje.	Sesión de aprendizaje, evidencias fotográficas	Rubrica para el estudiante y diario reflexivo para el docente Ficha de validación			x	x

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación y tratamiento de los resultados

Los resultados se pueden verificar en los instrumentos utilizados tanto para la enseñanza como para el aprendizaje. Los resultados obtenidos producto de la aplicación de la lista de cotejo de entrada y la lista de cotejo final indican que se mejoró el nivel de la competencia de la expresión oral de los niños y niñas sujetos de la muestra tal como se detalla en las tablas y gráficos. En este contexto se determinan que el uso de las canciones y adivinanza como estrategias permitió mejorar el nivel de expresión oral de estudiantes inmersos en la acción tal como lo corroboran los resultados obtenidos antes y después de su utilización en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje respectivas.

6.1.1. Resultados de los instrumentos de enseñanza

La matriz de análisis de sesiones da como resultado que el predominio de las técnicas utilizadas en el inicio de las sesiones son: Técnica de la asamblea, observación de objetos concretos, técnica de la canción, técnica de interrogación, que permitieron disminuir la cohibición y timidez de los alumnos. En un segundo momento de las sesiones, que es el desarrollo predominó la técnica de juegos verbales, técnica de la observación, verbalización y gestuación, lo que permitió la expresión espontánea de cada uno; en el cierre de las sesiones se evidenció preguntas de meta cognición y la aplicación de listas de cotejo, lo que permitió verificar el nivel de logro de los estudiantes.

La matriz de análisis de los diarios de campo reflexivos, muestra como resultado que en mi práctica docente hay un predominio de materiales, instrumentos y técnicas didácticas que sirven para mejorar el desarrollo y desenvolvimiento del alumno, fortaleciendo las capacidades comunicativas y de expresión oral; como debilidad que se evidencia es que en

repetidas ocasiones he desarrollado un trabajo fuera del contexto real de los niños y estos se han sentido cohibidos y tímidos, en ocasiones no se ha evaluado del modo más óptimo pero se ha tratado de corregir estas deficiencias de modo paulatino.

La matriz de análisis de la estrategia aplicada, evidencia que ésta fue aplicada de manera eficiente. Tal es así que de las 10 sesiones de aprendizaje, en las 5 dedicadas a adivinanzas se aplicó técnica de manera adecuada, de igual modo con las sesiones en las que se trabajó como técnica las canciones, en 05 de ellas la aplicación se dio de acuerdo a lo planificado.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN No 1	Formulación de preguntas	Observación Formulación de preguntas Modelado Dibujo	Meta cognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN No 2	Observación: Laminas Formulación de preguntas	Narración Formulación de preguntas Dramatización Dibujo	Meta cognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN No 3	Formulación de preguntas	Estrategia del juego: adivinator Observación Diálogo, dibujo	Meta cognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN No 4	Canción: "Un pericotito" Formulación de preguntas	Narración- Formulación de preguntas Dibujo	Meta cognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN No 5	Presentación de papelote: adivinanzas Formulación de preguntas	Observación de imágenes Dibujo Exposición.	Meta cognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN No 6	Canción: "había una vez" Formulación de preguntas.	Formulación de preguntas Narración Dramatización	Meta cognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN No 7	Canción: "Los tres chanchitos" Formulación de preguntas	Observación: paseo Exponen sus trabajos Exposición	Meta cognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN No 8	Canción : "Todos los patitos" - Observación de láminas	Observación Formulación de preguntas Dramatización	Meta cognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN No 9	Observación: Tarjetas	Dibujo Grafico plástico -Exposición	Meta cognición a través de la formulación de preguntas
SESIÓN No 10	Canción: "como están niños" Diálogo	Observación lámina Formulación de preguntas Diálogo	Meta cognición a través de la formulación de preguntas
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	De las 10 sesiones predomina la técnica de la canción y la formulación de preguntas.	De las 10 sesiones predomina la estrategia de la observación, dibujo, formulación de preguntas.	De las 10 sesiones predomina la meta cognición a través de la formulación de preguntas

Tabla N° 03: Resultados de la aplicación de la estrategia innovadora

SESIONES	CANCIONES		ADIVINANZAS	
	fi	%	fi	%
CANTIDAD	05	100	5	100
	00	00	0	0
TOTAL	5	100	5	100

Fuente: Información obtenida de las fichas de aplicación de estrategia innovadora

Análisis y discusión

Los resultados de la tabla 3 se observa que el 100% de estudiantes se encuentran en logro destacado en el conocimiento y desarrollo de la competencia de la expresión oral. Esto determina progresivamente el uso de las canciones infantiles y la adivinanza indudablemente fueron fortaleciendo la competencia de expresión oral de los estudiantes participantes en el proceso de la investigación. El MINEDU (2015) define como el conjunto de estrategias de aprendizaje que cada docente diseña y organiza en función de los procesos cognitivos o motores y los procesos pedagógicos orientados al logro de los aprendizajes previstos en cada unidad didáctica. En la aplicación de las 10 sesiones de aprendizaje y observando en los procesos pedagógico de inicio, desarrollo y cierre predominan la aplicación de la técnica de la canción, formulación de preguntas, la observación y la metacognición en las cuales se evidencia que los estudiantes mejorarán su expresión oral a través del uso de las canciones infantiles y la adivinanza.

6.1.2. Resultados de la matriz de análisis de la lista de cotejo

Información obtenida de las listas de cotejo de entrada y salida aplicadas a los niños del programa. La matriz de análisis de lista de cotejo por sesión de aprendizaje, muestra como resultados que los estudiantes en promedio de 7 estudiantes obtuvieron un nivel de logrado en todas las sesiones de aprendizaje, es decir que lograron la capacidad de la expresión oral.

La matriz de análisis de la lista de cotejo de entrada, los resultados muestran que todos los estudiantes no lograron un nivel satisfactorio en sus aprendizajes relacionados con la competencia de expresión oral. La matriz de análisis de la lista de cotejo de salida, los resultados muestran que los 10 estudiantes con quienes se desarrolló la propuesta innovadora obtuvieron un nivel de aprendizaje logrado. Esto demuestra que la propuesta ha dado buenos resultados. La matriz de análisis de lista de cotejo por sesión de aprendizaje, muestra como resultados que los estudiantes en su mayoría obtuvieron un nivel satisfactorio de logro en todas las sesiones de aprendizaje.

Tabla 4: Resultados de la lista de cotejo de entrada y salida.

CUADRO COMPARATIVO			
LISTA DE COTEJO DE ENTRADA		LISTA DE COTEJO DE SALIDA	
NL	86%	L	100%
P	14%	P	00%
L	00%	NL	00%

Tabla N° 05: Promedio de los resultados de las sesiones de aprendizaje aplicadas.

PROMEDIO DE LOGRO	
L	6.9
P	0.1
NL	0

Análisis y discusión

En la matriz de análisis de la lista de cotejo de entrada, los resultados muestran que el 86% de los estudiantes no logró un nivel aceptable en sus aprendizajes en la competencia de expresión oral, solo un alumno logro mostró estar en proceso de aprendizaje. En la matriz de análisis de la lista de cotejo de salida, los resultados muestran que los 7 estudiantes con quienes se

desarrolló la propuesta innovadora obtuvieron un nivel de aprendizaje logrado, relacionado con la expresión oral. Esto demuestra que la propuesta ha dado buenos resultados.

Los indicadores de logro constituyen indicios y señales que hacen evidencia si los alumnos al llegado a un nivel. La misma que está respaldada (Vera, 2015) consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc.), Es entendido básicamente como un instrumento de verificación. Es decir, actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo.

6.2. Triangulación

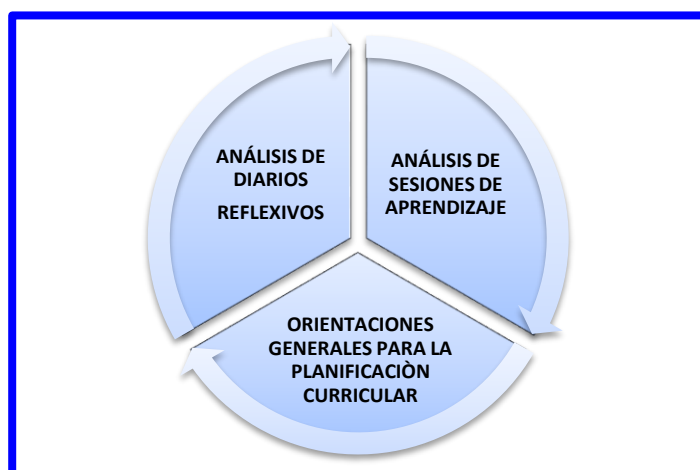
Los resultados de los diarios reflexivos muestran como fortaleza de la práctica pedagógica, el uso diversificado de técnicas de narración de cuentos, esto concuerda con lo que se indica en la matriz de análisis de sesiones de aprendizaje, donde se verifica el uso de dichas técnicas. Existe concordancia entre los resultados de la matriz de análisis de sesiones con la matriz de análisis de estrategia. Esto significa que la propuesta innovadora fue llevada a cabo según lo planificado.

La matriz de análisis de sesiones evidencia que la estrategia predominante en la práctica pedagógica fue los juegos verbales, cuyo resultado se refleja en los aprendizajes de los estudiantes, los mismos que son verificados en la lista de cotejo de salida, donde se muestra que todos los estudiantes lograron la competencia de expresión oral. (MINEDU, 2015)

a) Primera cotejada

Los resultados de los diarios de campo reflexivos muestran como fortaleza de la práctica pedagógica, el uso diversificado de técnicas de juegos verbales, adivinanzas y canciones, esto concuerda con lo que se indica en la matriz de análisis de sesiones de aprendizaje, donde se verifica el uso de dichas técnicas. Además de lo dicho corroboro con lo que señala la propuesta pedagógica (MINEDU, 2015).

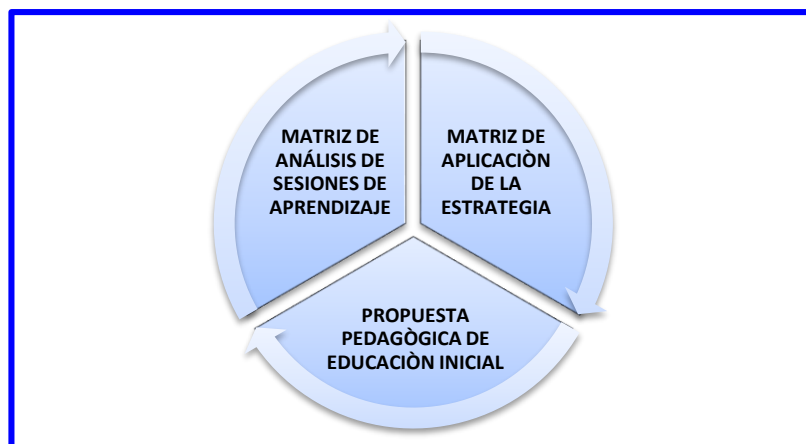
Figura 1: Primera cortejada de los diarios de campo con las sesiones de aprendizaje.



b) Segunda cotejada

Existe concordancia entre los resultados que arroja la matriz de análisis de sesiones con la matriz de análisis de estrategia. Esto significa que la propuesta innovadora fue llevada a cabo según lo planificado. (Marco del Buen desempeño Docente).

Figura 2: Segunda cortejada de la matriz de análisis de sesiones con la matriz de aplicación de la estrategia.



c) Tercera cotejada

La matriz de análisis de sesiones evidencia que la estrategia predominante en la práctica pedagógica fueron el uso de adivinanzas y las canciones infantiles, cuyo resultado se refleja en los aprendizajes de los estudiantes, los mismos que son verificados en la lista de cotejo de salida, donde se muestra que todos los estudiantes lograron la competencia de expresión oral (MINEDU, 2015).

Figura 3: Segunda cortejada de la matriz de análisis de sesiones con la matriz de aplicación de la estrategia.



SISTEMATIZACIÓN DE MATRICES

Matriz de diarios de campo	Matriz de análisis de sesiones	Matriz de lista de cotejo de entrada y salida	Comentarios y conclusiones
<p>De 10 sesiones en 8 se siguió los pasos establecidos, en 7 no hubo dificultades en el desarrollo de la estrategia, en 09 se utilizó materiales didácticos pertinentes, en 08 el instrumento de evaluación fue coherente con los indicadores de la sesión. Por lo tanto, las sesiones se llevaron a cabo de manera pertinente y efectiva.</p>	<p>De las diez sesiones aplicadas, 05 correspondieron a la técnica de las adivinanzas. De éstas en todas ellas alcanzó el nivel de logrado. Con respecto a las técnicas de canciones se aplicaron 05 y todas ellas también alcanzaron el nivel de logrado con respecto a la aplicación de la estrategia. Ello significa que la estrategia fue aplicada adecuadamente.</p>	<p>En la lista de cotejo de entrada el 86% de los niños alcanzaron el nivel de no logrado y el 14% alcanzó el nivel de proceso.</p> <p>En la lista de cotejo de salida el 100% de los niños alcanzaron el nivel de logrado.</p> <p>Esto quiere decir que los estudiantes lograron la competencia de expresión oral con la aplicación de la propuesta innovadora.</p>	<p>Como se observa existe concordancia entre los resultados de las matrices. Ello significa que la propuesta fue adecuadamente aplicada y los resultados fueron positivos con respecto a la competencia elegida.</p>

6.3. Lecciones aprendidas

La mejor manera de desarrollar la capacidad de expresión oral fue utilizando la investigación acción participativa realizada en situaciones de socialización, las sesiones de aprendizaje dejaron de ser aburridas con la aplicación de las estrategias metodológicas: juegos de aplicaciones lúdicas aplicadas en las dichas sesiones, las actividades fueron más juegos motivadores; que permitieron además, el desarrollo de la creatividad y el juicio crítico para la toma de decisiones.

La expresión oral, también implica desarrollar nuestra capacidad de escuchar para comprender lo que nos expresan nuestros estudiantes. Durante el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje y la aplicación de la propuesta pedagógica surgen como lecciones aprendidas las siguientes:

- El quehacer pedagógico requiere de sustento teórico.
- Si la propuesta pedagógica es más innovadora, mejores resultados se obtienen.
- Si las estrategias son bien aplicadas se obtienen aprendizajes de calidad.
- Si las actividades de aprendizaje se desarrollan a través del juego, será de fácil aprendizaje para los estudiantes.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1. Ideas previas

Es importante implementar proyectos de aula como estrategia metodológica para la enseñanza y aprendizaje en la educación infantil, logrando en los niños y niñas grandes avances en la oralidad por medio de aprendizajes significativos dentro y fuera de clases. Después de haber realizado las secuencias didácticas propuestas en este proyecto de investigación, es indispensable mencionar que este proceso partió de dos momentos precisos: El diagnóstico inicial, el cual permitió identificar las dificultades de la expresión oral en los niños y niñas de Cuatro Años de Edad del nivel inicial de la Institución Educativa a partir de la observación directa y una prueba de entrada se encontró dificultades de la expresión oral como: muy tímidos a la hora de participar en las sesiones , su tono de voz muy bajo , su vocalización es un poco deficiente ejemplo dicen peyo en vez de perro .

7.2. Matriz de difusión

Acciones realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad
Reunión con los padres de familia. Reunión las autoridades de la comunidad.	Se le informó que lograron sobrellevar el miedo y timidez inicial y pudieron desarrollar sus habilidades comunicativas. Se les comunicó que se emplearon en las sesiones adivinanzas y canciones infantiles, las que ayudaron a que los alumnos se expresen con confianza y libremente.	Se les resaltó el interés que mostraron durante el desarrollo de las sesiones educativas piloto. Se le indicó que sus hijos aprendieron a expresarse con mucha más facilidad y claridad por medio del empleo de los juegos verbales. Es necesario que se fomente en casa las técnicas lúdicas para seguir mejorando las habilidades de expresión oral de los niños.	Las Actividades propuestas deben ser de interés del estudiante, considerar los juegos verbales, adivinanzas y canciones infantiles como estrategias que permita al estudiante expresarse libremente.	Se le indico que siempre se debe aplicar propuestas innovadoras en nuestro quehacer pedagógico, asimismo estrategias que permitan desarrollar aprendizajes de calidad en forma integral en nuestros estudiantes.
Campañas de difusión y sensibilización .	Se promovió entre los estudiantes forma pertinente e incorporar en su vocabulario normas de cortesías sencillas y cotidianas.			

CONCLUSIONES

1. El proceso de reconstrucción de la practica pedagógica fue a través de un plan de acción, real y viable, como producto de la deconstrucción que respondió al problema planteado en el marco de un enfoque comunicativo textual y, se llevó a cabo a través de la ejecución de sesiones de aprendizaje contextualizadas relacionadas con las estrategias metodológica la expresión oral. Determinó una pertinencia en la acción pedagógica y didáctica del docente en el aula. De igual manera elevar el nivel de fluidez y pronunciación y manejo quinésico, proxémico y paralingüístico de la expresión oral del estudiante de manera autónoma y participativa.
2. La discusión lógica, epistemológica, filosófica y dialéctica de la teoría: centrado en el aprendizaje cognitivo constructivista, a través de una discusión teórica validó el diseño metodológico de la investigación y la sistematización del plan de acción en su planificación y ejecución, manifestado en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Lo cual delimitó la consolidación teórica en la práctica pedagógica del docente y por ende la pertinencia del uso de la competencia oral de los niños, quienes son favorecido en la construcción de sus aprendizajes tanto en la escuela como en la familia, es decir, en diferentes situaciones comunicativas.
3. Se han evaluado los resultados de la investigación demostrando significativamente, la validez y la factibilidad de cambio en mi práctica pedagógica, lo que contribuyó al mejoramiento de la expresión oral de los niños de cinco años, confirmándose así, que los objetivos y la hipótesis prescritos son pertinentes y relevantes, en cuanto al mejoramiento de mi practica pedagógica y la expresión oral de los niños de cinco años, por ejemplo: En la lista de cotejo de entada el 93% de los niños se ubicaron en un nivel de inicio o no logrado y el 7% en proceso. Y en la lista de cotejo

de salida el 91% de los niños alcanzaron el nivel de logrado y 9% de niños alcanzaron el nivel de proceso. Esto indica que los estudiantes lograron la competencia de expresión oral con la aplicación de la propuesta innovadora.

4. El impacto de la aplicación de las estrategias metodológicas: trabalenguas, rimas, adivinanzas y canciones, se ha ido midiendo secuencialmente durante el desarrollo de las diferentes sesiones aprendizaje, con la aplicación de las listas de cotejo elaboradas para tal fin. De lo cual se evidenció la mejora de la expresión oral de los estudiantes, la misma que ha ido evolucionando favorablemente desde las primeras sesiones manifestando dificultades, hasta las finales en donde se evidenció un gran avance y desarrollo de la capacidad de expresión oral. La evaluación de la validez de los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores establecidos en las matrices.

SUGERENCIAS

1. A la directora de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, provincia de Cajabamba, incluir en el plan de mejora de los aprendizajes 2017, el programa de estrategias metodológicas: adivinanzas y canciones para ser trabajadas en las sesiones de aprendizaje del área de comunicación y otras afines. Además, difundir la experiencia innovadora de estrategias metodológicas en los diferentes eventos y encuentros pedagógicos a nivel de instituciones educativas cercanas del ámbito de la escuela, para asegurar su continuidad y expectativas de innovación.
2. A los profesores de aula del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma, provincia de Cajabamba trabajar las estrategias metodológicas adivinanzas y canciones en la expresión oral y otras competencias en todas las edades y grados para asegurar su efectividad en la construcción de los aprendizajes de los estudiantes. Dado que les permite comprender y expresarse libremente en público en diferentes situaciones comunicativas y de aprendizaje.
3. A los padres de familia de educación inicial participar en el acompañamiento a los hijos para seguir desarrollando las estrategias metodológicas adivinanzas y canciones en el área de comunicación como alternativa de innovación.
4. Al Director y Subdirector de la UGEL de Cajabamba, promover jornadas de capacitación y emprender el desarrollo de la investigación acción para promover el desarrollo de la expresión oral específicamente utilizando estrategias metodológicas como adivinanzas y canciones.

5. Al Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial, que deben realizar una recopilación de todas las estrategias aplicadas en las propuestas innovadoras de todos los participantes del Programa, para ser difundidas y sirvan de apoyo a todos los docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica pedagógica en el Nivel de Educación Inicial.

6. El Decano y el Consejo de Facultad de la Facultad de Educación deben proponer este tipo de trabajo de investigación acción a estudiantes de pregrado, para permitir mejora en los docentes su práctica desde el aula y con resultados inmediatos en los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Calero, M. (2010). *Educar jugando*. México: Planeta.
- Centro Virtual Cervantes. (2016). *Expresión oral*. Obtenido de cvc.cervantes.es: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expresionoral.htm
- Decroly, O. (1998). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.
- Díaz, B. F. (1989). *Aprendizaje significativo*. Lima: Editorial San Marcos.
- García, A. I., Heredero Espinosa, I., García Díaz, M. G., & López Moreno, B. (2011). *Teorías sobre el juego y su influencia en el desarrollo infantil*. Recuperado de [eljuegoinfantilcc.blogspot](http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com): <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>
- Guamán, V. d. (2013). *Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular "Carlos María de la Condamine" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua*. Ámbito: Universidad Técnica de Ámbito.
- KUHN, C. (1988). *La formación musical del oído*. Barcelona: Ediciones Labor.
- Latorre, A. (2007). *La investigación acción. Conocer y la práctica educativa*. Barcelona: McGraw Hill.
- Malajovich, A. (2008). *El juego en el nivel inicial*. En A. Malajovich, *Recorridos didácticos en la educación inicial* (págs. 271-287). Buenos Aires: Paidós.
- Martínez, E. (2008). *El juego como escuela de vida: Karl Groos*. *Revista Miscelánea de Investigación No 22*, 7-22.
- Meece, J. L. (2001). *Desarrollo del niño y el adolescente compendio para educadores*. México: McGraw Hill.
- MINEDU (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima. Metrocolor
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima: Metrocolor
- Núñez, M. (2001). *Comunicación y expresión oral. Hablar, escuchar y leer, en secundaria*. Barcelona: Narcea de ediciones.
- Piaget, J. (1994). *La formación del juego simbólico en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (2015). *Jean Piaget teoría genética*. Obtenido de http://www.toscana.edu.co/cms/images/cms/2c0afe_Pb3jq1Oz.pdf

- Ramírez, J. (2002). *La expresión oral*. México: Fondo de Cultura Económica
- Ugaz, A. (2014). *Expresión oral en el nivel inicial de educación básica regular*. Recuperado de Monografías: <http://www.monografias.com/>
- Vera, L. (2015). *Rúbricas y Lista de Cotejo* . Puerto Rico: Recinto Ponce.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.
- Vygotsky, L. S. (1981). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.

ANEXOS

Anexo N° 01: Matriz de Plan de Acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:														
La aplicación de estrategias de juegos verbales durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, mejorará la expresión oral en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial de Carhuacushma. Cajabamba.														
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016											
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D		
La aplicación de estrategias de juegos verbales durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante (investigador)	Materia educativa. Recursos tecnológicos												
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN														
Revisión del marco teórico.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Fuentes de información y Fichas.	x	x										
Diseño de Sesiones de Aprendizaje.	Docente Participante. Acompañante.	Rutas de Aprendizaje. Bibliografía	x	x										
Revisión de las Sesiones de Aprendizaje.	Acompañante.	Ficha de Evaluación.	x	x	x									
Aprobación de las Sesiones de Aprendizaje.	Acompañante.	Informe	x	x	x									
Ejecución de las Sesiones de Aprendizaje.	Docente Participante.	Medios Materiales		x	x	x								
Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Computador Bibliografía. Papel.	x											
Revisión y aprobación de los Instrumentos.	Facilitador. Acompañante.	Ficha de Evaluación. Informe.	x	x	x									
Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente Participante.	Portafolio. Evidencias	x	x	x	x								
Sistematización de la Información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador. Docente participante	Computador a. Software. Matriz.					x	x	x					
Redacción del informe y entrega preliminar.	Facilitador. Docente participante.	Medios tecnológicos									x	x		
Revisión del informe y entrega final.	Facilitador. Docente participante.	Medios tecnológicos											x	
Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad educativa.	Docente Participant. Acompañante.	Boletas de Information.												x

Anexo N° 02: Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>Como debo aplicar las estrategias de juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 4 años de la I.E.I Carhuacushma 2016</p>	<p>Aplicar las estrategias de juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 4 años de la I.E.I Carhuacushma.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>Aplicar la técnica de adivinanzas mejora la expresión oral en los niños y niñas</p>	<p>La aplicación de la estrategia de juegos verbales de adivinanzas y canciones durante el desarrollo de las sesiones innovadoras mejora la expresión oral en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Carhuacushma 2016.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teoría cognitiva conductista. 2. Teoría del juego de Piaget. 3. Teoría de la expresión oral. 4. Juego 5. Características del juego en el nivel inicial. 6. Clasificación de los juegos. 	<p>Muestra pertinencia en la edad de los niños.</p> <p>-Favorece el desarrollo de la expresión oral.</p> <p>Expresa sus ideas con claridad y fluidez.</p> <p>-Entona canciones de forma matizada y</p>	<p>Diario de campo</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Bitácora</p> <p>Ficha de observación.</p> <p>Sesiones de aprendizaje.</p> <p>Registro anecdótico.</p> <p>Evidencias</p>
	<p>de 4 años de la I.E.I Carhuacushma.</p> <p>Aplicar la técnica de canciones mejora la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I Carhuacushma.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Juegos verbales. - Clases de juegos verbales. - Juegos de comprensión verbal. - Juegos de expresión oral. - Juegos para mejorar la pronunciación. - Adivinanza. - Canción - Expresión oral en el aprendizaje. - La expresión oral en el nivel inicial. 	<p>Volumen de voz adecuada.</p> <p>Utiliza palabras de su entorno familiar.</p> <p>-Usa lenguaje no verbal para comunicarse señales, utiliza sonidos o gestos.</p> <p>Desarrolla ideas en torno a temas de su interés Utiliza vocabulario de uso frecuente</p>	<p>Lista de cotejo de entrada</p> <p>Lista de cotejo de salida.</p> <p>Lista de cotejo de cada sesión</p>

Anexo N° 03: Análisis de Sesiones de Aprendizaje

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN No 1	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica de la asamblea ☐ Observación de objetos concretos ☐ Técnica de la canción ☐ Técnica de interrogación 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Formación de grupos ☐ Técnica de la observación y manipulación de frutas ☐ Técnica de la interrogación ☐ Técnica de verbalización ☐ Técnica del dibujo (dibujo libre) ☐ Técnica de la socialización 	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 2	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica de la asamblea ☐ Técnica de la observación ☐ Técnica de la interrogación 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica de la canción ícono verbal ☐ Técnica de la observación ☐ Técnica de la verbalización ☐ Técnica del organizador visual con imágenes ☐ Técnica de la gestuación ☐ Técnica del museo ☐ Técnica de la socialización 	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 3	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica de la asamblea ☐ Técnica de la observación a través de siluetas ☐ Técnica de la interrogación 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica de la canción ícono verbal ☐ Técnica de la observación ☐ Técnica de la verbalización ☐ Técnica del organizador visual con imágenes ☐ Técnica de la gestuación ☐ Técnica del museo ☐ Técnica de la socialización 	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 4		<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica de la simulación 	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 5	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica de la observación de un contexto real ☐ Técnica de la interrogación 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica del dibujo libre ☐ Técnica de la verbalización de adivinanzas con dibujos ☐ Técnica del modelado ☐ Técnica de la socialización 	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 6	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica de la observación de un contexto simulado ☐ Técnica de la interrogación 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica de la observación de un contexto simulado ☐ Técnica de la simulación dramatizada ☐ Técnica de la verbalización de adivinanzas con imágenes de productos 	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 7	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica del juego de roles 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Técnica de la dramatización ☐ Técnica de la observación a través 	Meta cognición a través de preguntas

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN No 8	☐ Técnica de la observación de	☐ verbalización de la canción utilizando	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 9	☐ Técnica de la observación de la lámina	☐ Técnica de la observación de la	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 10	☐ Técnica de la asamblea ☐ Técnica de la observación de las	☐ Técnica de la descripción de animales	Meta cognición a través de preguntas
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En 09 sesiones predomina la técnica de la interrogación	En 10 sesiones predomina la técnica de la verbalización	En las sesiones predomina la técnica de la metacognición.

Anexo N° 04: Aplicación de la estrategia de juegos verbales para mejorar la expresión oral

Sesión	Adivinanzas												Canciones												
	Indicadores (8)												Indicadores (10)												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	2	2	2	1	2	2	2	2			L	15													
2													2	2	2	2	2	2	2	2	1	2		L	19
3	2	2	2	2	2	1	2	2			L	15													
4													2	2	2	2	2	2	1	2	2	2		L	19
5	2	2	2	2	2	2	2	1			L	15													
6	2	2	2	2	1	2	2	2			L	15													
7													2	2	2	2	2	2	2	2	1	2		L	19
8													1	2	2	2	2	2	2	2	2	2		L	19
9													2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		L	20
10	2	2	2	2	2	2	2	2			L	16													
Si																									
No																									
Si %																									
No %																									

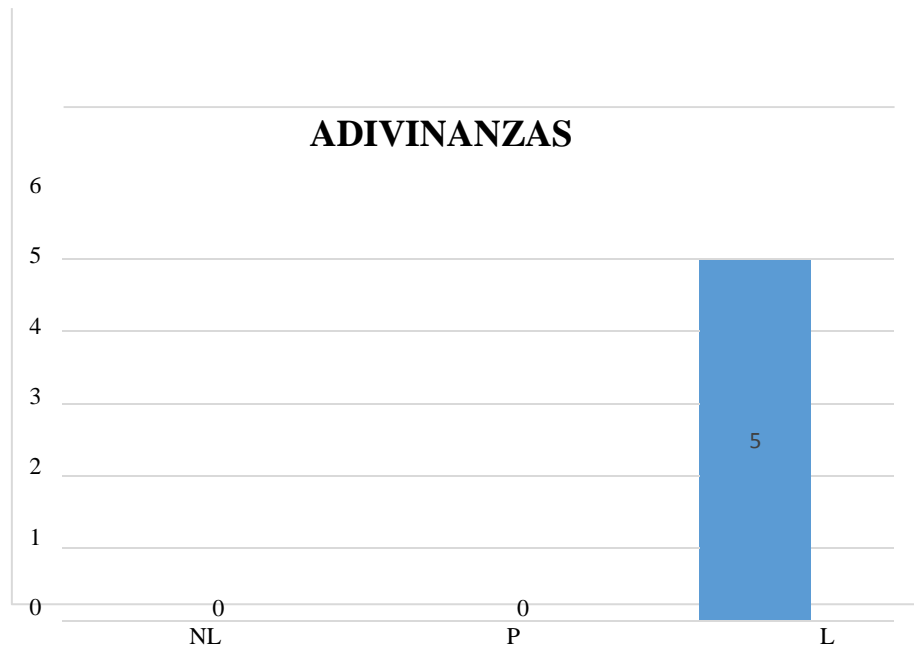
TOTAL M A X I M O 16

TOTAL M I N I M O 08

08-10: NO LOGRADO (NL)

11-13: PROCESO (P)

14-16: LOGRADON (L)



DE 5 SESIONES DE ADIVINANZAS EN TODAS SE LOGRÓ LA TÉCNICA

TOTA MAXIMO 20

I

TOTA MAXIMO 10

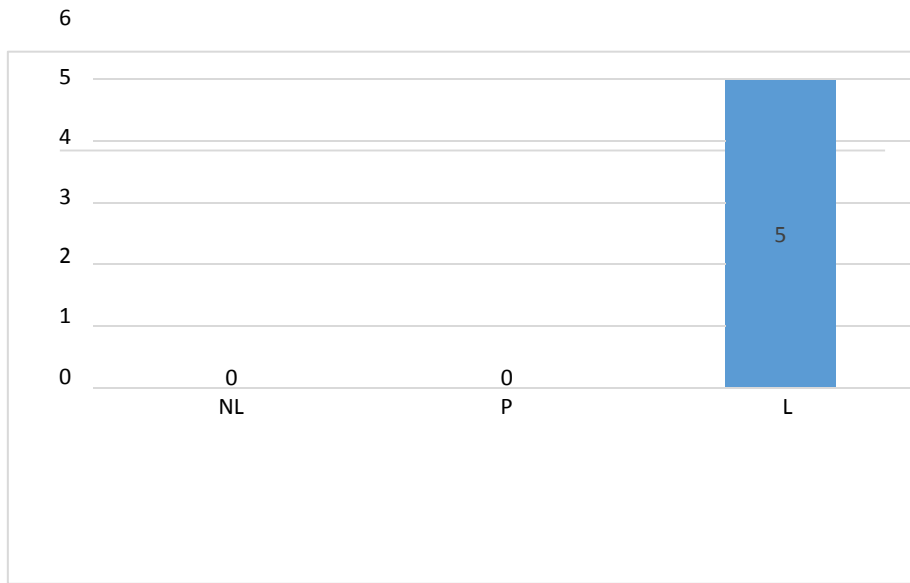
I

10-13: NO LOGRADO (NL)

14-16: PROCESO (P)

17-20: LOGRADO (L)

CANCIONES



DE 5 SESIONES DE CANCIONES EN TODAS SE LOGRÓ LA TÉCNICA

Anexo N° 05: Matriz N° 3: Análisis de 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. Según planificación previa. Planteamiento de preguntas no planificadas.	Sí. Por ser niños tímidos, poco sociable	Sí. Los cuales permitieron la expresión oral	Sí. Porque son precisos	Tener en cuenta los procesos pedagógicos. Planificar de acuerdo a estilos y ritmos de aprendizaje de los niños y niñas.
2	Sí. Seguí la secuencia de los procesos pedagógicos	Sí. Dificultad para expresarse Respuestas cerradas	Sí porque despertó el interés de los niños y niñas.	Sí porque son acordes con las rutas de aprendizaje	Brindar confianza Utilizar estrategias motivadoras.
3	No tuve en cuenta la transferencia	Sí. Dificultad para expresarse	Sí porque fueron motivadores los cuales permitieron lograr el aprendizaje.	Sí porque son claros de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños	Seguir los pasos establecidos para realizar las adivinanzas. Tener en cuenta los procesos pedagógicos.
4	Sí. Porque seguí la secuencia didáctica logrando Resultados positivos en los estudiantes.	No porque la actividad está relacionada con su realidad.	Sí porque son una ayuda para realizar la enseñanza aprendizaje	SÍ porque está relacionado con las rutas de aprendizaje	Tener en cuenta los pasos para trabajar la canción
5	No realicé el conflicto cognitivo	No. Los niños y niñas se expresan con más facilidad.	No. Porque los niños hicieron sus dibujos.	No. Porque no tuve en cuenta el conflicto cognitivo al planificar mi sesión de aprendizaje.	Bridar confianza y seguridad. Utilizar material de la zona de acuerdo a los intereses y necesidades de los niños y niñas.
6	Sí. Porque es primordial para la enseñanza aprendizaje	No. Porque la sesión estuvo basada en su vida cotidiana	Sí. Porque si dieron resultados positivos	Sí. Tienen en cuenta los procesos pedagógicos	Tener en cuenta la propuesta de educación inicial.
7	SÍ Porque son muy importantes en una sesión de aprendizaje	No Porque en su mayoría los niños se expresan sin temores	Sí porque despertó el interés por el aprendizaje de la canción	Sí. Porque están presentes los procesos pedagógicos	Trabajar teniendo en cuentan su contexto
8	Sí. Según planificación previa	No. porque los niños se expresaron con más soltura	Sí. Porque son muy importantes para despertar el interés de los niños.	Sí. Porque se planifica de acuerdo a las necesidades e interés de los estudiantes	Tener en cuenta sus necesidades e intereses de los niños y niñas
9	Sí. Porque son muy importantes para lograr el aprendizaje en los niños y niñas.	No. Porque la mayoría de niños y niñas se expresan con más libertad	Sí. Porque los resultados son positivos	Sí. Porque se planifica de acuerdo a las rutas de aprendizaje	Tener en cuenta siempre la edad de los niños y niñas
10	Sí. Porque tuve en cuenta la planificación previa.	No. Porque los niños y niñas se expresan y socializan.	Sí. Porque es muy importante para lograr el aprendizaje	Sí. Porque están presentes momentos y proceso pedagógicos	Planificar estrategias motivadoras para despertar el interés de los niños y niñas
SISTEMATIZACIÓN	SÍ: 08 - NO: 02 (considerar el aprendizaje la estrategia que más se repite)	Sí: 03 No: 07	Sí: 09 No: 01	Sí: 08 No: 02	

Anexo N° 06: Procesamiento de la lista de Cotejo de Entrada

COMPETENCIA	SE EXPRESA ORALMENTE																					LOGRO							
	ADECUA SUS TEXTOS ORALES			EXPRESA CON CLARIDAD SUS IDEAS			UTILIZA ESTRATEGICAMENTE VARIADOS RECURSOS EXPRESIVOS			INTERACTUA COLABORATIVAMENTE MEANTENIENDO EL HILO TEMATICO																			
INDICADOR	Adapta según normas culturales su contexto			Desarrolla sus ideas en torno 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 para aportar en torno al tema de conversación			Incorpora a su expresión normas de cortesía sencilla							
NIVEL DE LOGRO	LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE										
ALUMNOS	SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO						
1				1			1						1			1			1			1			1			6	NL
2				1			1						1			1			1			1			1			6	NL
3				1			1						1			1			1			1			1			6	NL
4				1			1									1			1			1			1			6	NL
5				1			1						1			1			1			1			1			6	NL
6				1				2						2		1			1			1			1			8	P
7				1			1						1			1			1			1			1			6	NL
8																													
Frecuencia																													
Porcentaje																													

NL: No logrado

P: Proceso

L: logrado

DE 7 ALUMNOS 6 ESTAN EN EL NIVEL NO LOGRADO Y 1 ALUMNO ESTÁ EN EL NIVEL DE PROCESO

6-7: NO LOGRADO

8-9: PROCESO

10-12:

Anexo N° 07: Procesamiento de la lista de Cotejo de Salida

COMPETE	SE EXPRESA ORALMENTE																				LOGRO								
CAPACIDADES	ADECÚA SUS TEXTOS ORALES			EXPRESA CON CLARIDAD SUS IDEAS			UTILIZA ESTRATEGICAMENTE VARIADOS RECURSOS EXPRESIVOS			INTERACTÚA COLABORATIVAMENTE MEANTENIENDO EL HILO TEMÁTICO																			
INDICADOR	Adapta según normas culturales su contexto			Desarrolla sus ideas en torno 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 para aportar en torno al tema de conversación				Incorpora a su expresión normas de cortesía sencilla						
NIVEL DE LOGRO	LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE										
ALUMNOS	SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO						
1				1				2						2			2			1						2		10	L
2					2			2						2			2			2						2		12	L
3					2			2						2			2			2						2		12	L
4					2			2						2			2			2						2		12	L
5					2			2						2			2			2						2		12	L
6					2			2						2			2			2						2		12	L
7					2			2																					
8																													
Frecuencia																													
Porcentaje																													

NL: No logrado

P: Proceso

L: logrado

6 -7: NO LOGRADO

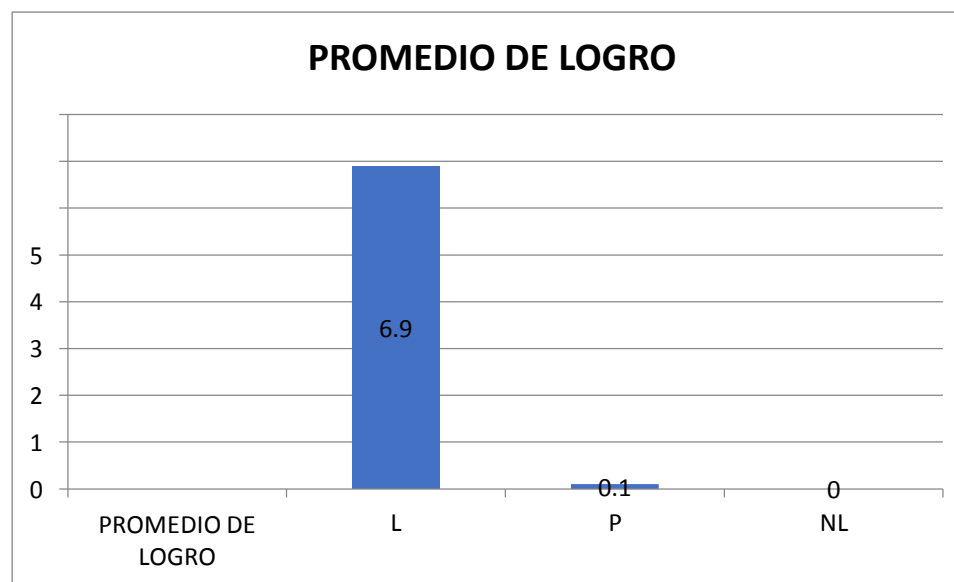
8 -9: PROCESO

10 -12: Logra

Anexo N° 08: Análisis de las listas de cotejo por sesión de aprendizaje

Nivel de logro	Sesión N° 1	Sesión N° 2	Sesión N° 3	Sesión N° 4	Sesión N° 5	Sesión N° 6	Sesión N° 7	Sesión N° 8	Sesión N° 9	Sesión N° 10	PROMEDIO
L	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6.9
P	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.1
NL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

PROMEDIO DE LOGRO	
8	L 7
7	P 0
6	NL 0



Anexo N° 09: Comparación de lista de cotejo de entrada y salida

TABLA N° 1

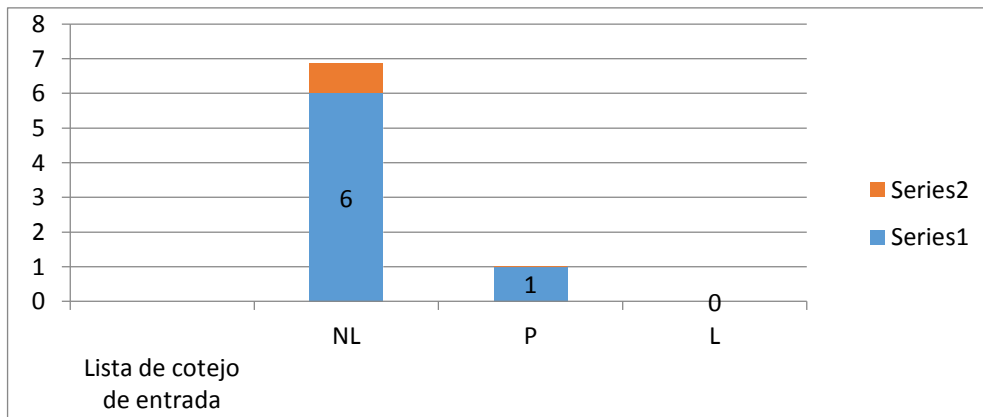
Resultados de la lista de cotejo de entrada aplicada a los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. Carhuacuchma – Cachachi. Cajabamba

Lista de cotejo de entrada		
NL	6	86%
P	1	14%
L	0	0%

FUENTE: LISTA DE COTEJO

GRAFICO N° 1

Porcentaje de estudiantes según nivel de logro



INTERPRETACIÓN: Como se puede apreciar en el gráfico el cien por ciento de estudiantes no alcanzaron un nivel de logro, pero luego se aplicó diez sesiones de aprendizaje con la propuesta innovadora.

TABLA N° 2

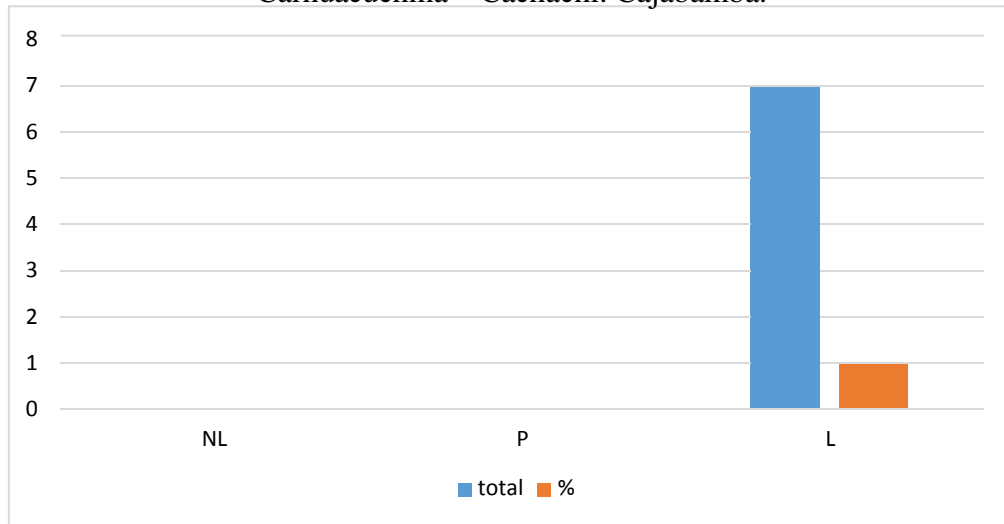
Resultados de la lista de cotejo de salida aplicada a los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. Carhuacuchma – Cachachi. Cajabamba

Lista de cotejo de salida		
NL	0	0%
P	0	0%
L	7	100%

FUENTE: Lista de cotejo de salida.

GRAFICO N° 2

Promedio según nivel de logro de los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. Carhuacuchma – Cachachi. Cajabamba.



INTERPRETACIÓN: Como se puede apreciar en el gráfico el cien por ciento de estudiantes alcanzaron un nivel de logrado, después aplicarse diez sesiones de aprendizaje con la propuesta innovadora.

TABLA N° 3

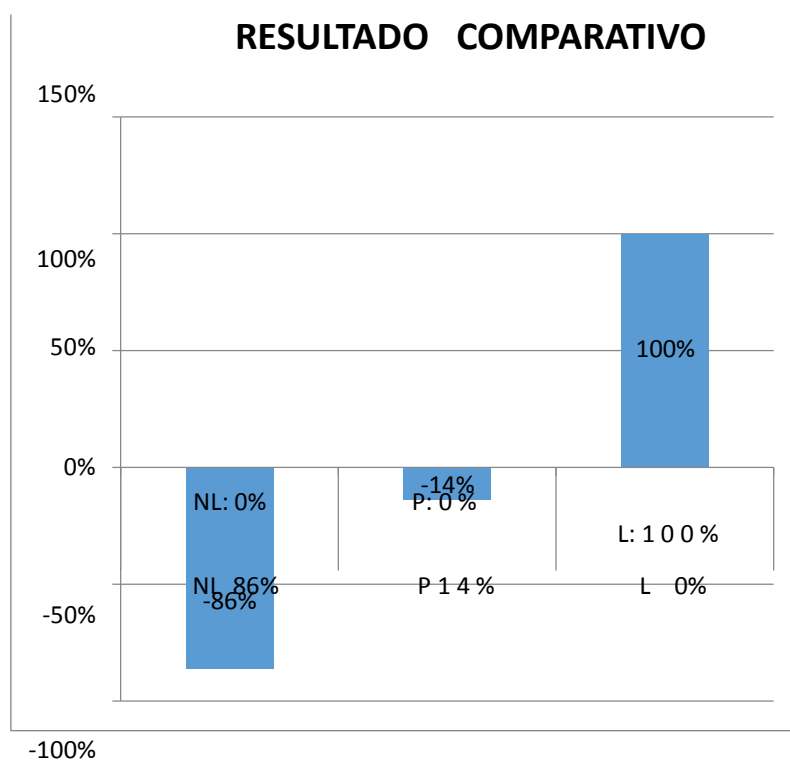
Comparación de los resultados de la lista de entrada y lista de cotejo de salida aplicada a los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I. Carhuacuchma – Cachachi. Cajabamba.

RESULTADO COMPARATIVO		
LISTA DE COTEJO DE ENTRADA	LISTA DE COTEJO DE SALIDA	RESULTADO
NL 86%	NL: 0%	-86%
P 14%	P: 0%	-14%
L 0%	L: 100%	100%

FUENTE: Tabla N° 1 y tabla N° 2

GRAFICO N° 3

Comparación de los resultados de nivel de logro alcanzado.



FUENTE: Tabla N° 3

INTERPRETACIÓN: Como se aprecia en el gráfico cuando se aplicó la lista de cotejo de entrada todos los estudiantes no alcanzaron un nivel de logro satisfactorio, pero después de desarrollar la diez sesiones con la propuesta innovadora y aplicar una lista de cotejo de salida se verificó que los siete estudiantes obtuvieron un nivel de Logrado.

Anexo N° 10: Sesión de Aprendizaje N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E I: Carhuacushma
- 1.2. EDAD: 4 años
- 1.3. DOCENTE: Olga Saavedra Medina
- 1.4. FECHA: 16 de marzo 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXTRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I. E. I. CARHUACUSHMA- CACHACHI-CAJABAMBA -2016.
- 2.2. SESION: N° 01
- 2.3. NOMBRE DE LA SESION: “QUE RICAS FRUTAS”
- 2.4. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: Se expresa claramente al decir adivinanzas

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
COMUNICACION	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Juegos verbales: Adivinanzas.	Utiliza vocabulario de uso frecuente al crear sus adivinanzas.

V. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	Ubico a los niños y niñas formando un círculo y muestro una bolsa mágica entonando la canción “Que será” -Luego pregunto: ¿Qué habrá dentro de la bolsa? ¿Será algo que se pueda comer? ¿Qué podemos hacer para saber qué es? ¿Cómo supieron que eran frutas?	Bolsita a cuadros de mercado Frutas	45min.
DESARROLLO	-Se da a conocer el propósito de la sesión. -Se formará dos grupos para que observen y manipulen las frutas. -Pregunto: ¿Cómo es la fruta que tienen? -Los niños dictan las características de las frutas y la maestra escribe papelote las características de las frutas creando adivinanzas en un. - Cada grupo dibuja las frutas que les ha gustado. -Se lee las adivinanzas propuestas y ubican su dibujo en la adivinanza que corresponde. -Socializan sus trabajos	Frutas(naranja, plátano ,uvas) Papelote Lápiz Colores Hoja bond	
CIERRE	¿Que aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gusto jugar a las adivinanzas? ¿Cómo se sintieron?		

VI. INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO

**BIBLIOGRAFIA:
ANEXOS**

LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN N° 01

COMPETENCI	CAPACIDA
Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas
INDICADOR: Utiliza vocabulario de uso frecuente	

N°	Utiliza vocabulario de uso frecuente al pronunciar las adivinanzas	-se expresa con sus propias palabras al dar sus ideas sobre la adivinanza de las frutas.		-sus ideas son coherentes con las características de las frutas.					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BECERRA CHAVEZ Yeferson	X			X				
02	CENTURION CHAVEZ Deisy Analí	X			X				
03	CORDOVA CENTURION Mayquel Ander	X			X				
04	DIAZ CORDOVA Elmer Yoel	X			X				
05	DIAZ VAZQUEZ, Brenda Erlita	X		x					
06	MEDINA RONCAL, Cristel Analí	X		x					
07	VAZQUEZ VAZQUEZ Vanesa	X		x					
TOTAL	SI	07		07					
	N0								

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE: OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA

ÁREA: **Comunicación**

EDAD: **4 años**

FECHA: **16 de marzo del 2016.**

CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	ACUERDO		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
			SI	NO	
INICIO	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	x		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x		
	Recoge los Saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	x		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	x		
	Plante el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	x		
DESARROLLO	Utiliza estrategias para el pensamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimiento.	x		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	x		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x		
CIERRE	Planifica la meta cognición	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	x		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	x		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación.	x		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	x		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LA REVISIÓN DE ADIVINANZAS	SI	NO
1. Despierta el interés y curiosidad del objeto.	X	
2. Describe previamente el objeto de la adivinanza.	X	
3. Anota las características esenciales del objeto.	X	
4. Hace comparaciones con objetos, animales o cosas.		X
5. Resume la descripción y la convierte en frases sencillas que permite imaginar el objeto de la adivinanza.	X	
6. Elabora una pregunta sencilla para confundir al adivinador.	X	
7. Incentiva a utilizar su vocabulario espontaneo.	X	
8. Promueve las creaciones de cada uno para que así puedan Mostrar lo que han hecho y conocer lo realizado por otros.	X	

Anexo N° 11: Diario reflexivo relacionado con mi práctica pedagógica

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y fecha : Carhuacushma 16- 03-16
- 1.2 Institución Educativa: Carhuacushma
- 1.3. Título del proyecto de investigación: **APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXTRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I. E. I. CARHUACUSHMA- CACHACHI- CAJABAMBA -2016**
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: Juegos verbales (canciones, adivinanzas)
- 1.5 Sesión de aprendizajes N° 01
- 1.6 Docente participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina

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 empecé motivando con una bolsita mágica entonando la Canción “Qué será que será”, luego realicé algunas interrogantes para rescatar saberes previos; así como también para el conflicto cognitivo. Seguidamente utilicé estrategias para la construcción y transferencia del conocimiento y finalmente la meta cognición mediante preguntas para que los niños reflexionen sobre sus aprendizajes.

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

- Los niños y niñas son tímidos poco sociables por ser de zona rural.
- Son poco expresivos.
- No tienen acceso a los medios de comunicación.

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

Sí, presenté las frutas reales las cuales ayudó a que se expresen con mayor soltura y permitió mantener la atención de los niños y niñas-

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

Sí, porque los ítems son precisos para evaluar mi práctica pedagógica de adivinanzas acorde las rutas de aprendizaje.

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

Plantear estrategias motivadoras para animarlos y lograr despertar el interés de los niños y niñas.



SESION DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E: Carhuacushma
- 1.2. EDAD: 4 años
- 1.3. DOCENTE: Olga Elizabeth Saavedra Medina
- 1.4. FECHA: 17 de marzo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.2. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXTRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I. E. I. CARHUACUSHMA- CACHACHI- CAJABAMBA -2016

2.1. SESION: N° 02

2.2. NOMBRE DE LA SESION:” CANTAMOS CON ALEGRIA”

2.3. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: Desarrollen la expresión oral a través de gestos y movimientos al entonar la canción “PIN PON”.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
COMUNICACION	Se expresa oralmente	Utiliza Estratégicamente variados recursos expresivos.	Juegos verbales: canciones	Se apoya en gestos y movimiento para entonar la canción “PIN PON”

V. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -En media luna los ubico a los niños y niñas en el patio. -Muestro una caja de regalo cerrada de color fucsia. ¿Pero no sé dónde lo han dejado? ¿Me ayudan a buscarlo? -Pregunto: ¿Que habrá dentro de la caja? ¿Qué dirá en estas letras? ¿Sera una poesía? ¿O será una canción? ¿Saben una canción? -Doy a conocer el propósito de la sesión -Pego las tiras léxicas en la pizarra en desorden. -La docente entona la canción” Pin Pon” con tiras léxicas. 	Caja Tiras léxicas de la canción “PIN PON” con dibujos	45min.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -Se pega el papelote en la pizarra. -Por grupos pegarán las tiras léxicas. -Entonamos la canción completa con gestos y movimientos -Dibujan lo que más les ha gustado de la canción. -Socializan sus trabajos mediante la técnica del museo 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué utiliza PIN PON para lavarse la carita? ¿Que aprendieron el día de hoy? ¿Cómo se sintieron? 	Papel bond Lápices colores	

VI. INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO:

BIBLIOGRAFIA:

ANEXOS

LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN N° 02

COMPETEN	CAPACIDA
Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.
INDICADOR: Se apoya en gestos y movimiento para entonar la canción “PIN PON”	

	NOMBRES	Entona con alegría la canción a través de gestos.		-La musicalidad es acorde con la canción.					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BECERRA CHAVEZ, Yeferson	X			X				
02	CENTURION CHAVEZ, Deisy Analí	X		X					
03	CORDOVA CENTURION Mayquel Ander	X			X				
04	DIAZ CORDOVA Elmer Yoel	X			X				
05	DIAZ VAZQUEZ, Brenda Erlita	X		x					
06	MEDINA RONCAL, Cristel Analí	X		x					
07	VAZQUEZ VAZQUEZ, Vanesa	X		x					
TOTAL	SI	07		07					
	NO								

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina
2. IEI: Carhuacusma Lugar: Carhuacusma Fecha: 17-03-16
3. Edad de los niños y niñas: 4 años
4. Hipótesis de Acción: **LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA JUEGOS VERBALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES DURANTE EL DESARROLLO DE LAS SESIONES INNOVADORAS MEJORA LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA.**

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

2. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Cantamos con alegría”
3. Estrategia: juegos verbales- canción

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

PAUTAS PARA APRENDER UNA CANCIÓN	SI	NO
1. Despierta el interés para aprender una canción.	x	
2. Lee en voz alta, con buena entonación y con expresividad.	x	
3. Se ayuda con organizadores visuales para la lectura de la canción.	x	
4. Canto con entusiasmo, volumen adecuado y lo suficiente para ser escuchado por los niños y niñas.	x	
5. Entona la canción sin dificultad, marcando el ritmo.	x	
6. Se expresa corporalmente al entonar la canción.	x	
7. Utiliza adecuadamente el tiempo y el espacio para este aprendizaje.	x	
8. Realiza actividades de relajación.	x	
9. La canción escogida permite la expresión oral.	x	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y fecha : Carhuacushma 17- 03-16
- 1.2 Institución Educativa: Carhuacushma
- 1.3. Título del proyecto de investigación: **DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES ADIVINANZAS Y CANCIONES APLICACIÓN PARA MEJORAR LA EXTRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I. E. I. CARHUACUSHMA- CACHACHI- CAJABAMBA -2016**
- 1.3 Estrategia de aprendizaje aplicada: Juegos verbales (canciones, adivinanzas)
- 1.4 Sesión de aprendizajes N° 02
- 1.5 Docente participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina

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 inicié mi actividad presentando una cajita forrada la cual contenía tiras léxicas con las letras de la canción “PIN PON”, luego realicé algunas preguntas como ¿Qué habrá dentro de la caja? ¿Qué dirá en estas letras? ¿Saben alguna canción? niños dieron sus respuestas. Seguidamente pegué las tiras léxicas en la pizarra, di lectura a la canción y luego la entonamos acompañada de gestos y movimientos, representaron lo que más les gustó de la canción y socializaron sus trabajos. Finalmente, los niños y niñas reflexionaron sobre los aprendizajes.

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

- Porque en su mayoría son tímidos, no les gusta socializarse.
- Tienen dificultades para expresarse dando respuestas cerradas.

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

Sí porque logré despertar el interés y entusiasmo para entonar la canción lograr que se expresen sin temores.

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

Si porque utilicé la lista de cotejo y los criterios son claros para evaluar mi propuesta pedagógica de canciones acorde con las rutas de aprendizaje.

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

Brindar confianza a los niños para que puedan expresarse fácilmente



SESION DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I: CARHUACUSHMA
- 1.2. EDAD: 4 años
- 1.3. DOCENTE: Olga Elizabeth Saavedra Medina
- 1.4. FECHA: 25 de marzo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXTRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I. E. I. CARHUACUSHMA-CACHACHI- CAJABAMBA -2016
- 2.2. SESION: N° 03
- 2.3. NOMBRE DE LA SESION: LA GRANJA DE MIS ANIMALES
- 2.4. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: Se expresa con claridad al crear adivinanzas de animales domésticos.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATICO	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Juegos verbales:	Se apoya en gestos y movimientos al crear adivinanzas.

V. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Ubicamos a los niños y niñas en media luna. -Presenta una caja forrada amarilla conteniendo siluetas de animales domésticos. - Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué habrá dentro de la caja? ¿Cómo supieron que era una silueta de un perro, de una vaca, de un chanco? ¿Cómo se puede llamar aquello que se puede adivinar? -Se menciona el propósito de la sesión. - Ubicamos a los niños en círculo cada niño saca una silueta que está dentro de un sobre rojo con los ojos vendados para adivinar. 	<ul style="list-style-type: none"> -tapetes -siluetas de animales (perro, vaca, chanco) -Pañuelos 	45min.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -Manipulan y exploran las siluetas en grupos diciendo las características para reconocerlas. -Crean la adivinanza con la silueta de su preferencia, expresado verbalmente -Se escribe en un papelote las adivinanzas que los niños dictan -Se tapa las siluetas con papel crepé para que lo adivinen. -Dialogan los niños contando sobre su adivinanza creada. 		

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
CIERRE	¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les pareció fácil? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron?		

VI. INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO

BIBLIOGRAFIA:

ANEXO

LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN N° 03

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.
INDICADOR: Se apoya en gestos y movimientos al crear adivinanzas.	

N°	NOMBRES	-Cuenta situaciones de su vida cotidiana.		-Lo relaciona la canción con sus vivencias.					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BECERRA CHAVEZ, Yeferson	X			X				
02	CENTURION CHAVEZ, Deisy Analí	X							
03	CORDOVA CENTURION, Mayquel Ander	X			X				
04	DIAZ CORDOVA, Elmer Yoel	X			X				
05	DIAZ VAZQUEZ, Brenda Erlita	X		X					
06	MEDINA RONCAL, Cristel Analí	X		X					
07	VAZQUEZ VAZQUEZ, Vanesa	X		X					
TOTAL	SI	07		07					
	NO								

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE: OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA

ÁREA: Comunicación

EDAD: 4 años

FECHA: 25 de marzo del 2016

CATEGORÍAS	INDICADORES	ITEMS	ACUERDO		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
			SI	NO	
INICIO	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	x		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	x		
	Recoge los Saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	x		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	x		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	x		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	x		
DESARROLLO	Utiliza estrategias para el pensamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimiento.	x		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	x		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	x		
CIERRE	Planifica la meta cognición	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	x		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	x		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación.	x		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	x		

I.DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Saavedra Medina Olga Elizabeth
2. IEI: Carhuacushma Lugar: Carhuacushma Fecha:16-03-16
3. Edad de los niños y niñas: 4 años
4. Hipótesis de Acción: LA APLICACIÓN DE JUEGOS VERBALES DURANTE EL DESARROLLO DE LAS SESIONES INNOVADORAS PERMITIRÁ DESARROLLAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA IEICARHUACUSHMA

II.SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: “La granja de los animales”
2. estrategia: Juegos verbales-Adivinanzas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LA REVISIÓN DE ADIVINANZAS	SI	NO
1. Despierta el interés y curiosidad del objeto.	X	
2. Describe previamente el objeto de la adivinanza.	X	
3. Anota las características esenciales del objeto.	X	
4. Hace comparaciones con objetos, animales o cosas.	X	
5. Resume la descripción y la convierte en frases sencillas que permite imaginar el objeto de la adivinanza.	X	
6. Elabora una pregunta sencilla para confundir al adivinador.		X
7. Incentiva a utilizar su vocabulario espontaneo.	X	
8. Promueve las creaciones de cada uno para que así puedan Mostrar lo que han hecho y conocer lo realizado por otros.	X	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y fecha: Carhuacushma 21- 04 -16
- 1.2 Institución Educativa: Carhuacushma
- 1.3 Título del proyecto de investigación: **DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES ADIVINANZAS Y CANCIONES APLICACIÓN PARA MEJORAR LA EXTRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I. E. I. CARHUACUSHMA-CACHACHI-CAJABAMBA -2016**
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: Juegos verbales (canciones, adivinanzas)
- 1.5 Sesión de aprendizajes N° 03
- 1.6 Docente participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina

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 logré despertar el interés de los niños y niñas motivando con una caja forrada de color amarillo la cual contenían siluetas de animales de su comunidad los cuales les llamó la atención y fue más fácil rescatar los saberes previos y dar paso al conflicto cognitivo; sentados en círculo sacan la silueta del sobre rojo las cuales lo manipulan y exploran diciendo las características para adivinar. Luego crean la adivinanza de su preferencia expresando verbalmente, dictan y la maestra escribe en un papelote, seguidamente se tapa con papel crepé para que adivinen y luego dialogan sobre su adivinanza creada, dibujan, socializan sus trabajos y finalmente realizan la meta cognición.

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

- Son poco sociales
- Tienen dificultad para expresarse

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

Sí porque lograr despertar el interés de los niños y niñas.

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

Sí porque cuenta los criterios claros y sencillos acorde con la edad de los niños.

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

Seguir los pasos correspondientes para poder desarrollar la adivinanza.



SESION DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E: Carhuacushma
- 1.2. EDAD: 4 años
- 1.3. DOCENTE: Olga Elizabeth Saavedra Medina
- 1.4. FECHA: 26 de marzo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA CACHACHI-CAJABAMBA- 2016.

2.2. SESION: N° 04

2.3. NOMBRE DE LA SESION: “LAS OVEJAS DESOBEDIENTES”

2.4. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: Desarrollen la expresión oral al entonar la canción las tres ovejas.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Juegos verbales: Canciones	Utiliza vocabulario de uso frecuente para entonar la canción.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	-Ubicamos a los niños en el patio sentados en un tapete para narrar el cuento “Las tres ovejas” con diferentes máscaras. -Responden a interrogantes: ¿De qué trata el cuento? ¿A dónde fueron las ovejas? ¿Qué le pasó al zorro?	Máscaras (ovejas, zorro)	45min.
DESARROLLO	-Se menciona el propósito de la sesión. -Se presenta un corral. -Formamos una ronda para jugar la dinámica “Las ovejas y el zorro”. -Se les entregará máscaras (ovejas, zorro). -se entona la canción y se juega según lo que dicen, a que el zorro atrapa las ovejas y los niños corren al corral cantando. Salen los niños rapando simulando ser ovejas. -La docente entona la canción para luego cantar los niños. -Dialogamos sobre la actividad realizada -Dibujan lo que más les gustó de la canción.	-Corral de -palos -ramas -estacas -hilos	
CIERRE	A través de la técnica de museo los niños y niñas exponen sus trabajos. ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gusto canción? ¿Cómo se sintieron?	Papel bond Lápiz colores	

VI. INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO

BIBLIOGRAFIA: ANEXOS:

LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN N° 04

COMPETENCI	CAP
Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.
INDICADOR: Utiliza vocabulario de uso frecuente para entonar la canción.	

N°		-Disfruta al realizar la dinámica.		-Se integra al grupo para entonar la canción					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BECERRA CHAVEZ, Yeferson	X		X					
02	CENTURION CHAVEZ, Deisy Analí	X		X					
03	CORDOVA CENTURION. Mayquel Ander	X			X				
04	DIAZ CORDOVA, Elmer Yoel	X		X					
05	DIAZ VAZQUEZ, Brenda Erlita	X		X					
06	MEDINA RONCAL, Cristel Analí	X		X					
07	VAZQUEZ VAZQUEZ, Vanesa	X		X					
TOTAL	SI	07		07					
	NO								

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE: OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA

ÁREA: Comunicación

EDAD: 4 años

FECHA: 26 de marzo del 2016

CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	ACUER		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
			SI	NO	
INICIO	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación.			
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.			
	Recoge los Saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.			
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.			
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.			
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje			
DESARROLLO	Utiliza estrategias para el pensamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimiento.			
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.			
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.			
CIERRE	Planifica la meta cognición	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.			
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.			
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación.			
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.			



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina
2. Hipótesis de Acción: LA APLICACIÓN DE JUEGOS VERBALES DURANTE EL DESARROLLO DE LAS SESIONES INNOVADORAS PERMITIRÁ DESARROLLAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Las ovejas desobedientes”
2. Estrategia: juegos verbales-Canción

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

PAUTAS PARA APRENDER UNA CANCIÓN	SI	NO
1. Despierta el interés para aprender una canción.	x	
2. Lee en voz alta, con buena entonación y con expresividad.	x	
3. Se ayuda con organizadores visuales para la lectura de la canción.	x	
4. Canto con entusiasmo, volumen adecuado y lo suficiente para ser escuchado por los niños y niñas.	x	
5. Entona la canción sin dificultad, marcando el ritmo.	x	
6. Se expresa corporalmente al entonar la canción.	x	
7. Utiliza instrumentos musicales u otros		x
8. Utiliza adecuadamente el tiempo y el espacio para este aprendizaje.	x	
9. Realiza actividades de relajación.	x	
10. La canción escogida permite la expresión oral.	x	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y fecha: Carhuacushma 20- 04-16
- 1.2 Institución Educativa: Carhuacushma
- 1.3 Título del proyecto de investigación: 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: Juegos verbales (canciones, adivinanzas)
- 1.4 Sesión de aprendizajes N° 04
- 1.5 Docente participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina

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 empecé narrando un cuento con la letra de la canción el cual despertó la curiosidad y pude rescatar saberes previos sin dificultad y enlazar el conflicto cognitivo y poder pasar al desarrollo de mi actividad , presenté un corral utilizando materiales de la zona (estacas ramas de eucalipto, palos, cordeles) formamos una ronda para jugar la dinámica “Las ovejas y el zorro”, luego entregué máscaras(ovejas ,zorro)se entona la canción y se juega según lo que dice (simulando que el zorro atrapa a las ovejas). La docente entona la canción y luego los niños con sus máscaras realizando movimientos corporales; dialogan sobre la actividad, dibujan y finalmente realizo preguntas de la meta cognición.

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

Algunos niños faltan integrarse al grupo.

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

Porque los materiales fueron acordes con la realidad y así de esta manera lograr la atención y poder desarrollar la actividad.

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

Sí porque está de acuerdo a las rutas del aprendizaje

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

Brindarles la confianza y seguir los pasos para entonar una canción

SESION DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E: Carhuacushma
- 1.2. EDAD: 4 años
- 1.3. DOCENTE: Olga Elizabeth Saavedra Medina
- 1.4. FECHA: 20 de abril del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1 DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERVALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA CACHACHI-CAJABAMBA- 2016.
- 2.2. SESION: N° 05
- 2.3. NOMBRE DE LA SESION: " SOMOS PINTORES "
- 2.4. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: Interactúan con sus compañeros a través de adivinanzas. IV.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
COMUNICACION	Se expresa oralmente	Interactúa Colaborativamente manteniendo el hilo temático	Juegos verbales: Adivinanzas	-Interviene espontánea mente sobre temas de la vida cotidiana.

V. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-Nos organizamos para la salida a la casa de la señora Carmen a observar conejos y patos. ¿Cómo son los conejos? ¿De qué se alimentan? ¿De qué está cubierto su cuerpo? ¿Los patos de qué se alimentan? ¿Cuántas patas tienen? ¿Qué pasaría si no hubiera animales?	-vivienda - conejos -gallinas	45min.
DESARROLLO	-Doy a conocer el propósito de la sesión. -Nos organizamos con los niños para registrar los animales que más les llamó la atención y luego dibujan en papel. -Dialogan sobre las características de los animales (conejos y patos) -En el aula salen a mostrar su dibujo dando las características del animal que han dibujado, realizando adivinanzas. -Se pegará los dibujos en un papelote y escribe la docente las características dictadas por los niños realizando adivinanzas. -Modelan con plastilina casera los animales de su preferencia. -Socializan sus trabajos.	-Papel bond -crayones Papelotes Plastilina casera	
CIERRE	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué nos servirá? ¿Les fue fácil adivinar? ¿Por qué?		

VI. INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO:

BIBLIOGRAFIA:

ANEXOS

LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN N° 05

COMPETENCI	CAPA
Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático
INDICADOR: Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana.	

N°		-Nos da a conocer las características de los animales.		-Muestra su dibujo dando las características realizando adivinanzas.					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BECERRA CHAVEZ, Yeferson	X		X					
02	CENTURION CHAVEZ, Deisy Analí	X		X					
03	CORDOVA CENTURION, Mayquel Ander	X		X					
04	DIAZ CORDOVA, Elmer Yoel	X		X					
05	DIAZ VAZQUEZ, Brenda Erlita	X		X					
06	MEDINA RONCAL, Cristel Analí	X		X					
07	VAZQUEZ VAZQUEZ, Vanesa	X		X					
TOTAL	SI	07		07					
	NO								

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE: OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA

ÁREA: **Comunicación**

EDAD: **4 años**

FECHA: **20 de abril del 2016.**

CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	ACUERO		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
			SI	NO	
INICIO	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	X		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Recoge los Saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	X		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	X		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	X		
DESARROLLO	Utiliza estrategias para el pensamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimiento.	X		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	X		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	X		
CIERRE	Planifica la meta cognición	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	X		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	X		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación.	X		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	X		

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Apellidos y nombres del participante: Saavedra Medina Olga Elizabeth
- 1.2 I.E.I: Carhuacushma Lugar: Carhuacushma Fecha:16-03-16
- 1.3. Edad de los niños y niñas: 4 años
- 1.4. Hipótesis de Acción: LA APLICACIÓN DE JUEGOS VERBALES DURANTE EL DESARROLLO DE LAS SESIONES INNOVADORAS PERMITIRÁ DESARROLLAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA.

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Somos pintores”
2. Estrategia: Juegos verbales-Adivinanzas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LA REVISIÓN DE ADIVINANZAS	SI	NO
1. Despierta el interés y curiosidad del objeto.	X	
2. Describe previamente el objeto de la adivinanza.	X	
3. Anota las características esenciales del objeto.	X	
4. Hace comparaciones con objetos, animales o cosas.	X	
5. Resume la descripción y la convierte en frases sencillas que permite imaginar el objeto de la adivinanza.	X	
6. Elabora una pregunta sencilla para confundir al adivinador.	X	
7. Incentiva a utilizar su vocabulario espontaneo.	X	
8. Promueve las creaciones de cada uno para que así puedan Mostrar lo que han hecho y conocer lo realizado por otros.		X

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y fecha: Carhuacushma 20 – 04- 16
- 1.2 Institución Educativa: Carhuacushma
- 1.3. Título del proyecto de investigación: **APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERVALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA CACHACHI-CAJABAMBA- 2016.**
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: Juegos verbales (canciones, adivinanzas)
- 1.5 Sesión de aprendizajes N° 05
- 1.6 Docente participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina

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, salimos a la casa de la señora Carmen para observar conejos y patos, rescaté saberes previos mediante interrogantes para luego pasar al conflicto cognitivo los niños observaban manipulaban e iban diciendo sus características, nos organizamos para registrar los animales que les llamó la atención y luego dibujaron en una hoja bon. Dialogan sobre las características de los animales (conejos y patos), ya en el aula salen a mostrar su dibujo dando las características realizando adivinanzas. Seguidamente se pegó los dibujos en el papelote donde corresponde, modelaron con plastilina casera la adivinanza de su preferencia, socializan sus trabajos y finalmente realicé preguntas de la meta cognición.

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

No porque trabajamos con animales de su comunidad.

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

Sí porque dieron resultado en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

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

Sí porque están acorde con las rutas de aprendizaje y con la edad del niño.

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

Conocer y aplicar los pasos para enseñar las adivinanzas.



SESION DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E: Carhuacushma
- 1.2. EDAD: 4 años
- 1.3. DOCENTE: Olga Elizabeth Saavedra Medina
- 1.4. FECHA: 21 de abril del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA CACHACHI-CAJABAMBA- 2016.
- 2.2. SESION: N° 06
- 2.3. NOMBRE DE LA SESION: “MI PEQUEÑA TIENDA”
- 2.4. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: Para que los niños y niñas se expresen a través de adivinanzas con la tiendita.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Juegos verbales: canciones	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.

V. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Mostramos una pequeña tienda en el aula (arroz, azúcar, leche, galleta, chocolate, lata de atún) - Realizo las siguientes preguntas: ¿Para qué nos sirven estos alimentos? ¿Conocen una tienda? ¿Cuál? ¿Qué podemos hacer con estos alimentos? ¿Podemos hacer adivinanzas? 	Etiquetas de alimentos	45min.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Doy a conocer el propósito de la sesión. - Se ubican en media luna para jugar a la dinámica “LA TIENDA”, deciden quien va ser los compradores y vendedores. - Juegan a comprar y vender los productos. - Cada niño llevará a su mesa el producto que compró, se empezará a crear adivinanzas con ellos. - Se les entregará imágenes a cada niño (arroz, leche, galleta, chocolate). - Se preguntará la adivinanza y el niño que tiene la tarjeta lo pegará en el papelote donde corresponde. - Expresan en forma individual. - Expresan espontáneamente lo que más les gustó. 	<ul style="list-style-type: none"> Monedas de papel Imágenes de productos Papelote Tarjeta 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicieron? ¿Fue fácil? ¿Saben otras adivinanzas? ¿Cómo se sintieron? 		

I. INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO:

BIBLIOGRAFIA: ANEXOS

LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN N° 06

COMPETENCI	CAPA
Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.
INDICADOR: Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.	

N°		-Participa en la dinámica jugamos a la tienda		-Crea adivinanzas con el producto que compró.					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BECERRA CHAVEZ, Yeferson	X		X					
02	CENTURION CHAVEZ, Deisy Analí	X		X					
03	CORDOVA CENTURION, Mayquel Ander	X			X				
04	DIAZ CORDOVA, Elmer Yoel	X		X					
05	DIAZ VAZQUEZ, Brenda Erlita	X		X					
06	MEDINA RONCAL, Cristel Analí	X		X					
07	VAZQUEZ VAZQUEZ, Vanesa	X		X					
TOTAL	SI	07		07					
	NO								

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE: OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA

ÁREA: Comunicación

EDAD: 4 años

FECHA: 21 de abril del 2016.

CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	ACUERDO		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
			SI	NO	
INICIO	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	X		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Recoge los Saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	X		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	X		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	X		
DESARROLLO	Utiliza estrategias para el pensamiento de la	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimiento.	X		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	X		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	X		
CIERRE	Planifica la meta cognición	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	X		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	X		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación.	X		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	X		

I. DATOS INFORMATIVOS:

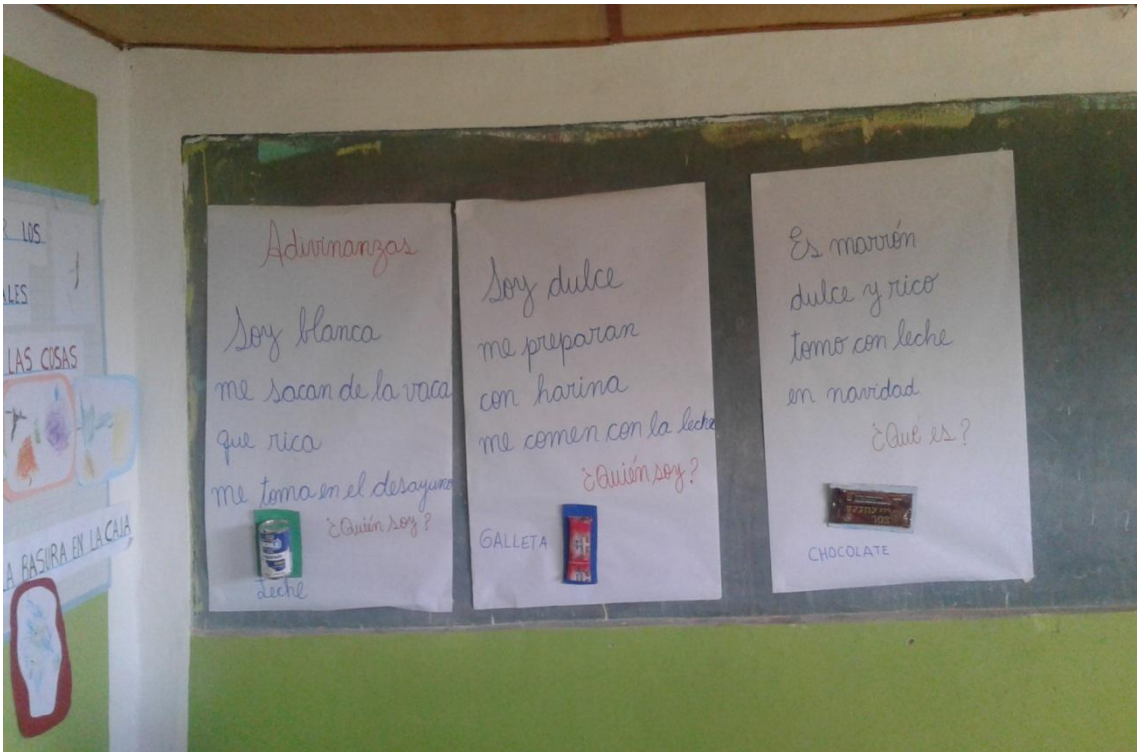
1. Apellidos y nombres del participante: Saavedra Medina Olga Elizabeth
2. IEI: Carhuacushma Lugar: Carhuacushma Fecha:16-03-16
3. Edad de los niños y niñas: 4 años
4. Hipótesis de Acción: LA APLICACIÓN DE JUEGOS VERBALES DURANTE EL DESARROLLO DE LAS SESIONES INNOVADORAS PERMITIRÁ DESARROLLAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

1. Nombre de la sesión de aprendizaje:” Mi pequeña tienda”
2. Estrategia: Juegos verbales- Adivinanzas

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LA REVISIÓN DE ADIVINANZAS	SI	NO
1. Despierta el interés y curiosidad del objeto.	X	
2. Describe previamente el objeto de la adivinanza.	X	
3. Anota las características esenciales del objeto.	X	
4. Hace comparaciones con objetos, animales o cosas.	X	
5. Resume la descripción y la convierte en frases sencillas que permite imaginar el objeto de la adivinanza.		X
6. Elabora una pregunta sencilla para confundir al adivinador.	X	
7. Incentiva a utilizar su vocabulario espontaneo.	X	
8. Promueve las creaciones de cada uno para que así puedan Mostrar lo que han hecho y conocer lo realizado por otros.		X



SESION DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E: Carhuacushma
- 1.2. EDAD: 4 años
- 1.3. DOCENTE: Olga Elizabeth Saavedra Medina
- 1.4. FECHA: 26 de abril del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA CACHACHI-CAJABAMBA- 2016.
- 2.2. SESION: N° 07
- 2.3. NOMBRE DE LA SESION: “MAMITA TRABAJADORA”
- 2.4. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: Se expresen oralmente entonando la canción” MAMITA”

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Juegos verbales: Canciones	Responde preguntas.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-La docente se presenta disfrazada de mamá cocinera y una olla, en la cual contiene comida (aguadito de quinua). -Realizo las siguientes interrogantes: ¿Quién cocina en la casa? ¿Qué habrá dentro de olla? ¿Qué comida será? ¿Qué podemos hacer con la comida? ¿Se podrá entonar una canción a la mamá?	-Disfraz (sombrero, falda pantalón) -olla de barro -Papelote	45min.
DESARROLLO	-Mencionamos el propósito de la sesión. -Presento la canción en un papelote en un organizado. -Frasean la canción. -Entonamos la canción, la docente con la olla y después los niños y niñas. Se ubican en el patio y entonan la canción realizando movimientos corporales y palmadas. -Se degustará la comida (aguadito de quinua) que trajo la mamá(profesora) - Por grupos entonan la canción la canción “MAMITA” -Dibujan lo que más les gustó de la canción. -Socializan sus trabajos.	Papel bond Lápiz Colores	
CIERRE	¿Cómo lo hicimos? ¿Qué hicimos? ¿Para qué nos servirá? ¿Les pareció fácil aprender la canción? ¿Por qué?		

VI. INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO

BIBLIOGRAFIA:

ANEXOS -canción

LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN N° 07

COMPETENCI	CAPACID
Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático
INDICADOR: Responde preguntas.	

N°	NOMBRES	-Frasea la letra de la canción.		-Responde preguntas de su vida cotidiana.					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BECERRA CHAVEZ, Yeferson	X			X				
02	CENTURION CHAVEZ, Deisy Analí	X							
03	CORDOVA CENTURION, Mayquel Ander	X			X				
04	DIAZ CORDOVA, Elmer Yoel	X		X					
05	DIAZ VAZQUEZ, Brenda Erlita	X		X					
06	MEDINA RONCAL, Cristel Analí	X		X					
07	VAZQUEZ VAZQUEZ, Vanesa	X			X				
TOTAL	SI	07		07					
	NO								

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE: OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA

ÁREA: Comunicación

EDAD: 4 años

FECHA: 26 de abril del 2016

CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMES	ACUERD		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
			SI	NO	
INICIO	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	X		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Recoge los Saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	X		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a	X		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del <u>conflicto cognitivo</u> .	X		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	X		
DESARROLLO	Utiliza estrategias para el pensamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimiento.	X		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	X		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	X		
CIERRE	Planifica la meta cognición	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	X		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	X		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación.	X		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	X		

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina
2. IEI: Carhuacusma Lugar: Carhuacusma Fecha: 26-04-16
3. Edad de los niños y niñas: 4 años
4. Hipótesis de Acción: LA APLICACIÓN DE JUEGOS VERBALES DURANTE EL DESARROLLO DE LAS SESIONES INNOVADORAS PERMITIRÁ DESARROLLAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E I CARHUACUSHMA

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: "Mamita trabajadora"
2. Estrategia: juegos verbales-Canción"

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

PAUTAS PARA APRENDER UNA CANCIÓN	SI	NO
1. Despierta el interés para aprender una canción.	X	
2. Lee en voz alta, con buena entonación y con expresividad.	X	
3. Se ayuda con organizadores visuales para la lectura de la canción.	X	
4. Canto con entusiasmo, volumen adecuado y lo suficiente para ser escuchado por los niños y niñas.	X	
5. Entona la canción sin dificultad, marcando el ritmo.	X	
6. Se expresa corporalmente al entonar la canción.	X	
7. Utiliza instrumentos musicales u otros.		
8. Utiliza adecuadamente el tiempo y el espacio para este aprendizaje.	X	
9. Realiza actividades de relajación.		X
10. La canción escogida permite la expresión oral.	X	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Lugar y fecha: Carhuacushma 26- 04-16

1.2 Institución Educativa: Carhuacushma

1.3. Título del proyecto de investigación: **APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA CACHACHI-CAJABAMBA- 2016.**

1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: Juegos verbales (canciones, adivinanzas)

1.5 Sesión de aprendizajes N° 07

1.6 Docente participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina

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 empecé mi actividad disfrazada de mamá cocinera y una olla la cual contenía comida (aguadito de quinua) los niños sorprendidos observaban, aproveché para poder rescatar saberes previos y enlazar el conflicto cognitivo. Presenté la canción en un papelote con dibujos (olla, mamá), luego fraseamos la canción, la entonen con la olla en las manos y luego los niños con un plato simulando como si quisieran comida. Entonamos la canción acompañada de instrumentos musicales (tambor, pandereta, guitarra) degustamos el aguadito de quinua y por grupos entonaron la canción” MAMITA”, dibujan lo que más les gustó de la canción, finalmente socializan sus trabajos y realicé preguntas para la meta cognición.

2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o No ¿Cuáles? No porque más fácil porque traté un caso de la vida real los niños ya están adecuados a la forma de trabajo, se integraron al grupo se expresaron con más facilidad.

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

Sí porque son propios de la zona los cuales lograron captar el interés.

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

Sí porque los criterios están claros acorde con la edad de los niños y enfocados a la actividad.

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



SESION DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E: Carhuacushma
- 1.2. EDAD: 4 años
- 1.3. DOCENTE: Olga Elizabeth Saavedra Medina
- 1.4. FECHA: 27 de abril del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:
- 2.2. SESION: N° 08
- 2.3. NOMBRE DE LA SESION: “NOS VAMOS DE PASEO”
- 2.4. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: Se expresan mediante gestos y movimientos al entonar la canción “NOS VAMOS DE PASEO”

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Juegos verbales: Canciones	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	-Salimos al campo a observar la vaca, ovejas, perros, etc. - ¿Qué animales observan? ¿Cuántas patas tienen? ¿Qué nos proporciona la oveja? ¿Podemos cantarles a estos animales?	-Campo	45min.
DESARROLLO	-En el aula presento el papelote con la canción “VAMOS DE PASEO” -Entonan la canción por frases con ayuda de la docente. -Se les entregará la figura del animal que les guste. -Salimos al patio, formamos un círculo para entonar la canción saltando y caminando con la figura en la mano. -Intercambian la figura con sus compañeros y entonan la canción. -Entonan la canción en forma grupal. -Dibujan lo que más les gustó de la canción. -Socializan sus trabajos.	-Papelote -Figuras -Patio	
CIERRE	¿Cómo lo hicimos? ¿Qué hicimos? ¿Para qué nos servirá? ¿Les pareció fácil aprender la canción? ¿Por qué?	Papel bond Lápiz colores	

VI. INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO

BIBLIOGRAFIA ANEXOS

LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN N° 08

COMPETENCI	CAPACID
Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.
INDICADOR: Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	

N°	NOMBRES	-Entona la canción realizando movimientos corporales.		-Entona la canción en grupo.					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BECERRA CHAVEZ, Yeferson	X		X					
02	CENTURION CHAVEZ, Deisy Analí	X		X					
03	CORDOVA CENTURION, Mayquel Ander	X			X				
04	DIAZ CORDOVA, Elmer Yoel	X		X					
05	DIAZ VAZQUEZ, Brenda Erlita	X		X					
06	MEDINA RONCAL, Cristel Analí	X		X					
07	VAZQUEZ VAZQUEZ, Vanesa	X		X					
TOTAL	SI	07		07					
	NO								

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE: OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA

ÁREA: **Comunicación**

EDAD: **4 años**

FECHA: **27 de abril del 201**

CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	ACUERDO		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
			SI	NO	
INICIO	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	X		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Recoge los Saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	X		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	X		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	X		
DESARROLLO	Utiliza estrategias para el pensamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimiento.	X		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	X		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	X		
CIERRE	Planifica la meta cognición	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	X		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	X		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación.	X		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	X		

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina
2. IEI: Carhuacusma Lugar: Carhuacusma Fecha: 27-04-16
3. Edad de los niños y niñas: 4 años
- 4 Hipótesis de Acción: LA APLICACIÓN DE JUEGOS VERBALES DURANTE EL DESARROLLO DE LAS SESIONES INNOVADORAS PERMITIRÁ DESARROLLAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Nos vamos de paseo”
2. Estrategia: juegos verbales-Canción

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

PAUTAS PARA APRENDER UNA CANCIÓN	SI	NO
1. Despierta el interés para aprender una canción.	X	
2. Lee en voz alta con buena entonación y con expresividad.	X	
3. Se ayuda con organizadores visuales para la lectura de la canción.		X
4. Canto con entusiasmo, volumen adecuado y lo suficiente para ser escuchado por los niños y niñas.	X	
5. Entona la canción sin dificultad, marcando el ritmo.	X	
6. Se expresa corporalmente al entonar la canción.	X	
7. Utiliza instrumentos musicales u otros.	X	
8. Utiliza adecuadamente el tiempo y el espacio para este aprendizaje.	X	
9. Realiza actividades de relajación.	X	
10. La canción escogida permite la expresión oral.	X	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y fecha: Carhuacushma 27- 04-16
- 1.2 Institución Educativa: Carhuacushma
- 1.3. Título del proyecto de investigación: **APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERVALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA CACHACHI-CAJABAMBA- 2016.**
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: Juegos verbales (canciones, adivinanzas)
- 1.5 Sesión de aprendizajes N° 08
- 1.6 Docente participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina

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, salimos al campo para observar a las vacas y ovejas a un lugar que queda cerca del jardín las cuales le llamó mucho la atención empezaron a dialogar sobre las acciones que realizan en su vida diaria con sus animales el cual me ayudó para poder rescatar los saberes previos y pasar al conflicto que lo realicé mediante preguntas, ya en el aula presenté la canción “VAMOS DE PASEO” en un papelote, fraseamos la letra de la canción, luego la entonamos (primero la docente y luego los niños), entregué figuras de los animales observados anteriormente y Salimos al patio allí formaron una ronda y entonaron la canción saltando y caminando con la figura en la mano, intercambiaban figuras y seguían entonando la canción, luego lo hicieron en forma grupal, seguidamente dibujaron lo que más les gustó de la canción, socializaron sus trabajos y finalmente realicé preguntas para la meta cognición.

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

No porque los niños se expresaron con más facilidad sin temores.

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

Sí, los utilicé en el momento apropiado y pertinente y están relacionados con la actividad.

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

Sí porque está relacionado con las rutas del aprendizaje y con la edad de los niños.



SESION DE APRENDIZAJE N°09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E: Carhuacushma
- 1.2. EDAD: 4 años
- 1.3. DOCENTE: Olga Elizabeth Saavedra Medina
- 1.4. FECHA: 16 de mayo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA CACHACHI-CAJABAMBA- 2016.

2.1. SESION: N° 08

2.2. NOMBRE DE LA SESION: “LOS ORDEÑADORES”

2.3. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: Desarrollen la expresión oral mediante las actividades de su vida diaria.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativa mente manteniendo el hilo temático	Juegos verbales: Canciones	Interviene espontánea mente sobre temas de la vida cotidiana

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	-Se presentará un dibujo de la señora Cistina de Carhuacushma ordeñando leche. -Realizo las siguientes interrogantes: ¿Qué está haciendo? ¿Qué recoge en su balde? ¿Dónde vive? ¿Con el dibujo de la vaca podemos entonar una canción?	-Cartulina	45 min
DESARROLLO	-Menciono el propósito de la sesión. -Se presenta el video de la canción “SEÑORA VACA” -Se escribe la canción en organizador visual. -Proponemos a los niños a jugar los ordeñadores y nos vamos turnando a ordeñar, mientras unos reciben la leche, otros ordeñan cantando y viceversa. -Entonan la canción en grupos los ordeñadores y los que recogen la leche entonando la canción con movimientos y gestos. -Dialogan sobre la actividad y entonan la canción” SEÑORA VACA” -Dibujan lo que más les ha gustado de la canción. -Socializan sus trabajos.	-Laptop -Papelote -Balde, jarra, tazas	
CIERRE	¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les gusto canción? ¿Cómo se sintieron?	Papel bond Crayones	

VII. INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO
BIBLIOGRAFÍA: ANEXOS

LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN N° 09

COMPETENCIA	CAPA
Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático
INDICADOR: Interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana	

N°	NOMBRES	-Aporta sus ideas sobre su vida cotidiana.		-Entona la canción en grupo.					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BECERRA CHAVEZ, Yeferson	X		X					
02	CENTURION CHAVEZ, Deisy Analí	X		X					
03	CORDOVA CENTURION, Mayquel Ander	X		X					
04	DIAZ CORDOVA, Elmer Yoel	X		X					
05	DIAZ VAZQUEZ, Brenda Erlita	X		X					
06	MEDINA RONCAL, Cristel Analí	X		X					
07	VAZQUEZ VAZQUEZ, Vanesa	X		X					
TOTAL	SI	07		07					
	NO								

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE0: OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA

ÁREA: **Comunicación**

EDAD: **4 años**

FECHA: **16 de mayo del 2016**

CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	ACUERDO		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
			SI	NO	
INICIO	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	X		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Recoge los Saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	X		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a desarrollar	X		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	X		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	X		
DESARROLLO	Utiliza estrategias para el pensamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimiento.	X		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	X		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	X		
CIERRE	Planifica la meta cognición	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	X		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	X		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación.	X		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	X		

I.DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina
2. IEI: Carhuacusma Lugar: Carhuacusma Fecha: 16- 05-16
3. Edad de los niños y niñas: 4 años
4. Hipótesis de Acción: LA APLICACIÓN DE JUEGOS VERBALES DURANTE EL DESARROLLO DE LAS SESIONES INNOVADORAS PERMITIRÁ DESARROLLAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA IEI CARHUACUSHMA

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

1. Nombre de la sesión de aprendizaje:” Los ordeñadores”
2. Estrategia: juegos verbales-Canción

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

PAUTAS PARA APRENDER UNA CANCIÓN	SI	NO
1. Despierta el interés para aprender una canción.	X	
2. Lee en voz alta con buena entonación y con expresividad.	X	
3. Se ayuda con organizadores visuales para la lectura de la canción.	X	
4. Canto con entusiasmo, volumen adecuado y lo suficiente para ser escuchado por los niños y niñas.	X	
5. Entona la canción sin dificultad, marcando el ritmo.	X	
6. Se expresa corporalmente al entonar la canción.	X	
7. Utiliza video e instrumentos musicales u otros.	X	
8. Utiliza adecuadamente el tiempo y el espacio para este aprendizaje.	X	
9. Realiza actividades de relajación.	X	
10. La canción escogida permite la expresión oral.	X	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y fecha: Carhuacushma 16 - 05-16
- 1.2 Institución Educativa: Carhuacushma
- 1.3 Título del proyecto de investigación: **APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA CACHACHI-CAJABAMBA- 2016.**
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: Juegos verbales (canciones, adivinanzas)
- 1.5 Sesión de aprendizajes N° 09
- 1.6 Docente participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina

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, presenté un dibujo de la señora Cistina del caserío de Carhuacuhsma la cual se encuentra ordeñando la observaron y despertó su curiosidad y estaban muy contentos rescaté sus saberes previos y realicé preguntas para el conflicto cognitivo, luego presenté el video de la canción “SEÑORA VACA” en el cual quedaron asombrados, la escribí en un organizador visual y entonamos la canción, salimos al campo para jugar a los ordeñadores, se turnaban mientras un grupo sacaba la leche los demás entonaban la canción con movimientos corporales, ya en el aula entonaron la canción en grupos , luego dialogaron sobre la actividad, socializaron sus trabajos y realicé preguntas para la meta cognición.

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

No porque los niños se expresan con más seguridad.

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

Sí, los niños quedaron muy contentos.

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

Sí porque si hubo resultado en la actividad.

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

Preparar el material novedoso que despierte el interés de los niños y niñas así como también seguir los pasos para enseñar la canción.

SESION DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E: Carhuacushma
- 1.2. EDAD: 4 años
- 1.3. DOCENTE: Olga Elizabeth Saavedra Medina
- 1.4. FECHA: 17 de mayo del 2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA CACHACHI-CAJABAMBA- 2016.
- 2.2. SESION: N° 09
- 2.3. NOMBRE DE LA SESION: “PERO QUE RICO ES COMER”
- 2.4. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: Desarrollen la expresión oral a través de adivinanzas con platos típicos de su comunidad.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
COMUNICACION	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Juegos verbales: Canciones	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECUROS	TIEMPO
INICIO	-Salimos al campo, niños Y niñas se ubican formando media luna. -Se presenta dos cajas una de color verde y la otra de color amarillo; las cuales contienen un cuy y una gallina. ¿Qué habrá en la caja verde? ¿Y en esta caja qué habrá? ¿Dónde han visto estos animales? ¿Tienen en su casa? ¿Les gustaría crear adivinanzas con el cuy y la gallina?	-Cajas de cartón - Cuy -Gallina	45min.
DESARROLLO	- Observamos el cuy y la gallina en grupos e individualmente y explican las características de cada animal. - Se copia en un papelote las características dictadas por los niños y niñas. -Jugamos a sacar siluetas y a decir la adivinanza que nos toca. -Pegan la silueta en el organizador que corresponde. -Degustan el cuy frito preparado por la docente. -Por grupos se recordará las adivinanzas creadas. - Dibujan la adivinanza que les gustó.	-Papelote -Siluetas -Cuy frito -Platos -Papel bon -Crayones	
CIERRE	¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Les pareció fácil? ¿Qué adivinanza te gustó más? ¿Cómo se sintieron?		

**VII. INSTRUMENTOS: LISTA DE COTEJO
BIBLIOGRAFIA ANEXOS**

LISTA DE COTEJO DE LA SESIÓN N° 10

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.
INDICADOR: Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.	

N°	NOMBRES	-Dicta a la docente las características principales de los animales.		-Ubica la silueta del animal donde corresponde.					
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	BECERRA CHAVEZ, Yeferson	X			X				
02	CENTURION CHAVEZ, Deisy Analí	X		X					
03	CORDOVA CENTURION, Mayquel Ander	X		X					
04	DIAZ CORDOVA, Elmer Yoel	X		X					
05	DIAZ VAZQUEZ, Brenda Erlita	X		X					
06	MEDINA RONCAL, Cristel Analí	X		X					
07	VAZQUEZ VAZQUEZ, Vanesa	X		X					
TOTAL	SI	07		07					
	NO								

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR EL DISEÑO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

DOCENTE: OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA

ÁREA: **Comunicación**

EDAD: **4 años**

FECHA: **17 de mayo del 2016**

CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS	ACUEDO		OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
			SI	NO	
INICIO	Considera actividades para la motivación	La sesión cuenta con actividades para la motivación.	X		
		La motivación es coherente con el tema que se va a desarrollar.	X		
	Recoge los Saberes previos	La sesión cuenta con preguntas que permiten recoger los saberes previos.	X		
		Las preguntas planteadas son coherentes con el tema que se va a	X		
	Plantea el conflicto cognitivo	La sesión cuenta con la pregunta del conflicto cognitivo.	X		
		La pregunta permite conectar el saber previo con el nuevo aprendizaje	X		
DESARROLLO	Utiliza estrategias para el pensamiento de la información	En la sesión se observan las estrategias para la construcción de conocimiento.	X		
	Considera actividades de aplicación del aprendizaje	Considera actividades que permiten aplicar el nuevo conocimiento.	X		
		Las actividades previstas son adecuadas para el tema desarrollado.	X		
CIERRE	Planifica la meta cognición	Toma en cuenta la transferencia del conocimiento.	X		
		La transferencia es adecuada para el tema desarrollado.	X		
	Planifica la evaluación	Elabora instrumentos de evaluación.	X		
		Los instrumentos son coherentes con los indicadores de evaluación.	X		

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Saavedra Medina Olga Elizabeth
2. IEI: Carhuacushma Lugar: Carhuacushma Fecha:17-05-16
3. Edad de los niños y niñas: 4 años
4. Hipótesis de Acción: LA APLICACIÓN DE JUEGOS VERBALES DURANTE EL DESARROLLO DE LAS SESIONES INNOVADORAS PERMITIRÁ DESARROLLAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA.

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Que rico es comer”
2. Estrategia: Juegos verbales

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ITEMS PARA LA REVISIÓN DE ADIVINANZAS	SI	NO
1. Despierta el interés y curiosidad del objeto.	X	
2. Describe previamente el objeto de la adivinanza.	X	
3. Anota las características esenciales del objeto.	X	
4. Hace comparaciones con objetos, animales o cosas.	X	
5. Resume la descripción y la convierte en frases sencillas que permite imaginar el objeto de la adivinanza.	X	
6. Elabora una pregunta sencilla para confundir al adivinador.	X	
7. Incentiva a utilizar su vocabulario espontaneo.	X	
8. Promueve las creaciones de cada uno para que así puedan Mostrar lo que han hecho y conocer lo realizado por otros.	X	

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y fecha: Carhuacushma 17- 05-16
- 1.2 Institución Educativa: Carhuacushma
- 1.3 Título del proyecto de investigación: **APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERVALES DE ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA I.E.I CARHUACUSHMA CACHACHI-CAJABAMBA- 2016.**
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada: Juegos verbales (canciones, adivinanzas)
- 1.5 Sesión de aprendizajes N° 10
- 1.6 Docente participante: Olga Elizabeth Saavedra Medina

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, Salimos al campo presenté dos cajas forradas una contenía un cuy y la otra una gallina negra, los niños se sorprendieron y se mostraban contentos, rescaté saberes previos mediante preguntas las cuales respondían entusiasmados, pasé al conflicto cognitivo, observaron y manipularon e iban dando las características de cada animal, ya en el aula escribía en un papelote las opiniones de los niños referente de cada animal, luego jugaron a sacar siluetas y a decir la adivinanza con la silueta que eligieron, seguidamente pegaron la silueta en el organizador en el lugar que corresponde ,después degustamos del cuy frito y por grupos recordaban las adivinanzas, dibujaron lo que más les gustó de la actividad finalmente realicé preguntas para la meta cognición.

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

No porque los niños se expresaron con más facilidad sin temores.

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

Sí, porque dieron resultado en el proceso de enseñanza aprendizaje.

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

Sí está de acuerdo con las rutas del aprendizaje.

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

Que traigan estrategias motivadoras partiendo de su realidad para que los niños se sientan identificados y seguros y no olvidarse de los pasos de la adivinanza.

Anexo N° 12: Diarios de Campo

I. Datos Generales

1.1 Nivel:	inicial
1.2 Ciclo:	II ciclo
1.3 Área priorizada:	Comunicación
1.4 Actividad:	Organizamos el aula
1.5 Fecha:	31-03-15
1.6 Hora:	9:00 a 9:45 am
1.7 Sección:	Única
1.8 Edad:	3,4 y 5
1.9 Docente Responsable:	Olga Elizabeth Saavedra Medina

II Descripción de la Actividad

Inicie la sesión de aprendizaje saludando a todos los niños que se encontraban en el aula, los cuales respondieron con entusiasmo, luego agradecemos a Dios mediante la oración "Niño Jesusito" en la cual todos oramos con mucha fe.

Seguidamente los invité a recorrer el aula para observar como estaban los materiales, mientras recorrían el aula hice algunas interrogantes ¿Cómo están ubicados los materiales? Todo está tirado en el piso respondieron algunos niños ¿Cómo esta nuestra aula? Esta fea, contestaron en grupo. Les dije que íbamos a escuchar una canción "A guardar las cositas en su lugar", en la cual todos cantamos con mucha alegría.

Hice la primera interrogante para rescatar saberes previos ¿Crees que es importante ordenar el aula? Si profesora, contestaron en coro. ¿Qué podemos hacer para que los materiales no estén botados en el piso? Se quedaron en silencio.

A continuación, les presente un papelote escrito con preguntas de PLANIFICACION DEL PROYECTO para que lo observen y contesten las preguntas ¿Qué observan en papelote? Letras profesora contesto Víctor ¿Cuántas preguntas hay? Tres contestaron algunos niños. Luego di lectura a las actividades que estaban escritas en el papelote, los niños escuchan con atención, enseguida dan sus opiniones participando oralmente como organizar nuestra aula y voy anotando en la pizarra.

Finalmente, todos llegamos a un acuerdo de las actividades a desarrollar en el proyecto, los niños dictan y voy anotando en el papelote, elegimos un lugar adecuado para su ubicación luego proseguimos a pegarlo, enseguida invito a salir del aula en forma ordenada a lavarse las manos para luego consumir su refrigerio.

Diario de Campo

I. Datos Generales

1.1 Nivel:	inicial
1.2 Ciclo:	II ciclo
1.3 Área priorizada:	Comunicación
1.4 Actividad:	Organizando en sectores
1.5 Fecha:	02-04-15
1.6 Hora:	9:00 a 9:45 am
1.7 Sección:	Única
1.8 Edad:	3,4 y 5
1.9 Docente Responsable:	Olga Elizabeth Saavedra Medina

II Descripción de la Actividad

Inicie la sesión de aprendizaje saludando a todos los niños los cuales respondieron con alegría, seguidamente la oración "Padre Nuestro " observe que todos los niños oran con mucha fe.

Motivé a los niños cantando "Las cositas en su lugar", luego hice algunas interrogantes ¿Qué dice la canción? La mayoría de los niños contestaron que guardemos las cosas en su lugar, ¿Dónde será el lugar de las cosas? En un espacio profesora contestaron los niños en voz alta, inmediatamente les invite a guardar las cosas en su lugar, organizados en grupos ubican los materiales a su manera.

Para recuperar saber saberes previos hice las siguientes interrogantes: ¿Por qué colocaron en un solo lugar las crayolas, pinturas, pinceles y temperas? Porque son para pintar profesora, ¿Por qué los libros están solos? Porque son para leer contestaron en coro, ¿Por qué las maracas y el tambor no están juntos? ¿Qué pasaría si varios de ustedes quieren tocar instrumentos al mismo tiempo?, Los niños quedaron en silencio. Atentos niños "Hoy vamos a organizar en sectores nuestros materiales", pero quiero que me contesten ¿Qué podemos hacer? Separarlo profesora, pero ¿Cómo lo haremos? Guardarlos profesora contesta Rebeca.

Explico que debemos separar los materiales de acuerdo a su utilidad (pintar, leer, dramatizar y de aseo), los niños se organizan para elegir el lugar de su ubicación de los materiales de acuerdo a lo explicado. Eligen el lugar adecuado para los materiales, recorremos por toda el aula como quedo organizada. Culminada la actividad los niños salen del aula a lavarse las manos para luego consumir su refrigerio.

Diario de Campo

I. Datos Generales

1.1 Nivel:	inicial
1.2 Ciclo:	II ciclo
1.3 Área priorizada:	Comunicación
1.4 Actividad:	Establecer nuestros acuerdos
1.5 Fecha:	03-04-15
1.6 Hora:	9:00 a 9:45 am
1.7 Sección:	Única
1.8 Edad:	3,4 y 5
1.9 Docente Responsable:	Olga Elizabeth Saavedra Medina

II Descripción de la Actividad

Después de realizar las actividades de rutina, donde todos los niños participaron con entusiasmo. Motive a los niños y niñas a través de la canción “TE QUIERO, YO”, la mayoría de los niños entonan la canción con alegría, mientras que Gisela y Rosita permanecen calladas; me acerqué a ellas le pregunte en voz baja ¿Por qué ustedes no quieren cantar?, ellas me miran y no contestan; los animo para que canten.

Prosigo mi actividad realizando las siguientes interrogantes para recuperar saberes previos ¿Qué nos dice la canción? Té quiero, contestan los niños en voz baja ¿Estará bien querernos? Sí profesora contestó en coro ¿Cómo esta nuestra aula? Miraban al piso y contestaron está sucia. ¿Qué podemos hacer? Barrer, contestaron algunos niños, ahora quiero que observen los materiales que han utilizado ¿Cómo lo han dejado?, regados en el piso profesora ¿Qué podemos hacer para que estén ordenados?, guardar en las cajas contesto Dhalsi niña de 4 años ¿Qué debemos hacer para recordar todos los días? Todos se quedaron en silencio.

Ahora vamos a establecer nuestros acuerdos del aula, los niños y niñas proponen diversos acuerdos para cumplir dentro y fuera del aula, escuchamos las opiniones de todos y voy anotando en la pizarra, de los cuales solo eligen tres acuerdos comprometiéndose a cumplirlos. seguidamente lo escribo en un papelote y luego decoran a su manera con entusiasmo.

A continuación, eligen el lugar donde ubicarlo y con mi apoyo lo colocan en el lugar que corresponde, luego reflexionamos sobre el trabajo realizado ¿Qué aprendimos hoy?,¿Cómo se han sentido?, luego les doy a conocer que la actividad ya culmino y nos despedimos entonando la canción “Hasta mañana” en la cual todos cantamos con alegría.

Finalmente les indico que salgan ordenadamente al comedor.

Diario de Campo

I. Datos Generales

1.1 Nivel:	inicial
1.2 Ciclo:	II ciclo
1.3 Área priorizada:	Comunicación
1.4 Actividad:	Elaborando nuestro calendario
1.5 Fecha:	04-04-15
1.6 Hora:	9:00 a 9:45 am
1.7 Sección:	Única
1.8 Edad:	3,4 y 5
1.9 Docente Responsable:	Olga Elizabeth Saavedra Medina

II Descripción de la Actividad

Inicie mi sesión saludando a todos los niños y niñas, los cuales me respondieron con entusiasmo, también agradecemos dios mediante la oración” Padre Nuestro” donde oramos con mucha fe.

A continuación, presente la lámina de una madre, les indiqué que observen un momento, luego hice las siguientes interrogantes ¿Qué observan en la lámina?, una mama contesto Dhalsi ¿Qué fecha se celebra el día de la madre? No se profesora contestaron en coro ¿Dónde lo podemos ver la fecha? Todos se quedaron en silencio.

Ahora vamos a elaborar un calendario para tener en nuestra aula, luego entregue calendarios por equipos para que exploren el material; seguidamente realizo algunas preguntas ¿Cómo se llama el material presentado?, es un calendario, yo también tengo en mi casa agrego Víctor Manuel, ¿Qué observan en el calendario?, dibujos contestaron en coro, ¿Qué más observan? Vocales contesto Dhalsi con seguridad, ¿Para qué sirve el calendario? Para ponerlo en la pared contestaron algunos niños.

Inmediatamente di a conocer que el calendario sirve para ver el día ,fechas, meses y año, luego nos organizamos para elaborar un calendario para el aula, les indique que elijan una tarjeta de las muchas que coloque en la mesa, en seguida se agruparon por el color de tarjeta que eligieron , con mucha curiosidad se acercaron algunos niños y los demás hicieron el desorden de las recomendaciones necesarias y proseguimos con la actividad, cada grupo decora con materiales de la zona(paja, corteza de árbol y semillas) dando forma de una casita.

Finalmente, los niños y niñas observan con mucha alegría el calendario elaborado, luego eligen el lugar donde ubicarlo y con mi apoyo pegan el calendario en un lugar adecuado. Reflexionamos sobre la actividad realizada. ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido?, en forma ordenada salimos al del aula a lavarse las manos para pasar al comedor.

Diario de Campo

I. Datos Generales

1.1 Nivel:	inicial
1.2 Ciclo:	II ciclo
1.3 Área priorizada:	Comunicación
1.4 Actividad:	Elaboramos nuestro cartel de cumpleaños
1.5 Fecha:	05-04-15
1.6 Hora:	9:00 a 9:45 am
1.7 Sección:	Única
1.8 Edad:	3,4 y 5
1.9 Docente Responsable:	Olga Elizabeth Saavedra Medina

II Descripción de la Actividad

Después de haber realizado las actividades de rutina, motivo a los niños presentando caramelos, mazamorra, y globos, observamos los bocaditos presentados y entonamos una canción de cumpleaños simulando una fiesta.

Hago las siguientes interrogantes ¿Por qué hemos preparado estos bocaditos?, no se profesora contestaron algunos niños ¿Qué nos dice la canción? Feliz cumpleaños contestó todos los niños.

Para rescatar saberes previos hice las siguientes preguntas ¿Cuándo comemos estos bocaditos? Cuando hay fiesta profesora contestaron en coro ¿Cuándo cantamos esa canción? En el cumpleaños de Melisa contestaron algunos niños ¿Saben cuándo es su cumpleaños? Todos se quedaron callados ¿Cómo podemos recordar la fecha de nuestro cumpleaños?, No contestaron algunos niños ¿Qué podemos hacer? una fiesta, contestaron en coro ¿Conque les gustaría celebrar? Con globos contestaron en grupo.

Explico que para recordar siempre esta fecha tan especial es necesario tener un cartel donde estén las fechas que nos indique el cumpleaños de todos. Ahora niños que les parece si dibujamos nuestros globos si, si profesora contestaron todos los niños, luego anotaron su nombre en cada globo y lo decoraron a su manera.

Seguidamente el lugar donde ubicarlo y el nombre para dicho cartel, con mi apoyo pegamos el cartel en el lugar que corresponde. Reflexionamos sobre el trabajo realizado ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo se han sentido?

Finalmente, en forma ordenada se lavaron las manos para consumir sus bocaditos.



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 DEL TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 8:30 AM horas del día MIÉRCOLES 18 de DICIEMBRE del 2019...; se reunieron en el ambiente 1H-205 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del trabajo académico, integrado por:

1. Presidente: Docente DR. JUAN ALEJANDRO LEÓN CASTRO
2. Secretario: Docente M.Cs. WIGBERTO WALDIR DÍAZ CABRERA
3. Vocal: Docente DR. JUAN FRANCISCO GARCÍA SECLÉN

Y en calidad de asesor docente: MG. LUIS CÓMEZ VARGAS

Con el fin de evaluar la sustentación del Trabajo Académico titulado:

APLICACION DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E.I. CARHUACUSHMA, CACHACHI, CAJADAMBA, CAJAMARCA, 2016

Presentado (a) por: OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA, 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.

Culminada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del trabajo académico y luego de la deliberación respectiva, del trabajo académico se considera APROBAR con el puntaje acumulado de: DIECISEIS (16)

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

Siendo las 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, de 18 DE DICIEMBRE del 2019...

.....
Presidente

.....
Secretario

.....
Vocal



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: OLGA ELIZABETH SAAVEDRA MEDINA

DNI /Otros N°: 40107700

Correo electrónico: olguita_78@hotmail.com

Teléfono: 956047377

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: APLICACION DE ESTRATEGIAS, JUEGOS VERBALES, ADIVINANZAS Y CANCIONES

PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA I. E. I. CARHUACOSHHA

Asesor: Mg. LUIS GOMEZ VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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

Firma

10 / 01 / 2020

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.