



PERÚ

Ministerio
de Educación



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad
de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR
LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE
LA I. E. I. N°1034 TANGALBAMBA, CONDEBAMBA, CAJABAMBA 2016.

Para optar el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Loida Noelia Cruz Bermúdez

Asesor:

Mg. Luis Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
LOIDA NOELIA CRUZ BERMÚDEZ
Todos los derechos reservados



PERÚ

Ministerio
de Educación



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad
de
Educación

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

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

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR
LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE
LA I. E. I. N°1034 TANGALBAMBA, CONDEBAMBA, CAJABAMBA 2016.

Para optar el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Loida Noelia Cruz Bermúdez

Aprobado por el Jurado Evaluador

Dr. Segundo Ricardo Cabanillas Aguilar
Presidente

Mg. Iván Alejandro León Castro
Secretario

M. Cs Andrés Valdivia Chávez
Vocal

Cajamarca, Perú
Junio de 2017

A:

A mi esposo, hija y padres, por su apoyo, comprensión y motivación en todo momento, permitiéndome alcanzar mi objetivo de superación personal y profesional

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por darme fortaleza y perseverancia para hacer mis sueños realidad.

Al Ministerio de Educación por brindarme la oportunidad de seguir superándome.

Al jurado por su apoyo en la revisión y mejoramiento del informe de investigación: Cabanillas Aguilar, Segundo Ricardo, León Castro, Iván Alejandro y Valdivia Chávez, Andrés.

ÍNDICE GENERAL

Agradecimientos	v
Índice General	vi
Índice de Tablas	x
Índice de Figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
Introducción	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	2
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	2
1.2. Caracterización del entorno socio cultural	2
1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	4
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN	6
2.1. Teórica	6
2.2. Metodológica	6
2.3. Práctica pedagógica	6
III. SUSTENTO TEÓRICO	8
3.1. Marco teórico	8
3.1.1. Teoría constructivista	8
3.1.2. Teoría de la expresión oral	10
3.1.3. Teoría del juego lingüístico	12
3.1.4. El juego en educación inicial	14
3.1.5. Teoría cognitiva	16
3.1.6. Teoría del desarrollo infantil	17

3.2. Marco conceptual	18
3.2.1. Comunicación oral	18
3.2.2. Juegos verbales	19
3.2.3. ¿Para qué sirven los juegos verbales?	21
3.2.4. Beneficios de los juegos verbales	22
3.2.5. Tipos o clases de juegos verbales	23
3.2.5.1. Las canciones	24
3.2.5.1.1. Importancia de las canciones	25
3.2.5.1.2. Tipos de canciones	26
3.2.5.1.2.1. Canciones de ronda	26
3.2.5.1.2.2. Canciones didácticas	26
3.2.5.1.2.3. Canciones para dramatizar	26
3.2.5.2. Las adivinanzas	27
3.2.5.2.1. Importancia de las adivinanzas	28
3.2.5.2.2. Funciones de las adivinanzas	28
3.2.5.2.3. ¿Cómo crear adivinanzas?	30
3.2.5.2.4. ¿Cómo enseñar una adivinanza?	32
3.2.6. ¿Qué es la expresión oral?	33
3.2.7. Cualidades de la expresión oral	34
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	37
4.1. Tipo de Investigación	37
4.2. Objetivos del proceso de investigación	38
4.2.1. Objetivo General	38
4.2.2. Objetivos específicos	38
4.2.3. Objetivos de la propuesta pedagógica	38
4.2.3.1. Objetivo general	38

4.2.3.2. Objetivos Específicos	38
4.3. Hipótesis de acción	38
4.4. Beneficios de la propuesta innovadora	38
4.5. Población y muestra de la investigación	39
4.5.1. Población	39
4.5.2. Muestra	39
4.6. Instrumentos	39
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	41
5.1. Matriz del plan de acción:	41
5.2. Matriz de evaluación	43
5.2.1. De la acción	43
5.2.2. De los resultados	44
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	45
6.1 Presentación de resultados y tratamiento de la información	45
6.1.1. Resultados de los instrumentos de enseñanza	45
6.1.2. Resultados de los instrumentos de aprendizaje	51
6.2. Triangulación	57
6.2.1. Matriz de análisis de diarios reflexivos con la matriz de análisis de sesiones de aprendizaje	67
6.2.2. Matriz de análisis de sesiones de aprendizaje con la matriz de aplicación de análisis de la estrategia	57
6.2.3. Matriz de análisis de sesiones con la lista de cotejo de salida	58
6.3. Lecciones aprendidas	58
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	60
7.1 Matriz de difusión	60

CONCLUSIONES	61
SUGERENCIAS	62
LISTA DE REFERENCIAS	63
ANEXOS	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Matriz de análisis de sesiones de aprendizaje	45
Tabla N° 2 Matriz de análisis de diarios reflexivos	48
Tabla N° 3 Matriz de aplicación de la estrategia de investigación acción	51
Tabla N° 4 Matriz de procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión – Entrada	52
Tabla N° 5 Matriz del procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicador y sesión – Salida	53
Tabla N° 6 Matriz de resultados de las listas de cotejo de cada sesión	56
Tabla N° 7 Matriz de consistencia de la investigación acción	65

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1 Lista de cotejo de entrada	53
Figura N° 2 Lista de cotejo de salida	55
Figura N° 3 Resultado comparativo de Lista de cotejo de entrada y de Salida	55
Figura N° 4 Promedio de logros de lista de cotejo de sesiones	56

RESUMEN

La investigación muestra los resultados de la aplicación de estrategias de juegos verbales para desarrollar la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 1034 Tangalbamba-Condebamba-Cajabamba. El objetivo general fue mejorar mi práctica pedagógica mediante la aplicación de estrategias innovadoras para fortalecer la expresión oral de los estudiantes en el Área de Comunicación. La hipótesis de acción fue mejorar mi práctica pedagógica significativamente mediante la aplicación de estrategias de juegos verbales. La investigación responde al enfoque de la investigación acción con una muestra conformada por 10 diarios reflexivos, 11 niños y niñas y la docente investigadora. Se utilizó un plan de acción con cuatro fases de aplicación que son la deconstrucción de mi práctica pedagógica, estructuración del marco teórico, reconstrucción de mi práctica pedagógica y la evaluación de los resultados de la nueva práctica pedagógica. Los instrumentos de registro y procesamiento de la información fueron: La Matriz de análisis de diarios de campo, la matriz de aplicación de la estrategia, la matriz de análisis de sesiones, lista de cotejo de entrada, lista de cotejo de salida y matriz de análisis de listas de cotejo aplicada por cada sesión. Los resultados obtenidos demuestran que mejoró significativamente mi práctica pedagógica, relacionada con la aplicación de estrategias de juegos verbales, para fortalecer la expresión oral de los estudiantes, logrando una mejora en los resultados de 91% en nivel logrado y un 9% en proceso

Palabras clave: Juegos verbales, Expresión oral

ABSTRACT

The present research work shows the results of the use of verbal games strategies to develop the oral language skills of the five-year old students at The 1034 School, Tangalbamba, Condebamba, Cajabamba. The goal was to improve my pedagogical practice through the use of innovative strategies to strengthen the students' language oral skills in the Communication Area. The action research hypothesis was to significantly improve my pedagogical practice through the use of verbal games strategies. The sample of the present research work consisted of ten reflective diaries, eleven children and the teacher researcher. The action plan consisted of four phases: deconstruction of my pedagogical practice, the development of the theoretical framework, reconstruction of my pedagogical practice and evaluation of results of the new pedagogical practice. The instruments to collect and process the information were: a matrix to analyse field research diaries, a matrix for the implementation strategy, a matrix for the analysis of the learning sessions, an entry checklist, an exit checklist and a matrix for analysis of checklists used each session. The results show that my pedagogical practice improved significantly with respect to the use of verbal games to strengthen the students' oral language skills at 91% at the achievement level and a 9% in the process.

KEYWORDS: Verbal Games, Oral Language Skills

INTRODUCCIÓN

La investigación consideró la elaboración de diez diarios de campo, observación entre otros instrumentos de la investigación acción y reflexión sobre mi práctica pedagógica, para favorecer el cambio y la transformación de la acción. En tal sentido decidí realizar una investigación acción sobre el siguiente problema: ¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica a través de la aplicación de juegos verbales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1034 Tangalbamba, Condebamba, Cajabamba?

El contenido de la investigación acción se ha estructurado en siete capítulos: el primer capítulo trata de la fundamentación del problema, luego de ser partícipe de un diagnóstico de la realidad a partir de la caracterización de mi práctica pedagógica, caracterización del entorno socio cultural, planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía; el segundo capítulo trata de la justificación de la investigación; el tercer capítulo trata del sustento teórico que a su vez contiene el marco teórico y el marco conceptual; en el cuarto capítulo tratamos sobre la metodología de la investigación que a su vez contiene: tipo de investigación, objetivos (generales y específicos), hipótesis de acción, beneficiarios de la propuesta innovadora e instrumentos, en el quinto capítulo tratamos sobre el plan de acción y de evaluación; en el sexto expone la discusión de los resultados; el séptimo capítulo señala la difusión de los resultados y las conclusiones, sugerencias, referencias y anexos

La autora

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

En la aplicación de mi práctica pedagógica pude evidenciar las siguientes fortalezas, debilidades y vacíos. En fortalezas utilizo material concreto para despertar el interés de los niños, los criterios y estrategias evaluativas son creativas y motivadoras.

En debilidades las estrategias que utilizo para el desarrollo de la expresión oral de los niños son monótonas, no utilizo el juego como herramienta de aprendizaje y falta usar material concreto de la zona. Los recursos que manejo para fomentar la expresión oral, gestual no son las adecuadas, no tengo el sustento teórico para llevar a cabo una estrategia viable y eficiente.

Uno de los vacíos de mi práctica pedagógica es que desconozco técnicas de juegos verbales.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

El contexto sociocultural del ámbito de acción de la investigación está constituido de la siguiente manera:

Institución Educativa N° 1034 Tangalbamba ubicada en la comunidad de Tangalbamba a 7 km. Aproximadamente de la ciudad de Cauday, es un jardín multigrado, con secciones de 3, 4, 5 años, atienden con dos docentes, estudian 33 alumnos, en turno de mañana; la Institución tiene los siguientes ambientes dos aulas, una cocina comedora,

un patio, cuenta con los servicios básicos como agua, alcantarillado y energía eléctrica, recibe apoyo de los programas de Qaliwarma y salud y es la base para el programa Juntos.

Tangalbamba cuenta con la Institución Educativa N° 82335 primaria, con una población de 181 estudiantes y la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui” de secundaria con 98 estudiantes. Los pobladores tienen un índice medio de analfabetismo.

En el aspecto cultural, en el caserío destacan las siguientes actividades:

En sus costumbres siendo esta zona rural con viviendas dispersas, podemos destacar las mingas, el quita luto, el corte de motas, las danzas típicas de la zona que participan en la ciudad de Cauday para la fiesta patronal, en el lugar no existe fiesta patronal ni actividades sociales por ser una comunidad en su mayoría de pobladores evangélicos; dentro de sus platos típicos tenemos el shinde, jetón, el cuy, dulce de Chiclayo, otros; ancestralmente la zona era parte del reino de los Lluchus.

En creencias tenemos la brujería, el mal de ojo, el susto, el chucaque, el duende, las supersticiones de mala suerte como canto del tuco, la paca-paca, la gallareta, los chasqueros.

En el aspecto económico dependen de la crianza de cuyes, cultivo de una gran variedad de menestras como frijol, maíz y verduras, papa, etc., crianza de ganado vacuno y lanar.

Las características de los niños de la Institución Educativa N° 1034 Tangalbamba son en general de tés trigueña, estatura baja, timidez al socializarse, con alimentación deficiente, problemas prevalentes de salud como diarreas, resfríos, desnutrición, entre otros; sus vestimentas son en mayoría de lana de huacho, calzado de llanques de jebe y despreocupados de su higiene personal.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

En lo que respecta al Perú, Cueto (s.f) refiere que los resultados tanto de la primera prueba administrada en 1997 y la segunda en el 2001 confirman el bajo rendimiento promedio de nuestros estudiantes en lenguaje, demostrando que nuestro país se encuentra entre los países de menor desarrollo, el nivel cultural, el grado de equidad en el acceso a la educación de calidad , la desigualdad social, el analfabetismo y los actuales problemas de nuestra sociedad tienen una dura consecuencia contra la niñez, ya que en ellos recae el mayor peso de las acciones cotidianas, los conflictos, las frustraciones y demás consecuencias de la vida familiar y social; estas causas afectan e inciden directamente sobre la calidad de los aprendizajes, siendo uno de ellos la expresión oral. (Gomes & Bustamante , 2009, p.29)

En la red Condebamba se evidencia la carencia de una debida y oportuna atención en el descubrimiento y superación de las potencialidades de los niños y niñas, tampoco se utilizan mecanismos para desarrollar estas capacidades y habilidades, como es el caso de la expresión oral, es por esta razón que muchos niños talentosos pierden oportunidades para desarrollar al máximo sus posibilidades y ser en el futuro personas exitosas. Agudizándose por la carencia de centros de educación adecuados e implementados, zonas rurales sin accesos e inhóspitas, entre otras falencias.

Por otro lado la institución educativa inicial de Tangalbamba, Condebamba, Cajabamba, específicamente en el aula de 5 años “Las estrellitas”, como resultado de la aplicación de los diarios de campo y como producto de las sesiones de aprendizaje, se ha observado que los niños tienen dificultades en su expresión oral debido a que la mayoría no son estimulados en sus hogares a temprana edad, la falta de dialogo de padres a hijos, la poca oportunidad que se les da a los niños y niñas en expresar sus ideas y experiencias,

origina un problema en el desarrollo de sus capacidades lingüísticas para la conversación, diálogo y narración.

La ausencia de una adecuada expresión oral en nuestros alumnos, producto de la carencia del hábito por la lectura, talleres literarios y de la influencia de medios que reducen los niveles comunicativos orales en beneficio de la escritura.

Aun no se implementan los juegos verbales como una herramienta para mediar aprendizajes en los niños y por ende en el desarrollo de la expresión oral, esto se evidencia en el aprendizaje de los niños, es decir cuando los juegos verbales (canciones, adivinanzas) que desarrolla el niño muestra espontaneidad, expresión y creatividad factores que generan la socialización en el niño, pero si se orientan inadecuadamente esto empeora la situación de expresión oral.

En consecuencia, se formuló el siguiente problema de investigación:

¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica a través de la aplicación de “Juegos verbales” para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1034, Tangalbamba, Condebamba, Cajabamba 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Teórica.

Con esta investigación se aportará con nueva información, respecto a los resultados de la aplicación de las técnicas de juegos verbales (canciones – adivinanzas) para lograr un conocimiento de la práctica pedagógica, con la intencionalidad de construir y estructurar un soporte teórico; con información clara y el análisis de las teorías pedagógicas como, la teoría constructivista, la teoría del juego de Piaget, la teoría de la expresión oral de Vygotsky y la teoría cognitiva de Piaget. Para ello se aplicó, a través de sesiones de aprendizaje, actividades lúdicas como los juegos verbales: canciones y adivinanzas sustentada en las teorías mencionadas.

2.2. Metodológica

La investigación pretende crear una nueva metodología o nuevas estrategias para la aplicación innovadora de las técnicas de los juegos verbales (adivinanzas y canciones) que permita validar procesos pedagógicos orientados a desarrollar la expresión oral y llevarla a cabo en otros contextos similares en pro de la mejora continua.

2.3. Práctica pedagógica.

La presente investigación pretende transformar la realidad relacionada con el proceso enseñanza aprendizaje, a través de la aplicación de las estrategias plasmadas en las sesiones de aprendizaje, contribuyendo con el cambio del quehacer pedagógico y en

pro de mejorar el desempeño docente para asegurar el aprendizaje efectivo y eficiente de los estudiantes.

Como parte de la propuesta pedagógica innovadora se desarrolló planes estructurados de cada una de las 10 actividades didácticas: “Tres chanchitos desobedientes”, “Dios hizo los animales”, “Sobre el puente de Tangalbamba”, “¿Que verdura soy?”, otros. Para la deconstrucción de la práctica pedagógica y diarios de campo relacionados con el quehacer educativo; lo cual permitirá dar las ayudas pedagógicas con el propósito de desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años, por otro lado, el juego nos permite integrar a los niños por las actividades que involucra.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1.Marco Teórico

3.1.1. Teoría constructivista

El individuo tanto en su comportamiento cognitivo y social como en el afectivo no es un mero producto de sus disposiciones internas, sino una construcción propia hecha día con día, como resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia fiel de la realidad, sino una construcción del ser humano, fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construyó en su relación con el medio que le rodea. Dicho proceso de construcción depende de dos aspectos fundamentales: De los conocimientos previos o representación que se tenga de la nueva información o de la actividad o tarea a resolver. De la actividad externa o interna que el aprendiz realice al respecto. (Tovar Santana, 2016, p.49)

La concepción constructivista se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

1. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Él es quien construye (o más bien reconstruye) los saberes de su grupo cultural, y éste puede ser un sujeto activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, incluso cuando lee o escucha la exposición de los otros. (Tovar Santana, 2016, p.75)

2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración. Esto quiere decir que el alumno no tiene en todo momento que descubrir o inventar en un sentido literal todo el conocimiento escolar. Debido a que el conocimiento que se enseña en las instituciones escolares es en realidad el resultado de un proceso de construcción a nivel social, los alumnos y profesores encontrarán ya elaborados y definidos una buena parte de los contenidos curriculares. En este sentido es que decimos que el alumno más bien reconstruye un conocimiento preexistente en la sociedad, pero lo construye en el plano personal desde el momento que se acerca en forma progresiva y comprensiva a lo que significan y representan los contenidos curriculares como saberes culturales. (Tovar Santana, 2016, p.76)

3. La función del docente es engarzar los procesos de construcción del alumno con el saber colectivo culturalmente organizado. Esto implica que la función del profesor no se limita a crear condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva, sino que debe orientar y guiar explícitamente y deliberadamente dicha actividad. (Tovar Santana, 2016, p.76)

Podemos considerar al alumno como “Constructor” de sus propios conocimientos e inteligencia, con ayuda del docente, partiendo de su propia experiencia, al introducir en mi práctica pedagógica estrategias donde el niño o niña palpe y realice actividades recreacionales o vivenciales de los conocimientos (juegos verbales: adivinanzas y canciones), me permite crear las condiciones óptimas constructivas, orientándolas premeditadamente hacia los conocimientos, reforzando el proceso de reconstrucción a nivel social del alumno.

A partir de las experiencias vivenciales los alumnos lograron desarrollar capacidades de innovación, creando sus producciones como adivinanzas y canciones, permitiendo lograr una mejora significativa en la expresión oral de los niños.

3.1.2. Teoría de la expresión oral:

Según la teoría de Vygotsky, los orígenes del lenguaje son sociales, incluso del comienzo mismo de la infancia. Tanto el lenguaje receptivo como el productivo tienen sus raíces en los intercambios entre él bebe y quien lo cuida. Prácticamente toda vocalización del niño es interpretada como manifestación social, como si él bebe comunicara algo. (Gómez Flores, 2016, p.8)

El lenguaje es el principal vehículo de la interacción e influye decisivamente en el desarrollo de la mente, cuyas funciones pasan a interpretarse como formas sociales. Todo lo que está en nuestra mente estuvo primero en nuestro ámbito social y luego se interiorizó.

Así mismo, con la aparición del pensamiento y el habla, el pensamiento adquiere una base verbal y el habla se hace intelectual porque se usa para pensar. La sociabilidad del niño es el punto de partida de sus interacciones sociales con el medio que lo rodea. Los problemas de la psicología de la interacción social son actualmente bastante conocidos y, por tal motivo, nos limitaremos aquí a mencionar brevemente algunas particularidades de la concepción de Vygotsky. Por origen y por naturaleza el ser humano no puede existir ni experimentar el desarrollo propio de su especie como una mónada aislada; tiene necesariamente su prolongación en los demás; de modo aislado no es un ser completo. Para el desarrollo del niño, especialmente en su primera infancia, lo que reviste importancia primordial son

las interacciones asimétricas, es decir las interacciones con los adultos portadores de todos los mensajes de la cultura. (Gómez Flores, 2016, p.9)

El lenguaje es el principal vehículo de la interacción e influye decisivamente en el desarrollo de la mente, cuyas funciones pasan a interpretarse como formas sociales. Todo lo que está en nuestra mente estuvo primero en nuestro ámbito social y luego se interiorizó. Como hoy sabemos, la capacidad de adquisición del lenguaje en el niño está determinada en gran medida por la herencia. La investigación de Vygotsky demuestra que, aún en este caso, la herencia no es una condición suficiente, sino que es también necesaria, la contribución del medio social en forma de un tipo de aprendizaje muy concreto, esta forma de aprendizaje no es sino una construcción en común en el proceso de las actividades compartidas por el niño y el adulto, es decir, en el marco de la colaboración social. Durante esta etapa de colaboración pre verbal el adulto introduce el lenguaje que, apoyado en la comunicación pre verbal, aparece desde un comienzo como un instrumento de comunicación y de interacción social. (Gómez Flores, 2016, p.10)

Teóricamente Vygotsky hace relevancia en la aplicación de estrategias de socialización, por lo que a través de mi práctica pedagógica realicé actividades que promovieron la interacción entre estudiantes, docentes y padres de familia, convirtiéndose en herramienta primordial para la adquisición de una adecuada expresión oral de los estudiantes.

Los estudiantes, gracias a la interacción asimétrica lograron adquirir nuevos conocimientos culturales y sociales enriqueciendo su expresión oral,

aprendiendo nuevas canciones y adivinanzas autóctonas y externas de la comunidad.

3.1.3. Teoría del juego lingüístico

(Wittgenstein, 1999) afirma: En la práctica del uso del lenguaje, una parte grita las palabras, la otra actúa de acuerdo con ellas; en la instrucción para los usos de los juegos de lenguaje se encontrará este proceso: el aprendiz nombra los objetos, esto es, pronuncia la palabra cuando el instructor señala el objeto y se encontrará aquí un ejercicio más simple: el alumno repite las palabras que el maestro le dice u ostenta algún objeto al escuchar un nombre; ambos procesos se asemejan al lenguaje. Es posible imaginar también que todo el proceso del uso de palabras en una situación concreta como, por ejemplo: "¡tete!", "¡chichi!", "¡pásame ese balde!"; son juegos por medio de los cuales aprenden los niños su lengua materna. Llamaré a estos juegos "juegos de lenguaje" y hablaré a veces de un lenguaje primitivo como un juego de lenguaje. Los procesos de nombrar los objetos y repetir las palabras dichas podría llamarse también juegos de lenguaje", Piensa en muchos usos que se hacen de las palabras en juegos en coro. Llamaré juego de lenguaje al todo formado por el lenguaje y las acciones con las que está entretejido. (Wittgenstein, 1999, p.10)

Cuando ellos (los mayores) nombraban alguna cosa y consecuentemente con esa apelación se movían hacia algo, lo veía y comprendía que con los sonidos que pronunciaban llamaban ellos a aquella cosa cuando pretendían señalarla. Pues lo que ellos pretendían se entresacaba de su movimiento corporal: cual lenguaje natural de todos los pueblos que, con mímica y juegos de ojos, con el movimiento del resto de los miembros y con el sonido de la voz hacen indicación de las

afecciones del alma al apetecer, tener, rechazar o evitar cosas. Así, oyendo repetidamente las palabras colocadas en sus lugares apropiados en diferentes oraciones, colegía paulatinamente de qué cosas eran signos y, una vez adiestrada la lengua en esos signos, expresaba ya con ellos mis deseos. En estas palabras obtenemos una determinada figura de la esencia del lenguaje humano. (Wittgenstein, 1999, p.8)

La expresión «juego de lenguaje» debe poner de relieve aquí que hablar el lenguaje forma parte de una actividad o de una forma de vida. Ten a la vista la multiplicidad de juegos de lenguaje en estos ejemplos y en otros:

Dar órdenes y actuar siguiendo órdenes

Describir un objeto por su apariencia o por sus medidas

Fabricar un objeto de acuerdo con una descripción (dibujo)

Relatar un suceso

Inventar una historia; y leerla

Actuar en teatro

Cantar a coro

Adivinar acertijos

Hacer un chiste; contarlo

Suplicar, agradecer, maldecir, saludar, rezar.

Es interesante comparar la multiplicidad de herramientas del lenguaje y de sus modos de empleo, la multiplicidad de géneros de palabras y oraciones, con lo que los lógicos han dicho sobre la estructura del lenguaje. (Wittgenstein, 1999, pp.15-16)

Esta teoría me permitió integrar en mis sesiones de aprendizaje movimientos corporales, gestos y realizar dramatizaciones consecuentes con lo

expresado en las canciones y adivinanzas, utilizando estrategias de repetición de palabras y vocalización hasta lograr que los niños expresen sus emociones y sentimiento a través del juego de lenguaje, mejorando su expresión oral.

3.1.4. El juego en educación inicial

También encontramos que, el juego, entonces, hace parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y el mundo exterior, con los objetos y el espacio. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, la niña y el niño descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas. El momento de juego es un período privilegiado para descubrir, crear e imaginar. (Winnicott) (citado por Ministerio de Educación Nacional, 2012) nos explica que “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p.75). En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación. De la misma manera, el juego, desde el punto de vista social, es un reflejo de la cultura y la sociedad, y en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. La niña y el niño juegan a lo que ven y juegan lo que viven resignificándolo, por esta razón el juego es considerado como una forma de elaboración del mundo y de formación cultural, puesto que los inicia en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. En este aspecto, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental, en la medida en que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos. (Ministerio de Educación Nacional, 2012, p.18)

De otra parte, el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado. Se encuentra también la capacidad de planear y organizar el juego por medio del lenguaje en expresiones como “digamos que yo era un caballo y me daban de comer” o “aquí era el mercado y vendíamos”. (Ministerio de Educación Nacional, 2012, p.19)

Al aplicar esta teoría en mi práctica pedagógica me permitió utilizar estrategias donde resalto el uso de materiales de la zona y costumbres (sesiones de aprendizaje como: “Verduras de mi comunidad”, “En el puente de Tangalbamba”, “¿Con qué herramientas trabaja mi amigo el campesino?”, otras) para promover la autonomía, reconocer la iniciativa y la curiosidad infantil como una fuente de comprensión del mundo que los rodea y de la expresión de sus emociones y sentimientos.

Al utilizar material de la comunidad y revalorar sus costumbres los niños lograron expresarse con naturalidad y con mayor facilidad adquirir los conocimientos que permitió evidenciar en las actividades de aprendizaje una buena expresión oral.

3.1.5. Teoría cognitiva

Según Piaget, los niños/as crean de forma activa su propio conocimiento del entorno, y el desarrollo cognitivo es el producto del esfuerzo de los niños/as por entender y actuar en su mundo, sobre la base de las capacidades innatas con las que cuenta al nacer, tales como la succión y la prensión. Piaget centra su teoría en la importancia de la adaptación psicológica, tomando en consideración los postulados biológicos sobre adaptación del ser humano; es decir, del mismo modo que el cuerpo se adapta a las circunstancias del medio, la mente realiza ese mismo procedimiento para ser capaz de resolver y comprender situaciones cada vez más complejas. Durante este proceso de adaptación, los procesos cognitivos evolucionan de modo que a lo largo del ciclo vital se distinguen cuatro estructuras a las que Piaget denominó estadios, los cuales están genéticamente determinados y se caracterizan por posibilitar una aproximación (en cada uno de ellos, de forma diferente) a la realidad que nos rodea. Cada estadio está compuesto por una serie de esquemas que determinan las capacidades intelectuales en cada etapa. En cada uno de los estadios de desarrollo se construyen esquemas de conocimiento diferentes. (Lara Prado & García Vidales, 2011, p.34)

Esta teoría me ayudó en la aplicación de estrategias que brindan un entorno acogedor, oportuno, implementado, controlado con el fin de estimular y adaptar al estudiante al entorno que favorece el aprendizaje significativo por medio de juegos verbales (canciones y adivinanzas aplicadas en las sesiones de aprendizaje como: “La mamá gallina”, “La ronda de los animales de mi comunidad”, otras).

La sesión de aprendizaje realizadas en un ambiente adecuado permitió la estimular en los estudiantes su expresión oral con la integración de su entorno.

3.1.6. Teoría del desarrollo infantil.

La psicología del desarrollo de Jean Piaget teorizó que todos los niños se desarrollan de forma lineal a través de cuatro etapas: la etapa sensorio motora, del nacimiento a los 2 años de edad, la etapa pre operacional, 2 a 7 años, la etapa de las operaciones concretas, 7 a 11 años, y la etapa de las operaciones formales, pasados los 11 años de edad. Durante la etapa sensorio motora, el niño asimila conocimiento acerca de su medio ambiente y aprende a diferenciar entre sí mismo y el mundo.

El período pre operacional, se identifica cuando el niño empieza a consolidar el lenguaje, y con este logro se pueden observar grandes progresos tanto del pensamiento como del comportamiento emocional y social del niño. El lenguaje es la manifestación, de cómo el ser humano puede usar símbolos (palabras) en lugar de objetos, personas, acciones, sentimientos y pensamientos. El lenguaje permite al niño adquirir un progresivo conocimiento de los sonidos que escucha en su medio ambiente. Repitiéndolos y ordenándolos empieza a comprender que a través de ellos puede expresar sus deseos. Primero hace y repite con gran placer sus propios “gorgoritos” y vocalizaciones y luego imita ruidos, sonidos y palabras que oye en su medio ambiente

En la etapa de las operaciones concretas, señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento. El niño ya no se queda limitado a su propio punto de vista, sino que es capaz de considerar otros puntos de vista, coordinarlos y sacar las consecuencias. Las operaciones del pensamiento son concretas en el sentido de que sólo alcanzan la realidad susceptible de ser manipulada, aun no puede razonar fundándose en hipótesis. En esta edad el niño

es principalmente receptivo de la información lingüístico- cultural de su medio ambiente. (Neiza Pacheco, 2007, p.21)

Esta teoría me enseñó a manejar en mi práctica pedagógica estrategias de repetición, vocalización, imitación de sonidos a través de las canciones y adivinanzas para adquirir el conocimiento adecuado para fortalecer la expresión oral de los estudiantes, aplicadas en todas mis sesiones de aprendizaje.

3.2.Marco conceptual

3.2.1. Comunicación oral

La comunicación es un acto inherente al ser humano. Tal es así que:

El ser humano está predispuesto a la comunicación, el llanto es el primer acto comunicativo que realizamos. La expresión afectiva es, sin lugar a dudas, la primera y la más importante. El bebé llora, ríe y se mueve según lo que suceda en su entorno. Los diferentes gestos que realiza según lo que quiera o necesite, el bienestar o inquietud que muestre son expresiones con una clara finalidad comunicativa, que le permitirá adaptarse y ser una persona autónoma y creativa. (Gómez Flores, 2016, p.12)

La comunicación oral tiene funciones importantes en las actividades de los seres humanos:

El lenguaje nos facilita la transmisión de conocimientos, de relacionarnos personal y socialmente. Mediante el lenguaje podemos pedir y dar, inventar, influir sobre las demás personas, etc. Éste tiene como base la intencionalidad comunicativa. Ejemplo A un niño pequeño se le pregunta “si un árbol es grande o chico”. Su respuesta será dada, lo más probable, a través de gestos que indiquen la dimensión grande y pequeño elevando o bajando el brazo. A él le resulta más

fácil contestar a través de la expresión corporal que con palabras. La expresión es el producto del lenguaje en cada una de las situaciones comunicativas. (Gómez Flores, 2016, p.13)

El lenguaje oral es el medio de expresión humano más usual y el que lo caracteriza como tal. Esta capacidad requiere de habilidades complejas y variadas que irá desarrollando el pequeño como fruto de su madurez y el aprendizaje. Pero la necesidad de comunicación y expresión no surge cuando ya se han asimilado todas las habilidades necesarias para el lenguaje oral. Desde que nace, el ser humano tiene que manifestar sus necesidades y sentimientos, para lo que utilizará lenguajes diversos. Lo verdaderamente importante es que sepa cómo expresarse, cómo transmitir lo que siente, lo que piensa y lo que quiere. Por esto, es esencial que el niño/a se desarrolle en un ambiente acogedor, lleno de estímulos que le acerquen las diferentes maneras de comunicarse que existen para que pueda hacer uso de ellas. Las necesidades fisiológicas (hambre, sueño, malestar...) y sensitivas son las primeras manifestaciones que observa el adulto y tendrá que poner todo su empeño en comprender ese lenguaje del bebé, para interpretar lo que con esos códigos tan especiales quiere decir. Por ejemplo, si un bebé llora puede hacerlo por multitud de circunstancias. La dificultad para el adulto está en determinar qué le sucede y responder adecuadamente a la petición expresada. (Gómez Flores, 2016, p.16)

3.2.2. Juegos verbales

Llamados también Juegos de expresión oral. Estos “Son juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremente su vocabulario, discrimine sonidos de las palabras, y ejercite de

manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla. (Ministerio de educación, p.175)

Según Mabel Condemarín indica que los juegos verbales son aquellos juegos tradicionales o creados por los niños como las adivinanzas, trabalenguas y otros juegos lingüísticos o juegos de palabras. Estos juegos permiten desarrollar la conciencia lingüística y sus competencias de lenguaje de un contexto lúdico que lo divierte y entretiene; permiten discriminar los sonidos iniciales o finales de las palabras; estimulan la creatividad, al favorecer asociaciones de palabras, favorecen el desarrollo del vocabulario y favorecen la fluidez de la expresión oral. Los juegos verbales son palabras que comienzan con el mismo sonido o con palabras que riman, pueden ser realizados con preescolares y con alumnos de los primeros años de educación básica. Su práctica favorece el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, ambas importantes para el aprendizaje de la lectura y para los aspectos ortográficos de la escritura. El juego verbal es un valioso factor de ayuda para la educación de los alumnos, mediante su aplicación en la escuela, el niño va afirmándose su individualismo, socializándose en grupos, favoreciendo el desarrollo de las actividades en las diferentes áreas del currículo en forma activa. (Carbajal Cornejo, 2013, pp. 29 - 30)

Los juegos verbales, nacen en el hogar a través del vínculo afectivo que se establece entre el adulto y su hijo y muchas veces los padres no se dan cuenta, que los juegos verbales hacen parte del día a día en la crianza de los hijos, a través de una canción de cuna, una ronda, etc. Estos juegos tienen un significado pedagógico muy importante para la formación lingüística del niño porque él, más tarde, retomará estas acciones para expresarse. (Carbajal Cornejo, 2013, p.30)

Los niños que crecen rodeados y estimulados lingüísticamente aprenden fácilmente a hablar por ello es importante reconocer que desde temprana edad se considera que el lenguaje oral surge de un proceso de imitación de la lengua materna lo cual propone al niño y a la niña unos modelos verbales que poco a poco irá interiorizando.

Todos los juegos verbales favorecen el desarrollo del habla ya que desde que el niño nace todo el tiempo está haciendo gimnasia facial, observa las acciones de los demás y empiezan a balbucear; todo se hace como preparación de los músculos que le permitirán más tarde comunicarse con el mundo, entrar en ese aparato simbólico, que es el lenguaje, el cual le da pie al ser humano para expresar las ideas a los demás.

A medida que los niños van creciendo, estos juegos se vuelven más complejos. El pequeño tiene la capacidad de pronunciar adecuadamente y de crear oraciones, para cantar, adivinar, etc. mediante los juegos verbales se estimula la capacidad intelectual de los niños y se fortalece el vínculo afectivo con sus padres de esa forma la familia cumple una función importante en la aparición y en el ritmo del desarrollo del lenguaje oral del niño. Si éste se siente emocionalmente seguro y lingüísticamente estimulado, se desarrollará normal y óptimamente su expresión verbal. (Carbajal Cornejo, 2013, p.31)

3.2.3. ¿Para qué sirven los juegos verbales?

Para desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje, como así también la conciencia lingüística, además para discriminar los sonidos finales de las palabras. En relación al lenguaje escrito, estimulan a los alumnos a investigar palabras en el diccionario, a escribir en forma legible y ordenada, con ortografía

correcta y a transcribir estos juegos para darlos a conocer. (Carbajal Cornejo, 2013, p.32)

3.2.4. Beneficios de los juegos verbales

Los principales beneficios de los juegos verbales son:

Desarrollo afectivo

Socialización

Coordinación

Concentración

Memoria

Atención

El alumno, desarrolla su expresión oral e incrementa su bagaje cultural mientras juega ya que cuando juega permanentemente está descubriendo situaciones, les da nombre a las cosas, conversa, realiza juegos espontáneos, de poemas, de adivinanzas, trabalenguas y canciones, acompaña sus juegos de sonidos, ruidos; vocalizaciones, canta, baila. Es decir, ejercita sus capacidades de comunicación. (Carbajal Cornejo, 2013, p.32)

En cuanto al desarrollo social: Jugar, es un medio de integración social, y con ello va desarrollando formas de control social y habilidades sociales, aprende diferentes roles sociales y familiares. Al jugar pone en ejercicios el manejo de destrezas comunicativas verbales y no verbales aceptadas por su grupo social; destrezas sociales como reconocer y expresar sus emociones, reconocer cuándo y en qué ambiente es oportuno jugar. (Carbajal Cornejo, 2013, p.33)

Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra capacidad que logran los estudiantes al reflexionar sobre los segmentos del lenguaje oral el cual implica un análisis sobre los fonemas, sílabas y palabras comprendiendo de esta manera la naturaleza sonora de las palabras y la conversión entre fonemas y grafemas. (Carbajal Cornejo, 2013, p.33)

“Revaloran su cultura oral, ya que se favorece la recuperación de juegos lingüísticos tradicionales” (Carbajal Cornejo, 2013, p.33).

“Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas” (Carbajal Cornejo, 2013, p.33).

“Permiten que los alumnos organicen el vocabulario en torno a categorías, con lo cual favorecen su desarrollo cognitivo” (Carbajal Cornejo, 2013, p.33).

3.2.5. Tipos o clases de juegos verbales

Entre los juegos verbales tenemos:

1. Canciones
2. Adivinanzas
3. Trabalenguas
4. Rimas
5. Retahílas
6. Jitanjáforas
7. Poesía
8. Refranes

3.2.5.1. Las canciones:

Esta técnica: Son juegos de palabras acompañadas por un ritmo, melodía y pulso, que permiten al niño comunicarse expresivamente. Es el recurso más usado por las educadoras, ya que permite establecer vínculos afectivos y desarrollar capacidades de atención, interrogación de textos, lectura de textos ícono-verbales, interpretación de la canción y expresión corporal, entre otras. (Ministerio de educación, 2012, p.176)

Se puede utilizar la siguiente secuencia para su enseñanza:

Motivación: se despierta el interés del niño a través de un juego, presentando, por ejemplo, una carta o sobre que contenga la canción.

Presentación de la canción: la educadora presenta la lámina de la canción y plantea las siguientes preguntas: ¿qué es, una poesía, una receta? Luego, los niños identifican los íconos (dibujos) para que en el fraseo se realice la lectura del texto ícono-verbal.

1. **Fraseo:** Se realiza a través de la lectura de texto ícono-verbal con la ayuda de los niños. Esto se lleva a cabo dos o tres veces.
2. **Ritmo:** A continuación, se realiza el fraseo acompañado de palmadas, en forma de silabeo, sin cantar. También se puede hacer con instrumentos musicales, como toc-toc.
3. **Melodía:** Primero la maestra canta sola la canción completa y luego la canta con los niños, dándole la entonación a la melodía.

Expresión: los niños pueden acompañar la canción con movimientos corporales. Luego, expresan: “¿de qué trataba la canción?”, “¿qué pasa?”, “¿qué personajes participan?” (Ministerio de educación, 2012, p.177).

3.2.5.1.1. Importancia de las canciones

“La música está siendo introducida en la educación de los niños en edades preescolares debido a la importancia que representa en su desarrollo abarcando todas las áreas” (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p.18).

Es un elemento fundamental en esta primera etapa del sistema educativo, el niño empieza a expresarse de otra manera y es capaz de integrarse activamente a la sociedad, porque la música le ayuda a lograr autonomía en sus actividades frecuentes, asumir el cuidado de sí mismo y del entorno, y aplicar su mundo de relaciones. (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p.19)

“Desde que los niños son pequeños pueden aprender canciones infantiles que al escucharlas y cantarlas contribuirá a que desarrollen muchas habilidades cognoscitivas que les estimulará su desarrollo integral” (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p.19).

El ritmo mezclado con las letras provoca que el pequeño desarrolle destrezas de lenguaje y de memoria, cada vez que repite varias veces la canción. Además, las letras van acompañadas de gestos, también

favorecen su dicción y su capacidad de comprensión. (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p.19)

Las canciones infantiles desenvuelven claramente la motricidad gruesa mediante movimientos del cuerpo al momento de bailar, algunos de ellos poseen ritmos muy marcados, pero a la vez muy suaves. Este movimiento acompañado hará que le niño amplíe su expresión corporal su coordinación y su capacidad motriz. (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p.19)

3.2.5.1.2. Tipos de canciones

Existen numerosos tipos de canciones infantiles, se mencionarán algunas de ellas:

3.2.5.1.2.1. Canciones de ronda: “se realizan en grupo, mientras se hace otra acción a la vez, acompañada de actividades lúdicas, hay de diversas formas: en círculo, tomados de las manos, o sentados” (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p.38).

Canciones didácticas: “permiten enseñar conceptos cotidianos como; las vocales, los números, los días de la semana, etc. Los niños aprenden conceptos de gran uso para el día a día” (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p 39).

Canciones para dramatizar: “Son composiciones acompañadas de mímicas, movimientos gestuales y corporales” (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p.39).

3.2.5.2. Las adivinanzas

Es una herramienta muy útil para fomentar la creatividad, la imaginación y la curiosidad del niño en su entorno lúdico. Se puede incluir en las actividades del aula, este juego ayudará a descubrir más particularidades, como su forma de procesar la duda, y en general su forma de reaccionar frente a un reto. Las adivinanzas son dichos populares utilizados como pasatiempos en los que se describe algo para que sea adivinado. Tienen como objetivo entretener y divertir, forman parte activa del folklore infantil. Además de ser un entretenimiento, contribuyen al aprendizaje de los niños y a la difusión y mantenimiento de las tradiciones populares; durante mucho tiempo han tenido una transmisión oral, (de boca en boca) lo que ha facilitado las numerosas modificaciones y variantes de las adivinanzas. (República de Nicaragua, 2016, p,11)

Para María Gabriela Gonzáles: la adivinanza es una de los pioneros y más difundidos tipos de pensamiento formulado; es el resultado de proceso primario de asociación mental, de la comparación y la percepción de parecidos y diferentes hacinados al humor y al ingenio. La sorpresa al descubrir similitud entre objetos, en los de ordinario no se esperaría encontrarla, es un elemento básico para su elaboración: sin sorpresa no hay adivinanza. (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p.25)

3.2.5.2.1. Importancia de las adivinanzas

“La Adivinanzas favorecen en el desarrollo del proceso de formación de conceptos en el niño, puesto que, al buscar la respuesta correcta, es necesario que él discrimine entre las múltiples características de un objeto y trate de ubicar lo esencial” (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p.26).

“Se estimula la imaginación y sobre todo, el proceso de asociación de ideas, elementos que contribuirán a que se forme una visión integradora y no separada de la realidad, lo cual es muy importante en la formación de individuos críticos” (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p.26)

Son utilizadas, para aumentar el vocabulario de los más pequeños, ya que por su forma verbal, suelen ser breves y fáciles de recordar, ayuda a elevar los niveles de motivación infantil y, en consecuencia, a disminuir el aburrimiento que pudiera derivarse del aprendizaje (Bueno Loja & Sanmartín Morocho, 2015, p.27)

3.2.5.2.2. Funciones de las adivinanzas

“Gutiérrez Gonzáles, 1999 describe tres funciones muy importantes de las adivinanzas las cuales citaremos a continuación” (Muquinche Basantes, 2015, p.25).

A. Función Lúdica

Gracias a su carácter lúdico y mnemotécnico la adivinanza ha podido crecer y enriquecerse en ámbitos tan diversos el urbano o el rural, el familiar o doméstico, el comunitario, el escolar, el de la plaza o la calle, e incluso el impreso o el de los medios. Su sola limitante es la imaginación, en tanto uno puede crear y recrear adivinanzas sobre cualquier asunto, tema, objeto, elemento o idea con que desee retar o provocar a su oponente. (Muquinche Basantes, 2015, p.25)

B. Función estética-poética

La adivinanza sensibiliza a los niños con la poesía, fomenta en ellos el gusto por la palabra, el ritmo y la versificación, además de que los familiariza con imágenes abstractas, creando a partir de tropos y figuras retóricas que adquieren forma en su imaginación y les despiertan nuevas y maravillosas maneras de ver el mundo (Muquinche Basantes, 2015, p.25)

C. Función didáctica

Como afirma Antonio Salgado: “La adivinanza es la caja de sorpresas que enseña al niño a desentrañar problemas mayores”, pues gracias a su capacidad dialógica, analógica, semántica, mnemotécnica, estructural y métrica los niños captan y comprenden un código lingüístico que les comunica un mensaje en forma precisa, pero, y, sobre todo, de juego. Y

así jugando, memorizando, pensando y, sobre todo, observando con atención los sonidos y su sentido los niños y jóvenes aprenden a asociar unos con otros y con ello a descubrir la respuesta deseada. (Muquinche Basantes, 2015, p. 25)

3.2.5.2.3. ¿Cómo crear adivinanzas?

Según Roncallo A, 2011 existe una gran cantidad de adivinanzas, unas más conocidas que otras. Pero es difícil encontrar una que sea precisamente la que necesitamos para trabajar algún tema con los niños y la solución más sencilla es hacerlas uno mismo, lo cierto es que son más fáciles de crear de lo que pensamos, solo es cuestión de seguir unos pocos pasos y aplicarlos a distintos tipos de adivinanzas, según el motivo y la forma que usemos.

De las muchas maneras que existen para crearlas, la más usada es la que se vale de las características del objeto elegido para formular el acertijo donde sólo tienes que combinar dos o tres, luego le das personalidad, le agregas una rima simple y listo. (Muquinche Basantes, 2015, p.26)

Procedimiento para crear una adivinanza:

Primer paso: Elegir un objeto que hay que adivinar, observar las cualidades que mejor lo caracterizan y que sirvan de base a su definición, seleccionando al menos dos o tres de dichas

características, a las que necesariamente se aludirá, de manera clara, en la adivinanza.

Por ejemplo: la palana, sirve para sacar tierra, tiene mango de madera y parece cuchara.

Segundo paso: Encontrar las palabras más precisas y apropiadas que expresan esas características y, en general, cuantas circunstancias pueden constituir un buen camino para llegar a adivinar el nombre del objeto en cuestión.

Por ejemplo: la forma de la palana, es parecida a la cuchara.

Tercer paso: Formular la adivinanza con el menor número posible de palabras, limitando, así la longitud de las frases; y, a ser posible, recurrir mejor al verso que a la prosa, y procurando emplear las palabras -insistimos una vez más- con la mayor propiedad.

Ejemplo:

"Me llevan a la chacra,

Saco mucha tierra,

Y tengo forma de cuchara."

(La palana)

Cuarto paso: Proponer la adivinanza a los niños y si éstos encuentran dificultades para resolverla, ofrecerles algunas pistas que les faciliten el hallazgo, por sí mismos de la solución.

Quinto paso: Si la solución hallada no es la que sirvió de base para formular la adivinanza, deben discutirse los razonamientos que condujeron a los compañeros a una solución distinta de la prevista.

3.2.5.2.4. ¿Cómo enseñar una adivinanza?

Procedimiento:

Motivación: se puede motivar mediante una serie de actividades como:

1. Con preguntas capciosas.
2. Recordando las adivinanzas aprendidas antes.
3. Mediante juegos, como: esconder objetos y que alguien trate de adivinar que niño lo tiene.

Narración de la adivinanza: La narración debe ser lenta, clara, precisa, tratando que el niño capte la intención de cada palabra porque puede estar la respuesta allí mismo. Si hubiera la necesidad de escribirla en la pizarra, se debe hacer, ayudará al niño a buscar la respuesta.

Interpretación: Este es el paso fundamental de las adivinanzas; es como razonar para descubrir la respuesta, se trata que el alumno “DESCUBRA”, “DESCIFRE”, “INTERPRETE” y “ENCUENTRE” el significado de la adivinanza y no se acostumbre sólo a que otros piensen por él.

Invención: Es otro paso básico en la enseñanza de las adivinanzas ya que no sólo el docente llevará adivinanzas redactadas; estos también pueden crear otras en vista del ejemplo dado y en base a su realidad, no importa que al principio estén mal, poco a poco serán mejoradas.

El docente sólo proporcionará ayudas inductivas; sólo así estaremos creando facultades, cultivando las capacidades de investigación y curiosidad.

3.2.6. ¿Qué es la expresión oral?

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. (Guamán Altamirano , 2013, p.32)

Para Cassany (2000), la expresión oral también implica desarrollar nuestra capacidad de escuchar para comprender lo que nos dicen los demás”. “A menudo hemos escuchado hablar de buenos lectores, excelentes oradores y magníficos escritores; sin embargo, muy rara vez y quizá nunca, hayamos escuchado hablar de un buen oyente. (Guamán Altamirano, 2013, p.32).

Los (as) niños (as) realizan este proceso en forma creativa a través de su propia experiencia. La función de la escuela es ayudarlos en este proceso sin caer

en correcciones coercitivas y sin desvalorizar su contexto sociocultural, para que paulatinamente, logren adquirir una mayor comprensión, precisión, eficacia, expresividad y autenticidad al hablar. (Guamán Altamirano , 2013, p.32)

La sociedad de hoy exige una eficiente capacidad comunicativa. Las posibilidades de trabajo, estudio, relaciones sociales y superación dependen, en buena parte, de nuestra capacidad para interactuar con los demás, teniendo como herramienta fundamental la expresión oral. Es necesario entonces que la escuela contribuya a fortalecerla, especialmente en los siguientes aspectos: (Guamán Altamirano , 2013, p.32)

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

3.2.7. Cualidades de la expresión oral

En la expresión oral es importante tener en cuenta los siguientes elementos:

1. **La voz:** La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio. A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes. Es importante, sobre todo, evitar una voz débil, apenas audible, o unas voces roncadas, demasiado

chillonas; ambos extremos producirán malestar y desinterés. Al contrario, hay que desarrollar la destreza de darle color e interés a lo dicho por medio del volumen y la entonación de la voz. La voz y los gestos permiten remarcar una idea o subrayar los puntos clave del discurso. (Carbonel Mendoza, 2011, p.33)

2. **La postura del cuerpo:** para expresar oralmente algo debe establecer una cercanía con las personas con quienes se comunican. Por eso, debe evitarse la rigidez y reflejar serenidad y dinamismo. Si se va a hablar de pie, lo recomendable es asumir una postura firme, erguida. Si, por el contrario, se va a hablar sentado, es preferible asumir una posición ejecutiva, con la columna vertebral bien recta y la porción inferior del tronco recargada contra el respaldo de la silla. Es importante, sobre todo, no mantener los brazos pegados al cuerpo o cruzados, tener objetos en las manos o esconder estas en los bolsillos, ya que ello dificultará la expresión gestual necesaria que refuerza o acompaña todo discurso. Con respecto a las piernas, cada cierto tiempo deben hacerse movimientos con el objetivo de no dar la sensación de estar clavado en el suelo; sin embargo, se ha de procurar no excederse en el movimiento, ya que puede producir el efecto ventilador, con lo cual lo único que se consigue es la distracción de la audiencia. (Carbonel Mendoza, 2011, p.33)
3. **Los gestos:** La expresión oral por lo general se complementa con gestos y movimientos corporales como una forma de poner énfasis o acentuar el mensaje oral; sin embargo, debe usarse con cuidado las expresiones gestuales pues estos deben ser naturales, oportunos y convenientes para evitar caer en el ridículo. (Carbonel Mendoza, 2011, p.33)

4. La mirada: De todos los componentes no verbales, la mirada es la más importante. El contacto ocular y la dirección de la mirada son esenciales para que la audiencia se sienta acogida. Los ojos de la persona que se expresa oralmente deben reflejar serenidad y amistad. Es preciso que se mire a todos y cada uno de los receptores, o sea, debe abarcarse en forma global como individual el auditorio. Mirar el suelo, el cielo raso o las ventanas denotan inseguridad o temor y, por lo tanto, debe evitarse. (Carbonel Mendoza, 2011, p. 34) (Carbonel Mendoza, 2011, pág. 34)

5. La dicción: El hablante debe tener un buen dominio del idioma. Tal conocimiento involucra un adecuado dominio de la pronunciación de las palabras, la cual es necesaria para la comprensión del mensaje. Al hablar, hay que respirar con tranquilidad, proyectar la voz y dominar el énfasis de la entonación. No se debe, al contrario, gritar y caer en la repetición de muletillas, como “verde” o “este”. (Carbonel Mendoza, 2011, p.34) (Carbonel Mendoza, 2011, pág. 34)

6. El vocabulario: Al hablar, “debe utilizarse un léxico que el receptor pueda entender. Por eso, en primer lugar, hay que tomar en cuenta el tipo de público al que va dirigido el mensaje” (Carbonel Mendoza, 2011, p.34).

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación

La investigación acción correspondiente a la práctica pedagógica en el aula. Es aplicada puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción.

4.2. Objetivos del proceso de investigación

4.2.1. Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica mediante la aplicación de las estrategias innovadoras para fortalecer la expresión oral en los estudiantes de 5 años sección “Estrellitas” en el Área de Comunicación de la Institución Educativa Inicial Tangalbamba, Condebamba, Cajabamba, 2016.

4.2.2. Objetivos específicos

4.2.2.1. Deconstruir mi práctica pedagógica en lo referente al uso pertinente de los juegos verbales, a través de procesos auto reflexivos.

4.2.2.2. Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral.

4.2.2.3. Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto, viable y pertinente que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural.

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

4.2.3. Objetivos de la propuesta pedagógica

4.2.3.1. Objetivo general

Mejorar las capacidades del docente relacionadas con la aplicación de las estrategias de juegos verbales para fortalecer la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Tangalbamba 2016.

4.2.3.2. Objetivos específicos

Aplicar la técnica de las adivinanzas para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Tangalbamba 2016.

Emplear la técnica de las canciones para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Tangalbamba.

4.3. Hipótesis de acción

Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de estrategias de los juegos verbales para fortalecer la expresión oral en los estudiantes de 5 años en el área de comunicación de la Institución Educativa Inicial N° 1034 Tangalbamba, 2016.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Están constituidos por 11 estudiantes de educación inicial de cinco años de la sección “Estrellitas” de la Institución Educativa Inicial N° 1034 de Tangalbamba en donde se llevó a cabo la aplicación de la propuesta pedagógica.

4.5. Población y muestra de la investigación

4.5.1. Población

El objeto de estudio lo constituye mi práctica pedagógica. La deconstrucción y reconstrucción está dada por el desarrollo de diez sesiones de aprendizaje por cada una de ellas.

4.5.2. Muestra

La muestra está representada por los 10 diarios reflexivos relacionados con la sesión de aprendizaje de la propuesta pedagógica (registro de la práctica pedagógica en la deconstrucción como en la reconstrucción mediante el uso de diarios de campo), que son utilizadas en 11 niños de 5 años de la sesión “Las estrellitas” y el docente de la práctica pedagógica con quienes se está trabajando.

4.6. Instrumentos:

Los instrumentos de enseñanza utilizados en la investigación fueron:

1. La matriz de análisis de sesiones de aprendizaje, permitió evidenciar el predominio de la estrategia referida a la aplicación de los juegos verbales.
2. La matriz de análisis de los diarios reflexivos permitió registrar las fortalezas, debilidades y vacíos de mi práctica pedagógica.
3. La matriz de la aplicación de la estrategia permitió conocer la adecuada aplicación de la técnica de canciones y adivinanzas.

Los instrumentos de aprendizaje utilizados en la investigación fueron:

1. Lista de cotejo de entrada: Este instrumento, permitió evaluar la condición en la que entraron los estudiantes con respecto a la expresión oral elegida.

2. Lista de cotejo de salida: Este instrumento evidencia los aprendizajes alcanzados por los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1034 Tangalbamba.

3. Lista de cotejo por sesiones: En cada sesión los estudiantes fueron evaluados para verificar el aprendizaje correspondiente a la competencia de la expresión oral a través de los juegos verbales.

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.

Este plan se divide en dos componentes:

La hipótesis de acción tiene dos componentes: la acción que pretende provocar los cambios de la práctica pedagógica del investigador (participante) y los resultados esperados son los aprendizajes de los niños y niñas en el proceso. Para sistematizar el proceso es necesario elaborar un plan de acción, es decir de las actividades que se realizarán en la implementación y ejecución de la acción.

La evaluación del proceso es de forma cualitativa, pero puede estimarse en forma cuantitativa; tanto la acción como los resultados pueden expresarse en términos de porcentajes sobre los indicadores y refrendados con sus fuentes de verificación.

Además, se evaluó la matriz de consistencia la misma que contiene el problema, los objetivos, y sustento teórico, indicadores e instrumentos.

MATRIZ DEL PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:												
La aplicación de la estrategia de los juegos verbales de las adivinanzas y las canciones durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 5 en el área de comunicación de la I.E.I. “Tangalbamba” 2016												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
La aplicación de juegos verbales de Adivinanzas y canciones, durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante (investigador)	Material educativo. Recursos tecnológicos										
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN												
1. Revisión del marco teórico.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Fuentes de información y Fichas.	x	x								
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante. Acompañante.	Rutas de aprendizaje. Bibliografía	x	x								
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Ficha de evaluación.	x	x	x							
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Informe	x	x	x							
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante.	Medios Materiales	x	x	x	x						
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador. Docente participante. Acompañante	Computadora. Bibliografía. Papel.	x									
7. Revisión y aprobación de los instrumentos.	Facilitador. Acompañante	Ficha de evaluación. Informe.	x	x	x							
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante.	Portafolio. Evidencias	x	x	x	x						
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador. Docente participante.	Computadora. Software. Matriz.					x	x	x			
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.	Facilitador. Docente participante.	Medios tecnológicos								x	x	
11. Revisión del informe, y entrega final.	Facilitador. Docente participante.	Medios tecnológicos									x	
12. Comunicación de resultados a familiares y autoridades.	Docente participante. Acompañante.	Boletas de información.										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 la acción:

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.

Hipótesis de acción		
La aplicación de estrategias de juegos verbales de adivinanzas y canciones durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1034 Tangalbamba.		
Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
La aplicación de estrategias de juegos verbales de adivinanzas y canciones (durante el desarrollo de las sesiones innovadoras)	100% de revisión y ejecución de las sesiones de la propuesta alternativa innovadora.	Sesiones Fotos Imágenes Videos
Comunicación de los resultados a la familia	89% de participación de los padres de familia	Registro de asistencia Fotos

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 niños y niñas a través del logro de los indicadores previstos detallados en la lista de cotejo que permitió reflejar el logro de la competencia de expresión oral.

Resultados	Indicadores	Fuentes de verificación
Permitirá fortalecer la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1034 Tangalbamba	Indicadores de la sesión Indicadores de las rutas de aprendizaje	Informes de los resultados de las pruebas, de la lista de cotejo. Videos Fotos Trabajos de los niños

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

6.1.1. Resultados de los instrumentos de enseñanza

La matriz de análisis de sesiones da como resultados que los predomios de las técnicas utilizadas son: Las canciones y las adivinanzas.

De la aplicación de las sesiones de la propuesta innovadora en el momento del inicio predominaron las técnicas de las preguntas abiertas, la observación directa y los juegos de roles, en el momento del desarrollo predominaron las técnicas de la verbalización, manipulación de objetos y la descripción de imágenes y en el momento de cierre predominaron las técnicas de la meta cognición y el juego.

MATRIZ N° 1 ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

TITULO DE INVESTIGACIÓN:

“APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1034 TANGALBAMBA, CONDEBAMBA, CAJABAMBA, 2016”.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
N° 01 “Cuando me aseo que lindo me veo”	1. Técnica de la dramatización utilizando títeres de dedo. 2. Técnica de la interrogación.	1. Técnica de la exploración de objetos (útiles de aseo) 2. Técnica de interrogación (preguntas abiertas) 3. Técnica descriptiva de imágenes 4. Técnica de la verbalización a través de imágenes. 5. Técnica del dibujo libre	1. Técnica de la meta cognición a través de preguntas.
N° 02 “La mamá gallina”	1. Técnica de juego de roles (De la canción dramatizada tradicional “La mamá gallina) 2. Técnica de la interrogación.	1. Técnica de la observación directa con canción. 2. Técnica de la verbalización de la canción “La mamá gallina” 3. Técnica de la dramatización de la canción “La mamá gallina”	1. Técnica de la manipulación y pregunta (vistiendo la gallina)

<p>Nº 03 "Sobre el puente de Tangalbamba"</p>	<p>1. Técnica de la observación de una imagen. 1. Técnica de preguntas abiertas.</p>	<p>1. Técnica de la observación (canción "Sobre el puente de Tangalbamba") 2. Técnica de la verbalización de la canción adaptada "Sobre el puente de Tangalbamba" con imágenes. 3. Técnica del diálogo. 4. Técnica del dibujo libre.</p>	<p>1. Técnica de preguntas abiertas 2. Técnica de la meta cognición.</p>
<p>Nº 04 ¿Cómo Sueno? ¿Quién Soy!</p>	<p>1. Técnica de la manipulación y descripción de objetos musicales (guitarra, tambor, etc.) 2. Técnica de preguntas abiertas.</p>	<p>1. Técnica de la manipulación (de instrumentos musicales) 2. Técnica del rompecabezas (instrumentos musicales) 3. Técnica de la adivinanza con dibujos. 4. Técnica de la descripción verbal (utilizando imágenes de instrumentos musicales) 5. Técnica del modelado (con plastilina) 6. Técnica del museo</p>	<p>1. Técnica del juego (la ruleta preguntona) 2. Técnica de la meta cognición.</p>
<p>Nº 05 ¿Qué se vende en el mercado?</p>	<p>1. Técnica de la observación directa (con productos del mercado) 2. Técnica de interrogantes</p>	<p>1. Técnica de la descripción y verbalización con productos del mercado utilizando adivinanzas. 2. Técnica de preguntas abierta. 3. Técnica del collage.</p>	<p>1. Técnica de la meta cognición</p>
<p>Nº 06 "Dios hizo lo animales"</p>	<p>1. Técnica de juego de roles (disfrazados de animales doméstico y salvaje) 2. Técnica de preguntas abiertas.</p>	<p>1. Técnica de la observación directa (papelote con canción e imágenes de la canción didáctica adaptada "Dios hizo los animales") 2. Técnica de la verbalización gestual (canción "Dios hizo los animales") 3. Técnica del dialogo. 4. Técnica de la manipulación de objetos didácticos (animales domésticos y salvajes) 5. Técnica del dibujo libre.</p>	<p>1. Técnica del juego "La ruleta preguntona" 2. Técnica de la meta cognición.</p>
<p>Nº 07 "La ronda de los animales"</p>	<p>1. Técnica de la observación directa de animales vivos 2. Técnica de preguntas abiertas.</p>	<p>1. Técnica de descripción y verbalización con sonidos onomatopéyicos. 2. Técnica de la adivinanza a través de preguntas. 3. Descripción con disfraces de animales a través de adivinanzas. 4. Técnica del juego "La ronda de los animales" 5. Técnica del modelado y representación 6. Técnica de la verbalización con imágenes.</p>	<p>1. Técnica del juego "Ruleta preguntona" 2. Técnica de la meta cognición.</p>
<p>Nº 08 "Con que trabaja el amigo campesino en la chacra"</p>	<p>1. Técnica del juego de roles (campesino) 2. Técnica de preguntas abiertas.</p>	<p>1. Técnica de la manipulación y descripción de objetos (herramientas de agricultura) 2. Técnica de juego de roles de actividades agrícolas. 3. Técnica de la adivinanza (herramientas de agricultura) 4. Técnica del rompecabezas utilizando imágenes.</p>	<p>1. Técnica de preguntas. 2. Técnica de la meta cognición.</p>
<p>Nº 09 "Tres chanchitos desobedientes"</p>	<p>1. Técnica del juego de roles (canción dramatizada "tres chanchitos desobedientes"</p>	<p>1. Técnica de lectura de canción "tres chanchitos desobedientes" 2. Técnica del dibujo libre. 3. Dramatización y verbalización de la canción "tres chanchitos desobedientes".</p>	<p>1. Técnica de preguntas 2. Técnica de la meta cognición.</p>

	2. Técnica de preguntas abiertas.		
Nº 10 “La ronda de las vocales”	1. Técnica de la observación directa (papelote con la canción didáctica “La ronda de las vocales”) 2. Técnica de preguntas abiertas	1. Técnica de la dramatización de la canción “La ronda de las vocales” 2. Técnica de la adivinanza de imágenes y representación. 3. Técnica de adivinanza y manipulación de vocales.	1. Técnica de preguntas. 2. Técnica de la meta cognición.
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En 10 sesiones predomina la técnica de preguntas abiertas, en 4 sesiones se trabajó la técnica de la observación directa, en 4 sesiones predomina los juegos de roles, en 1 sesión se trabajó la técnica de la dramatización, 1 sesión se trabajó la técnica de la manipulación de objetos.	En 9 sesiones predomina la técnica de la verbalización, en 6 sesiones la técnica de la adivinanza, en 5 sesiones se trabajó la técnica de la manipulación, en 5 se evidencia la técnica del diálogo, en 6 sesiones se trabajó la descripción de imágenes, en 4 sesiones se trabajó la técnica de la observación directa, en 3 la técnica de la dramatización, 2n 2 la técnica del rompecabezas, en 2 la técnica del juego de roles y en 1 la técnica del museo.	En 8 sesiones predomina la técnica de meta cognición a través de preguntas, en 2 se evidencia la técnica del juego y en 1 se observa la técnica de manipulación.

La matriz de análisis de los diarios reflexivos muestra como resultado que en mi práctica pedagógica existe como mi principal fortaleza el uso diversificado de técnicas de aprendizaje, además utilicé materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza para mejorar la expresión oral en los estudiantes, como debilidad me falta trabajar con materiales de la zona, y como vacío el desconocimiento de otros instrumentos de evaluación.

MATRIZ N° 02: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

“APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1034 TANGALBAMBA, CONDEBAMBA, CAJABAMBA, 2016”.

SESIONES	PREGUNTA 1	PREGUNTA 2	PREGUNTA 3	PREGUNTA 4	PREGUNTA 5
	¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? SÍ o NO ¿Por qué?	¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? SÍ o NO ¿Cuáles?	¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? SÍ o NO ¿Por qué?	¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí. La motivación fue atractiva y novedosa. Planteo de preguntas de acuerdo a mi propuesta pedagógica Los estudiantes se expresaron creando adivinanzas.	Sí. Niños temerosos al expresarse.	Sí. Representación de la narración con títere de dedos motivo a los niños.	Sí. Los indicadores están de acuerdo con las rutas de aprendizaje	Utilizar material concreto de acuerdo al tema
2	Sí. Las interrogantes recogieron saberes previos y lo relacionaron con los nuevos. La canción permitió la expresión y socialización.	Sí. Los niños no socializaban al momento de realizar sus trabajos o al expresarse en grupo.	No. La aplicación y manipulación de muchos materiales distrajo a los niños.	Sí. Utilice la evaluación con la técnica del juego “ponle plumas a la gallina” Los ítems guardan relación con los indicadores de las rutas de aprendizaje.	La canción utilizada en la sesión debe ser conocida por los niños.
3	Sí. La motivación llamativa La canción logro la expresión utilizando gestos y movimientos.	No. La canción logro despertar la creatividad	Sí. Canción novedosa con representación de roles.	Sí. Criterios apropiados de acuerdo a la propuesta pedagógica.	Afianzar y reforzar la creatividad de los niños.
4	Sí. La motivación fue atractiva y novedosa. Planteo de preguntas de acuerdo a mi propuesta pedagógica Los estudiantes se expresaron creando adivinanzas.	No. Participación activa de los niños.	Sí. Los niños manipularon los rompecabezas y los instrumentos musicales.	Sí. Los ítems evaluados guardan relación con el indicador general de las rutas de aprendizaje.	Seguir trabajando sesiones donde se involucre la participación directa de los niños.
5	Sí. Motivación con actividad conocida de su realidad.	No. El juego “...”despertó el	Sí. Manipulación de material concreto	Sí. Los ítems evaluados guardan relación con el indicador	Exploración del material para propiciar otros aprendizajes.

		interés de los niños.	con productos de su zona.	general de las rutas de aprendizaje.	
6	Sí. Involucración directa de os niños para despertar el interés. Formación de grupos.	No. La canción dramatizada con disfraces permitió que los niños se involucren en la actividad.	Sí. Material llamativo y manipulable. Presentación de maquetas de acuerdo a la realidad de los niños.	Sí. Los criterios son apropiados, exactos para evaluar la propuesta pedagógica innovadora y están acorde con las rutas de aprendizaje.	Proponer actividades llamativas y de interés.
7	SÍ. La motivación utilizada permitió despertar el interés de los niños y rescatar sus saberes previos.	NO. Los niños manipularon los animales presentados que fueron de su zona y por ende el aprendizaje fue más significativo.	Sí. Se presentó animales de su zona y lo pudieron observar directamente.	Sí. Los ítems evaluados guardan relación con el indicador general de las rutas de aprendizaje.	Seguir trabajando sesiones donde se involucre la participación directa de los niños.
8	Sí. Las interrogantes planteadas lograron rescatar los saberes previos y relacionarlos con sus nuevos aprendizajes.	No. La actividad realizada permitió la participación activa de los niños ya que son actividades que se realizan en su contexto.	Sí. Los materiales son conocidos y manipulados por los niños.	Sí. Los criterios son apropiados, exactos para evaluar la propuesta pedagógica innovadora y están acorde con las rutas de aprendizaje.	Utilizar más material concreto para que todos los niños lo puedan manipular.
9	Sí. La canción dramatizada logró que lo niños se expresen, participen activamente y se desenvuelvan sin temores.	No. Este tipo de canciones llama la atención a los niños y son ellos mismos quienes buscan involucrarse en la actividad.	Sí. Los disfraces utilizados, motivaron la participación de los niños, pues lo pudieron manipular y se involucraron con los personales.	Sí. Los ítems a evaluar en la lista de cotejo guardan relación con el indicador general de las rutas de aprendizaje.	Hacer disfraces para todos los niños para que todos puedan participar a la vez.
10	Sí. La motivación permitió despertar el interés de los niños, participaron demostrando entusiasmo y socialización con sus compañeros.	No. Los materiales estaban a su alcance y permitieron la participación activa de los niños.	Sí. Fueron apropiados, llamativos, conocidos por los niños con imágenes de su zona y pudieron ser manipulados.	Sí. Los criterios son apropiados, exactos para evaluar la propuesta pedagógica innovadora y están acorde con las rutas de aprendizaje.	Buscar más materiales para que los niños aprendan sin dificultad.

SISTEMATIZACIÓN	SÍ: 10 - NO: 0 Sí, porque seguí lo programado, seguí la secuencia utilizando la motivación atractiva y novedosa, las interrogantes permitieron rescatar los saberes previos lo que permitió a los estudiantes crear sus adivinanzas y expresarse a través de canciones.	SÍ: 2 - NO: 8 NO, porque en 8 sesiones aplicadas los juegos, dinámicas y canciones utilizadas fueron atractivas, de acuerdo al contexto y lograron despertar el interés y la participación activa de los niños. Si, por que en 2 sesiones aplicadas pude evidenciar que los niños eran temerosos, no socializaban al momento de realizar sus trabajos o al expresarse en grupo.	SÍ: 9 - NO: 1 Sí, porque en 9 sesiones utilice títeres de dedo, disfraces, rompe cabezas, objetos reales, maquetas, imágenes llamativas de su contexto lo que permitió a los niños manipular el material e involucrarse en las actividades. No; porque en una sesión la aplicación y manipulación de muchos materiales distrajo a los niños.	SÍ: 10 - NO: 0 Sí, porque en las 10 sesiones aplicadas se puede evidenciar que los criterios, ítems son apropiados, exactos para evaluar la propuesta pedagógica innovadora y guardan relación con los indicadores de las rutas de aprendizaje.	Utilizar más material concreto para que todos los niños lo puedan manipular. La canción utilizada en la sesión debe ser conocida por los niños.
------------------------	---	--	---	---	--

La matriz de análisis de la estrategia aplicada señala que ésta fue utilizada de manera adecuada. Tal es así que de las 10 sesiones (100%), 9 (90%) están en nivel logrado y 1(10%) en proceso, señalando de esta manera que si se aplicó de manera adecuada la estrategia de **“Juegos Verbales”** (canciones y adivinanzas)

MATRIZ N° 03: APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN

TITULO: “APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1034, TANGALBAMBA, CONDEBAMBA, CAJABAMBA, 2016”.

SESIONES	ADIVINANZAS (9)									PUNTAJE	BAREMO	CANCIONES (11)											PUNTAJE	BAREMO			
	INDICADORES											INDICADORES															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	15	P																
2												2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	17	L			
3												2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	20	L			
4	2	2	1	2	1	2	2	2	2	16	L																
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	L																
6												2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	21	L			
7	2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	L																
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	L																
9												2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	L			
10												2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	L			
SÍ																											
NO																											

ADIVINANZAS ESCALA DE BAREMO				CANCIONES ESCALA DE BAREMO			
TOTAL, MAXIMO:	18	LOGRADO	(L)	TOTAL, MAXIMO:	22	LOGRADO	(L)
TOTAL, INTERMEDIO:	13.5	PROCESO	(P)	TOTAL, INTERMEDIO:	16.5	PROCESO	(P)
TOTAL, MINIMO:	9	NO LOGRADO	(NL)	TOTAL, MINIMO:	11	NO LOGRADO	(NL)
NO LOGRADO	9 – 11 (NL)			NO LOGRADO	11 – 15 (NL)		
PROCESO	12 – 15 (P)			EN PROCESO	16 – 19 (P)		
LOGRADO	16 – 18 (L)			LOGRADO	20 – 22 (L)		
Según la escala de baremo, se puede evidenciar que de 5 sesiones de adivinanzas aplicadas; en 4 se logró la estrategia y 1 sesión está en proceso				De acuerdo a la aplicación de la escala de baremos podemos concluir diciendo que, de 5 sesiones de canciones aplicadas, las 5 alcanzaron el nivel de logro.			

6.1.2. Resultados de los instrumentos de aprendizaje:

Lista de cotejo de entrada. - Los resultados muestran que los 11 estudiantes no tienen los aprendizajes esperados relacionados con la competencia: **Expresión oral.**

MATRIZ N° 04: PROCESAMIENTO DEL NIVEL DE LOGRO DEL APRENDIZAJE, POR INDICADOR Y SESIÓN

Título de investigación:

“APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. TANGALBAMBA, CONDEBAMBA, CAJABAMBA, 2016”

Hipótesis de acción:

La aplicación de la estrategia de los juegos verbales de las adivinanzas y las canciones durante el desarrollo de las sesiones innovadoras mejora la expresión oral en los estudiantes de 5 años en el área de comunicación de la I.E.I. Tangalbamba, 2016.

Área: Comunicación

Edad: 5 años

Competencia	Se expresa oralmente																Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores	Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentaje
	Capacidad		Indicador				Nivel de logro				Alumnos							
	Adecia sus textos orales a la situación		Expresa con claridad sus ideas				Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos				Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.							
	Adapta, según normas culturales, su texto oral al oyente, de acuerdo		Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.		Utiliza vocabulario de uso frecuente		Pronuncia con claridad de 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 y cotidiana.			
	Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje			
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1		
1		1		1		1		1		1		1		1		1	8	NL
2		1		1	2			1		1	2		2			1	11	P
3		1		1		1		1		1		1		1		1	8	NL
4		1		1		1		1		1		1		1		1	8	NL
5		1		1		1		1		1		1		1		1	8	NL
6		1		1		1		1		1		1		1		1	8	NL
7		1		1		1		1		1		1		1		1	8	NL
8		1		1		1		1		1		1		1		1	8	NL
9		1		1		1		1		1		1		1		1	8	NL
10		1		1		1		1		1		1		1		1	8	NL

ESCALA DE BAREMO	
TOTAL, MÁXIMO:	16
TOTAL, INTERMEDIO:	12
TOTAL, MÍNIMO:	8
NO LOGRADO	8 – 10 (NL)
PROCESO	11 – 13 (P)
LOGRADO	14 – 16 (L)

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA		
INDICADORES	N° NIÑOS	%
NL	10	91%
P	1	9%
L	0	0%
TOTAL	11	

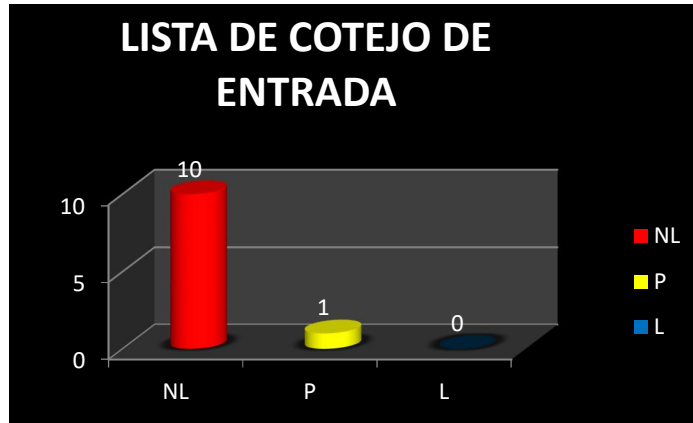


Figura N° 1

De acuerdo a la escala de baremo se puede evidenciar que de 11 alumnos 1 está en proceso y 10 están en nivel no logrado

Lista de cotejo de salida. - Los resultados muestran que de 11 estudiantes 10 están en condición de logrado y 1 en proceso. Esto significa que la propuesta innovadora ha dado resultados positivos.

MATRIZ N° 05: PROCESAMIENTO DEL NIVEL DE LOGRO DEL APRENDIZAJE, POR INDICADOR Y SESIÓN – SALIDA

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

“APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°1034 TANGALBAMBA, CONDEBAMBA, CAJABAMBA, 2016”

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:

La aplicación de la estrategia de los juegos verbales de las adivinanzas y las canciones durante el desarrollo de las sesiones innovadoras mejora la expresión oral en los estudiantes de 5 años en el área de comunicación de la I.E.I. N° 1034, Tangalbamba, 2016.

Área: comunicación

Edad: 5 años

Competencia	Se expresa oralmente															Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores	Resultados del logro de aprendizaje, por cada una de las capacidades e indicadores por porcentaje	
	Capacidad	Adecia sus textos orales a la situación comunicativa			Expresa con claridad sus ideas		Utiliza estratégicamente e variados recursos expresivos		Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.									
Indicador	Adapta, según normas culturales, su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.		Desarrolla sus ideas 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 y cotidiana.			
Nivel de logro	Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje		Logro de aprendizaje			
Alumnos	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
1	2		2		2		2		2		2		2		2		16	L
2	2		2		2		2		2		2		2		2		16	L
3	2		2		2		2		2		2		2		2		16	L
4	2		2		2		2		2		2		2		2		16	L
5	2		2		2		2		2		2		2		2		16	L
6	2		2		2		2		2		2		2		2		16	L
7	2		2		2		2		2		2		2		2		16	L
8	2		2		2		2		2		2		2		2		16	L
9	2		2		2		2		2		2		2		2		16	L
10	2		2		2		2		2		2		2		2		16	L
11	2			1	2		2			1	2		2			1	13	P

ESCALA DE BAREMO	
TOTAL, MÁXIMO:	16
TOTAL, INTERMEDIO:	12
TOTAL, MÍNIMO:	8
NO LOGRADO	8 – 10 (NL)
PROCESO	11 – 13 (P)
LOGRADO	14 – 16 (L)

LISTA DE COTEJO DE SALIDA		
INDICADORES	N° NIÑOS	%
NL	0	0%
P	1	9%
L	10	91%
TOTAL	11	

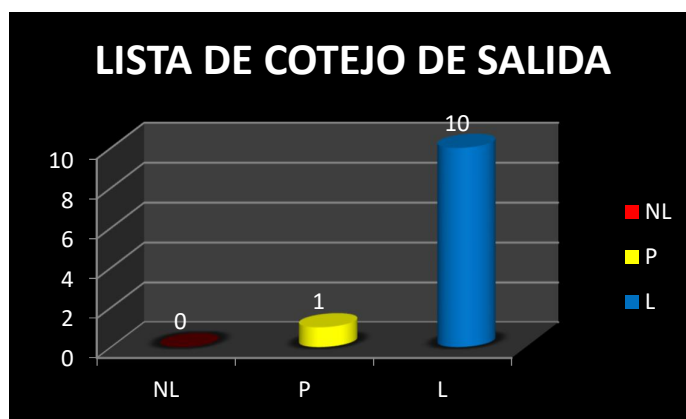


Figura N° 2

De acuerdo a la escala de baremo se puede evidenciar que de 11 alumnos 1 está en proceso y 10 están en nivel logrado

COMPARACIÓN LISTA DE COTEJO DE ENTRADA Y SALIDA

RESULTADO COMPARATIVO			
INDICADORES	ENTRADA	SALIDA	RESULTADO %
NL	91 %	0%	0%
P	9%	9%	9 %
L	0 %	91%	91 %

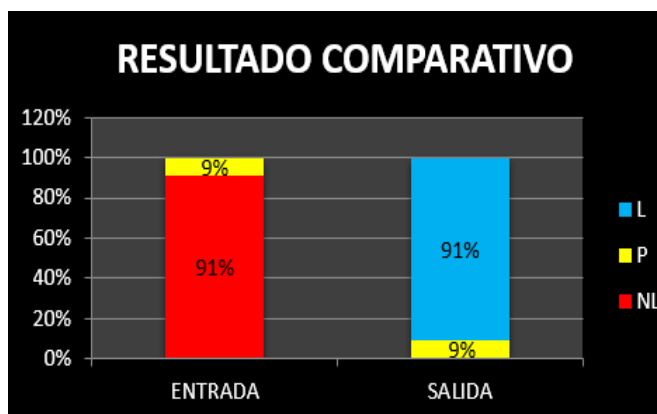


Figura N° 3

Según la escala de Baremo, después de aplicada las 10 sesiones de mi propuesta pedagógica innovadora, se evidencia que 10 alumnos lograron la competencia y 1 se encuentra en proceso. Por lo tanto, se puede afirmar que la estrategia desarrollada fue lograda.

Lista de cotejo por sesiones. – Según la escala de Baremo los resultados muestran que, los estudiantes en su mayoría están en promedio de 10, alcanzando la condición de nivel logrado y 1 la condición de proceso. Por lo tanto, la propuesta pedagógica innovadora ha dado resultado.

MATRIZ DE RESULTADOS DE LAS LISTAS DE COTEJO DE CADA SESIÓN

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	9	9	10	9	9	10	10	10	11	11	9.8
P	2	2	1	2	2	1	1	1	0	0	1.2
NL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Interpretación

Promedio en logro: 9.8

Promedio en proceso: 1.2

Promedio en no logrado: 0

PROMEDIO DE LOGROS DE LISTA DE COTEJO DE SESIONES	
INDICADORES	PROMEDIO
L	9.8
P	1,2
NL	0

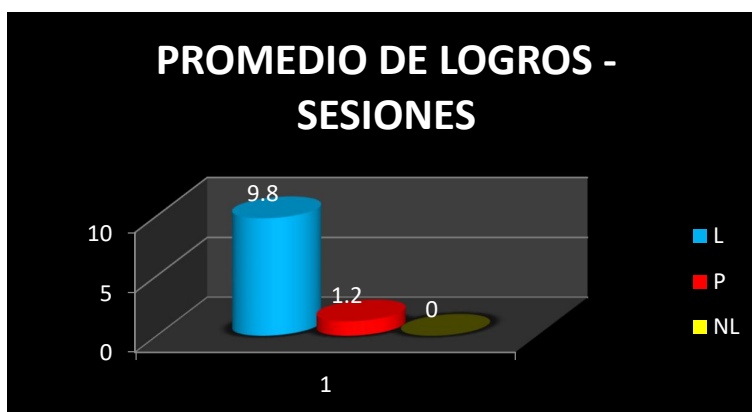


Figura N° 4

De las 10 sesiones, el promedio de logro de mis estudiantes es: 9.8 en el nivel logrado, 1.2 en proceso y 0 en el nivel no logrado. Por lo tanto, se demuestra que la propuesta pedagógica innovadora ha dado resultado. La mayoría alcanzó la competencia.

6.2. Triangulación

Se cotejarán las siguientes matrices:

6.2.1. Matriz de análisis de diarios reflexivos con la matriz de análisis de sesiones de aprendizaje.

Los resultados de los diarios reflexivos muestran como fortaleza de la práctica el uso diversificado de técnicas de aprendizaje, además utilizo materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza, esto concuerda con lo que señala la matriz de análisis de sesiones en donde se verifican el uso de dichas técnicas. Además de lo dicho tales resultados se corroboran con lo que señalan el documento del Ministerio de educación Orientaciones generales para la planificación curricular. Existe concordancia con los resultados porque según el documento oficial se planifica teniendo en cuenta sus intereses y el contexto en donde se desenvuelve el estudiante que por ende favorece el proceso de aprendizaje con el desarrollo de diversas técnicas que permiten la construcción del nuevo conocimiento.

6.2.2. Matriz de análisis de sesiones de aprendizaje con la matriz de aplicación de análisis de la estrategia.

Existe concordancia entre los resultados que arroja la matriz de análisis de sesiones con la matriz de análisis de estrategia al demostrar que las técnicas de canciones y adivinanzas utilizadas mejoran la expresión oral de los estudiantes.

Esto significa que la propuesta pedagógica innovadora fue llevada a cabo tal como lo demuestra la Propuesta pedagógica de educación inicial donde indica que los juegos verbales son estrategias metodológicas que

propician el significativo, donde los niños participan con gusto, alegría e iniciativa. Además, sostiene que las canciones y adivinanzas, son juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremente su vocabulario, discrimine sonidos de las palabras, y ejercite de manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla. (Ministerio de educación, 2012, p.175)

6.2.3. Matriz de análisis de sesiones con la lista de cotejo de salida.

La matriz de análisis de sesiones señala que la estrategia predominante en la práctica fue los juegos verbales (adivinanzas y canciones) y cuyo resultado se refleja en los aprendizajes de los estudiantes, la misma que es verificada en la lista de cotejo de salida en donde muestra que todos los niños alcanzaron la competencia elegida (Expresión oral). Lo podemos evidenciar en las **Rutas de aprendizaje de comunicación de educación inicial** donde señala que es necesario desarrollar la expresión oral, ya que de esta manera los niños irán aprendiendo a adecuar su lenguaje en los diferentes contextos sociales donde tenga que hablar. Además, señala que el estudiante se expresa oralmente en variadas situaciones comunicativas; interactúa con diversos interlocutores en diferentes situaciones comunicativas y logra expresar, según su propósito, sus ideas con claridad y coherencia. (Corcuera Ríos, Guevara Granados, & Barbuy la Torre, 2015, p.75)

6.3. Lecciones aprendidas

Durante el desarrollo de mis sesiones de aprendizaje y de la aplicación de la propuesta pedagógica surgen como lecciones aprendidas las siguientes:

Que, el quehacer pedagógico requiere de sustento teórico, que la propuesta pedagógica cuanta más innovadora es, mejor resultado da.

Que, los juegos verbales como canciones y adivinanzas son instrumentos que desarrollan la función lúdica y creativa del lenguaje de los niños.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1. Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
<p>Deconstrucción</p> <p>Reconstrucción</p> <p>Plan de acción</p> <p>Aplicación</p> <p>Evaluación.</p>	<p>Permitió desarrollar la capacidad de expresión oral de manera más natural y divertida, rescatando los principios entre juego, aprendizaje y el desarrollo del niño.</p>	<p>El aprendizaje evidenciado en los estudiantes permitió sensibilizar a los padres de familia sobre la importancia de desarrollar la expresión oral en sus hijos, esto facilitó la participación de padres y madres en actividades de apoyo a las actividades de aprendizaje realizado, lo que permitió la socialización.</p>	<p>Los estudiantes a través de la aplicación de juegos verbales perdieron la timidez y se desenvuelven libremente expresando sus sentimientos y emociones, ya que el aprendizaje fue en base de canciones y adivinanzas que fueron llamativos y de interés para los estudiantes.</p> <p>Debemos elaborar nuestro manual de juegos verbales y aplicarlo a las otras aulas para que todos los estudiantes logren desarrollar la expresión oral en sus niños.</p> <p>Se recopiló juegos verbales (adivinanzas y canciones) lo que servirá para las otras aulas como guía y apoyo.</p>	<p>Los juegos verbales mejoraron la expresión oral de los estudiantes, ya que aprendieron a transmitir e intercambiar ideas, pensamientos, necesidades con mayor facilidad.</p> <p>El producto final (Expresión Oral) es de gran importancia pues muestra el esfuerzo de los estudiantes, padres de familia, docentes y sirve como base o estímulo para los demás integrantes de la I.E.</p>

CONCLUSIONES:

1. Mi práctica pedagógica mejoró significativamente mediante la aplicación de las estrategias de juegos verbales que me permitió desarrollar la expresión oral de los estudiantes de 5 años logrando fortalecer su expresión oral.
2. La deconstrucción de mi práctica pedagógica se fortaleció a través de la aplicación pertinente de juegos verbales y estrategias innovadoras para el logro de aprendizajes significativos en nuestros estudiantes.
3. Se fortaleció mi capacidad de estructuración del marco teórico que sustenta el desarrollo de los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral.
4. La reconstrucción de mi práctica pedagógica se mejoró a través de la elaboración y aplicación de un plan de acción concreto y viable que respondió al problema planteado conteniendo la técnica del uso de las adivinanzas y canciones.
5. La evaluación de los resultados de la investigación demuestra que mi práctica pedagógica ha sido validada a través del logro de los indicadores propuestos, los cuales demuestran que hubo una mejora significativa del 91% de la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1034, Tangalbamba, Condebamba, Cajabamba.

SUGERENCIAS:

1. Al Director de la Institución Educativa N° 1034 de Tangalbamba, distrito de Condebamba, provincia de Cajabamba, departamento de Cajamarca; que implemente un plan de uso de estrategias de expresión oral para mejorar las capacidades del docente a fin de mejorar los aprendizajes de los estudiantes.
2. Al Coordinador de la RED “Condebamba Alto”; que, en su plan anual de trabajo, considere y promueva capacitaciones a los docentes referente a la investigación acción para lograr un cambio de actitud en los mismos con el objetivo de mejorar su práctica pedagógica a favor de los estudiantes.
3. A la UGEL Cajabamba que realice capacitaciones a los docentes, incluyendo en su plan anual de trabajo actividades relacionadas con el uso de estrategias de juegos verbales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes.

LISTA DE REFERENCIAS:

- Bueno Loja, M., & Sanmartín Morocho, M. (01 de Marzo de 2015). *Las rimas, trabalenguas y canciones como estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niños de 3 y 4 años del centro infantil del Buen Vivir - Ingapirca*. Obtenido de <http://dspace.ups.edu.ec>: <http://dspace.ups.edu.ec>
- Carbajal Cornejo, K. (2013). *Diplomado en didáctica de comprensión de textos: Juegos verbales*. Obtenido de Pinterest: <https://es.pinterest.com/pin/559572322426703956/>
- Carbonel Mendoza, E. L. (2011). *Aplicación de la técnica de dramatización para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. "Virgen María Auxiliadora" del distrito de José Leonardo ortíz*. Obtenido de Bligoo: www.bligoo.com/explore/.../ELIZABETH-LILIANA-CARBONEL-MENDOZA.html
- Corcuera Ríos, R., Guevara Granados, V., & Barbuy la Torre, L. (2015). *Rutas de Aprendizaje Comunicación Área Curricular II ciclo*. Lima: Metrocolor S.A.
- Gomes , A., & Bustamante , M. (19 de marzo de 2009). www.expressionoral.blogspot.pe.
- Gómez Flores, A. (2016). *Expresión y comunicación*. Madrid - España: Innovacion y Cualificación, S.L.
- Guamán Altamirano , V. (2013). *Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños de primer grado de la escuela particular "Carlos María de la Condamine" - Ambato*. Obtenido de Repositorio: <http://repositorio.uta.edu.ec/browse?type=author&value=GUAM%C3%81N+ALTA+MIRANO%2C+VALERIA+DE+LOS+%C3%81NGELES>
- Lara Prado, D., & García Vidales, A. (2011). *Desarrollo Cognitivo y Motor: Técnico Superior en Educación Infantil*. España: CEP, S.L.
- Ministerio de educación. (2012). *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial*. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.
- Ministerio de Educación Nacional. (2012). *El Juego en la Educación Inicial (Vol. 22)*. Bogotá - Colombia, Bogotá, Colombia: Rey Naranjo Editores.

- Muquinche Basantes, V. A. (2015). *Uso de adivinanzas y trabalenguas en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la escuela Joaquín Lolama de la ciudad de Ambato*. Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Educación Básica.
- Neiza Pacheco, K. B. (Martes de junio de 2007). *Teorias de adquisición*. blogspot.com/2007.
- Republica de Nicaragua . (11 de junio de 2016). *Literatura infantil en Educación Preescolar*. Obtenido de www.oei.es/histórico/.../literatura_infantil_educacion_preescolar.
- Tovar Santana, A. (2016). *El constructivismo en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Mexico, D.F.: Instituto Politecnico Nacional.
- Venegas Rubiales, F., & García Ortega, M. (2010). En *El juego infantil y su metodología* (pág. 40). PROQUEST EBRARY.
- Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego*. Londres: Paidós.
- Wittgenstein, L. (1999). *Investigaciones Filosóficas*. (A. García suárez, & U. Moulines, Trads.) España: ALTAYA. S.A.

ANEXO N° 1

TABLA N° 7

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
Desconocimiento de la estrategia de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años en el área de comunicación de la I.E.I. Tangalbamba 2016	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Aplicar la estrategia de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. Tangalbamba 2016</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>Aplicar la técnica de las adivinanzas</p>	La aplicación de la estrategia de los juegos verbales de las adivinanzas y las canciones durante el desarrollo de las sesiones innovadoras permitirá desarrollar la expresión oral en los	<p>1. Teorías:</p> <p>1.1. Teorías Constructivista</p> <p>1.2. Teoría del juego</p> <p>1.3. Teoría de la expresión oral</p> <p>1.4. El juego en educación inicial</p> <p>1.5. Teoría cognitiva</p> <p>1.6. Teoría del desarrollo infantil</p> <p>1.7. Marco conceptual</p> <p>2. Comunicación oral</p> <p>2.1. Juegos verbales</p> <p>2.2. ¿Para qué sirven?</p> <p>2.3. Beneficios de los juegos verbales</p> <p>2.4. Tipos o clases de juegos verbales.</p> <p>A. Las canciones</p>	<p>Promueve el uso de las técnicas de la canción y las adivinanzas adecuándolos a la edad del niño en las sesiones.</p> <p>Las técnicas empleadas favorecen el desarrollo de la expresión oral del niño.</p> <p>Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.</p> <p>Utiliza vocabulario de uso frecuente</p>	<p>Diarios reflexivos</p> <p>Sesiones de aprendizaje</p> <p>Videos</p> <p>Fotos</p> <p>Prueba de inicio</p> <p>Prueba de salida lista de cotejo</p>

<p>para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. Tangalbamba 2016</p> <p>Emplear la técnica de las canciones para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la I.E.I. Tangalbamba.</p>	<p>niños y niñas de 5 en el área de comunicación de la I.E.I. Tangalbamba 2016.</p>	<p>niños y niñas de 5 en el área de comunicación de la I.E.I. Tangalbamba 2016.</p>	<p>➤ Importancia</p> <p>➤ Tipos de canciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canciones dramatizadas • Canciones de ronda • Canciones didácticas <p>B. Las Adivinanzas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Importancia ✓ Funciones de las adivinanzas <p>¿Cómo crear adivinanzas?</p> <p>3. ¿Qué es la expresión oral?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cualidades de la expresión oral 	<p>Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.</p> <p>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.</p> <p>Interviene para aportar en torno al tema de conversación.</p> <p>Responde preguntas en forma pertinente.</p> <p>Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.</p>	
---	---	---	---	--	--

ANEXO N° 2

SESIONES DE APRENDIZAJE DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA INNOVADORA

ANEXO N° 2a

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **NOMBRE DE LA I.E.** : **Tangalbamba**
- b. **EDAD** : **5 años**
- c. **DOCENTE** : **Loida Noelia Cruz Bermúdez**
- d. **FECHA** : **C/15/03/2016**

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

a. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Aplicación de la estrategia de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años en el área de comunicación de la I.E.I. Tangalbamba 2016

- b. **SESIÓN** : **N° 1**
- c. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : **“La mamá gallina”**
- d. **DURACIÓN** : **45 minutos**

III. PRODUCTO: Se expresa oralmente al entonar una canción

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Juegos verbales: Canciones dramatizadas	Se apoya en gestos y movimientos al entonar canciones.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p align="center"><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <p>1. En el aula implementada como una granja; disfrazada de gallina la docente dramatiza la canción “La Mamá gallina”</p> <p align="center"><u>RECOJO DE SABERES PREVIOS:</u></p> <p>2. Los niños la escuchan y responden a preguntas. 3. ¿Qué le pasa a la gallinita? 4. ¿Por qué esta triste? 5. ¿Cómo lo podremos alegrar a la gallinita? 6. ¿Qué canción le gusta a la gallinita?</p> <p>7. ¿Con quién cantaba la gallinita?</p> <p align="center"><u>CONFLICTO COGNITIVO:</u></p> <p>8. ¿Conocen otras formas para cantar?</p>	Disfraz Cuento de la mamá gallina	15

	9. Les gustaría cantar y dramatizar la canción para alegrar a la gallina.		
DESARROLLO	<p align="center"><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p>10. Observan un papelote con la letra de la canción acompañada de imágenes.</p> <p>11. Escuchan la canción</p> <p>12. Vocalizan la canción pronunciando las palabras con claridad, acompañando con palmas.</p> <p>13. De manera individual repiten e imitan los sonidos entonando la canción.</p> <p>14. Utilizando máscaras, disfraces elaborados con material de la zona), entonan y dramatizan la canción, apoyados por la docente y padres de familia.</p> <p>15. Por grupos dramatizar la canción apoyándose los unos a otros y haciendo uso de gestos y movimientos corporales.</p> <p>16. Dialogan acerca de la canción mencionando lo que dice y como hicieron para aprenderla, cantarla y las diversas formas que utilizaron para cantarla.</p> <p>17. Representan gráficamente lo que más les gusto de la canción.</p> <p>18. Comparten con sus compañeros sus producciones vocalizando lo que hicieron.</p>	<p>Papelote con la letra de la canción.</p> <p>Siluetas</p> <p>Mascaras</p> <p>Disfraces</p> <p>Telas</p> <p>Hojas bond</p> <p>Pinturas</p> <p>Lápiz.</p>	20
	CIERRE	<p align="center"><u>EVALUACIÓN</u></p> <p>19. Con el juego “Ponle las plumas a la gallina” los niños responden a preguntas libres.</p> <p>20. ¿Qué aprendieron?</p> <p>21. ¿Les gusto las diferentes maneras de entonar la canción?</p> <p>22. ¿Fue más fácil cantar solos o en grupo?</p> <p align="center"><u>METACOGNICIÓN</u></p> <p>23. ¿Cómo se sintieron?</p> <p>24. ¿Qué aprendieron?</p>	<p>Gallina de cartón</p> <p>Plumas de cartón con preguntas.</p> <p>Pintura</p> <p>Siluetas</p> <p>Goma</p>

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo.

LISTA DE REFERENCIAS

Corcuera Ríos, R., Guevara Granados, V., & Barbuy la Torre, L. (2015). Rutas de Aprendizaje Comunicación Área Curricular II ciclo. Lima: Metrocolor S.A.

Ministerio de educación. (2012). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.

Ministerio de Educación Nacional. (2012). El Juego en la Educación Inicial (Vol. 22). Bogotá - Colombia, Bogotá, Colombia: Rey Naranja Editores

.....
Loida Noelia Cruz Bermúdez
Docente Participante

LISTA DE COTEJO

INSTRUCCIONES : Coloque una (X) en el casillero que corresponda
NOMBRE : Loida Noelia Cruz Bermúdez
FECHA : 15 / 03 / 2016
SESIÓN : N° 1

N°	COMPETENCIA	COMPRENDE TEXTOS ORALES					
	CAPACIDAD	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.					
	INDICADOR	Se apoya en gestos y movimientos al entonar canciones					
	ÍTEMS	Los movimientos que hace con su cuerpo tienen relación con la frase que expresa.		Hace gestos para expresar sus ideas.		TOTAL	
	Nombres	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01			X	X		2	1
02		X		X		4	
03		X		X		4	
04		X		X		4	
05		X		X		4	
06		X		X		4	
07		X		X		4	
08		X		X		4	
09		X		X		4	
10		X		X		4	
11			X		X		2
TOTAL	SÍ						
	NO						

**LA MAMÁ GALLINA
(Canción dramatizada)**

Caminando con saltitos allá va mamá gallina
Y le siguen sus pollitos imitando sus saltitos
Con el pecho levantado y orgulloso de sus crías
Respondiendo a sus llamados les protege noche y día
Pio, pio, pio Clo clo clo
Pio, pio, Clo clo clo
Gavilán que los acechas tu no comerás pollito
Y debajo de sus dos alas
Les mantiene abrigaditos.
Pio, pio, pio Clo clo clo
Pio, pio, Clo clo clo



Fotografía N° 1: Niños, docente y madre de familia disfrazados para dramatizando la canción “la mamá gallina”



Fotografía N° 2: Niños respondiendo preguntas sobre la actividad realizada con la estrategia de evaluación “ponle las plumas a la gallina”

ANEXO N° 2b

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **NOMBRE DE LA I.E.I. :** Tangalbamba
- b. **EDAD :** 5 años
- c. **DOCENTE :** Loida Noelia Cruz Bermúdez
- d. **FECHA :** C/18/04/2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- a. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** Aplicación de la estrategia de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años en el área de comunicación de la I.E.I. Tangalbamba 2016
- b. **SESIÓN :** N° 2
- c. **NOMBRE DE LA SESIÓN :** Verduras de mi comunidad
- d. **DURACIÓN :** 45 minutos

III. PRODUCTO: Se expresa oralmente mediante las adivinanzas.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

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

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p align="center"><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <p>1. Jugamos al mercado, utilizando productos de la zona (zanahoria, betarraga, tomate, etc.) los cuales tapamos con una tela.</p> <p align="center"><u>RECOJO DE SABERES PREVIOS:</u></p> <p>2. ¿Qué creen que hay debajo de las telas? 3. ¿Quitamos las telas con ayuda de los niños? 4. ¿Qué observan? 5. ¿En qué lugar se venden estos productos? 6. ¿Qué verduras están en venta? 7. ¿Cómo se llaman las personas que venden sus productos? 8. ¿Cómo se llaman las personas que comparan los productos? 9. ¿Cómo hacen los vendedores para saber que producto quiere comprar la gente?</p> <p align="center"><u>CONFLICTO COGNITIVO:</u></p> <p>10. ¿Qué pasaría si el comprador se olvida lo que quiere comprar?</p>	<p>Costales pequeños llenados de verduras.</p> <p>Carteles con precios de los productos.</p> <p>Tela</p> <p>Mesa</p>	15

DESARROLLO	<p align="center"><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</u> <u>SE REALIZA EL JUEGO</u></p> <p>11. Por grupos de vendedores y comprados se da inicio al juego.</p> <p>12. Cada comprador tendrá que dar las características de la verdura que quieran comprar para que el vendedor los pueda adivinar.</p> <p>13. Niño que no adivina el producto pasará a ser comprador y el otro niño el vendedor hasta terminar el juego.</p> <p>14. ¿Les gustó el juego?</p> <p>15. ¿Cómo hicieron para adivinar lo que les querían comprar?</p> <p>16. ¿Sus compañeros fueron claros al describir el producto que querían comprar?</p> <p align="center"><u>REPRESENTACIÓN DE LO APRENDIDO</u></p> <p>17. Con la técnica del collage los niños dibujan y decoran la verdura de su preferencia.</p> <p>18. Con la técnica del museo los estudiantes exponen sus trabajos realizados.</p>	<p>Verduras (zanahoria, tomate, betarraga, cebolla.</p> <p>Monedas de papel</p> <p>Alforjas Papel bond Papel crepé Lápiz</p>	20
CIERRE	<p align="center"><u>EVALUACIÓN</u></p> <p>19. ¿Podremos crear adivinanzas con otros productos de la zona?</p> <p>20. ¿Cómo crearon sus adivinanzas?</p> <p align="center"><u>METACOGNICIÓN</u></p> <p>21. ¿Cómo se sintieron?</p> <p>22. ¿Qué aprendieron?</p>		10

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo.

LISTA DE REFERENCIAS

Corcuera Ríos, R., Guevara Granados, V., & Barbuy la Torre, L. (2015). Rutas de Aprendizaje Comunicación Área Curricular II ciclo. Lima: Metrocolor S.A.

Ministerio de educación. (2012). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.

Ministerio de Educación Nacional. (2012). El Juego en la Educación Inicial (Vol. 22). Bogotá - Colombia, Bogotá, Colombia: Rey Naranjo Editores

.....
Loida Noelia Cruz Bermúdez
Docente Participante

LISTA DE COTEJO

INSTRUCCIONES : Coloque una (X) en el casillero que corresponda

NOMBRE : Loida Noelia Cruz Bermúdez

FECHA : 18/04/2016

SESIÓN : N° 2

N°	COMPETENCIA	COMPRENDE TEXTOS ORALES					
	CAPACIDAD	Expresa con claridad sus ideas.					
	INDICADOR	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.					
	ÍTEMS	Interviene para aportar ideas, teniendo en cuenta el tema.(las adivinanzas)		Expresa sus ideas y emociones al crear adivinanzas		TOTAL	
	Nombres	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01		X		X		4	
02		X		X		4	
03		X		X		4	
04		X		X		4	
05		X		X		4	
06		X		X		4	
07		X		X		4	
08		X		X		4	
09		X		X		4	
10		X		X		4	
11		X		X		4	
TOTAL	SÍ						
	NO						

ADIVINANZAS CREADAS POR LOS NIÑOS

1. Es de color anaranjado

Tiene hojitas verdes

Sirve para aderezar la comida

Y también lo comen los conejitos

¿Qué será?

Respuesta: La zanahoria

2. Su cascara es de color verde

Tiene varias bolitas verdes en el centro

Y se da en la chacha

¿Qué será?

Respuestas: La alverja



Fotografía N° 1: Niñas jugando a vender verduras que produce su comunidad



Fotografía N° 2: Niña vendiendo sus verduras después de adivinar las características que dio el comprador

ANEXO N° 2c

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. **NOMBRE DE LA I.E.I.** : Tangalbamba
- b. **EDAD** : 5 años
- c. **DOCENTE** : Loida Noelia Cruz Bermúdez.
- d. **FECHA** : C / 14 / 04 / 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- a. **TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** **Aplicación de la estrategia de juegos verbales** para desarrollar la **expresión oral** en los niños y niñas de 5 años en el área de comunicación de la I.E.I. Tangalbamba 2016
- b. **SESIÓN N°** : 3
- c. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : ” **Sobre el puente de Tangalbamba**”
- d. **DURACIÓN:** : 45 minutos

III. PRODUCTO: Se expresan oralmente al entonar una canción

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	CAMPO TEMÁTICO
SE EXPRESA ORALMENTE	UTILIZA ESTRATÉGICAMENTE VARIADOS RECURSOS EXPRESIVOS	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	COMUNICACIÓN EXPRESIÓN ORAL Canción didáctica

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS METODOLÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p align="center"><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>1. Observan un dibujo de una niña cantando y responden a preguntas:</p> <p align="center"><u>RECOJO DE SABERES PREVIOS</u></p> <p>2. ¿Qué observan? 3. ¿Qué estará haciendo la niña? 4. ¿Por qué dicen que está cantando? 5. ¿Cómo se llamará la canción que está cantando la niña del dibujo? 6. ¿Qué canciones saben ustedes? 7. ¿Qué hacen para cantar?</p> <p align="center"><u>CONFLICTO COGNITIVO</u></p> <p>8. ¿Se debe cantar solo o conocen otras formas para cantar? 9. Se menciona el propósito del día o actividad a desarrollar.</p>	Papelote con la imagen de una niña cantando	15
	<p align="center"><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</u></p> <p>10. Observan un papelote con la letra de la canción “Sobre el puente de Tangalbamba” acompañada de imágenes.</p>	Papelote con la letra de la canción	20

DESARROLLO	<p>11. Escuchan la canción</p> <p>12. Realizando movimientos libres (juego simple) entonan la canción.</p> <p>13. Vocalizan la canción imitando las acciones que realizan los oficios de los trabajadores de su comunidad (carpintero, zapatero, barredoras, etc.) pronunciando las palabras con claridad. (juego simbólico)</p> <p>14. Entonan la canción apoyándose en imágenes, las mismas que las van pegando en la pizarra o papelote a medida que la van cantando. (juego reglado)</p> <p>15. Entonan la canción en grupo grande, en pequeños grupos y luego en forma individual haciendo uso de gestos y movimientos corporales. (juego reglado)</p> <p>16. En grupos dialogan acerca de la canción mencionando lo que dice y como hicieron para aprenderla, cantarla y las diversas formas que utilizaron para entonarla.</p> <p style="text-align: center;"><u>REPRESENTACIÓN DE LO APRENDIDO</u></p> <p>17. Representan gráficamente lo que más les gusta de la canción.</p> <p>18. Comparten con sus compañeros sus producciones vocalizando lo que hicieron.</p>	<p>Dibujos (planchadora, costurera, zapatero, etc.)</p> <p>Pizarra</p> <p>Limpia tipo</p> <p>Hojas bond, lápices, colores</p>	
CIERRE	<p style="text-align: center;"><u>EVALUACIÓN</u></p> <p>19. ¿De qué trata la canción?</p> <p>20. ¿Cómo hacen los movimientos las lavanderas?</p> <p>21. ¿Cómo les es más fácil cantar?</p> <p style="text-align: center;"><u>METACOGNICIÓN</u></p> <p>22. ¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>23. ¿Les gusta las diferentes maneras de entonar la canción?</p> <p>24. ¿Fue más fácil cantar solos o en grupo? ¿Por qué?</p>		10

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo.

LISTA DE REFERENCIAS

Corcuera Ríos, R., Guevara Granados, V., & Barbuy la Torre, L. (2015). Rutas de Aprendizaje Comunicación Área Curricular II ciclo. Lima: Metrocolor S.A.

Ministerio de educación. (2012). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.

Ministerio de Educación Nacional. (2012). El Juego en la Educación Inicial (Vol. 22). Bogotá - Colombia, Bogotá, Colombia: Rey Naranja Editores

.....
Loida Noelia Cruz Bermúdez
Docente Participante

LISTA DE COTEJO

INSTRUCCIONES : Coloque una (X) en el casillero que corresponda
NOMBRE : Loida Noelia Cruz Bermúdez
FECHA : 14 / 04 / 2016
SESIÓN : N° 3

N°	COMPETENCIA	COMPRENDE TEXTOS ORALES					
	CAPACIDAD	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos					
	INDICADOR	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.					
	ÍTEMS	Utiliza el lenguaje corporal para expresar lo que dice la canción.		Expresa sus sentimientos y emociones al momento de entonar las canciones.		TOTAL	
	Nombres	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01		X		X		4	
02		X		X		4	
03			X	X		2	1
04		X		X		4	
05		X			X	2	1
06		X		X		4	
07		X		X		4	
08		X		X		4	
09		X		X		4	
10		X		X		4	
11		X			X	2	1
TOTAL	SÍ						
	NO						

**SOBRE EL PUENTE DE TANGALBAMBA
(Canción de ronda)**

En el puente de Tangalbamba todos bailan todos bailan
En el puente de Tangalbamba todos bailan y yo también
Hacen así, así las planchadoras
Hacen así así me gusta a mi
En el puente de Tangalbamba todos bailan todos bailan
En el puente de Tangalbamba todos bailan y yo también
Hacen así, así las costureras
Hacen así así me gusta a mi
En el puente de Tangalbamba todos bailan todos bailan
En el puente de Tangalbamba todos bailan y yo también
Hacen así, así los zapateros
Hacen así así me gusta a mi
En el puente de Tangalbamba todos bailan todos bailan
En el puente de Tangalbamba todos bailan y yo también
Hacen así, así las barrenderas
Hacen así así me gusta a mi



Fotografía N° 1: Niños entonando la canción de ronda “sobre el puente de Tangalbamba”



Fotografía N° 2: Niños realizando movimientos libres entonando la canción “sobre el puente de Tangalbamba”

ANEXO N° 2d

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E. : Tangalbamba
 1.2. EDAD : 5 años
 1.3. DOCENTE : Loida Noelia Cruz Bermúdez
 1.4. FECHA : C/20/04/2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de la estrategia de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años en el área de comunicación de la I.E.I Tangalbamba 2016
 2.2. SESIÓN : N° 4
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Dios hizo lo animales”
 2.4. DURACIÓN : 45 minutos

III. PRODUCTO: Se expresa oralmente a través de la canción

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	CAMPO TEMÁTICO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Adecua sus textos orales a la situación comunicativa.	Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.	Canción didáctica “Dios hizo los animales”

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p style="text-align: center;"><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <p>1. Dos niños de manera repentina entran al aula disfrazados de zorro y gallina para asustar a sus compañeros. 2. Dialogamos con los niños sobre la actividad.</p> <p style="text-align: center;"><u>RECOJO DE SABERES PREVIOS:</u></p> <p>3. ¿Conocen estos animales? 4. ¿Dónde lo han visto? 5. ¿Tienen en su casa estos animales? 6. ¿Qué sonidos hacen estos animales? 7. ¿Dónde viven estos animales?</p> <p style="text-align: center;"><u>CONFLICTO COGNITIVO:</u></p> <p>8. ¿Todos los animales tendrán las mismas características? ¿Por qué? 9. ¿Con estos animales podremos crear una canción?</p>	Disfraces (tigre, gallina)	15
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</u></p> <p>10. Observan un papelote con la canción “Dios hizo los animales” 11. Se da lectura a la canción.</p>	Papelote con canción e	20

	<p>12. Entonamos la canción</p> <p>13. De manera libre los niños imitan los sonidos que realizan los animales de la canción.</p> <p>14. Entonan la canción apoyándose de gestos y movimientos siguiendo la secuencia de la canción.</p> <p>15. Por grupos entonan la canción.</p> <p>16. Dialogan acerca de canción</p> <p>a. ¿Qué nos dice la canción?</p> <p>b. ¿En dónde viven estos animales?</p> <p>c. ¿Qué animales crías en casa?</p> <p>d. ¿En dónde vive el mono y el cocodrilo?</p> <p>17. Se reparte animalitos elaborados con material de la zona.</p> <p>18. De manera voluntaria los niños van colocando los animales en la maqueta que corresponda: Animales domésticos en la casa y salvajes en la selva.</p> <p>19. Dibujan y decoran al animalito que más les gustó.</p>	<p>imágenes de animales (Canguro, león, cocodrilo, gallo, cerdo, perro, etc.)</p> <p>Maqueta de un boque</p> <p>Maqueta de una casa</p> <p>Kit de animales MED</p> <p>Cartón</p>	
CIERRE	<p style="text-align: center;"><u>EVALUACIÓN</u></p> <p>19. Los niños juegan “La ruleta preguntona”.</p> <p>20. ¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>21. ¿Conocen otros animales que viven en la selva?</p> <p>22. ¿Adivina que animalito es?</p> <p style="text-align: center;"><u>METACOGNICIÓN</u></p> <p>23. ¿Cómo se sintieron?</p> <p>24. ¿Qué aprendieron?</p>	<p>Ruleta</p> <p>Preguntas en cartulina</p> <p>Imágenes</p>	10

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo.

LISTA DE REFERENCIAS

Corcuera Ríos, R., Guevara Granados, V., & Barbuy la Torre, L. (2015). Rutas de Aprendizaje Comunicación Área Curricular II ciclo. Lima: Metrocolor S.A.

Ministerio de educación. (2012). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.

Ministerio de Educación Nacional. (2012). El Juego en la Educación Inicial (Vol. 22). Bogotá - Colombia, Bogotá, Colombia: Rey Naranja Editores

.....

Loida Noelia Cruz Bermúdez
Docente Participante

LISTA DE COTEJO:

INSTRUCCIONES : Coloque una (X) en el casillero que corresponda
NOMBRE : Loida Noelia Cruz Bermúdez
FECHA : 20/04/2016
SESIÓN : N° 4

N°	COMPETENCIA	COMPRENDE TEXTOS ORALES					
	CAPACIDAD	Adecua sus textos orales a la situación comunicativa.					
	INDICADOR	Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito					
	ÍTEMS	Utiliza espontáneamente frases cortas de acuerdo con el tema canción		Entona canciones con la pronunciación y la entonación adecuada		TOTAL	
	Nombres	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01		X		X		4	
02		X		X		4	
03		X		X		4	
04		X		X		4	
05		X		X		4	
06		X		X		4	
07		X		X		4	
08		X		X		4	
09		X		X		4	
10		X		X		4	
11		X		X		4	
TOTAL	SÍ						
	NO						

DIOS HIZO LOS ANIMALES CANCIÓN DIDÁCTICA

Dios hizo los animales, diferentes los hizo Dios
Pero, aunque no son iguales, todos alaban a Dios

El canguro salta así, el monito se rasca así

El cocodrilo abre su boca y el león ruga así

Hay uno que hace guau y el otro quiquiriquí

Hay uno que dice miau y el otro hace join join.



Fotografía N° 1: Niños imitando los sonidos de los animales de la canción “Dios hizo los animales”



Fotografía N° 2: Niños clasificando animales domésticos y animales salvajes en la maqueta correspondiente

ANEXO N° 2e

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. **NOMBRE DE LA I.E.I.** : **Tangalbamba**
- b. **EDAD** : **5 años**
- c. **DOCENTE** : **Loida Noelia Cruz Bermúdez**
- d. **FECHA** : **C/13/05/2016**

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

- a. **TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:** **Aplicación de la estrategia de juegos verbales** para desarrollar la **expresión oral** en los niños y niñas de 5 años en el área de comunicación de la I.E.I. Tangalbamba 2016
- b. **SESIÓN** : **N° 5**
- c. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : **“Tres chanchitos desobedientes”**
- d. **DURACIÓN** : **45 minutos**

III. PRODUCTO: Se expresa oralmente mediante la canción.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	CAMPO TEMÁTICO
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Pronuncia con claridad de tal manera que el oyente lo entienda.	Juegos verbales: Canción dramatizada

V. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p align="center"><u>MOTIVACIÓN:</u></p> <p>1. Disfrazados de cerditos y lobos entran los niños al salón para sorprender a sus compañeros.</p> <p align="center"><u>RECOJO DE SABERES PREVIOS:</u></p> <p>2. Dialogamos acerca de lo que observan: 3. ¿De qué se disfrazaron sus compañeros? 4. ¿Saben que comen estos animalitos? 5. ¿Saben alguna historia sobre cerditos?</p> <p align="center"><u>CONFLICTO COGNITIVO:</u></p> <p>6. ¿Podremos crear una canción sobre los cerditos? 7. ¿Les gustaría aprender una canción sobre los cerditos)</p>	Disfraz (de cerdito, lobos) Mascaras Plástico	15
	<p align="center"><u>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</u></p> <p>8. En un papelote mostramos la letra de la canción “tres cerditos desobedientes”</p>	Papelote con canción	

DESARROLLO	<p>9. Se da lectura a la canción indicando la forma correcta de izquierda a derecha.</p> <p>10. Vocalizamos la canción realizando movimientos libres.</p> <p>11. Dialogamos sobre la canción</p> <p>12. De qué trata la canción</p> <p>13. ¿Quiénes participan en la canción?</p> <p>14. ¿Les gustaría representar a los personajes de la canción?</p> <p>15. Repartimos el disfraz a los niños.</p> <p>16. Utilizando máscaras, disfraces, entonan y dramatizan la canción, apoyados por la docente.</p> <p>17. Por grupos dramatizar la canción apoyándose los unos a otros y haciendo uso de gestos y movimientos corporales, pronunciando con claridad.</p> <p>18. Por grupos juegan libremente utilizando los disfraces.</p> <p>19. Representan gráficamente lo que más les gusto de la canción y juego.</p> <p>20. Comparten con sus compañeros sus producciones verbalizando lo que hicieron.</p>	<p>Mascaras</p> <p>Disfraces</p> <p>Música</p> <p>Papel bond</p> <p>Pinturas</p> <p>Crayolas</p>	20
CIERRE	<p style="text-align: center;"><u>EVALUACIÓN</u></p> <p>21. ¿Qué aprendieron?</p> <p>22. ¿Podremos crear otra canción con los cerditos?</p> <p>23. ¿Con que otro animalito de mi comunidad puedo crear otra canción?</p> <p style="text-align: center;"><u>METACOGNICIÓN</u></p> <p>24. ¿Cómo se sintieron?</p> <p>25. ¿Qué aprendieron?</p> <p>26. ¿Cómo lo aprendieron?</p>		10

VI. INSTRUMENTOS:

Lista de cotejo.

LISTA DE REFERENCIAS

Corcuera Ríos, R., Guevara Granados, V., & Barbuy la Torre, L. (2015). Rutas de Aprendizaje Comunicación Área Curricular II ciclo. Lima: Metrocolor S.A.

Ministerio de educación. (2012). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.

Ministerio de Educación Nacional. (2012). El Juego en la Educación Inicial (Vol. 22). Bogotá - Colombia, Bogotá, Colombia: Rey Naranja Editores

.....
Loida Noelia Cruz Bermúdez
Docente Participante

LISTA DE COTEJO:

INSTRUCCIONES : Coloque una (X) en el casillero que corresponda
NOMBRE : Loida Noelia Cruz Bermúdez
FECHA : 13/05/2016
SESIÓN : 5

N°	COMPETENCIA	COMPRENDE TEXTOS ORALES					
	CAPACIDAD	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.					
	INDICADOR	Pronuncia con claridad de tal manera que el oyente lo entienda.					
	ÍTEMS	Participa con entusiasmo al realizar las dramatizaciones		Pronuncia con claridad al entonar la canción		TOTAL	
	Nombres	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01		X		X		4	
02		X		X		4	
03		X		X		4	
04		X		X		4	
05		X		X		4	
06		X		X		4	
07		X		X		4	
08		X		X		4	
09		X		X		4	
10		X		X		4	
11		X		X		4	
TOTAL	SÍ						
	NO						

TRES CHANCHITOS DESOBEDIENTES (Canción dramatizada)

Tres chanchitos desobedientes
sin permiso de la mamá.
Se tomaron de las manos
y se fueron a pasear.

Vino el lobo y se comió
al chanchito regalón.
De un mordisco le sacó
la colita de un tirón.

Tilín, tilón, colita de ratón
Tilín, tilón, colita de ratón.



Fotografía N° 1: Niños utilizando máscaras y disfraces entonan y dramatizan la canción “los tres cerditos”

ANEXO N° 3

AUTORIZACIÓN PARA LA TOMA Y PUBLICACIÓN DE IMÁGENES DE MENORES EN EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN: “APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I. E. I. N°1034 TANGALBAMBA, CONDEBAMBA, CAJABAMBA 2016”

Con la inclusión de las nuevas tecnologías dentro de los medios al alcance de la sociedad y la posibilidad de que en estos puedan aparecer imágenes de vuestro/s hijo/s durante la realización de las actividades de aprendizaje y bajo la supervisión de la docente Loida Noelia Cruz Bermúdez y dado que el derecho a la propia imagen está reconocido al artículo **18. de la Constitución** y regulado por la **Ley 1/1982, de 5 de mayo**, sobre el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen y la **Ley 15/1999, de 13 de diciembre**, sobre la Protección de Datos de Carácter Personal.

La docente Loida Noelia Cruz Bermúdez investigadora pide el consentimiento a los padres o tutores legales para poder publicar las imágenes en las cuales aparezcan individualmente o en grupo que se puedan realizar a los niños y niñas, en las diferentes sesiones de aprendizaje y actividades realizadas en y/o fuera del mismo en competiciones o encuentros en las que participen dentro del Centro educativo.

Los padres, madres o tutores responsables de los estudiantes de la sesión “Mis Tiernos Angelitos”, Autorizamos a la docente Loida Noelia Cruz Bermúdez Identificada con DNI 41276281 el uso de las imágenes, videos realizadas en las actividades escolares para la realización de su trabajo, las cuales podrán ser publicadas en su tesis ...

En conformidad con lo ya mencionado pasamos a firmar los tutores responsables

RELACIÓN DE PADRE Y MADRES DE FAMILIA DEL AULA “MIS TIERNOS
ANGELITOS” I.E.I. TANGALBAMBA

ALUMNO (A)	PADRES	DNI	FIRMA
AQUINO HUAMÁN Walter	HUAMÁN VADA, Juana	26959908	
BRICEÑO VALERA Nayhely Medaly	VALERA HUAMÁN, Nelis Evarista	41614581	
CENTURIÓN JACINTO Neyber Anderson	JACINTO SANTOS, Fidela Fermina	46945875	
GORMAS CÓRDOVA Leyla Nepatali	GOMAS VALERA, Isaías Samuel	41270048	
GORMAS JULCA, Abel Alexander	JULCA VALERA, Violeta	73771940	
PÉREZ CONTRERAS, Edgar Fabián	CONTRERAS URQUIZA, Simón		
ROJAS GORMAS, Ana Mabel	GORMAS BRICEÑO, María Reyna	27421747	
ROMERO HILARIO, Flor Yesica	HILARIO GORMAS, Sara Silvia	43975649	
VALDERRAMA AQUINO, José Carlos	AQUINO HUAMÁN, María Guliana	71763476	
VALERA GAMBOA, Yeison Adaí	GAMBOA URQUIZA, María Santos	26962149	
VALERA CARO Mateo Crespín	VALERA CÓRDOVA, Antonio Sacarías	42548931	



Universidad Nacional de Cajamarca

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

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 11 y 30 a.m horas del día 07 de junio del 2017; se reunieron en el ambiente I.S.P. "AO" de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Ricardo Cabanille Aguilar.
2. Secretario: Docente Yván León Castro.
3. Vocal: Docente Andrés Valdivia Obiang.

Y en calidad de asesor el docente: Luis Gómez Vargas

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: Aplicación de estrategias de juegos orales para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. I N° 1034 Tangalbambo, Condebambo, Cajabamba, 2016.

Presentado(a) por: Loredo Noelia Cruz Bermúdez, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera aprobado, con el puntaje acumulado de: 52 puntos.

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

Siendo las 12 y 30 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, 07 de junio del 2017.

Presidente

Secretario

Vocal

Asesor



Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: LOIDA NOELIA CRUZ BERMÚDEZ

DNI /Otros N°: 41276281

Correo electrónico: laida_n@hotmail.com

Teléfono: 948706480

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: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE JUEGOS VERBALES PARA

DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE
LA I.E.I. N° 1034 TANGALBAMBA, CONDEBAMBA, CASABAMBA 2016.

Asesor: MG. LUIS GÓMEZ 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

09 / 10 / 2017

Fecha

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