



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 JUEGOS VERBALES PARA
MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS
DE LA I.E.I. N° 1265 – LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016**

Para optar el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Elizabeth Magdalena Tocto Flores

Asesor:

M. Cs. Eber Amelec Deza Vargas

Cajamarca, Perú

Abril de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES
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 JUEGOS VERBALES PARA
MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS
DE LA I.E.I. N° 1265 – LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016**

Para optar el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Elizabeth Magdalena Tocto Flores

Aprobado por el Jurado Evaluador

Dr. Alfredo A. Jimeno Mora
PRESIDENTE

Dra. Yolanda T. Corcuera Sánchez
SECRETARIA

Mg. Manuel Gamero Tinoco
VOCAL

Cajamarca, Perú

Abril de 2017

A:

Este presente trabajo de investigación lo dedico a mi madre Magdalena y mi padre Pedro Tocto por su interminable apoyo en todo momento de mi vida, por sus enseñanzas, consejos y por su eterna
paciencia

Elizabeth Magdalena

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la Universidad Nacional de Cajamarca y su equipo, así mismo al Ministerio de Educación por haberme brindado la oportunidad de crecer profesionalmente y culminar la Segunda Especialidad en Educación Inicial.

A mi acompañante pedagógico Mg. CARLA ISABEL ARIAS BECERRA por su motivación, enseñanza y apoyo incondicional en el trabajo con los niños y niñas en el nivel inicial e investigación de estudio.

A mi padre Mg. PEDRO TOCTO por su apoyo incondicional en mi investigación de estudio.

A mi hermana MELISSA SEMPERTEGUI TOCTO, por sus grandes consejos, motivación y apoyo incondicional para lograr el gran reto en mi formación profesional la culminación de mi Segunda Especialidad en Educación Inicial.

Mi más sincero agradecimiento a GAVINO PEÑA ALDAZ, por sus consejos y apoyo para la culminación de mi Segunda Especialidad en Educación Inicial.

A mis estudiantes de 5 años de la I.E.I. N^o 1265 y padres de familia del caserío La Cordillera, por haber colaborado desinteresadamente en el cumplimiento del trabajo de investigación.

Elizabeth Magdalena.

INDICE GENERAL

	Pág.
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
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 pregunta guía	3
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	5
III. SUSTENTO TEÓRICO	6
3.1. Marco teórico	6
3.1.1. Teoría socio – cultural	6
3.1.2. Teoría lingüística	7
3.1.3. Enfoque comunicativo textual	8
3.2. Marco conceptual	9
3.2.1. Juegos verbales	9
3.2.2. Tipos de juegos verbales	11
3.2.2.1. Rimas	11
3.2.2.2. Adivinanzas	13
3.2.3. Expresión oral	16
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	21
4.1. Tipo de investigación	21
4.2. Objetivos	21
4.2.1. Objetivos de investigación	21
4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica	22
4.3. Hipótesis de acción	22
4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora	22
4.5. Población y muestra	23

4.6. Instrumentos	23
4.6.1. Instrumentos de enseñanza	23
4.6.2. Instrumentos de aprendizaje	23
V. PLAN DE ACCIÓN Y EVALUACIÓN	25
5.1. Matriz del plan de acción	25
5.2. Matriz de evaluación	26
5.2.1. De las acciones	26
5.2.2. De los resultados	26
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	27
6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información	27
6.2. Triangulación	32
6.3. Lecciones aprendidas	33
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	34
7.1. Matriz de difusión	34
CONCLUSIONES	35
SUGERENCIAS	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	40
ANEXO N° 1: Matrices de presentación de resultados	42
ANEXO N° 2: Sesiones de Aprendizaje.	43
ANEXO N° 3: Acta de compromiso	44
ANEXO N° 4: Instrumentos de evaluación de logros de aprendizaje	45
ANEXO N° 5: Matriz de consistencia	46
SESIONES DE APRENDIZAJE	47

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
TABLA N° 1: Ítems desarrollados en la aplicación de las estrategias según sesiones	28
TABLA N° 2: Números de sesiones en las que se cumplió los requerimientos de cada pregunta de los diarios reflexivos	29
TABLA N° 3: Número de estudiantes que lograron su aprendizaje en cada una de las 10 sesiones	31

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
GRÁFICO N° 1: Estrategias predominantes en cada momento de las sesiones de aprendizaje	27
GRÁFICO N° 2: Número de estudiantes que lograron sus aprendizajes en la prueba de entrada y salida	30

RESUMEN

La educación actual dentro del nuevo enfoque pedagógico, plantea que el proceso de aprendizaje en la expresión oral, debe fomentarse mediante diversas estrategias pedagógicas de la educación inicial, donde todo espacio educativo debe ser aprovechado por el docente para que el niño exprese sus vivencias en diversas actividades educativas. Por tal motivo, en la presente investigación se responde a la siguiente pregunta: ¿Qué estrategias verbales puedo aplicar para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 1265 – La Cordillera, San Ignacio? Como objetivo general de la propuesta pedagógica se planteó: Aplicar la estrategia juegos verbales: rimas y adivinanzas, para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio, 2016. La hipótesis que orientó la investigación expresa que la aplicación de la estrategia juegos verbales rimas y adivinanzas, en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, mejorará la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio, 2016. El estudio se fundamenta en los aportes de las teorías sociocultural, lingüística y del enfoque comunicativo textual argumentan que la expresión oral es un elemento indispensable en la comunicación humana. En lo referente a la metodología, el estudio se enmarca en la investigación aplicada. Para la recolección de los datos, se utilizaron instrumentos como diarios de campo, sesiones de aprendizaje, diarios reflexivos, fichas de evaluación de las estrategias, listas de cotejo de entrada y salida, y lista de cotejo de evaluación de los aprendizajes. Se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de diez sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción. La población estuvo constituida por los estudiantes de 5 años del nivel inicial. La muestra estuvo conformada por 8 estudiantes de la I.E.I. N° 1265 – La Cordillera, San Ignacio. Los resultados obtenidos permitieron confirmar la hipótesis planteada, pues la aplicación sistemática de estrategias lúdicas favorece en forma significativa el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años.

Palabras clave: estrategias juegos verbales: rimas y adivinanzas, expresión oral.

ABSTRACT

Current education within the new pedagogical approach, establishes that the learning process concerning oral language skills should be encouraged through various pedagogical strategies of the initial elementary education, in which all sessions should be used by the teacher for the child to express their experiences in various educational activities. Therefore, the present research work addresses the question: What verbal strategies can I use to improve the oral language skills of the five-year old students at the 1265 School, La Cordillera, San Ignacio? The general aim of the pedagogical proposal was: To use the verbal games strategy: rhymes and riddles, to improve the oral language skills of the five-year old students at the 1265 School, La Cordillera, San Ignacio, 2016. The hypothesis was: The use of verbal games strategy: rhymes and riddles, in the development of the learning sessions, will improve the oral language skills in the five-year old students at the 1265 School, La Cordillera, San Ignacio, 2016. The study is based on the contributions of the sociocultural and linguistics theories and the textual communicative approach. They support that oral language skills are essential to human communication. This study is framed within applied research. The instruments to collect data were field journals, learning sessions, reflective journals, evaluation records of the strategies, entry and exit checklists, and evaluation record of learning. An action plan was implemented through the development of ten learning sessions in order to verify the results of the reconstruction process. The population was all the five-year old students of the initial elementary level. The sample consisted of 8 students of the 1265 School. The results allowed me to confirm the hypothesis, since the systematic use of strategies significantly favours the development of the oral language skills in the five-year old children.

Key words: strategies, verbal games, rhymes and riddles, oral language skills.

INTRODUCCIÓN

La expresión oral, constituye la forma más relevante del lenguaje desde las perspectivas funcional y pragmática, particularmente en niños y niñas que asisten a Instituciones de Educación Inicial. Es entendida como la habilidad para establecer la comunicación empleando recursos verbales con claridad, fluidez, coherencia y persuasión. A ello hay que añadir que cuando se hace referencia a la expresión oral se consideran, entre otros, el universo vocabular, la descripción y explicación de manera pertinente de los hechos sentimientos, ideas, vivencias, la participación en diálogos, conversaciones y la utilización de estructuras morfosintácticas básicas aplicadas a la expresión oral. En la Institución en la que laboro no es ajena a esta problemática de tener niños cohibidos, pocos participativos, poco expresivos e insociables, por lo que urge la necesidad de aplicar la estrategia de: juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes, y así lograremos niños que se expresan libremente, participativos, sociables en los diferentes espacios educativos, en situaciones comunicativas reales.

El presente informe de tesis está organizado en capítulos, tal como se detallan:

El I apartado se refiere a la fundamentación del problema de investigación, es decir, la caracterización de la práctica pedagógica y la caracterización del entorno sociocultural.

En el II apartado, se describe la justificación de la investigación.

En el III apartado, se describe el sustento teórico, es decir el marco teórico y el marco conceptual en base a las palabras clave.

En el IV apartado, está referido a la metodología de la investigación: tipo de investigación, objetivos, hipótesis de acción, beneficiarios, población, muestra y los instrumentos pertinentes.

En el V apartado, se detalla el plan de acción con sus respectivas matrices.

En el VI apartado, se describe la presentación de los resultados con el respectivo tratamiento de la información, es decir la triangulación y las lecciones aprendidas.

En el apartado VII, Se anota la difusión de los resultados con su matriz correspondiente.

Luego, presento las conclusiones, sugerencias, las referencias y los anexos correspondientes.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

En el aula de 5 años de la I.E.I N° 1265 del caserío La Cordillera, se ha vivenciado que los niños y niñas presentaban dificultades para expresarse oralmente debido a que las metodologías aplicadas como la narración de cuentos, exposición de dibujos y dramatizaciones no me favorecieron al desarrollo de la expresión oral, ocasionando en mis niños y niñas la inseguridad, timidez, poca socialización, falta de autonomía, eran poco participativos, y su característica principal, era ser callados. Surgiendo la necesidad de utilizar la estrategia de juegos verbales: rimas y adivinanzas para mejorar su expresión oral, obteniendo así niños que se expresan libremente, sean participativos y sociables en los diferentes espacios educativos.

1.2. Caracterización del entorno socio cultural

El caserío de La Cordillera, se encuentra ubicado en la zona rural del distrito y provincia de San Ignacio, su clima es muy frío.

Los pobladores de esta comunidad se dedican al cultivo del café y cosecha de la miel de abeja; así mismo comercializan sus productos en el mercado central de la provincia de San Ignacio como: plátano, hortalizas, yuca, naranjas, entre otros; el grado de instrucción de los comunitarios es de primaria incompleta, además la gente de esta comunidad es muy acogedora.

Son muy devotos del Santo San Miguel, celebrando todos los años su fiesta patronal en el mes de setiembre, donde invitan a los diferentes caseríos a participar de su fiesta patronal, regalando a sus invitados en el día central la conserva. A sí mismo en esta comunidad aún se tiene la costumbre del prestado de fuerzas en tiempo de cosecha, la landa y recibir a las personas que los visitan con la piñada, el rompopé e invitarles a comer la sabrosa gallina con arroz y plátano.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de pregunta guía

En las diversas instituciones urbanas y rurales de Educación Inicial de nuestro país, los niños y niñas, muestran gran inhibición. No es que tengan problemas de comunicación; es decir hablan y oyen perfectamente. Su manejo y comprensión del lenguaje son adecuados para su edad, pero con frecuencia en clase se muestran callados, incluso, cuando llegan a hablar lo hacen en un tono muy bajo, o cuando les pregunto obtengo como respuestas monosílabas o simplemente un silencio absoluto; así, queda limitada la participación de niños y niñas que se expresan con naturalidad en su vida cotidiana, dentro de sus hogares y en horas de recreo.

El contexto escolar constituye el espacio propicio y más adecuado para el desarrollo de la expresión oral; en él se puede observar que cualquier aprendizaje significativo es resultado de la interacción que se tiene en la práctica comunicativa, por tanto, teniendo en cuenta esta afirmación, observo que el escaso desarrollo de la expresión oral en el aula interfiere de manera notable en el proceso de aprendizaje y en las relaciones interpersonales. Donde se ha identificado que no todos los niños y niñas tienen la habilidad de expresarse con seguridad y coherencia. Algunos niños participan y comunican sus ideas y conocimientos porque conocen del tema o porque están familiarizados con las conversaciones dentro del hogar; ellos se desenvuelven con cierta facilidad, pero a veces por esta virtud, algunos de ellos opacan la participación de otros, especialmente de aquellos que tienen dificultades, inseguridades o temores y suele agravarse cuando la maestra únicamente hace participar a los niños más habladores, dejando de lado a los niños y niñas callados o tímidos.

En este sentido la expresión oral, constituye la forma más relevante del lenguaje desde las perspectivas funcional y pragmática, particularmente en niños y niñas que asisten a Instituciones de Educación Inicial. Es entendida como la habilidad para establecer la comunicación empleando recursos verbales con claridad, fluidez, coherencia y persuasión. A ello hay que añadir que cuando se hace referencia a la expresión oral se consideran, entre otros, el universo vocabular, la descripción y explicación de manera pertinente de los hechos sentimientos, ideas, vivencias, la

participación en diálogos, conversaciones y la utilización de estructuras morfosintácticas básicas aplicadas a la expresión oral.

Por consiguiente, la Institución en la que laboro no es ajena a esta problemática de tener niños cohibidos, pocos participativos, poco expresivos e insociables, en lo que urge la necesidad de aplicar la estrategia de: juegos verbales para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 1265 La Cordillera, San Ignacio, 2016 obteniendo así niños que se expresan libremente, participativos, sociables en los diferentes espacios educativos.

Frente a esta realidad resulta necesario plantear y responder la siguiente pregunta:

¿Qué estrategias verbales puedo aplicar para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 1265 – La Cordillera, San Ignacio?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Uno de los aspectos esenciales de la educación es la comunicación. Como seres sociales las niñas y los niños para comunicar sus pensamientos, emociones, expectativas, miedos, etc. lo hacen a través de la palabra, los gestos, el dibujo, la lectura, el modelado entre otros, utilizan el lenguaje para darse a entender, mantener relaciones sociales, intercambiar ideas, saberes e intereses. Lo cual exige al docente una preparación para el conocimiento y el manejo de metodologías efectivas para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas.

En vista de tener en mi Institución Educativa niñas y niños pocos participativos, cohibidos, poco expresivos, no es que tengan problemas de comunicación; es decir hablan y oyen en forma normal si se les solicita, su manejo y comprensión del lenguaje son adecuados para su edad, pero con frecuencia en clase se muestran callados, incluso, cuando llegan a hablar lo hacen en un tono muy bajo, o cuando les pregunto obtengo como respuestas monosílabos o simplemente un silencio absoluto; así, queda limitada la participación. Por ello considero pertinente esta investigación con el propósito de mejorar mi práctica pedagógica y conducir bien el proceso de expresión oral, utilizando la estrategia de: juegos verbales en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

La relevancia de este trabajo de investigación es corroborada por Flores (2004 p.7) Al considerar que la expresión oral es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar a los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

3.1.1. Teoría socio – cultural

Vigotsky plantea que el lenguaje, como cualquier otra capacidad, puede darse en dos niveles: elemental y superior (como capacidad superior está relacionada directamente y es indisociable al pensamiento y la conciencia). Cuando Vigotsky quiere referirse a la actividad propiamente humana habla de conciencia. La conciencia es una condición de la existencia de funciones psicológicas superiores. La actividad psicológica superior es necesariamente consciente, sólo así se comprende la aparente desviación del objetivo cuando se utilizan instrumentos en las conductas que establecen relaciones con el medio.

Además, la conciencia es una estructura, lo que significa que forma un todo inseparable. Si se quieren analizar las interrelaciones entre dos funciones superiores (lenguaje y pensamiento) ha de tenerse en cuenta que forman una estructura. Para Vigotsky, la etapa infantil constituye un eslabón explicativo fundamental del comportamiento adulto. Busca en el pasado la aparición de los comportamientos actuales. Por ello, plantea el desarrollo humano desde una posición interaccionista y constructivista en la que el sujeto y el medio han de interactuar. Entiende este autor que el lenguaje aparece en las relaciones laborales compartidas de las primeras etapas de la humanidad. El lenguaje como sistema de signos independientes de las acciones tiene una importancia decisiva para la reestructuración posterior de la actividad consciente del hombre. Sus consecuencias más importantes son: que al nombrar objetos se retienen en la memoria y permiten una relación del sujeto con el objeto, aunque este no se halle presente, que las palabras abstraen ciertos atributos esenciales de las cosas y permiten categorizar y generalizar, que el lenguaje es un medio de transmisión de la información acumulada en la historia social de la humanidad. Todo ello nos

lleva a situar el lenguaje en el centro de la vida consciente del hombre, las complejas formas de pensamiento abstracto generalizado se basan en el lenguaje.

Lenguaje y pensamiento forman una estructura. Vigotsky estudió los procesos mentales del niño como producto de su intercomunicación con el medio, como la adquisición de experiencias transmitidas por el lenguaje. Llega a la conclusión de que el desarrollo mental humano tiene su fuente en la comunicación verbal entre el niño y el adulto. Las funciones psico intelectuales superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño, primero en actividades colectivas, actividades sociales y, en segundo lugar, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño. Todo ello nos lleva a decir que el lenguaje se origina primero como medio de comunicación entre el niño y el adulto, y, después, como lenguaje interior, se transforma en función mental interna que proporciona los medios fundamentales al pensamiento del niño, señalando que en los niños se observa: una repentina y activa curiosidad acerca de las palabras, y también rápidos y cada vez más amplios aumentos resultantes de su vocabulario.

El niño siente la necesidad de palabras, descubre la función simbólica de las palabras. El nombre, una vez descubierto por el niño, entra a formar parte de la estructura del objeto. Vigotsky ha puesto énfasis en la consideración del lenguaje como medio de comunicación y en el papel mediador de los signos, lo que lo lleva a que su teoría sirva para comprender de forma fructífera el desarrollo individual, así como de las relaciones entre la sociedad y el individuo. (Barrenechea, 2009, pp. 21-24)

3.1.2. Teoría lingüística

Chomsky plantea que la teoría lingüística nativista sostiene que los principios del lenguaje son innatos y no aprendidos. A diferencia de la postura ambientalista que asume que los factores externos son determinantes para el aprendizaje del lenguaje, los nativistas rechazan la postura que los niños adquieren primero un conocimiento del mundo, y después proyectan el lenguaje sobre esa experiencia previa. Asumen que muchos aspectos del desarrollo lingüístico se hallan pre-programados en el sujeto; así, un niño o una niña no tienen necesidad de una

enseñanza explícita o de la experiencia para adquirir un lenguaje. El niño no es visto como un sujeto que aprende pasivamente patrones (modelos) lingüísticos, sino como aquel que construye activamente una teoría para hacer inteligible las sueltas y limitadas muestras de habla que le llegan. En un período de tiempo increíblemente corto y con una cantidad de datos increíblemente limitada, el niño adquiere el manejo esencial de una herramienta finita capaz de producir una cantidad infinita de frases. (Barrenechea, 2009, p. 22)

3.1.3. Enfoque comunicativo textual

- Busca desarrollar competencias comunicativas, que les permita a los niños y las niñas expresarse con libertad y creatividad (que lean y escriban a su manera mensajes disfrutando lo que hacen, apreciando los beneficios de poder comunicarse con los demás, entendiendo lo que otros les quieren comunicar y dejándose entender ellos mismos).
- Pone énfasis en la construcción del sentido cuando se habla, lee y escribe, y expresa ideas completas desde el inicio de adquisición de la lengua escrita. Por ello, hablar, escuchar, leer y escribir debe tener el mismo sentido que en la vida cotidiana.
- Pensar en las prácticas del lenguaje implica concebir de otro modo el objeto de enseñanza, ya no se trata de enseñar lengua (tipos de textos y aspectos lingüísticos) sino las prácticas sociales que llevamos a cabo con el lenguaje: hablar y escuchar, leer y escribir.
- Es comunicativo porque parte de situaciones reales de comunicación que permiten desarrollar competencias comunicativas.
- Es textual porque considera al texto como unidad fundamental de uso en un contexto determinado, con una finalidad y dirigido a un destinatario real. (Ministerio de Educación, 2015, pp. 10-11)

3.2. Marco conceptual

3.2.1. Juegos verbales

3.2.1.1. Definiciones

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. Entre los juegos verbales están: rimas, trabalenguas, adivinanzas, canciones y el rincón del micrófono. (Ministerio de Educación, 2012, p. 42)

Los juegos verbales son juegos tradicionales o creados por los niños como adivinanzas, trabalenguas, fórmulas de juego o simplemente juegos de palabras que riman o con sonidos iniciales semejantes u otras características determinadas. Todos ellos enfatizan la función lúdica y creativa del lenguaje. (Monjas, 1999, p. 26)

3.2.1.2. ¿Para qué sirven?

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

En relación al lenguaje escrito, estimulan a los estudiantes a investigar palabras en el diccionario, a escribir en forma legible y ordenada, con ortografía correcta y a transcribir estos juegos para darlos a conocer.

Los juegos verbales con palabras que comienzan con el mismo sonido o con palabras que riman, pueden realizados con preescolares y con alumnos de los primeros años de educación básica.

Su práctica favorece el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, ambas importantes para el aprendizaje de la lectura y para

los aspectos ortográficos de la escritura, dando excelentes resultados en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Guamán, 2013, p. 17)

3.2.1.3. El beneficio de los juegos verbales en la infancia

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

- Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra.
- Desarrollan la creatividad.
- Desarrollan la memoria al retener series de palabras.
- Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas.
- Aumenta el vocabulario.
- Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas.
- Estimulan la lectura de los distintos juegos verbales utilizados. (Guamán, 2013, pp. 17-18)

3.2.1.4. Orientaciones al trabajo con juegos verbales

- Procure trabajar con sus alumnos las distintas actividades de juegos verbales, desde una perspectiva lúdica. Permítales investigar y trabajar motivados respecto a ellos.
- Familiarice a los niños con los diferentes tipos de juegos verbales.
- Promueva en ellos la lectura y la investigación de distintas posibilidades lingüísticas, acordes con el nivel y curso en que las trabajará.
- Permita a los alumnos la creación de variados juegos de lenguaje.

- Promueva el intercambio de las creaciones de cada uno, para que así puedan mostrar lo que han hecho y conocer lo realizado por otros.
- Propóngales que ejecuten transformaciones en los juegos y, en base a ellos, creen otros nuevos.
- Pídales que elaboren un libro con las creaciones de cada uno.
- Organice competencias con sus alumnos, resultando vencedora la fila que tenga mayor cantidad de juegos verbales. En estas actividades, es conveniente reforzar en los alumnos la capacidad para respetar turnos de participación, como así también, para enfrentar el triunfo y/o el fracaso.
- Permita a sus alumnos elegir el juego verbal que más les agrade, y en base a él desarrollar un trabajo individual de recolección y elaboración de un cuaderno de creaciones. (Guamán, 2013, pp. 18-19)

3.2.2. Tipos de juegos verbales

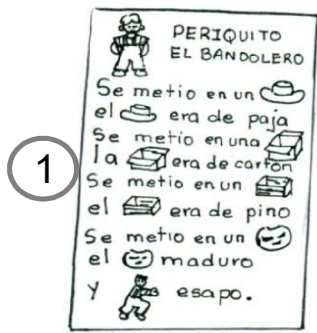
3.2.2.1. Rimas

La rima es la repetición de una secuencia de fonemas o sonidos al final del verso a partir de la última vocal acentuada, incluida ésta. Permiten que los niños desarrollen la capacidad de discriminar auditivamente, establezcan relaciones y comparaciones entre sonidos. La rima puede ser asonante o consonante.

- **Rima asonante.** Consiste en la repetición de los sonidos vocálicos a partir de la última vocal acentuada de cada verso. Por ejemplo, un verso que acabe con la palabra "sueño" rima en asonante con otro que termine en "beso", "cuento", "celo", etc.

- **Rima consonante.** Consiste en la repetición de todos los sonidos a partir de la última sílaba acentuada de cada verso. Por ejemplo, un verso que acabe con la palabra "viento" rima en consonante con otro que termine en "ciento", "cuento", "siento", etc.

A. ¿Cómo se aplica?



1 Presenta una lámina icono verbal a los niños y niñas.



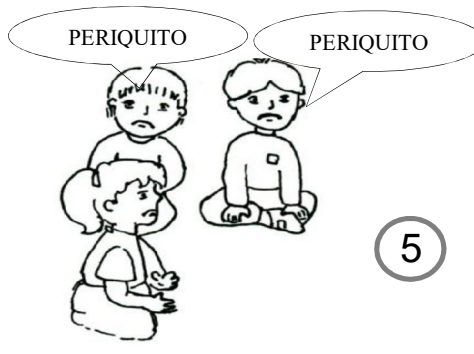
2 Pide a los niños y niñas que interpreten el texto de la lámina.



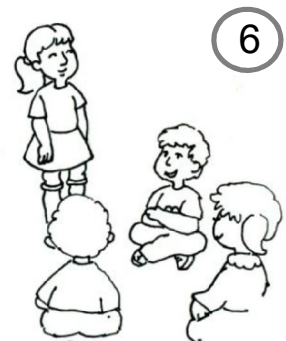
3 Lee en voz alta, enfatizando los sonidos finales.



Interroga a los niños sobre el contenido de la lámina y pide que realicen preguntas en función al texto.



Pide a los niños que repitan varias veces con diferentes estados de ánimo: alegre, llorando, tristes, enojados, etc. y/o acompañando con sonidos.



Pide a los niños que repitan individualmente.

B. ¿Qué se logra con las rimas?

- ❖ Fluidez en la expresión oral.
- ❖ Mejor vocalización de palabras.
- ❖ Incremento de vocabulario.
- ❖ Participación activa con seguridad.

- ❖ Capacidad de atención y concentración.
- ❖ Discriminación auditiva.

C. Algunas sugerencias metodológicas

- ❖ Selecciona rimas cortas, divertidas y acordes al contexto de los niños y niñas.
- ❖ Realiza el proceso de interrogación en base a la lámina: ¿Quién es?, ¿Cómo se llama?, ¿Qué está haciendo?, ¿Qué más ven?, etc.
- ❖ Procura que los niños y niñas realicen preguntas en función de la lámina y del texto (es optativo).
- ❖ Los demás días se realizarán acciones de reforzamiento de manera creativa hasta que los niños y las niñas logren aprenderla.

D. Materiales

- ❖ Lámina icono verbal.
- ❖ Imágenes
- ❖ Siluetas

E. Tiempo El proceso de aprendizaje de la rima se puede realizar en un periodo de 40 a 45 minutos, según el ritmo de aprendizaje de los niños y la extensión del texto (Monjas, 1999, p. 15 - 17)

3.2.2.2. Adivinanzas

Son juegos de palabras en los cuales se alude a algo que no está explícito. En algunas de ellas se ofrece una descripción y en otras se utilizan metáforas de lo que hay que adivinar. Promueven el análisis y la deducción. (Ministerio de Educación, 2012, p. 43)

Son poesías estructuradas con una significación determinada a manera de una proposición, en la cual los niños deben descubrir el complemento. Constituyen un magnífico medio para acercar al niño a la observación de los juegos de palabras y a diversas formas de expresión poética; promueve la participación activa y el razonamiento lógico. (Monjas, 1999, p. 26)

A. ¿Cómo se aplica?

1



Organiza a los niños en media luna y recuerda las normas de comportamiento.

2



Juega con los niños al “veo, veo” para que descubran lo que se les indica.

3



Presenta la caja de sorpresas, e indica que habrá dentro.

4



Uno por uno los niños irán tocando un objeto que se encuentra dentro de la caja sorpresa, luego lo describirán según como lo perciba con las manos en voz alta.

5



Pide a un niño que describa lo que está al interior de una tarjeta para que los demás adivinen.

6



Di adivinanzas para que los niños marquen la respuesta correcta en su hoja de respuestas.



Voluntariamente un niño pasa a decir una adivinanza y sus compañeros dan la respuesta.

B. Ventajas que ofrecen las adivinanzas

- ❖ Constituyen elementos de un aprendizaje natural y divertido.
- ❖ Fomentan la reflexión y el razonamiento.
- ❖ Familiarizan a los niños con el medio que les rodea.
- ❖ Estimulan su participación activa.
- ❖ Enriquecen su conocimiento y vocabulario.
- ❖ Contribuyen al perfeccionamiento de conceptos.
- ❖ Refuerzan otros conocimientos de manera amena.
- ❖ Proporcionan gozo a los niños al desentrañar un enigma.
- ❖ Desarrollan su capacidad memorística.
- ❖ Facilitan la atención psicológica referida a la representación mental de lo que se escucha.

C. Algunas sugerencias metodológicas

- ❖ Selecciona adecuadamente las adivinanzas al nivel de razonamiento y edad de los niños.
- ❖ Recuerda que las adivinanzas deben ser un reto a la reflexión, sin llegar al extremo de dificultad que provoque el desinterés de los niños.
- ❖ Ayuda a los niños, analizando la adivinanza con ellos para encontrar la respuesta de cada acertijo.
- ❖ Dale pistas, en caso necesario modifica la adivinanza.
- ❖ Estimula a los niños y nunca les des la idea de fracaso si no encuentran la respuesta.
- ❖ Aumenta poco a poco el grado de dificultad.
- ❖ Haz divertida la actividad, poniendo variantes como la que el niño, a través de mímica, represente la respuesta de la adivinanza.
- ❖ Invita a los niños a que elaboren sus propias adivinanzas.

D. Materiales

- ❖ Caja de sorpresa veo – veo.
- ❖ Diferentes objetos.
- ❖ Siluetas

E. Tiempo

Entre 35 a 40 minutos. (Monjas, 1999, p. 26 - 27)

3.2.3. Expresión oral

3.2.3.1. Definición

Es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa.

También se llama expresión oral a una de las habilidades a desarrollar en el aprendizaje tanto de la lengua materna de manera inconsciente como de una lengua extranjera de manera deliberada, consciente.

La expresión oral sirve como instrumento para comunicar sobre procesos u objetos externos a él. Se debe tener en cuenta que la expresión oral en determinadas circunstancias es más amplia que el habla, ya que requiere de elementos paralingüísticos para completar su significado final. (Barrenechea, 2009, p. 17).

3.2.3.2. Elementos de la expresión oral

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

- **Voz:** La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio. A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes.
- **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.

- **Estructura del mensaje:** Es forzoso planear con anterioridad lo que se va a decir. Un buen orador no puede llegar a improvisar.
- **Fluidez:** Utilizar las palabras en forma continua.
- **Volumen:** Intensidad de voz.
- **Ritmo:** Armonía y acentuación.
- **Claridad:** Expresarse en forma precisa.
- **Coherencia:** Expresarse de manera lógica.
- **Emotividad:** Proyectar sentimientos acordes al tema. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Expresiòn_oral

3.2.3.3. Componentes de la expresión oral

Analizando los componentes de la gramática encontramos la semántica, la fonética y la sintaxis, dichos componentes son importantes considerarlos en la expresión oral por ello pasamos a detallar lo que comprende cada uno.

- **La fonética:** Se refiere al estudio de las unidades mínimas de sonidos, a las que se denomina fonemas, que afectan el significado del habla y la forma en que usamos esos sonidos para generar significado, ordenándolos de modo que formen palabras. Para promover el desarrollo fonológico en los niños es bueno diseñar y ejecutar actividades en las que pueda: Diferenciar el silencio. Identificar los diferentes sonidos de la naturaleza. Identificar las voces de sus compañeros y compañeras. Diferenciar la voz de un adulto y la de un niño, reconocer los sonidos en palabras que empiezan igual, terminan igual, etc. Jugar a conjugar algunas palabras (yo duermo, él duerme, nosotros dormimos).

- **La sintaxis:** Se refiere a las reglas que indican cómo se puede combinar las palabras y las frases para formar enunciados. El desarrollo de la sintaxis es la emisión de las palabras en un orden establecido. En este contexto la gramática establece las leyes de acuerdo a las cuales hay que combinar las palabras en una oración. Los niños y las niñas van identificando las reglas gramaticales en el lenguaje que escuchan y tratan de expresarse de acuerdo a ellas.
- **La semántica:** Se refiere al empleo de reglas que gobiernan el significado de las palabras y los enunciados. (Carbajal, 2009, p. 22- 24)

3.2.3.4. Aspectos de la expresión oral

A continuación, se pasa a detallar los dos aspectos fundamentales que son necesarios desarrollar en la expresión oral desde la etapa infantil.

- **Escuchar:** Implica más que simplemente oír. Implica prestar a los sonidos una atención activa y consiente con el fin de apoderarse de su significado. Escuchar significa comprender el significado de lo que se escucha. Cassany (1998) define que: “El primer contacto ambiental que un niño tiene con el lenguaje se opera al escucharlo, y este sigue siendo un factor de importancia durante toda la vida”. Además, que escuchar es comprender el mensaje, la expresión oral también implica desarrollar nuestra capacidad de escucha para comprender lo que los demás nos dicen. Para mejorar y desarrollar la expresión oral en los niños, es necesario desarrollar la habilidad de escuchar, los niños deben aprender a escuchar a los demás sin interrumpir, a escuchar cuentos, a diferenciar auditivamente los diferentes sonidos de la naturaleza, aprender a escuchar va a permitir aumentar su capacidad expresiva.
- **Hablar:** Cassany (1998) plantea que: hablar bien consiste en emplear el nivel o registro de lenguaje apropiado a cada situación de comunicación, utilizando el vocabulario preciso, respetando las reglas sintácticas, pronunciando correctamente con las entonaciones apropiadas para transmitir los estados de ánimo, emociones, intenciones, etc., adecuando gestos y mímicas a lo que se dice para expresar con claridad y un orden lógico y coherente lo que se piensa, se quiere, se siente o se sabe

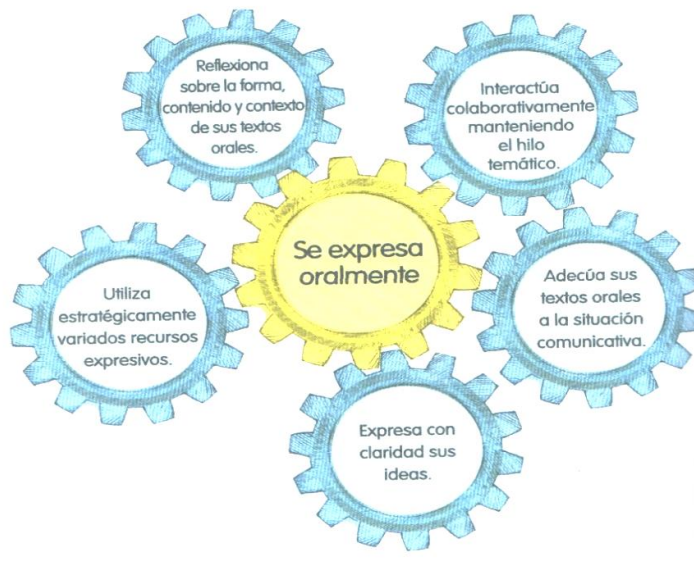
de manera que lo entiendan quienes escuchan. Y comprender bien consiste en escuchar con atención y respeto, sin interrumpir al que habla ni impedir que se exprese con libertad. Por esta razón los padres y profesores, pero especialmente los padres, deben tomar conciencia de la responsabilidad de la estimulación lingüística del niño ya que este desarrollo es determinante del éxito o fracaso en su vida futura. . (Carbajal, 2009, p. 24- 25)

3.2.3.5. Factores para desarrollar la expresión oral

- Para favorecer el desarrollo de la comunicación en los niños es indispensable: Propiciar un clima de respeto y tolerancia que favorezca el desarrollo de la comunicación, para lograr esto es indispensable respetar sus formas de expresión, teniendo presente que no existe una manera correcta de hablar, sino diversos modos según el contexto.
- Estimular el desarrollo de la expresión, permitiendo que niños y niñas se expresen libremente, por necesidad e interés real sin interrupciones, ni correcciones públicas.
- Planificar experiencias de interacción verbal, que conduzca a los niños para conocer y usar un lenguaje cada vez más preciso, amplio y convencional. Proponemos que cada niño o niña tenga espacio para hablar, opinar, dialogar, explicar, narrar, etc.
- Involucrar la participación de niños y niñas, en la planificación, ejecución y evaluación de las actividades de aprendizaje que se desarrollan en el aula.
- Organizar a niños y niñas en grupos de trabajo y comisiones, con funciones y responsabilidades claras que les permita asumir diversos roles: relator, oyente, expositor, etc.
- Establecer con los niños espacios de tiempo regulares para hablar y escuchar: Estar con la noticia del día, narrar un acontecimiento, relatar una experiencia, etc. . (Carbajal, 2009, p. 25- 26)

3.2.3.6. Capacidades para lograr la competencia de expresión oral

La competencia de expresión oral requiere la selección, combinación y puesta en acción de cinco capacidades, todas ellas referidas a procesos que ocurren simultáneamente en la mente de nuestros niños al expresarse oralmente. (Ministerio de Educación, 2015, p. 78)



IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación

En el presente trabajo de investigación que he realizado es una investigación aplicada, puesto que se aplicó la propuesta pedagógica: juegos verbales rimas y adivinanzas que constituye el marco teórico, a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción., lo que responde a la realidad de los estudiantes. enmarcado en un enfoque mixto (combinación del enfoque cualitativo y cuantitativo).

Enfoque cualitativo: La información se registró en los diarios de campo y diarios reflexivos.

Enfoque cuantitativo: La información se procesó en cuadros y gráficos.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos de investigación

A. Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la estrategia de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio, 2016.

B. Objetivos específicos

- **De construir** mi practica pedagógica en lo referente al uso pertinente de la estrategia: juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1265 – La Cordillera, San Ignacio, 2016.
- **Estructurar** el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con estrategias de expresión oral.

- **Reconstruir** mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado.
- **Evaluar** la validez y resultados de la nueva practica pedagógica a través de indicadores previamente establecidos.
- **Elaborar** el informe final de la investigación y sustentarlo oportunamente.

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica

A. Objetivo general

Aplicar la estrategia juegos verbales: rimas y adivinanzas, para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio, 2016.

B. Objetivos específicos

- Aplicar la estrategia de las rimas para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio, 2016.
- Emplear la estrategia de las adivinanzas para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio, 2016.

4.3. Hipótesis de acción

La aplicación de la estrategia juegos verbales rimas y adivinanzas, en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, mejorará la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio, 2016.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Los beneficiarios de la propuesta innovadora han sido los los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio, en los cuales se aplicó la propuesta

pedagógica: juegos verbales: rimas y adivinanzas y así se logró mejorar de manera significativa la expresión oral de los mencionados.

4.5. Población y muestra de la investigación

Población

Está constituida por los estudiantes de 5 años del nivel inicial.

Muestra

La muestra de mi investigación son 8 estudiantes de la I.E.I. N° 1265 – La Cordillera, San Ignacio.

4.6. Instrumentos

4.6.1. Instrumentos de enseñanza

- a. Sesiones de aprendizaje.** Se han diseñado, ejecutado y evaluado 10 sesiones de aprendizaje, en las que se aplicaron los juegos verbales: rimas y adivinanzas. En las sesiones se trabajaron los procesos: inicio, proceso y cierre.
- b. Diarios reflexivos.** Se diseñaron 10, los cuales se trabajaron para reflexionar sobre mi práctica pedagógica, con preguntas que fomentaron la reflexión y así mejorar mi práctica pedagógica diaria.
- c. Fichas de evaluación de la estrategia.** Se diseñaron y aplicaron 10. Estos instrumentos fueron aplicados por la docente acompañante y sus resultados sirvieron para evaluar la estrategia juegos verbales, aplicados en cada sesión de aprendizaje.

4.6.2. Instrumentos de aprendizaje

- a. Lista de cotejo de entrada.** Se elaboró y aplicó con la finalidad de determinar el nivel de expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1265 de La Cordillera.

Constó de 4 indicadores y se aplicó al inicio de la investigación. y sus resultados nos motivaron a aplicar estrategias pertinentes para la expresión oral.

b. Lista de cotejo de salida. Se elaboró y aplicó con la intencionalidad de determinar el nivel de expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1265 de La Cordillera. Después de aplicar las estrategias de juegos verbales: rimas y adivinanzas. Constó de 4 indicadores y se aplicó al finalizar de la investigación.

c. Lista de cotejo de evaluación de los aprendizajes. Se diseñaron y aplicaron para evaluar las estrategias aplicadas en cada sesión de aprendizaje. Fueron en número de 10, con 3 indicadores que permitieron visualizar los logros alcanzados por los estudiantes.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del plan de acción

HIPÓTESIS DE ACCIÓN: La aplicación de estrategias juegos verbales mejorará la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1265 – La Cordillera, San Ignacio, 2016														
ACCIÓN	RESPONSABLES	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016											
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D		
Aplicación de la estrategia juegos verbales: rimas y adivinanzas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante	Bibliografía		x	x	x								
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN														
1. Revisión y ajuste del marco teórico.	Facilitador, docente participante	Fuentes de información, fichas	x											
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante Acompañante	Rutas de aprendizaje DCN Programación Materiales	x	x										
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Diario de clases Rubrica		x										
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante	Fichas de evaluación		x	x									
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante	Cuadernos de trabajo Fichas Videos Laminas Recursos didácticos		x	x	x								
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador, Docente participante, Acompañante	Rutas de aprendizaje, Sesiones de aprendizaje			x	x								
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos.	Facilitador Acompañante	Guía de observación Lista de cotejo				x								
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante	Fotos, Filmaciones, Diarios de campo,					x							
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador Docente participante	Libreta de campo Lista de cotejo					x	x						
10. Redacción del informe y entrega	Facilitador	Bibliografía virtual y física						x	x					
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final.	Facilitador	Informe preliminar							x	x				
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad.	Docente participante Acompañante	Diapositivas Videos Fotos											x	x

5.2. Matriz de evaluación

5.2.1. De las acciones

Hipótesis de acción La aplicación de estrategias juegos verbales: rimas y adivinanzas, mejorará la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1265 – La Cordillera, San Ignacio, 2016.		
ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Aplicación de la estrategia juegos verbales: rimas y adivinanzas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	100 % de sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa innovadora, revisada, aprobadas.	Sesiones Fotos Imágenes Videos Diarios de reflexión
ACTIVIDADES Comunicación de los resultados a la familia, director y comunidad.	70% de participación de los padres.	Registro de asistencia Fotos acta de comunicación de resultados.

5.2.2. De los resultados

RESULTADOS	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Desarrollar la expresión oral de los niños (resultado – aprendizaje).	- Pronuncia con claridad de tal manera, que el oyente lo entienda. - Se apoya de gestos y movimientos al decir algo.	Informes de los resultados de las pruebas de la lista de cotejo. Videos Fotos

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

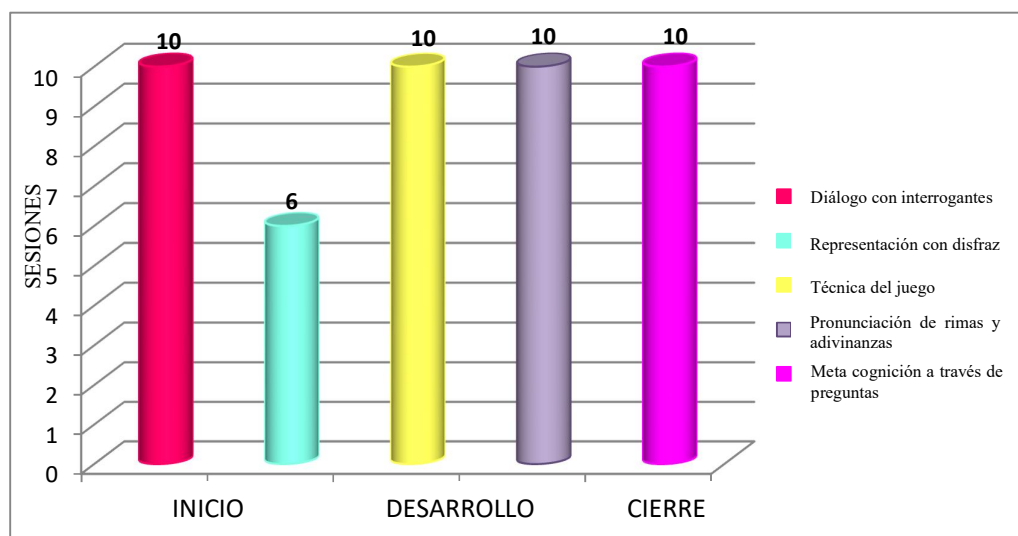
6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

6.1.1. Presentación

Los resultados de la aplicación de la estrategia juegos verbales: rimas y adivinanzas en el mejoramiento de la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1265, La Cordillera San Ignacio, se presentan a continuación:

GRÁFICO N° 1

ESTRATEGIAS PREDOMINANTES EN CADA MOMENTOS DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE



FUENTE: MATRIZ N° 1 Análisis de sesiones de aprendizaje

INTERPRETACIÓN:

En el gráfico N° 1 se observa que en las sesiones planificadas, la aplicación de las estrategias predominantes en cada momento de las sesiones de aprendizaje: en INICIO la Estrategia Diálogo con interrogantes, se evidencio en las 10 sesiones, la estrategia Representación con disfraz 6 sesiones; así mismo en el momento del DESARROLLO la Estrategia Técnica del juego rimas y adivinanzas prevaleció en las 10 sesiones al igual

que la Estrategia Pronunciación de rimas y adivinanzas y en el momento del CIERRE la Estrategia Meta cognición a través de preguntas en las 10 sesiones.

De lo anterior podemos manifestar que la aplicación de estrategias del juego y pronunciación de rimas y adivinanzas logró ser asertivo pues los resultados de mejoramiento de la expresión oral así lo demuestran, así mismo esto coincide con los aportes de Condemarin (2007), quien manifiesta que los juegos verbales son juegos tradicionales o creados por los niños como adivinanzas, trabalenguas, fórmulas de juego o simplemente juegos de palabras que riman o con sonidos iniciales semejantes u otras características determinadas. Todos ellos enfatizan la función lúdica y creativa del lenguaje.

TABLA 1

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

SESIONES	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SÍ	NO	SÍ %	NO %
1	10		100	
2	10		100	
3	10		100	
4	10		100	
5	9	1	90	10
6	10		100	
7	10		100	
8	9	1	90	10
9	10		100	
10	10		100	
TOTAL	98		98%	2%

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

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 1 se observa que de las 10 sesiones planificadas 8 estrategias que equivale el 98 % se cumplió con los ítems de la lista de cotejo diseñada y aplicada por la acompañante y 3 estrategias del 3% no se cumplieron con los ítems propuestos para

mantener la expectativa hasta el final de la sesión de aprendizaje por interrupciones de Qaliwarma, Juntos y algunos padres de familia.

Esto es corroborado con el Ministerio de Educación (2012), quien anota que los juegos lingüísticos 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. Entre los juegos verbales están: rimas, trabalenguas, adivinanzas, canciones.

TABLA 2

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

	P 1		P 2		P 3		P 4	
	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
NÚMERO DE SESIONES	10			10	10		10	

FUENTE: MATRIZ N° 3 Análisis de diarios reflexivos

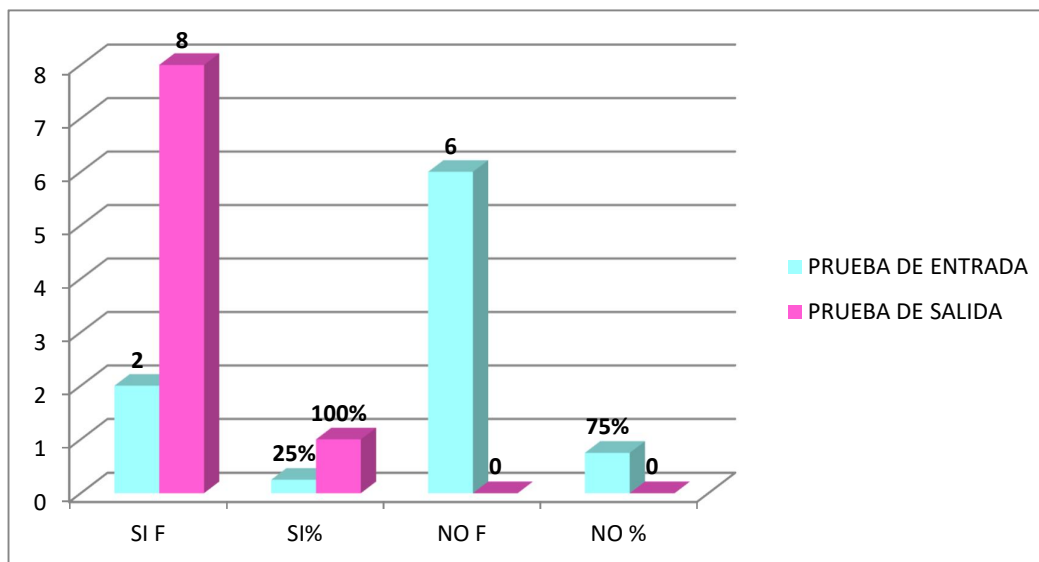
INTERPRETACIÓN:

En la tabla 2 se observa que de las 10 sesiones en las que se cumplió los requerimientos de cada pregunta de los diarios reflexivos, en la P1 las 10 sesiones la respuesta fue SI, en la P2 las 10 sesiones la respuesta fue NO, en la P3 las 10 sesiones la respuesta fue SI y en la P4 las 10 sesiones la respuesta fue SI.

Esto es corroborado por Chomsky citado por Iriarte (1994) quien anota El niño no es visto como un sujeto que aprende pasivamente patrones (modelos) lingüísticos, sino como aquel que construye activamente una teoría para hacer inteligible las sueltas y limitadas muestras de habla que le llegan. En un período de tiempo increíblemente corto y con una cantidad de datos increíblemente limitada, el niño adquiere el manejo esencial de una herramienta finita capaz de producir una cantidad infinita de frases.

GRÁFICO N° 2

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



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

INTERPRETACIÓN:

En el gráfico N° 2 se observa que los ítems de la prueba de entrada **NO** el 75 % de los estudiantes no lograron los indicadores propuestos en la lista de cotejo, esto indica que los estudiantes necesitan de una intervención pedagógica para la solución del problema.

En cuanto a la evaluación de salida se refleja un cambio en los aprendizajes de los estudiantes, obteniendo un 100 % en los ítems **SÍ**, indicando que los estudiantes lograron los indicadores propuestos lo que significa un desarrollo óptimo del aprendizaje.

Esto es corroborado por el Ministerio de Educación (2016), quien plantea que la evaluación de los aprendizajes forma parte de un proceso permanente que nos ayuda a tomar decisiones para que los niños y niñas logren los aprendizajes esperados. Es decir, no se usa la evaluación para premiar, sancionar o coaccionar a los niños y niñas, sino para ajustar y mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje con la finalidad que se logren los aprendizajes previstos.

TABLA 3**NÚMERO DE ESTUDIANTES QUE LOGRARON SU APRENDIZAJE EN
CADA UNA DE LAS 10 SESIONES**

SESIONES	LOGRO DE APRENDIZAJE			
	FRECUENCIA		PORCENTAJE	
	SÍ	NO	SÍ %	NO %
1	8		100	
2	8		100	
3	8		100	
4	8		100	
5	8		100	
6	8		100	
7	8		100	
8	8		100	
9	8		100	
10	8		100	

FUENTE: MATRIZ N° 5 Procesamiento del nivel de logro del aprendizaje por indicador y sesión.

INTERPRETACIÓN:

En la tabla 3 se observa que los ítems de los resultados de logros de aprendizajes por capacidades e indicadores se lograron el 100 % de los indicadores propuestos en la lista de cotejo, esto indica que los estudiantes lograron comprender satisfactoriamente los indicadores de la lista de cotejo.

Esto es corroborado por la teoría sociocultural de Vigotsky, citado por Marrero (1996), quien plantea que el lenguaje y pensamiento forman una estructura, llega a la conclusión de que el desarrollo mental humano tiene su fuente en la comunicación verbal entre el niño y el adulto, el lenguaje se origina primero como medio de comunicación entre el niño y el adulto, y, después, como lenguaje interior, se transforma en función mental interna que proporciona los medios fundamentales al pensamiento del niño, señalando que en los niños se observa: una repentina y activa curiosidad acerca de las palabras, y también rápidos y cada vez más amplios aumentos resultantes de su vocabulario.

6.2. Triangulación

En los logros de aprendizaje tenemos los siguientes resultados:

Lista de cotejo de entrada	Lista de cotejo de evaluación de cada sesión	Lista de cotejo de salida	Comentario
De los 8 estudiantes que participaron en la evaluación de la lista de cotejo, 6 niños NO respondieron a los ítems seleccionados que equivale el 75 % y 2 estudiantes SI respondieron a los ítems con un porcentaje de 25 %.	En 10 sesiones el 100% de niños y niñas lograron los aprendizajes esperados.	Los estudiantes lograron un 100 % los aprendizajes previstos.	Puedo afirmar que los aprendizajes de los estudiantes han ido progresando significativamente con la aplicación de las estrategias juegos verbales: rimas y adivinanzas, mejorando la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la IEI N° 1265, La Cordillera, San Ignacio, en el año 2016.

En la aplicación de la estrategia tenemos los siguientes resultados:

Diseño de las sesiones	Diario reflexivo	Ficha de evaluación de la estrategia	Comentario
En las 10 sesiones planificadas predominó la Estrategia del juego	En los 10 diarios reflexivos desarrollados después de cada	En las 10 sesiones planificadas 5 sesiones fueron de rimas y 5 sesiones	La aplicación de las estrategias juegos verbales: rimas y

<p>en rimas y adivinanzas se logró en un 100% su efectividad y la estrategia: Pronunciación de rimas y adivinanzas se logró en un 100% su efectividad. Teniendo logros asertivos pues los resultados de mejoramiento de la expresión oral así lo demuestran en el gráfico N° 1.</p>	<p>sesión de aprendizaje se evidenció que durante el desarrollo de las clases, SI seguí con los pasos establecidos en mi estrategia logrando en cada una de ellas el propósito establecido.</p>	<p>de adivinanzas, donde los ítems de la ejecución de las estrategias han sido cumplidos en SI el 97 % en 7 sesiones y en NO un 3% en 3 sesiones, logrando así cumplir con las estrategias aplicadas de acuerdo a lo planificado.</p>	<p>adivanzas si mejoran la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1265, La Cordillera, San Ignacio, en el año 2016.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.3. Lecciones aprendidas

Consideramos las siguientes:

- **Aspectos positivos:** aplicación asertiva de la estrategia de juegos verbales que contribuyó a que la expresión oral de los estudiantes de 5 años de edad de nuestra Institución ha elevado los niveles de comunicación oral.
- **Aspectos negativos:** desidia de algunos padres de familia para apoyar la labor educativa y acompañar a sus hijos e hijas en procura de mejorar la expresión oral.
- **Hechos que se pueden mejorar:** diálogo fluido y sensibilizar con los padres de familia para comprometerlos en acompañar a sus hijos e hijas en todas las actividades que involucren mejorar la educación de los mismos.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1. Matriz de difusión

Acciones realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
<ul style="list-style-type: none"> - Convocatoria a reuniones. - Comunicación de los resultados. - Reflexión de los resultados. - Compromisos asumidos. 	<p>Aprendieron a expresarse oralmente de acuerdo a las capacidades establecidas en los estudiantes de 5 años de edad en diversos contextos, como resultados de la aplicación de las estrategias de juegos verbales.</p>	<p>Aprendieron que la comunicación oral es importante no sólo en su Institución Educativa, sino sus implicancias son en la familia, pues una buena comunicación contribuye a mejorar la convivencia familiar.</p>	<p>La aplicación de la estrategia de juegos verbales contribuyó a que la expresión oral de los estudiantes de 5 años de edad de nuestra Institución ha elevado los niveles de comunicación oral.</p> <p>Las estrategias aplicadas pueden replicarse en las demás aulas de la Institución Educativa de nuestro caserío La Cordillera, pues los resultados así los demuestran.</p>	<p>Las estrategias aplicadas pueden replicarse en todas las Instituciones Educativas de Educación Inicial de la jurisdicción UGEL San Ignacio, pues sus resultados así los demuestran.</p>

CONCLUSIONES

- a. Se aplicaron las siguientes estrategias: rimas y adivinanzas, logrando una efectividad de 100% según el gráfico N° 1, consiguiendo que los estudiantes desarrollen su expresión oral en niveles considerables.
- b. Se logró mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la estrategia de juegos verbales: rimas y adivinanzas, logrando mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera.
- c. Los niños y niñas de 5 años lograron desarrollar las capacidades de expresión oral demostrando seguridad y confianza al comunicarse con las personas de su entorno

SUGERENCIAS

- a. A los directores y docentes de las instituciones educativas de Educación Inicial de la provincia de San Ignacio deben conocer, dominar y aplicar la estrategia de juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años dentro del enfoque comunicativo textual para mejorar la calidad del servicio educativo.
- b. Que la Dirección de la Institución Educativa Inicial N° 1265 de La Cordillera, propicie la capacitación de los docentes en temáticas referidas a la expresión oral con la finalidad de elevar los niveles de comunicación en los estudiantes de este nivel.
- c. Que la Unidad de Gestión educativa Local de San Ignacio aplique programas que involucren acciones de seguimiento, acompañamiento y control educativo propiciando la participación directa de los actores educativos para mejorar los niveles de gestión pedagógica.
- d. Que se propicien eventos de sensibilización a los padres de familia para que contribuyan a apoyar la labor educativa, específicamente, en el mejoramiento de la expresión oral de sus hijos e hijas.

REFERENCIAS

- Abril, V. y otros (2010). *El Desarrollo de la Expresión Oral en el Aula de Educación Inicial*.
- Acosta, J. (1996). *Enseñanza del lenguaje oral y las teorías implícitas del profesorado*. Servicio de las publicaciones Universidad de la laguna. Serie tesis doctorales.
- Alvarado, D. (2012). *Guía Pedagógica. Didáctica Educación Inicial*. República Bolivariana de Venezuela.
- Barrenechea, Y. (2009). *Influencia de la Aplicación del Plan de Acción “Mundo Mágico” en la Expresión Oral de Niños y Niñas de 05 Años de edad de la I.E. “Amigas de Chimbote”*. Chimbote - Perú.
- Birchenall, L. (2014). *La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del Inicio a la Actualidad*. Universidad del Rosario. Bogotá, Colombia.
- Guamán, A. (2013). *Los Juegos Verbales y su Incidencia en la Expresión Oral de los Niños(as) de Primer Grado de la Escuela Particular “Carlos María de la Condamine”*. Ambato – Ecuador.
- Lozada, J. (2014). *Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria*. Quito - Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2010). *Guía de Orientaciones Técnicas para la Aplicación de la Propuesta Pedagógica*. Corporación Gráfica Navarrete. S.A. Perú.
- Ministerio de Educación. (2012). *Propuesta Pedagógica de Educación Inicial*. Metrocolor S.A. Perú.
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas de Aprendizaje. Comunicación*. Metrocolor S.A. Perú.
- Ministerio de Educación (2016). *Cartilla para el uso de las Unidades y Proyectos de Aprendizaje*. Corporación Grafica Navarrete S.A. Perú.
- Moncayo, E. (2012) *Indicadores e instrumentos de evaluación*. Artex Imprenta. Chiclayo.

- Monjas, M. (1999). *Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social para Niños y Niñas en Edad Escolar (PEHIS)*. Madrid: CEPE.
- Ochoa, G. (2012). *Diseño de Actividades Creativas para el Desarrollo Eficaz de la Expresión Oral en los Niños y Niñas del Centro de Educación Inicial Bolivariano “Carlos Irazábal Pérez” del Municipio el Socorro, Estado Guárico*.
- PELA. (2009). *Estrategias en comunicación para niños de 5 años*. Cajamarca – Perú.
- Piaget, J. (1980). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Ramírez, F. (2007). *Estrategias para Propiciar la Expresión Oral en la Etapa Preescolar de la provincia de Zamora del país del Ecuador*.
- Restrepo, B. (2011). *Investigación Acción Pedagógica. Tras la hipótesis del maestro investigador*.
- Rodríguez, M. (2010). *Procesos del Lenguaje Oral y los Niveles de la Conciencia Fonológica en Preescolares*.
- Sampiere, H y otros. (2010). *Metodología de la Investigación*. Impreso en México. Quinta edición.
- Universidad Católica Sede Sapientiae. (2006) *Técnicas e instrumentos de evaluación, Programa Nacional de Docentes en Servicio Huaral*. Perú.

PAGINAS WEB:

- Carbajal, K. (s/s) *Los Juegos Verbales*. Recuperado de:
<http://es.slideshare.net/kathycarbajal52/microsoft-power-point-juegos-verbales-modo-de-compatibilidad>.
- Carbajal, K. (s/s). *Los juegos Verbales: Una Herramienta Imprescindible en el Desarrollo del Lenguaje en los Niños*. Recuperado de: <http://kathy-educacioninfantil.blogspot.pe/2013/09/losjuegos-verbales-una-herramienta-html>.
- Barrenechea, P. (2009). *Tesis de Expresión Oral Preescolar*. Recuperado de:
<http://tesisexpresionoral.blogspot.pe/>

- Wikipedia (s/s). Recuperado de: www.wikipedia.com.pe
- Wikipedia (s/s). Recuperado: <https://es.wikipedia.org/wiki/Poesias>
- Wikipedia (s/s). Recuperado: https://es.wikipedia.org/wiki/Expresiòn_oral
- Condemarin, M. *Juegos Verbales*. Recuperado de:
<http://xfransittax.blogspot.pe/2007/05/juegos-verbales.html>

ANEXOS

MATRICES DE PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

MATRIZ N° 1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Título de la investigación: Aplicación de estrategias juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes de la I.E.I. N° 1265- La Cordillera, San Ignacio, 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1 Juguemos a rimar con nuestros nombres	- Representación con disfraz. - Diálogo con interrogantes.	- Pronunciación de rimas. - Juego con rimas.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 2 Me divierto adivinando ¿Qué cuento es?	- Representación con disfraz. - Rompecabezas. - Diálogo con interrogantes.	- Juego con adivinanzas. - Pronunciación de su adivinanza. - Cartel de adivinanzas.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 3 Juguemos a rimar con imágenes	- Cofre mágico. - Imágenes. - Diálogo con interrogantes.	- Juego: busco la pareja que rima. - Formación de rimas. - Pronunciación de su rima. - Cartel de rimas.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 4 Me divierto a adivinar ¿Qué animal tengo?	- Representación con disfraz. - Descripción de un animal. - Diálogo con interrogantes.	- Juego: adivina qué animal tengo. - Dibujo de la adivinanza de su agrado - Exposición	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 5 Juguemos a adivina, adivinador	- Canasta con frutas y verduras. - Diálogo con interrogantes.	- Juego: adivina, adivinador. - Libro de adivinanzas - Pronunciación de la adivinanza creada	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 6 Juguemos a rimar con los alimentos	- Caramelo mágico. - Texto de rima. - Diálogo con interrogantes.	- Juego: Quién rima conmigo. - tarjetas de imágenes de alimentos - Pronunciación de la rima creada - Ficha de trabajo.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 7 Me divierto adivinando ¿Qué canción es?	- Representación con disfraz. - Canción. - Diálogo con interrogantes.	- Juego: adivina y canta. - Entonación de la canción adivinada - Dibujo de la adivinanza de su preferencia - Exposición de sus trabajos	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 8 Nos divertimos rimando en mi fiesta infantil	- Representación con disfraz. - Imágenes de una fiesta infantil. - Diálogo con interrogantes.	- Juego: abro mi regalo y rimo. - Formación de rimas. - Pronunciación de la rima creada.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 9 Escucha y adivina ¿Qué instrumento musical es?	- Dinámica. - Diálogo con interrogantes.	- Juego: escucha y adivina. - Pronunciación de la adivinanza. - Técnica gráfico – plástico.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 10 Rimamos con los oficios de los trabajadores de mi comunidad	- Dinámica: caliente o frío. - Diálogo con interrogantes.	- Juego: qué oficio rima conmigo. - Cuadro de doble entrada. - Pronunciación de la rima formada.	Meta cognición a través de preguntas
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En 10 sesiones predomina la técnica del diálogo con interrogantes	En 10 sesiones predomina la técnica del juego y la pronunciación de rimas y adivinanzas.	En las 10 sesiones predomina la técnica de la meta cognición a través de preguntas.

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

Título: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265-LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016

Sesión	Rima (5)										Adivinanza (5)										Total	
	ÍTEMS										ÍTEMS											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Si %	No %
1	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S											10	
2											S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	10	
3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S											10	
4											S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	10	
5											S	S	S	N	S	S	S	S	S	S	9	1
6	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S											10	
7											S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	10	
8	S	S	S	N	S	S	S	S	S	S											9	1
9											S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	10	
10	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S											10	
Sí %	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	97	
No				1										1								2
Sí %																					98%	
No %																						2%

MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

Título de la investigación: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 – LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.”

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí , porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.	No , porque mi estrategia “Juguemos a rimar con nuestros nombres” fue la adecuada.	Sí , porque seleccione bien los materiales, donde los niños respondieron adecuadamente.	Sí , porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.	Además de su nombre también se puede rimar con sus apellidos ya que para los niños es motivante saber que sus nombres y apellidos pueden rimar.
2	Sí , porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.	No , porque mi estrategia “Adivinando el nombre del cuento” fue la adecuada.	Sí , porque los rompecabezas fue de mucha ayuda para la creación y expresión de la adivinanza creada.	Sí , porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.	Trabajar esta estrategia en forma individual.
3	Sí , porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.	No , porque mi estrategia “Busco la pareja que rima” fue la adecuadas.	Sí , porque los materiales seleccionados fueron los adecuados logrando aprendizajes significativos.	Sí , porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.	Al tener la rima formada pueden los niños dibujar al costado otro objeto que rime.
4	Sí , porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.	No , porque mi estrategia “Adivina ¿Qué animal tengo” fue la adecuada.	Sí , porque las imágenes de animales eran de su contexto facilitando su aprendizaje.	Sí , porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.	Planificar esta estrategia con los diferentes animales que hay en la costa, sierra y selva.
5	Sí , porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.	No , porque mi estrategia “Adivina, adivinador” fue la adecuada.	Sí , ya que los materiales utilizados fueron seleccionados adecuadamente.	Sí , porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.	Aplicar esta estrategia en las diferentes áreas, permite a los niños a expresarse libremente.
6	Sí , porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.	No , porque mi estrategia “Quién rima conmigo” fue la adecuada.	Sí , ya que las imágenes son de su contexto facilitando sus aprendizajes en la expresión de su rima.	Sí , porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.	Aplicar esta estrategia en las diferentes áreas, permite a los niños a expresarse libremente.
7	Sí , porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.	No , porque mi estrategia “Adivina y canta” fue la adecuada.	Sí , porque las pistas de música fueron de acuerdo a su edad, teniendo aprendizajes significativos.	Sí , porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.	Complementar la estrategia con las charadas (tarareo), a parte de las pistas musicales.
8	Sí , porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.	No , porque mi estrategia “Abro mi regalo y rimo” fue la adecuada.	Sí , porque las imágenes que se utilizó facilito en buscar la pareja que rima y la que no rima se la tachaba.	Sí , porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.	Aplicar esta estrategia con diferentes objetos de su entorno ya que permite a los niños expresarse libremente.
9	Sí , porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.	No , porque mi estrategia “Escucha y adivina que instrumento musical es” fue la adecuada.	Sí , porque los instrumentos musicales fueron de su entorno, facilitando su aprendizaje de escuchar y adivinar.	Sí , porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.	Complementar esta estrategia con otros objetos que producen sonidos para que el niño escuche y adivine.
10	Sí , porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.	No , porque mi estrategia “¿Qué oficio rima conmigo? fue la adecuada.	Sí , porque las imágenes fueron las adecuadas para formar rimas y completar el cuadro de doble entrada.	Sí , porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.	Complementar esta estrategia con la dramatización de algunos oficios.
SISTEMATIZACIÓN	SÍ: 10	NO: 10	SÍ: 10	SÍ: 10	

MATRIZ N° 4 PROCESAMIENTO DE EVALUACIONES DE ENTRADA Y SALIDA

Título de la investigación: “APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 – LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.”

HIPÓTESIS DE ACCIÓN: La aplicación de la estrategia juegos verbales rimas y adivinanzas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, mejorará de manera significativa la expresión oral en los estudiantes de la I.E.I. N° 1265 – La Cordillera

Competencia		SE EXPRESA ORALMENTE								Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
Capacidades		Expresa con claridad sus ideas				Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos											
Indicador		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									
N° de orden estudiantes	Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		Entrada		Salida		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI %	NO %	SI%	NO%	
1	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	1	3	4		25	75	100		
2	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ		4	4			100	100		
3	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ		4	4			100	100		
4	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	1	3	4		25	75	100		
5	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ		4	4			100	100		
6	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ		4	4	1		100	100		
7	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ		4	4	1		100	100		
8	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ		4	4			100	100		
Total frecuencia total	SÍ		8		8	2	8		8	2		32					
	NO	8		8		6		8			30	2					
Total porcentaje	SÍ		100		100	25	100		100								
	NO	100		100		75		100									

MATRIZ N° 5: PROCESAMIENTO DEL NIVEL DE LOGRO DEL APRENDIZAJE POR INDICADOR Y SESIÓN

Título de la investigación: “APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 – LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.”

HIPÓTESIS DE ACCIÓN: La aplicación de la estrategia juegos verbales rimas y adivinanzas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, mejorará de manera significativa la expresión oral en los estudiantes de la I.E.I. N° 1265 – La Cordillera

ÁREA: Comunicación

Competencia	EXPRESIÓN ORAL																				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			
Capacidades	Expresa con claridad sus ideas								Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos																	
Indicador	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													
Nivel de logro	Items		items		Items		Items		Items		Items		Items		Items		Items									
Sesión	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ %	NO %		
1									8													8		100		
2															8								8		100	
3																	8						8		100	
4					8																		8		100	
5	8																						8		100	
6																			8				8		100	
7											8												8		100	
8			8																				8		100	
9							8																8		100	
10													8										8		100	
Frecuencia	8		8		8		8		8		8		8		8		8		8							
Porcentaje	100		100		100		100		100		100		100		100		100		100							

ANEXO N° 2

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN N° 01



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I. N° : 1265
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES
- 1.4. FECHA : 16/03/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016

2.2. SESIÓN: 1/10

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGUEMOS A RIMAR CON NUESTROS NOMBRES

2.4. DURACIÓN: 45 Minutos


III. PRODUCTO

- 3.1. **VISIBLE:** Se expresa mediante rimas
- 3.2. **TANGIBLE:** Carteles con rimas de sus nombres

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
C	SE EXPRESA ORALMENTE	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	JUEGOS VERBALES: Las rimas	Pronuncia con claridad su rima creada de tal manera que el oyente lo entienda.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS	MATERIALES /RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente se viste de payaso, teniendo en sus manos una caja mágica con los nombres de los niños y niñas. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Establece un diálogo a través de preguntas: ¿Quién soy?, ¿Dónde me han visto?, ¿Qué tengo en mis manos?, ¿Qué habrá dentro de la caja? <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Qué dirá en la tarjeta?, ¿Podremos jugar con nuestros nombres?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la clase: PRONUNCIAR RIMAS CON SU NOMBRE. 	<ul style="list-style-type: none"> - Caja mágica - Tarjetas con sus nombres - Diálogo 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> El docente lee los nombres de cada niño(a), les entrega según corresponda y su foto. Escuchan las indicaciones para realizar el juego “RIMANDO CON NUESTRO NOMBRE”. Usando su foto. El docente dirá su rima con su nombre. Ejemplo <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> En forma individual crean su rima con su nombre en forma oral. Salen al frente voluntarios a decir su rima usando su foto, luego el resto de niños(as). Elaboran carteles de rimas, la docente hace el papel de secretaria. Decoran según su creatividad el cartel de sus rimas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotos - Tarjetas - Cartulinas - Temperas - Plumones - Diálogo 	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Pegan sus trabajos en el área de comunicación, valorándolos y respetándolos al de sus compañeros (as) Realizan la meta cognición: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Solo con nuestros nombres podremos rimar?, ¿Con qué más podemos rimar? Se evaluará con una lista de cotejo. Comentan a sus padres lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartel de rimas - Diálogo - Lista de cotejo 	5

VI. INSTRUMENTOS

Lista de cotejo

REFERENCIAS

MED (2015) – Rutas de aprendizaje

PELA (2009) – Estrategias en comunicación para niños de 5 años

DCN modificado 2015 – Lima – Perú



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

LISTA DE COTEJO

EDAD: 5 Años

ÁREA: Comunicación

N°	NOMBRES	CRITERIOS		Pronuncia con claridad su rima creada de tal manera que el oyente lo entienda.		Se apoya de su foto al expresar su rima.		Dice su rima creada haciendo uso de vocabulario apropiado.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO		
01	DELFER	x		x		x			
02	ESTHEFANNY	x		x		x			
03	TATIANA	x		x		x			
04	LUIS	x		x		x			
05	YAZMÍN	x		x		x			
06	ELBER	x		x		x			
07	KEYLA	x		x		x			
08	DIANA	x		x		x			

EXPLICANDO EL JUEGO “RIMANDO CON NUESTRO NOMBRE”



DECORANDO LA RIMA CREADA



EXPONRIENDO SUS RIMAS





FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Elizabeth Magdalena Tocto Flores
2. I.E.I. N°: 1265 - La Cordillera Lugar: San Ignacio Fecha: 17 – 03 -16
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 1

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: JUGUEMOS CON RIMAR CON NUESTROS NOMBRES
2. Estrategia: **RIMANDO CON NUESTRO NOMBRE**

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ÍTEMS DE EVALUACIÓN	SI	NO
1. Al iniciar la sesión la docente motiva y genera el interés y la atención de los estudiantes	x	
2. El/la docente dialoga y escucha con atención a los y las estudiantes	x	
3. Menciono el propósito de la sesión :Expresar oralmente adivinanzas con el cuento de su preferencia	x	
4. Presento un instrumento para evaluar el aprendizaje.	x	
5. Promueve la participación activa de sus niños en la dinámica "Rimando con nuestros nombres"	x	
6. El/la docente hace uso de algunas estrategias planteadas en las rutas de aprendizaje EBR y/o EIB (uso del juego, del error, la resolución de problemas, entre otras)	x	
7. El/la docente utiliza diversas formas de organización de los estudiantes: trabajos individuales, trabajos en grupos pequeños, grandes, con toda el aula, etc.	x	
8. Desarrollé la secuencia didáctica de la sesión de aprendizaje	x	
9. Mantuve la expectativa hasta el final de la sesión de aprendizaje	x	
10. El/la docente utiliza materiales y/o recursos didácticos que ayudan al desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para la sesión, en caso de las EIB en L1 y L2	x	



DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Lugar y fecha** : La Cordillera, 16 de marzo del 2016
- 1.2. **I.E.I. N°** : 1265
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016”
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** RIMANDO CON NUESTROS NOMBRES
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°** : 1/10
- 1.6. **Docente participante** : TOCTO FLORES ELIZABETH MAGDALENA

II. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.
- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no. Cuales**
No, porque mi estrategia “Juguemos a rimar con nuestros nombres” fue la adecuada.
- 2.3. **¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, porque seleccione bien los materiales, donde los niños respondieron adecuadamente.
- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.
- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Que también se puede rimar con sus apellidos ya que para los niños es motivante saber que sus nombres y apellidos pueden rimar.

SESIÓN N° 02



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I. N° : 1265
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES
- 1.4. FECHA : 17/03/16



II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016

- 2.2. SESIÓN: 2/10
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: ME DIVIERTO ADIVINANDO ¿QUÉ CUENTO ES?
- 2.4. DURACIÓN: 45 Minutos

III. PRODUCTO

- 3.1. VISIBLE: Expresa oralmente adivinanzas
- 3.2. TANGIBLE: Carteles de pequeñas adivinanzas con sus personajes preferidos

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
C	SE EXPRESA ORALMENTE	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	JUEGOS VERBALES: Las Adivinanzas	Se apoya en gestos y movimientos al decir su adivinanza.



V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente se viste de un personaje de un cuento (Blanca Nieves), teniendo en sus manos unos sobres mágicos con piezas de rompecabezas (cuentos conocidos). Ver Anexo SABERES PREVIOS Establecen un diálogo a través de preguntas: ¿Quién soy?, ¿Qué habrá dentro de los sobres? Cada niño sale a ver lo que hay en el sobre y coge una pieza de rompecabezas. Arman el rompecabezas. ¿Qué imagen han formado?, ¿Conocen esos personajes?, ¿Dónde los han visto?, ¿Qué otros cuentos conocen?, ¿Qué personaje de un cuento les gustaría ser? ¿Por qué? <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Qué creen que haremos con estas imágenes?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la clase: EXPRESAR ORALMENTE ADIVINANZAS CON LOS CUENTOS DE SU PREFERENCIA. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz - Sobres mágicos - Pieza de rompecabezas - Diálogo 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan las indicaciones para realizar el juego “ADIVINANDO EL NOMBRE DEL CUENTO”. Usando gestos. El docente dirá las características de un personaje de un cuento y los niños(as) adivinarán a que cuento pertenece. Ejemplo <div style="border: 2px solid red; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Tiene una escoba, limpia la casa. Un día fue a una fiesta, y se perdió un zapato. ¿Qué cuento será? Rpta. LA CENICIENTA</p>  </div> <ul style="list-style-type: none"> Observan en parejas nuevamente el rompecabezas presentado anteriormente selecciona el personaje de su preferencia para realizar la adivinanza. Cada pareja de niños sale al frente a decir su adivinanza y el resto de niños adivinara a que cuento pertenece. Elaboran carteles de adivinanzas, la docente hace el papel de secretaria. Decoran según su creatividad el cartel de sus adivinanzas. Los niños salen al frente a exponer sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Adivinanzas - Imágenes - Hojas de colores - Colores - Temperas - Plumones - Diálogo 	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Pegan sus trabajos en el área de comunicación. Realizan la meta cognición: ¿Con qué personaje te identificas más?, ¿Qué otro personaje conoces? Descríbelo para tus compañeros adivinen, ¿Solo podemos jugar a adivinar con personajes de cuentos?, ¿Por qué? Se evaluará con una lista de cotejo. Comentan a sus padres lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartel de adivinanzas - Meta cognición - Lista de cotejo 	5

VI. INSTRUMENTOS

Lista de cotejo

REFERENCIAS

MED (2015) – Rutas de aprendizaje

PELA (2009) – Estrategias en comunicación para niños de 5 años

DCN modificado 2015 – Lima – Perú



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

LISTA DE COTEJO

EDAD: 5 Años

ÁREA: Comunicación

N°	NOMBRES	Se apoya en gestos y movimientos al decir su adivinanza.		Describe adecuadamente al personaje del cuento.		Expresa con claridad su adivinanza	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DELFER	x		x		x	
02	ESTHEFANNY	x		x		x	
03	TATIANA	x		x		x	
04	LUIS	x		x		x	
05	YAZMIN	x		x		x	
06	ELBER	x		x		x	
06	KEYLA	x		x		x	
07	DIANA	x		x		x	

PIEZAS DE ROMPECABEZAS



**FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA****I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. Apellidos y nombres del participante: Elizabeth Magdalena Tocto Flores
2. I.E. N°: 1265 – La Cordillera Lugar: San Ignacio Fecha: 17 – 03 - 16
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 2

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: ME DIVIERTO ADIVINANDO ¿QUÉ CUENTO ES?
2. Estrategia: **ADIVINANDO EL NOMBRE DEL CUENTO**

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ÍTEMS DE EVALUACIÓN	SI	NO
1. Al iniciar la sesión la docente motiva y genera el interés y la atención de los estudiantes	x	
2. El/la docente dialoga y escucha con atención a los y las estudiantes	x	
3. Menciono el propósito de la sesión : Adivinar a que cuento pertenece.	x	
4. Presento un instrumento para evaluar el aprendizaje.	x	
5. Promueve la participación activa de sus niños en la dinámica “Adivinando el nombre del cuento”	x	
6. El/la docente hace uso de algunas estrategias planteadas en las rutas de aprendizaje EBR y/o EIB (uso del juego, del error, la resolución de problemas, entre otras)	x	
7. El/la docente utiliza diversas formas de organización de los estudiantes: trabajos individuales, trabajos en grupos pequeños, grandes, con toda el aula, etc.	x	
8. Desarrollé la secuencia didáctica de la sesión de aprendizaje	x	
9. Propicio la expresión oral de sus rimas creadas en los niños y niñas	x	
10. El/la docente utiliza materiales y/o recursos didácticos que ayudan al desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para la sesión.	x	



DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Lugar y fecha** : La Cordillera, 17 de marzo del 2016
- 1.2. **I.E.I. N°** : 1265 - LA CORDILLERA
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** ADIVINANDO EL NOMBRE DEL CUENTO
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°** : 2 /10
- 1.6. **Docente participante** : TOCTO FLORES ELIZABETH MAGDALENA

II. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.
- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no. Cuales**
No, porque mi estrategia “Adivinando el nombre del cuento” fue la adecuada.
- 2.3. **¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, porque los rompecabezas fueron de mucha ayuda para la creación y expresión de la adivinanza creada.
- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.
- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Trabajar esta estrategia en forma individual.

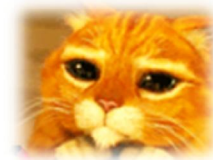
SESIÓN N° 03



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL 2015 – 2017



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **I.E.I.N°** : 1265
- 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
- 1.3. **DOCENTE** : ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES
- 1.4. **FECHA** : 15/04/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. **TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:**
APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016
- 2.2. **SESIÓN:** 3/10
- 2.3. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** JUGUEMOS A RIMAR CON IMÁGENES
- 2.4. **DURACIÓN:** 45 Minutos

III. PRODUCTO

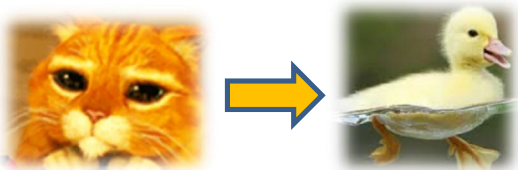
- 3.1. **VISIBLE:** Expresa oralmente las rimas formadas.
- 3.2. **TANGIBLE:** Carteles de rimas con imágenes.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
C	SE EXPRESA ORALMENTE	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	JUEGOS VERBALES: Las rimas	Se apoya de imágenes al decir sus rimas.



V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS	MATERIAS/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta un cofre mágico (que contiene imágenes de animales, objetos y frutas). Ver Anexo <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Se establece un diálogo a través de preguntas: ¿Qué tengo en mis manos?, ¿Qué colores tiene?, ¿Qué forma tiene?, ¿Qué habrá dentro del cofre?, ¿Qué imagen observan? ¿Qué color tiene?, ¿En su casa tienen todas estas cosas? <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Qué podemos hacer con estas imágenes?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la clase: CREAR RIMAS USANDO IMÁGENES. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cofre mágico - Imágenes - Diálogo 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan las indicaciones para realizar el juego “BUSCA LA PAREJA QUE RIMA” (usando las imágenes presentadas anteriormente). Cada niño y niña se moviliza por el aula para buscar la imagen que rima con la que tiene. Ejemplo: <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> Comentan lo realizado. Cada grupo recibe siluetas para formar rimas. Colorean las imágenes, forman las rimas y las pegan en un papelote. Decoran según su creatividad el cartel de sus rimas. Voluntariamente salen al frente a pronunciar su rima formada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes - Siluetas - Papel sabana - Temperas - Plumones - Colores - Diálogo 	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Pegan sus trabajos en el área de comunicación. Realizan la meta cognición: ¿Podremos crear rimas con los objetos que hay en el aula?, ¿Cuáles rimaran?, ¿Con qué otros objetos podemos crear rimas? Se evaluará con una lista de cotejo. Comentan a sus padres lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartel de rimas - Diálogo - Lista de cotejo 	5

VI. INSTRUMENTOS

Lista de cotejo

REFERENCIAS

MED (2015) – Rutas de aprendizaje

PELA (2009) – Estrategias en comunicación para niños de 5 años

DCN modificado 2015 – Lima – Perú



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL 2015 – 2017

LISTA DE COTEJO

EDAD: 5 Años

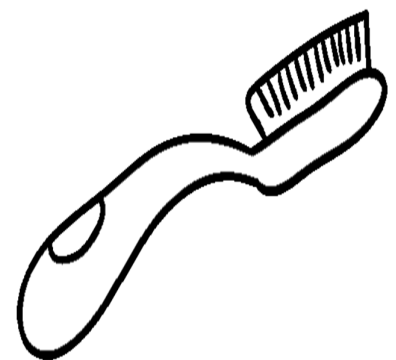
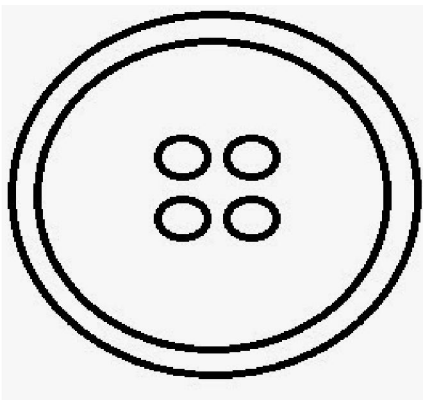
ÁREA: Comunicación

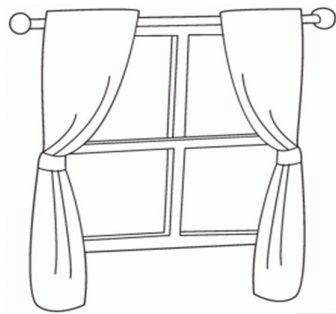
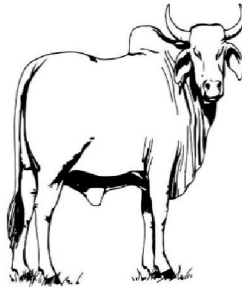
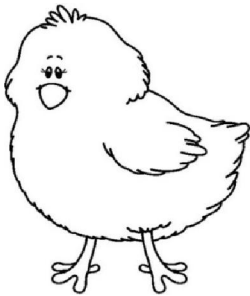
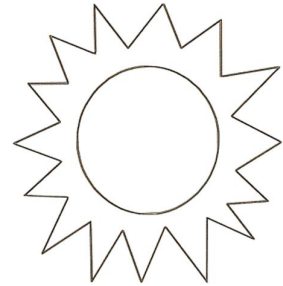
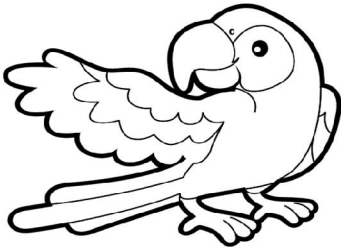
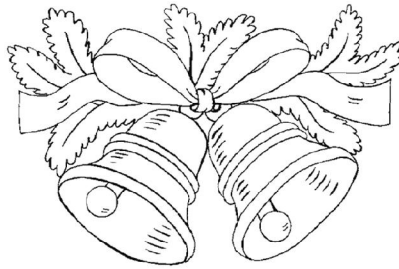
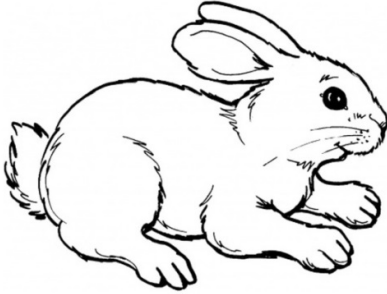
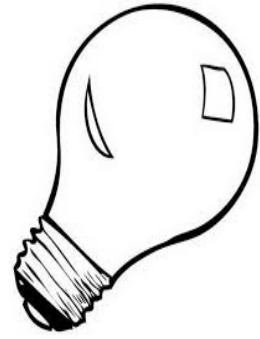
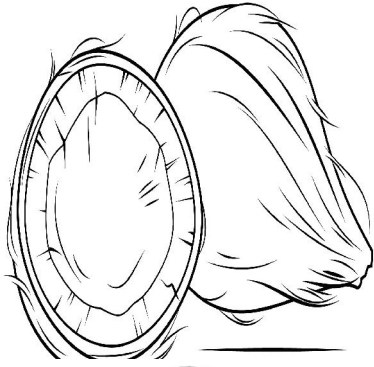
N°	NOMBRES	CRITERIOS		Se apoya de imágenes al decir sus rimas		Pronuncia con claridad las rimas formadas		Expone su rima apoyándose del cartel de rimas elaborado.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO		
01	DELFER	x		x		x			
02	ESTHEFANNY	x		x		x			
03	TATIANA	x		x		x			
04	LUIS	x		x		x			
05	YAZMIN	x		x		x			
06	ELBER	x		x		x			
07	KEYLA	x		x		x			
08	DIANA	x		x		x			

IMÁGENES DEL COFRE



SILUETAS PARA FORMAR RIMAS





REALIZANDO EL JUEGO “JUGUEMOS A RIMAR CON IMÁGENES”



NIÑOS PRONUNCIANDO SUS RIMAS CREADAS





FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Elizabeth Magdalena Tocto Flores
2. I.E. N° 1265- La Cordillera Lugar: San Ignacio Fecha: 15 – 04 - 16
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 3

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: JUGUEMOS A RIMAR CON IMÁGENES
2. Estrategia: **BUSCA LA PAREJA QUE RIMA**

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ÍTEMS DE EVALUACIÓN	SI	NO
1. Al iniciar la sesión la docente motiva y genera el interés y la atención de los estudiantes	x	
2. El/la docente dialoga y escucha con atención a los y las estudiantes	x	
3. Menciono el propósito de la sesión :Crear rimas usando imágenes	x	
4. Presento un instrumento para evaluar el aprendizaje.	x	
5. Promueve la participación activa de sus niños en la dinámica "Busca a la pareja que rima"	x	
6. El/la docente hace uso de algunas estrategias planteadas en las rutas de aprendizaje EBR y/o EIB (uso del juego, del error, la resolución de problemas, entre otras)	x	
7. El/la docente utiliza diversas formas de organización de los estudiantes: trabajos individuales, trabajos en grupos pequeños, grandes, con toda el aula, etc.	x	
8. Desarrollé la secuencia didáctica de la sesión de aprendizaje	x	
9. Propicio la expresión oral de sus rimas creadas en los niños y niñas	x	
10. El/la docente utiliza materiales y/o recursos didácticos que ayudan al desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para la sesión.	x	



DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha** : L a Cordillera, 15 de marzo del 2016
- 1.2. I.E.I. N°** : 1265 - LA CORDILLERA
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** BUSCA LA PAREJA QUE RIMA
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°** : 3 /10
- 1.6. Docente participante** : TOCTO FLORES ELIZABETH MAGDALENA

II. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no. Cuales**
No, porque mi estrategia “Busco la pareja que rima” fue la adecuadas.
- 2.3. ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, porque los materiales seleccionados fueron los adecuados logrando aprendizajes significativos.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Al tener la rima formada pueden los niños dibujar al costado otro objeto que rime.

SESIÓN N° 04



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I. N° : 1265
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES
- 1.4. FECHA : 18/04/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:
APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016
- 2.2. SESIÓN: 4/10
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: ME DIVIERTO AL ADIVINAR ¿QUÉ ANIMAL TENGO?
- 2.4. DURACIÓN: 45 Minutos

III. PRODUCTO

- 3.3. VISIBLE: Expresa oralmente sus adivinanzas.
- 3.4. TANGIBLE: Dibujo de lo que más le agrado adivinar.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
C	SE EXPRESA ORALMENTE	Expresa con claridad sus ideas.	JUEGOS VERBALES: Las Adivinanzas	Utiliza un vocabulario adecuado al describir su adivinanza.



V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente se viste de Minie, detrás de su espalda tendrá la imagen de un gato, movilizándose de un lugar a otro para que los niños observen la imagen que está en la espalda. • Los niños avisarán a Minie que en la espalda tiene algo pegado. • La docente propone adivinar qué es lo que tiene en la espalda, preguntando a los niños y niñas ¿Es un animal?, ¿Tiene 4 patas?, ¿Tiene bigotes?, ¿Es pequeño?, ¿Les gusta arañar? <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comentan lo realizado a través de preguntas: ¿Les gusta el juego?, ¿Si ustedes tuvieran algo pegado en la espalda sabrían lo que es? ¿Por qué? <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Qué harían Ud. para adivinar lo que hay en su espalda?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se comunica el propósito de la clase: ADIVINAR DANDO PISTA PARA LLEGAR A LA RESPUESTA. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz - Imagen - Diálogo 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan las indicaciones para realizar el juego “ADIVINA ¿QUÉ ANIMAL TENGO?”. Usando imágenes. • La docente pide voluntarios, para colocarles en la espalda una imagen de un animal conocido para que lo adivinen. • El niño empieza a preguntar a sus compañeros: ¿Tiene 4 patas?, ¿Es pequeño?, ¿Le gusta comer huesos?... • Cuando el niño o la niña lo adivina, el juego vuelve a comenzar con otros niños. • Comentan lo realizado. • Reciben hojas de papel bond para que dibujen la adivinanza que más les agrada. • Exponen el dibujo que más les agrada adivinar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes - Hojas de papel bond - Colores - Lápiz - Diálogo 	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Socializan sus dibujos pegándolos en el área de comunicación. • Realizan la meta cognición: ¿Con qué otros animales les gustaría jugar a adivinar?, ¿Solo con animales podemos jugar a adivinar?, ¿Con qué más podemos adivinar? • Se evaluará con una lista de cotejo. • Comentan a sus padres lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo - Meta cognición - Lista de cotejo 	5

VI. INSTRUMENTOS

Lista de cotejo

REFERENCIAS

MED (2015) – Rutas de aprendizaje

PELA (2009) – Estrategias en comunicación para niños de 5 años

DCN modificado 2015 – Lima – Perú



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

LISTA DE COTEJO

EDAD: 5 Años

ÁREA: Comunicación

N°	CRITERIOS NOMBRES	Utiliza un vocabulario adecuado al describir su adivinanza.		Describe con sus propias palabras el animal a adivinar.		Expone su dibujo de la adivinanza que más le agrado.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	DELFER	X		X		X	
02	ESTHEFANNY	X		X		X	
03	TATIANA	X		X		X	
04	LUIS	X		X		X	
05	YAZMIN	X		X		X	
06	ELBER	X		X		X	
07	KEYLA	X		X		X	
08	DIANA	X		X		X	

ACOMPAÑANTE REVISANDO Y DANDO RECOMENDACIONES DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE



REALIZANDO EL JUEGO” ADIVINA QUE ANIMAL TENGO”



DIBUJANDO EL ANIMAL QUE MAS LE AGRADO A DIVINAR



EXPONINDO SU DIBUJO





FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Elizabeth Magdalena Tocto Flores
2. I.E. N°: 1265 - La Cordillera Lugar: San Ignacio Fecha: 18 – 04 -16
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 4

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: Me divierto adivinar ¿QUÉ ANIMAL TENGO?
2. Estrategia: **ADIVINA QUE ANIMAL TENGO**

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ÍTEMS DE EVALUACIÓN	SI	NO
1. Al iniciar la sesión la docente motiva y genera el interés y la atención de los estudiantes	x	
2. El/la docente dialoga y escucha con atención a los y las estudiantes	x	
3. Menciono el propósito de la sesión: Pronunciar la adivinanza describiendo animales.		
4. Presento un instrumento para evaluar el aprendizaje.	x	
5. Promueve la participación activa de sus niños en la dinámica "Adivina que animal tengo"	x	
6. El/la docente hace uso de algunas estrategias planteadas en las rutas de aprendizaje EBR y/o EIB (uso del juego, del error, formas de expresión, entre otras)	x	
7. El/la docente utiliza diversas formas de organización de los estudiantes: trabajos individuales, trabajos en grupos pequeños, grandes, con toda el aula, etc.	x	
8. Desarrollé la secuencia didáctica de la sesión de aprendizaje	x	
9. Mantuve la expectativa hasta el final de la sesión de aprendizaje	x	
10. El/la docente utiliza materiales y/o recursos didácticos que ayudan al desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para la sesión, en caso de las EIB en L1 y L2	x	



PERÚ

Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional
Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD
CAJAMARCA

NACIONAL DE

Facultad de
Educación

PROGRAMA SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Lugar y fecha** : La Cordillera, 18 de abril del 2016.
- 1.2. **I.E.I. N°** : 1265 - LA CORDILLERA
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** ADIVINA ¿QUÉ ANIMAL TENGO”
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 4/10
- 1.6. **Docente participante:** TOCTO FLORES ELIZABETH MAGDALENA

II. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.
- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no. Cuales**
No, porque mi estrategia “Adivina ¿Qué animal tengo?” fue la adecuada.
- 2.3. **¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, porque las imágenes de animales eran de su contexto facilitando su aprendizaje.
- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.
- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Planificar esta estrategia con los diferentes animales que hay en la costa, sierra y selva.

SESIÓN N° 05



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I. N° : 1265
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES
- 1.4. FECHA : 05/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

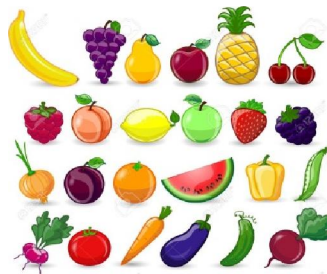
- 2.1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:
APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016
- 2.2. SESIÓN: 5/10
- 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGUEMOS A ADIVINA, ADIVINADOR
- 2.4. DURACIÓN: 45 Minutos

III. PRODUCTO

- 3.1. VISIBLE: Expresa oralmente las adivinanzas creadas.
- 3.2. TANGIBLE: Libro de adivinanzas creadas.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
C	SE EXPRESA ORALMENTE	Expresa con claridad sus ideas.	JUEGOS VERBALES: Las Adivinanzas	Mantiene la coherencia al momento de pronunciar adivinanzas.



V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente muestra una canasta (conteniendo diversas frutas y verduras) tapada con un mantel para ser descubierta por los niños y niñas. La docente pide voluntarios para que salgan a descubrir lo que hay; se les venda los ojos y saca una fruta o verdura, la toca, huele e indica ¿Qué es? Se sacan la venda y ven si adivinado o no. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta a todos los niños: ¿Qué es lo hemos realizado?, ¿Les fue fácil adivinar lo que era? ¿Por qué?, ¿Todos estos alimentos son iguales? <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Qué creen que haremos con estos alimentos? Poesía, canciones, rimas...</p> <ul style="list-style-type: none"> Es le comunica el propósito de la clase CREARAN ADIVINANZAS CON LAS FRUTAS Y VERDURAS DANDO PISTAS PARA QUE ADIVINEN. 	<ul style="list-style-type: none"> - Canasta - Frutas y verduras - Diálogo 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan las indicaciones para realizar el juego “ADIVINA ADIVINADOR”. Recuerdan que para crear adivinanzas deben describir bien para que puedan adivinar sus compañeros. La docente da el ejemplo de cómo se realizará el juego dirá dos características. Ejemplo: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Adivina, adivinador: Es amarilla por dentro y por fuera y tiene muchas pepas negras. ¿Qué es? Rpta. LA PAPAYA</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Salen los niños al frente a decir su adivinanza, el niño que sepa la respuesta cogerá la fruta o verdura de la canasta y la mostrara a sus compañeros. Comentan lo realizado. Se les entrega su ficha de trabajo del cuaderno del MED Pág. 127-129 y el troquel pág. 269 para la elaboración del libro de adivinanzas. Salen en forma voluntaria a decir su adivinanza creada del libro de adivinanzas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego - Libro de adivinanzas - Hojas de trabajo del MED - Frutas - Verduras - Goma - Colores - Diálogo 	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Realizan la meta cognición: ¿Saben otras adivinanzas? Menciona la adivinanza que sabe, ¿Les gustaría crear adivinanzas con objetos? Se evaluará con una lista de cotejo. Comentan a sus padres lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo - Lista de cotejo 	5

VI. INSTRUMENTOS

Lista de cotejo

REFERENCIAS

MED (2015) – Rutas de aprendizaje

MED (2016) – cuaderno de trabajo de 5 años

DCN modificado 2015 – Lima – Perú.



PERÚ

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional
Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD CAJAMARCA

NACIONAL DE

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

LISTA DE COTEJO

EDAD: 5 Años

ÁREA: Comunicación

N°	CRITERIOS NOMBRES	Mantiene la coherencia al momento de pronunciar adivinanzas.		Describe con sus propias palabras la adivinanza creada.		Pronuncia con claridad la adivinanza creada.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	DELFER	x		x		x	
02	ESTHEFANNY	x		x		x	
03	TATIANA	x		x		x	
04	LUIS	x		x		x	
05	YAZMIN	x		x		x	
06	ELBER	x		x		x	
07	KEYLA	x		x		x	
08	DIANA	x		x		x	

REALIZANDO EL JUEGO “ADIVINA ADIVINADOR”



REALIZANDO SU LIBRO DE ADIVINANZAS



PRONUNCIANDO SU ADIVINANZA



**FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA****I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. Apellidos y nombres del participante: Elizabeth Magdalena Tocto Flores
2. I.E. N° : 1265-La Cordillera Lugar: San Ignacio Fecha: 05 – 05 - 16
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 5

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: JUGUEMOS A ADIVINA, ADIVINADOR
2. Estrategia: ADIVINA ADIVINANDOR

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ÍTEMS DE EVALUACIÓN	SI	NO
1. Al iniciar la sesión la docente motiva y genera el interés y la atención de los estudiantes.	x	
2. El/la docente dialoga y escucha con atención a los y las estudiantes	x	
3. Menciono el propósito de la sesión: Describir adecuadamente las frutas y verduras para ser adivinada.	x	
4. Presento un instrumento para evaluar el aprendizaje.	x	
5. Promueve la participación activa de sus niños en el juego "Adivina, adivinador"	x	
6. El/la docente hace uso de algunas estrategias planteadas en las rutas de aprendizaje EBR (uso del juego, del error, la resolución de problemas, entre otras)	x	
7. El/la docente utiliza diversas formas de organización de los estudiantes: trabajos individuales, trabajos en grupos pequeños, grandes, con toda el aula, etc.	x	
8. Desarrollé la secuencia didáctica de la sesión de aprendizaje	x	
9. Propicio la expresión oral de las Rimas creadas en los niños y niñas	x	
10. El/la docente utiliza materiales y/o recursos didácticos que ayudan al desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para la sesión.	x	



PERÚ

Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional
Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD
CAJAMARCA

NACIONAL DE

Facultad de
Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Lugar y fecha** : La Cordillera, 05 de mayo del 2016.
- 1.2. **I.E.I. N°** : 1265 - LA CORDILLERA
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** ADIVINA ADIVINADOR
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 5/10
- 1.6. **Docente participante:** TOCTO FLORES ELIZABETH MAGDALENA

II. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.
- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no. Cuales**
No, porque mi estrategia “Adivina adivinador”, fue la adecuada.
- 2.3. **¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, porque las imágenes de animales eran de su contexto facilitando su aprendizaje.
- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.
- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Realizar este juego no solo con frutas sino con diferentes objetos.

SESIÓN N° 06



SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I. N° : 1265
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES
- 1.4. FECHA : 13/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.

2.2. SESIÓN: 6/10

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: JUGUEMOS A RIMAR CON LOS ALIMENTOS

2.4. DURACIÓN: 45 Minutos

III. PRODUCTO

- 3.1. **VISIBLE:** Expresa oralmente las rimas formadas.
- 3.2. **TANGIBLE:** Carteles de rimas con imágenes.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
C	SE EXPRESA ORALMENTE	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	JUEGOS VERBALES: Las rimas	Se apoya de imágenes al expresar su rima.



V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente crea un ambiente de expectativa, teniendo en sus manos un caramelo que contiene un texto “Mi fruta favorita” con imágenes (rima). Ver Anexo <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta: ¿Qué es lo que observan?, ¿Qué habrá dentro del caramelo? Pega el papelote en la pizarra ¿Qué frutas son?, ¿De qué color son?, ¿Qué será lo que está escrito?, ¿Para qué lo habrán escrito? La docente lee la rima con entonación y volumen adecuado. ¿Qué palabras terminan en igual sonido? <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Todas las palabras que escuchamos tendrán igual sonido al final? ¿Por qué?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la clase: CREAR RIMAS ORALMENTE USANDO IMÁGENES. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelote - Imágenes - Diálogo 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan las indicaciones para realizar el juego “QUIÉN RIMA CONMIGO” (usando imágenes de alimentos). La docente pega en la pizarra imágenes de alimentos que consumen, los niños tendrán que pensar y observar su tarjeta para colocarla al lado de la imagen que rima. Cada niño y niña recibe una tarjeta de un alimento, para que la ubique con la imagen que rime mejor. Cada niño sale en forma ordenada a ubicar el alimento que rima con la que está pegada en la pizarra, pronuncia la rima formada. Comentan lo realizado. Reciben su ficha de trabajo, observan las imágenes buscan los alimentos que riman uniendo con líneas de colores. Los niños salen al frente a pronunciar las rimas formadas en su ficha de trabajo. Ver Anexo 	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes - Tarjetas - Fichas de trabajo - Colores - Diálogo 	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Pegan sus trabajos en el área de comunicación. Realizan la meta cognición: ¿Qué otras rimas saben?, ¿Solo se podrá hacer rimas con imágenes de alimentos? Se evaluará con una lista de cotejo. Comentan a sus padres lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajos - Diálogo - Lista de cotejo 	5

VI. INSTRUMENTOS

Lista de cotejo

REFERENCIAS

MED (2015) – Rutas de aprendizaje

PELA (2009) – Estrategias en comunicación para niños de 5 años

DCN modificado 2015 – Lima – Perú



PERÚ

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional
Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

LISTA DE COTEJO

EDAD: 5 Años

ÁREA: Comunicación

N°	NOMBRES	Se apoya de imágenes al expresar su rima.		Pronuncia con claridad las rimas formadas.		Expone la rima formada en su ficha de trabajo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	YEN	x		x		x	
02	ESTHEFANNY	x		x		x	
03	TATIANA	x		x		x	
04	LUIS	x		x		x	
05	YAZMIN	x		x		x	
06	ELBER	x		x		x	
07	KEYLA	x		x		x	
08	DIANA	x		x		x	

TEXTO

“MI FRUTA FAVORITA”

Me gusta el melocotón
y a veces el melón,
en mis jugos la sabrosa fresa
y la colorada frambuesa.



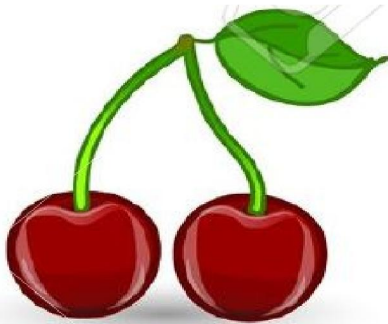
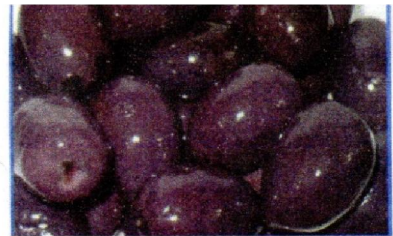
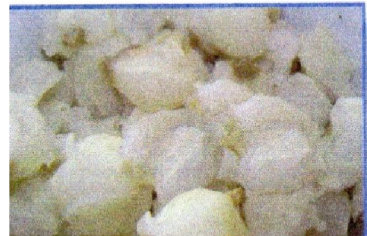
Melocotón



Melón



IMÁGENES DE LA TARJETAS PARA EL JUEGO



DOCENTE EXPLICANDO EL JUEGO O “QUIÉN RIMA CONMIGO”



NIÑOS REALIZANDO EL JUEGO



PRONUNCIANDO SU RIMA CREADA





FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Elizabeth Magdalena Tocto Flores
2. I.E. N° : 1265-La Cordillera Lugar: San Ignacio Fecha: 13 – 05 - 16
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 6

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: JUGUEMOS A RIMAR CON LOS ALIMENTOS
2. Estrategia: QUIÉN RIMA CONMIGO

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ÍTEMS DE EVALUACIÓN	SI	NO
1. Al iniciar la sesión la docente motiva y genera el interés y la atención de los estudiantes.	x	
2. El/la docente dialoga y escucha con atención a los y las estudiantes	x	
3. Menciono el propósito de la sesión: Pronunciar las rimas creadas.	x	
4. Presento un instrumento para evaluar el aprendizaje.	x	
5. Promueve la participación activa de sus niños en el juego "Quien rima conmigo"	x	
6. El/la docente hace uso de algunas estrategias planteadas en las rutas de aprendizaje EBR (uso del juego, del error, la resolución de problemas, entre otras)	x	
7. El/la docente utiliza diversas formas de organización de los estudiantes: trabajos individuales, trabajos en grupos pequeños, grandes, con toda el aula, etc.	x	
8. Desarrollé la secuencia didáctica de la sesión de aprendizaje	x	
9. Propicio la expresión oral de las Rimas creadas en los niños y niñas	x	
10. El/la docente utiliza materiales y/o recursos didácticos que ayudan al desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para la sesión.	x	



DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Lugar y fecha** : La Cordillera, 13 de mayo del 2016.
- 1.2. I.E.I. N°** : 1265 - LA CORDILLERA
- 1.3. Título del proyecto de investigación:** APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. Nª 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** QUIEN RIMA CONMIGO
- 1.5. Sesión de aprendizaje N°** : 6/10
- 1.6. Docente participante** : TOCTO FLORES ELIZABETH MAGDALENA

II. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- 2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.
- 2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no. Cuales**
No, porque mi estrategia “Quien rima conmigo” fue la adecuada.
- 2.3. ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, ya que las imágenes son de su contexto facilitando sus aprendizajes en la expresión de su rima.
- 2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.
- 2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Aplicar esta estrategia en las diferentes áreas, permite a los niños a expresarse libremente.

SESIÓN N° 07



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I. : LA CORDILLERA
- 1.2. EDAD : 5 AÑOS
- 1.3. DOCENTE : ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES
- 1.4. FECHA : 16/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.

2.2. SESIÓN: 7/10

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: ME DIVIERTO ADIVINANDO ¿QUÉ CANCIÓN ES?

2.4. DURACIÓN: 45 Minutos

III. PRODUCTO

- 3.1. VISIBLE: Entona la canción que adivina.
- 3.2. TANGIBLE: Dibujo de las canciones que adivinaron.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
C	SE EXPRESA ORALMENTE	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	JUEGOS VERBALES: Adivinanzas	Se apoya en gestos y movimientos al cantar la canción que adivinó.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente ingresa al aula disfrazada de la cantante Yahaira Placencia, al ritmo del baile del Toto. Se presenta ante los niños. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente pregunta: ¿Saben quién soy?, ¿Conocen más canciones que yo canto?, ¿Conocen otras canciones? ¿Cuáles? <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Qué podemos hacer para adivinar canciones?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la clase: ADIVINAR Y CANTAR AL RITMO DE LA PISTA. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz - Micrófono - Grabadora - USB - Diálogo 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan las indicaciones para realizar el juego “ADIVINA Y CANTA” (escuchando la pista de canciones), cantara el niño que gane en tocar la pandereta. La docente inicia la dinámica adivinando y cantando de acuerdo a la canción. Los niños se ubican en semicírculo para empezar el juego. Participan del juego, adivinando y cantando al ritmo de la música. Comentan lo realizado. Reciben hojas de papel bond para que dibujen la canción que más les agrado adivinar y lo decoran libremente. Los niños salen al frente a exponer sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego - Pandereta - Micro - Colores - Hojas de papel bond - USB con canciones - Grabadora - Diálogo 	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Pegan sus trabajos en el área de comunicación. Realizan la meta cognición: ¿Les gustó adivinar y cantar?, ¿Qué otras canciones les gustaría jugar a adivinar?, ¿Podrán jugar en casa a adivinar y cantar?, ¿Qué fue lo que más les gusto de la clase? Se evaluará con una lista de cotejo. Comentan a sus padres lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo - Diálogo - Lista de cotejo 	5

VI. INSTRUMENTOS

Lista de cotejo

REFERENCIAS

MED (2015) – Rutas de aprendizaje

PELA (2009) – Estrategias en comunicación para niños de 5 años

DCN modificado 2015 – Lima – Perú



PERÚ

Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional
Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD
CAJAMARCA

NACIONAL DE

Facultad de
Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

LISTA DE COTEJO

EDAD: 5 Años

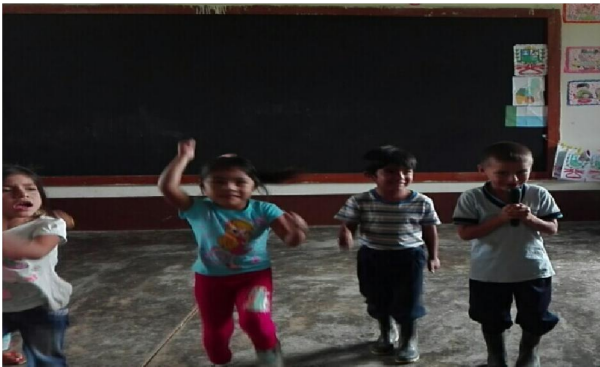
ÁREA: Comunicación

N°	NOMBRES	Se apoya en gestos y movimientos al cantar la canción que adivinó.		Pronuncia con claridad las canciones que adivina.		Expone su dibujo de la canción que le agrada adivinar.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	YEN	x		x		x	
02	ESTHEFANNY	x		x		x	
03	TATIANA	x		x		x	
04	LUIS	x		x		x	
05	YAZMIN	x		x		x	
06	ELBER	x		x		x	
07	KEYLA	x		x		x	
08	DIANA	x		x		x	

DOCENTE EXPLICANDO EL JUEGO “ADIVINA Y CANTA”



REALIZANDO EL JUEGO “ADIVINA Y CANTA”



NIÑOS DIBUJANDO LA CANCIÓN QUE MAS LE AGRADO ADIVINAR



NIÑOS EXPONANDO SUS TRABAJOS



**FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA****III. DATOS INFORMATIVOS:**

4. Apellidos y nombres del participante: Elizabeth Magdalena Tocto Flores
5. I.E. N° : 1265-La Cordillera Lugar: San Ignacio Fecha: 16- 05 - 16
6. Edad de los niños y niñas: 5 años

IV. SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 7

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: ME DIVIERTO ADIVINANDO ¿QUÉ CANCIÓN ES?
2. Estrategia: ADIVINA Y CANTA

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ÍTEMS DE EVALUACIÓN	SI	NO
1. Al iniciar la sesión la docente motiva y genera el interés y la atención de los estudiantes.	x	
2. El/la docente dialoga y escucha con atención a los y las estudiantes	x	
3. Menciono el propósito de la sesión: Adivinar qué canción es.	x	
4. Presento un instrumento para evaluar el aprendizaje.	x	
5. Promueve la participación activa de sus niños en el juego "Adivina y canta"	x	
6. El/la docente hace uso de algunas estrategias planteadas en las rutas de aprendizaje EBR (uso del juego, del error, la resolución de problemas, entre otras)	x	
7. El/la docente utiliza diversas formas de organización de los estudiantes: trabajos individuales, trabajos en grupos pequeños, grandes, con toda el aula, etc.	x	
8. Desarrollé la secuencia didáctica de la sesión de aprendizaje	x	
9. Propicio la expresión oral de las Rimas creadas en los niños y niñas	x	
10. El/la docente utiliza materiales y/o recursos didácticos que ayudan al desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para la sesión.	x	



DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Lugar y fecha** : La Cordillera, 16 de mayo del 2016.
- 1.2. **I.E.I. N°** : 1265 - LA CORDILLERA
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. Nª 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** ADIVINA Y CANTA
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°** : 7 /10
- 1.6. **Docente participante** : TOCTO FLORES ELIZABETH MAGDALENA

II. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.
- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no. Cuales**
No, porque mi estrategia “Adivina y canta” fue la adecuada.
- 2.3. **¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, porque las pistas de música fueron de acuerdo a su edad, teniendo aprendizajes significativos.
- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.
- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Complementar la estrategia con las charadas (tarareo), a parte de las pistas musicales.

SESIÓN N° 08



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.I.** : LA CORDILLERA
- 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
- 1.3. **DOCENTE** : ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES
- 1.4. **FECHA** : 30/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.

2.2. SESIÓN: 8/10

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: NOS DIVERTIMOS RIMANDO EN MI FIESTA INFANTIL

2.4. DURACIÓN: 45 Minutos


III. PRODUCTO

- 3.1. **VISIBLE:** Expresa oralmente las rimas formadas.
- 3.2. **TANGIBLE:** Cartel de rimas con imágenes de una fiesta infantil.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
C	SE EXPRESA ORALMENTE	Expresa con claridad sus ideas.	JUEGOS VERBALES: Las Rimas	Mantiene la coherencia al momento de pronunciar sus rimas.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente ingresa al aula vestida de niña con una mochila con cajitas de regalo (dentro del regalo hay imágenes de la fiesta infantil realizada anteriormente). Ver Anexo. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Establecen un diálogo a través de preguntas: ¿Quién soy?, ¿Qué he traído?, ¿Qué habrá dentro de los regalos? Pegan las imágenes en la pizarra. ¿Qué es lo que observan?, ¿Qué hay en una fiesta? <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Los objetos que han mencionado solo sirven para una fiesta infantil?, ¿Qué podemos hacer con ellos?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la clase: RIMAR CON LOS OBJETOS QUE HAY EN UNA FIESTA INFANTIL. 	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz - Mochila - Regalos con imágenes - Diálogo 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan las indicaciones para realizar el juego “ABRO MI REGALO Y RIMO” (usando imágenes de objetos de una fiesta infantil). Ver Anexo. La docente inicia el juego abriendo una caja sorpresa, observa las imágenes y busca con quien puede rimar, la imagen que no rima se tacha. Ejemplo:  <ul style="list-style-type: none"> Cada niño y niña recibe una caja sorpresa con 3 imágenes de objetos de una fiesta infantil, lo observa y busca la pareja que rima y la que no rima la tacha con un plumón. Los niños y niñas salen al frente a pegar las imágenes que riman, pronuncia la rima formada a sus compañeros. Comentan lo realizado. Reciben hojas de papel de colores para que peguen las rimas formadas y la que no rima tachada, lo decora según su creatividad, Los niños salen al frente a exponer sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cajas sorpresa - Imágenes - Papelote - Plumones - Diálogo - Tempera - Serpentina - Goma - Papel grepe, entre otros 	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Pegan sus trabajos en el área de comunicación. Realizan la meta cognición: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Con que cosas hemos rimado?, ¿Solo con objetos de una fiesta infantil podemos rimar? Se evaluará con una lista de cotejo. Comentan a sus padres lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo - Lista de cotejo 	5

VI. INSTRUMENTOS

Lista de cotejo

BIBLIOGRAFÍA

MED (2015) – Rutas de aprendizaje

PELA (2009) – Estrategias en comunicación para niños de 5 años

DCN modificado 2015 – Lima – Perú.



LISTA DE COTEJO

EDAD: 5 Años

ÁREA: Comunicación

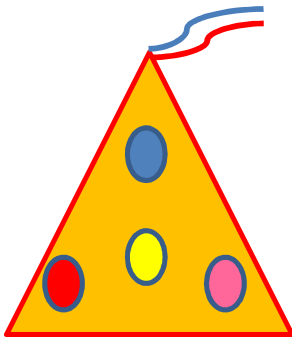
N°	NOMBRES	CRITERIOS		Mantiene la coherencia al momento de pronunciar sus rimas.		Se apoya de imágenes al decir su rima.		Utiliza un vocabulario adecuado al pronunciar su rima.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	DELFER	x		x		x			
02	ESTHEFANNY	x		x		x			
03	TATIANA	x		x		x			
04	LUIS	x		x		x			
05	YAZMIN	x		x		x			
06	ELBER	x		x		x			
07	KEYLA	x		x		x			
08	DIANA	x		x		x			

IMÁGENES QUE ESTÁN DENTRO DE LOS REGALOS



IMÁGENES DE LAS CAJAS SORPRESAS





ACOMPANANTE REVISANDO Y DANDO RECOMENDACIONES DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE



LOS NIÑOS REALIZANDO EL JUEGO “ABRO MI REGALO Y RIMO”



PRONUNCIANDO SU RIMA FORMADA





FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

III. DATOS INFORMATIVOS:

- 4. Apellidos y nombres del participante: Elizabeth Magdalena Tocto Flores
- 5. I. E. N°: 1265 - La Cordillera Lugar: San Ignacio Fecha: 30 – 05 -16
- 6. Edad de los niños y niñas: 5 años

IV. SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 8

- 1. Nombre de la sesión de aprendizaje: NOS DIVERTIMOS RIMANDO EN MI FIESTA INFANTIL
- 2. Estrategia: **ABRO MI REGALO Y RIMO**

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ÍTEMS DE EVALUACIÓN	SÍ	NO
1. Al iniciar la sesión la docente motiva y genera el interés y la atención de los estudiantes	x	
2. El/la docente dialoga y escucha con atención a los y las estudiantes	x	
3. Menciono el propósito de la sesión: Pronunciar rimas con objetos que hay en una fiesta infantil.	x	
4. Presento un instrumento para evaluar el aprendizaje.	x	
5. Promueve la participación activa de sus niños en la dinámica "Abro mi regalo y rimo"	x	
6. El/la docente hace uso de algunas estrategias planteadas en las rutas de aprendizaje EBR y/o EIB (uso del juego, del error, formas de expresión, entre otras)	x	
7. El/la docente utiliza diversas formas de organización de los estudiantes: trabajos individuales, trabajos en grupos pequeños, grandes, con toda el aula, etc.	x	
8. Desarrollé la secuencia didáctica de la sesión de aprendizaje	x	
9. Mantuve la expectativa hasta el final de la sesión de aprendizaje		x
10. El/la docente utiliza materiales y/o recursos didácticos que ayudan al desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para la sesión, en caso de las EIB.	x	



DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

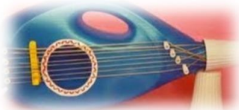
I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Lugar y fecha** : La Cordillera, 30 de mayo del 2016
- 1.2. **I.E.I. N°** : 1265 - LA CORDILLERA
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. Nª 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** ABRO MI REGALO Y RIMO
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°:** 8 /10
- 1.6. **Docente participante:** TOCTO FLORES ELIZABETH MAGDALENA

II. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.
- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no. Cuales**
No, porque mi estrategia “Abro mi regalo y rimo” fue la adecuada.
- 2.3. **¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, porque las imágenes que se utilizó facilito en buscar la pareja que rima y la que no rima se la tachaba.
- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.
- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Aplicar esta estrategia con diferentes objetos de su entorno ya que permite a los niños expresarse libremente.

SESIÓN N° 09



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.I.** : LA CORDILLERA
- 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
- 1.3. **DOCENTE** : ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES
- 1.4. **FECHA** : 31/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.

2.2. SESIÓN: 9/10

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: ESCUCHA Y ADIVINA ¿QUÉ INSTRUMENTO MUSICAL ES?

2.4. DURACIÓN: 45 Minutos

III. PRODUCTO

- 3.1. **VISIBLE** : Describe en forma oral lo que va adivinar.
- 3.2. **TANGIBLE**: Implementación del sector de música.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
C	SE EXPRESA ORALMENTE	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	JUEGOS VERBALES: Adivinanzas	Describe adecuadamente los instrumentos musicales a adivinar.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS	MATERIAS/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas se ubican en semicírculo para escuchar las indicaciones de la docente para realizar la dinámica “Caliente o frío”. La docente les indica que en el aula hay objetos perdidos (instrumentos musicales) para descubrir cuales son ella dirá caliente, caliente si está cerca al objeto perdido o frío, frío si está lejos o no es el objeto buscado. Todos los niños y niñas se movilizan por el aula para buscar los objetos perdidos. <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Establecen un diálogo a través de preguntas: ¿Qué es lo que hemos realizado?, ¿Cuáles fueron los objetos perdidos?, ¿Qué forma tienen?, ¿Todos los instrumentos musicales son iguales?, ¿Suenan igual? <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Qué haremos con estos instrumentos musicales?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la clase: TOCAR, ESCUCHAR Y ADIVINAR QUE INSTRUMENTO ES. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dinámica - Instrumentos musicales - Diálogo 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan las indicaciones para realizar el juego “ADIVINANDO QUÉ INSTRUMENTO MUSICAL ES” (usando venda para sus ojos y los instrumentos musicales encontrados anteriormente). La docente inicia el juego vendándose los ojos y los niños le alcanzan un instrumento musical para que adivine. Menciona lo que toca y los niños dirán si es o no el instrumento musical. Cada niño y niña sale al frente para vendarle los ojos y adivinen que instrumento musical es. Los niños y niñas mencionan lo que tocan y adivinan que instrumento musical es. Comentan lo realizado. Se agrupan de dos con la dinámica “Cancha a su sartén”, cada grupo recibe una caja sorpresa, en la caja habrá siluetas de instrumentos musicales uno lo venda los y el otro niño adivina. Decoran la silueta del instrumento musical que les gusto adivinar Los niños salen al frente a exponer sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego - Instrumentos musicales - Siluetas - Tela - Diálogo - Tempera - Serpentina - Goma - Papel grepe, entre otros 	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Implementan el sector de música. Realizan la meta cognición: ¿Qué es lo hemos hecho hoy?, ¿Es fácil adivinar vendados los ojos?, ¿Qué otra forma hay para adivinar?, ¿Qué fue lo que más les gusto de la clase? Se evaluará con una lista de cotejo. Comentan a sus padres lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo - Lista de cotejo 	5

VI. INSTRUMENTOS

Lista de cotejo

REFERENCIAS

MED (2015) – Rutas de aprendizaje

PELA (2009) – Estrategias en comunicación para niños de 5 años

DCN modificado 2015 – Lima – Perú



PERÚ

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional
Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD CAJAMARCA

NACIONAL DE

Facultad de Educación

LISTA DE COTEJO

EDAD: 5 Años

ÁREA: Comunicación

N°	NOMBRES	Describe adecuadamente los instrumentos musicales a adivinar.		Pronuncia con claridad lo que adivina.		Utiliza un vocabulario adecuado al adivinar con apoyo de instrumentos musicales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	YEN	x		x		x	
02	ESTHEFANNY	x		x		x	
03	TATIANA	x		x		x	
04	LUIS	x		x		x	
05	YAZMIN	x		x		x	
06	ELBER	x		x		x	
07	KEYLA	x		x		x	
08	DIANA	x		x		x	

REALIZANDO LA MOTIVACIÓN DINÁMICA: “FRÍO O CALIENTE”



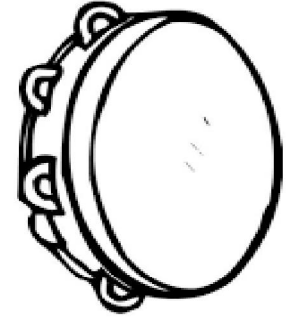
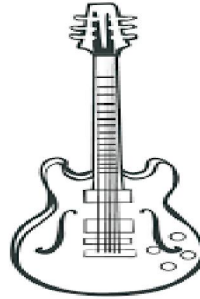
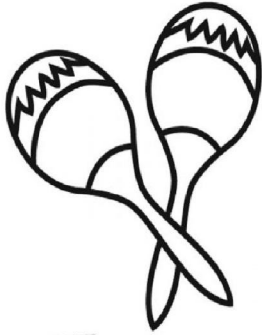
DOCENTE REALIZANDO EL JUEGO “ESCUCHA Y ADIVINA QUÉ INSTRUMENTO MUSICAL ES”



REALIZANDO EL JUEGO “ESCUCHA Y ADIVINA QUE INSTRUMENTO MUSICAL ES”



SILUETAS DE LOS INSTRUMENTOS MUSICALES



DECORANDO LAS SILUETAS



EXPONRIENDO SUS TRABAJOS





FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Apellidos y nombres del participante: Elizabeth Magdalena Tocto Flores
2. I. E. N°: 1265 - La Cordillera Lugar: San Ignacio Fecha: 31 – 05 -16
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 9

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: ESCUCHA Y ADIVINA ¿QUÉ INSTRUMENTO MUSICAL ES?
2. Estrategia: **ADIVINANDO QUE INSTRUMENTO MUSICAL ES**

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ÍTEMS DE EVALUACIÓN	SÍ	NO
1. Al iniciar la sesión la docente motiva y genera el interés y la atención de los estudiantes	x	
2. El/la docente dialoga y escucha con atención a los y las estudiantes	x	
3. Menciono el propósito de la sesión: Adivinar que es instrumento musical es usando el sentido del tacto	x	
4. Presento un instrumento para evaluar el aprendizaje.	x	
5. Promueve la participación activa de sus niños en la dinámica "Adivinando que instrumento musical es"	x	
6. El/la docente hace uso de algunas estrategias planteadas en las rutas de aprendizaje EBR y/o EIB (uso del juego, del error, formas de expresión, entre otras)	x	
7. El/la docente utiliza diversas formas de organización de los estudiantes: trabajos individuales, trabajos en grupos pequeños, grandes, con toda el aula, etc.	x	
8. Desarrollé la secuencia didáctica de la sesión de aprendizaje	x	
9. Mantuve la expectativa hasta el final de la sesión de aprendizaje	x	
10. El/la docente utiliza materiales y/o recursos didácticos que ayudan al desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para la sesión, en caso de las EIB.	x	



DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Lugar y fecha** : La Cordillera, 31 de mayo del 2016.
- 1.2. **I.E.I.** : LA CORDILLERA
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. Nª 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** ESCUCHA Y ADIVINA QUE INSTRUMENTO MUSICAL ES
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°** : 9/10
- 1.6. **Docente participante** : TOCTO FLORES ELIZABETH MAGDALENA

II. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.
- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no. Cuales**
No, porque mi estrategia “Escucha y adivina que instrumento musical es” fue la adecuada.
- 2.3. **¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, porque los instrumentos musicales fueron de su entorno, facilitando su aprendizaje de escuchar y adivinar.
- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.
- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Complementar esta estrategia con otros objetos que producen sonidos para que el niño escuche y adivine.

SESIÓN N° 10



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **NOMBRE DE LA I.E.I.** : LA CORDILLERA
- 1.2. **EDAD** : 5 AÑOS
- 1.3. **DOCENTE** : ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES
- 1.4. **FECHA** : 01/06/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

2.1. TÍTULO DE INVESTIGACIÓN:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.

2.2. SESIÓN: 10/10

2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: RIMAMOS CON LOS OFICIOS DE LOS TRABAJADORES DE MI COMUNIDAD

2.4. DURACIÓN: 45 Minutos

III. PRODUCTO

- 3.1. **VISIBLE:** Expresa oralmente las rimas formadas.
- 3.2. **TANGIBLE:** Cuadro de doble entrada de rimas.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMÁTICO	INDICADOR
C	SE EXPRESA ORALMENTE	Interactúa colaborativamente manteniendo hilo temático.	JUEGOS VERBALES: Las Rimadas	Se apoya de imágenes al decir sus rimas formadas.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ ESTRATEGIAS	MATERIAS/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Escuchan las indicaciones de la docente para realizar el juego “Buenos días mi señorita”, el juego consiste en que la docente hace el papel de señorita, una niña de mamá y el resto de niños los hijos se cogen de la mano, se colocan en media luna al frente de su señorita, se mueven hacia adelante y atrás cantando, la señorita mencionara oficios que daría a los niños y si le agrada la mamá le da a sus hijos a la señorita. Inician el juego cantando: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Buenos días mi señorita matatirutirula, que quería mi señorita matatirutirula yo quisiera una de sus hijas (os) matatirutirula, cuál de ellas la quisiera matatirutirula yo quisiera a Yazmín matatirutirula que oficio le pondría matatirutirula el oficio de doctora matatirutirula ese oficio si la agrada matatirutirula...</p> </div> <p>Y así se va mencionando más oficios hasta que todos los niños se queden la señorita.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Establecen un diálogo a través de preguntas: ¿Qué juego hemos realizado?, ¿Qué oficios se han mencionado?, ¿Alguno de ellos trabaja en tu comunidad?, ¿Todos realizan el mismo trabajo?, ¿Cuándo seas grande que oficio te gustaría tener? <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Habrá otros trabajadores?, ¿Saben qué trabajo realizan?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se comunica el propósito de la clase: COMPLETAR EL CUADRO DE DOBLE ENTRADA CON IMÁGENES QUE RIMAN. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego - Canción - Diálogo 	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan las indicaciones para realizar el juego ¿QUÉ OFICIO RIMA CONMIGO? (usando un cuadro de doble entrada que contiene imágenes de oficios como base para que al costado ubiquen quienes rimaran con ellas). Ver Anexo. Las imágenes serán colocadas en la mesa para buscar quienes riman con la imagen base. Se coloca el cuadro de doble entrada en la pizarra para completarla. La docente inicia el juego observa la imagen base que está en el cuadro y busca con que oficio rimaran colocándola al costado, pronuncia la rima formada. Los niños escogen una imagen base para buscar las imágenes que riman con ella. Los niños y niñas mencionan las rimas formadas. Comentan lo realizado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego - Cuadro de doble entrada - Imágenes - Diálogo - Cinta adhesiva 	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Realizan la meta cognición: ¿Qué es lo que hemos hecho hoy?, ¿Qué oficio les agrada ser ustedes?, ¿Qué rimara con el oficio que te gusta?, ¿Qué fue lo que más les gustó de la clase? Se evaluará con una lista de cotejo. Comentan a sus padres lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diálogo - Lista de cotejo 	5

VI. INSTRUMENTOS

Lista de cotejo

REFERENCIAS

MED (2015) – Rutas de aprendizaje
CN modificado 2015 – Lima – Perú.



PERÚ

Ministerio de Educación

Viceministerio de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional
Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

LISTA DE COTEJO

EDAD: 5 Años










ÁREA: Comunicación

N°	NOMBRES	Se apoya de imágenes al decir sus rimas formadas.		Pronuncia con claridad su rima formada.		Utiliza un vocabulario adecuado al pronunciar sus rimas con apoyo de imágenes de oficios.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	YEN	x		x		x	
02	ESTHEFANNY	x		x		x	
03	TATIANA	x		x		x	
04	LUIS	x		x		x	
05	YAZMIN	x		x		x	
06	ELBER	x		x		x	
07	KEYLA	x		x		x	
08	DIANA	x		x		x	

CUADRO DE DOBLE ENTRADA DE LOS OFICIOS

¿QUÉ OFICIO RIMA CONMIGO?

COMPLETA EL CUADRO CON LA IMAGEN QUE RIMA

IMÁGENES PARA COMPLETAR EL CUADRO



REALIZANDO EL JUEGO DE MOTIVACIÓN



REALIZANDO LA ESTRATEGIA ¿QUÉ PROFESIÓN RIMA CONMIGO?



PRONUNCIANDO SU RIMA CREADA



**FICHA DE EVALUACIÓN DE LA ESTRATEGIA****I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. Apellidos y nombres del participante: Elizabeth Magdalena Tocto Flores
2. I. E. N°: 1265 - La Cordillera Lugar: San Ignacio Fecha: 01 – 06 -16
3. Edad de los niños y niñas: 5 años

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE N ° 10

1. Nombre de la sesión de aprendizaje: RIMAMOS CON LOS OFICIOS DE LOS TRABAJADORES DE MI COMUNIDAD.
2. Estrategia: ¿QUÉ OFICIO RIMA CONMIGO?

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL PARTICIPANTE:

ÍTEMS DE EVALUACIÓN	SÍ	NO
1. Al iniciar la sesión la docente motiva y genera el interés y la atención de los estudiantes	x	
2. El/la docente dialoga y escucha con atención a los y las estudiantes	x	
3. Menciono el propósito de la sesión: Pronunciar las rimas realizadas en el cuadro de doble entrada.	x	
4. Presento un instrumento para evaluar el aprendizaje.	x	
5. Promueve la participación activa de sus niños en la dinámica ¿Qué oficio rima conmigo?	x	
6. El/la docente hace uso de algunas estrategias planteadas en las rutas de aprendizaje EBR y/o EIB (uso del juego, del error, formas de expresión, entre otras)	x	
7. El/la docente utiliza diversas formas de organización de los estudiantes: trabajos individuales, trabajos en grupos pequeños, grandes, con toda el aula, etc.	x	
8. Desarrollé la secuencia didáctica de la sesión de aprendizaje	x	
9. Mantuve la expectativa hasta el final de la sesión de aprendizaje	x	
10. El/la docente utiliza materiales y/o recursos didácticos que ayudan al desarrollo de las actividades de aprendizaje propuestas para la sesión, en caso de las EIB.	x	



PERÚ

Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Superior y Técnico Profesional
Dirección de Educación Superior Pedagógica



UNIVERSIDAD NACIONAL DE
CAJAMARCA

Facultad de
Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Lugar y fecha** : La Cordillera, 01 de junio del 2016
- 1.2. **I.E.I.** : LA CORDILLERA
- 1.3. **Título del proyecto de investigación:** APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. Nª 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016.
- 1.4. **Estrategia de aprendizaje aplicada:** QUE OFICIO RIMA CONMIGO
- 1.5. **Sesión de aprendizaje N°** : 10 /10
- 1.6. **Docente participante** : TOCTO FLORES ELIZABETH MAGDALENA

II. PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- 2.1. **¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque se realizó según planificación previa logrando el propósito de la clase.
- 2.2. **¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no. Cuales**
No, porque mi estrategia “¿Qué oficio rima conmigo?” fue la adecuada.
- 2.3. **¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**
Sí, porque las imágenes fueron las adecuadas para formar rimas y completar el cuadro de doble entrada.
- 2.4. **¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**
Sí, porque los indicadores de la lista de cotejo e indicador de la sesión de aprendizaje están enmarcados en la expresión oral.
- 2.5. **¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**
Complementar esta estrategia con la dramatización de algunos oficios.

ACTA DE COMPROMISO



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL, EN ÁMBITO RURAL REGIÓN CAJAMARCA

“AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRAU”

ACTA DE COMPROMISO

Los padres de familia del aula de 5 años de la I.E.I. N° 1265 del Caserío La Cordillera, Provincia y Distrito de San Ignacio, departamento de Cajamarca.

Autorizamos a la Prof. **ELIZABETH MAGDALENA TOCTO FLORES** a tomar fotos y realizar grabaciones a mis menores hijos e hijas que ella lleva a cargo, que son evidencias en su trabajo de investigación en su Segunda Especialidad, para contribuir con el desarrollo y aprendizaje de mis menores hijos e hijas.


No habiendo otro punto que tratar pasamos a firmar en sentido de conformidad de lo informado.


LUCIA JIMENEZ LLACSAHUACHE
DNI. N° 42471756


SEGUNDO N. ALBERCA JIMENEZ
DNI. N° 27858981


SILVIC ABAD PINTADO
DNI. N° 27722967


TEODOSIA M. GARCIA PESANTES
DNI. N° 27846047


DELINDA CRUZ ARMIJS
DNI. N° 46375457


REYNA YAYAGO CARHUAPOMA
DNI. N° 46408061


MERCEDES S. MIÑAHUANCA HUAMÁN
DNI. N° 40911113


EUFEMIA CUZCO VINCHAY
DNI. N° 46408061

**INSTRUMENTOS DE
EVALUACIÓN DE
LOGROS DE
APRENDIZAJE**



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL 2015 – 2017

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016

INVESTIGADORA: TOCTO FLORES, Elizabeth Magdalena

ÁREA: Comunicación

EDAD: 5 años

FECHA: 14/03/2016

INSTRUCCIONES: Marca con una x en el casillero según corresponda.

N°	ESTUDIANTES	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.		RESULTADO	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	DELFER		X		X	X			X	1	3
02	ESTHEFANNY		X		X		X		X	0	4
03	TATIANA		X		X		X		X	0	4
04	LUIS		X		X	X			X	1	3
05	YAZMÍN		X		X		X		X	0	4
06	ELBER		X		X		X		X	0	4
07	KEYLA		X		X		X		X	0	4
08	DIANA		X		X		X		X	0	4
TOTAL										2	30



PERÚ

Ministerio de Educación

Despacho Viceministerial de Gestión Pedagógica

Dirección General de Educación Básica Regular

Dirección de Educación Inicial



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL 2015 - 2017

LISTA DE COTEJO DE SALIDA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016

INVESTIGADORA: TOCTO FLORES, Elizabeth Magdalena

ÁREA: Comunicación

EDAD: 5 años

FECHA: 01/06/2016

INSTRUCCIONES: Marca con una x en el casillero según corresponda.

N°	ESTUDIANTES	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.		RESULTADO	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	DELFER	x		x		x		X		0	4
02	ESTHEFANNY	x		x		x		X		0	4
03	TATIANA	x		x		x		X		0	4
04	LUIS	x		x		x		X		0	4
05	YAZMÍN	x		x		x		X		0	4
06	ELBER	x		x		x		X		0	4
07	KEYLA	x		x		x		X		0	4
08	DIANA	x		x		x		X		0	4
TOTAL										0	32

MATRIZ DE CONSISTENCIA



PERÚ

Ministerio de Educación

Despacho Viceministerial de

Dirección General de Educación Básica

Dirección de Educación Inicial



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

Facultad de Educación

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA QUE DESEMPEÑAN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN EL II CICLO NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL 2015 – 2017

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
¿Qué estrategias verbales puedo aplicar para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio.	<p>Objetivo general Aplicar la estrategia juegos verbales para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicar la técnica de las rimas para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio. - Emplear la técnica de las adivinanzas para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio. 	La aplicación de la estrategia juegos verbales: rimas y adivinanzas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, mejorará de manera significativa la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 1265 - La Cordillera, San Ignacio.	<p>Estrategias verbales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rimass - Adivinanzas <p>Expresión oral:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Capacidades para mejorar la expresión oral. - Elementos de la expresión oral. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda. ➤ Se apoya en gestos y movimientos al decir algo. ➤ Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés. ➤ Utiliza vocabulario de uso frecuente. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lista de cotejo ➤ Guía de observación



Universidad Nacional de Cajamarca

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

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

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

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 3 y 55 p.m. horas del día 22 de abril del 2017; se reunieron en el ambiente 1H 205 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Dr. Alfredo Jimeno Mora
2. Secretario: Docente Dra. Yolanda Corcuera Sánchez
3. Vocal: Docente Mg. Manuel Gamero Tinsco

Y en calidad de asesor el docente: M. Cs. Eber Amelec Deza Vargas

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

"Aplicación de astra Regias juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 1265 La Cordillera, San Ignacio, 2016"

Presentado(a) por: Lic. Elizabeth Magdalena Tocto Flores con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

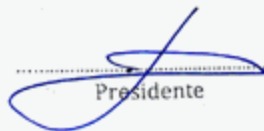
El presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera Logrado, con el puntaje acumulado de: 90 puntos

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

Siendo las 4 y 30 p.m. horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 22 de abril del 2017.


Presidente


Secretario


Vocal


Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: ELIZABETH MAGDALENA TOCOTO FLORES

DNI /Otros N°: 42974682

Correo electrónico: eliza-200485@hotmail.com

Teléfono: #932870572

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 JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR

LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°

1265 - LA CORDILLERA, SAN IGNACIO, 2016

Asesor: M.Cs. Eber Amador Deza 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

11 / 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.