



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 LA ESTRATEGIA JUEGOS VERBALES, PARA
MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS
DE LA I.E. I. N° 82899 CHIMÍN, CACHACHI- CAJABAMBA-2016

Para optar el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Anunciación Birginia Otiniano Arenas

Asesor:

Mg. Luis Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT © 2017 by
ANUNCIACIÓN BIRGINIA OTINIANO ARENAS
Todos los derechos reservados.



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 LA ESTRATEGIA JUEGOS VERBALES, PARA
MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS
DE LA I.E. I. N° 82899 CHIMÍN, CACHACHI- CAJABAMBA-2016**

Para optar el título profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Anunciación Birginia Otiniano Arenas

Aprobado por el Jurado Evaluador

Dr. Segundo Ricardo Cabanillas Aguilar
Presidente

Mg. Iván Alejandro León Castro
Secretario

M. Cs Andrés Valdivia Chávez
Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

Con cariño y amor este trabajo va dedicado a mis hijas: Yari y Jháneli quienes son mi motor y motivo de mi vida, son las que me impulsan a salir adelante y así cumplir mis metas propuestas

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por haberme dado las fuerzas y ánimos para concluir con mis estudios. Alcanzo una meta más en mi vida.

A mis padres y hermanas por el apoyo incondicional durante mis estudios. Gracias por su paciencia y su motivación permanente para superar las dificultades que se presentaron.

A los jurados, Ricardo Cabanillas Aguilar, Iván León Castro y Andrés Valdivia Chávez por su apoyo en el mejoramiento y revisión del informe de investigación.

ÍNDICE GENERAL

Agradecimientos	v
Índice general	vi
Resumen	viii
Abstract	ix
Introducción	1
I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	2
1.1.Caracterización de la práctica pedagógica	2
1.2.Caracterización del entorno sociocultural	2
1.3.Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	3
II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	5
III. SUSTENTO TEÓRICO	6
3.1.Marco teórico	6
3.1.1 teoría del juego	6
3.1.2. teoría del juego verbal	8
3.1.3 teoría de la expresión oral	8
3.2.Marco conceptual	9
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	19
4.1.Tipo de investigación	19
4.2.Objetivos del proceso de la Investigación Acción	19
4.3.Objetivos de la propuesta pedagógica	20
4.4.Hipótesis de acción	20
4.5.Beneficiarios de la propuesta innovadora	20
4.5.1. Población	20
4.5.2. Muestra	20
4.6.Instrumentos	21
V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	22
5.1.Matriz del plan de acción	22
5.2.Matriz de evaluación	22
5.2.1.De las acciones	22
5.2.2 De los resultados	23
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	24
6.1.Presentación de resultados y tratamiento de la información	24

6.2.Triangulación	37
6.3.Lecciones aprendidas	37
VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	38
7.1. Matriz de difusión	38
CONCLUSIONES	39
SUGERENCIAS	40
LISTA DE REFERENCIAS	41
ANEXOS	43
Matriz de Consistencia	44
Matriz de plan de acción	46
Sesiones de aprendizajes con sus evidencias	47

Resumen

La presente investigación responde a la pregunta: ¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica mediante la aplicación de la estrategia de juegos verbales, para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de la I.E.I. 82899-Chimín-Cachachi-Cajabamba-2016? El objetivo general fue: Mejorar mi práctica pedagógica mediante la aplicación de estrategias innovadoras para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 82899-Chimín-Cachachi-Cajabamba-2016. La hipótesis de investigación fue: Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de la estrategia juegos verbales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de I.E.I 82899-Chimín-Cachachi-Cajabamba-2016. La investigación fue realizada a través de la investigación acción de mi práctica pedagógica, la muestra estuvo conformada por 7 estudiantes de 5 años de edad con el docente responsable de la investigación. Se aplicó un plan de acción con 4 fases de aplicación las cuales fueron: deconstrucción de mi práctica pedagógica, estructuración del marco teórico, reconstrucción y evaluación de los resultados. Los instrumentos de registro y procesamiento de la información fueron: La matriz de análisis de diarios de campo, la matriz de aplicación de la estrategia, la matriz de análisis de sesiones, lista de cotejo de entrada, lista de cotejo de salida y la matriz de análisis de listas de cotejo aplicada por cada sesión. Los resultados obtenidos demuestran que se mejoró significativamente mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de la estrategia juegos verbales, para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 82899-Chimín-Cachachi-Cajabamba-2016. En cuanto a la expresión oral de los estudiantes debo mencionar que se logró una mejora significativa de un 100%.

PALABRAS CLAVE: Estrategia, juegos verbales, expresión oral.

Abstract

The present research work addresses the question: How do I improve my pedagogical practice through the use of the verbal games strategy to strengthen the oral language skills of the five-year old students at the 82899 School, Chimín, Cachachi, Cajabamba, 2016? The aim was to improve my pedagogical practice through the implementation of innovative strategies to strengthen the oral language skills of the five-year old students at 82899 School, Chimín, Cachachi, Cajabamba, 2016. The research hypothesis was: My pedagogical practice will significantly improve through the implementation of the verbal games strategy to strengthen the oral language skills of the five-year old students at 82899 School, Chimín, Cachachi, Cajabamba. The research work was carried out through action research of my pedagogical practice. The sample consisted of 7 five-year old students and the teacher researcher. The action plan comprised four application phases: deconstruction of my pedagogical practice, development of the theoretical framework, reconstruction of my pedagogical practice and evaluation of results. The instruments to collect and process the information were: the matrix to analyse the field research diaries, the matrix for the implementation strategy, the session analysis, an entry checklist, and the exit checklist used in each session. The results show that my pedagogical practice considerably improved my pedagogical practice related to the implementation of the verbal games strategy, to strengthen the oral language skills of the five-year old students at 82899 School, Chimín, Cachachi, Cajabamba, 2016. A significant improvement, 100%, was attained in the student's oral language skills.

KEY WORDS: Strategy, Verbal Games, Oral Language Skills

Introducción

El Ministerio de Educación está empeñado, en los últimos años, en promover la competencia comunicativa entre ellas la expresión oral. Por ello ha propuesto un conjunto de estrategias y técnicas a través de las rutas de aprendizaje. Éstas facilitan el trabajo docente en el aula puesto que les muestra la manera de diseñar una sesión de aprendizaje.

La competencia comunicativa es fundamental para el desarrollo de las denominadas habilidades blandas. En esa dirección el lenguaje es una habilidad que proporciona al niño nuevas oportunidades para comprender el medio social y cultural, es la base del aprendizaje. Es allí donde radica la importancia de promoverla desde la educación inicial.

El problema del desarrollo de la competencia comunicativa en el nivel inicial es la escasa estimulación temprana en el hogar. Los procesos de enseñanza están descontextualizados e inciden en el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora.

De lo dicho, la presente investigación se centra en el estudio del lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E. I. 82899 de Chimín, Cachachi, Cajabamba. El presente informe se ha organizado en 7 capítulos:

El primero hace referencia a la fundamentación del problema que a su vez contiene: Caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural, el planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.

El segundo capítulo aborda la justificación de la investigación

El tercer capítulo trata el sustento teórico, que a su vez contiene el marco teórico y el marco conceptual.

El cuarto expone en la metodología de la investigación. Contiene tipos de investigación, objetivos (general y específico), hipótesis de acción, beneficiarios de la propuesta innovadora e instrumentos.

El quinto capítulo plantea el plan de acción y de evaluación expresadas a través de la matriz de plan de acción y matriz de evaluación (de las acciones y de los resultados)

El sexto capítulo trata la discusión de los resultados: presentación de resultados, tratamiento de la información, triangulación y lecciones aprendidas.

El sétimo expone la difusión de los resultados y la matriz de difusión

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

En el proceso de la deconstrucción de mi práctica pedagógica en la I.E.I N° 82899 de la comunidad de Chimín. Distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba; donde se llevó a cabo la aplicación de la propuesta pedagógica través de los diarios de campo, en los cuales recoge información insitu del quehacer docente en el aula. Como consecuencia de dicho proceso surgen fortalezas, debilidades y vacíos.

En fortalezas es que utilizo la estrategia de juegos verbales desarrollando las técnicas de rimas con frutas, productos y animales de la comunidad, así como también uso canciones de animales de dicha comunidad, en la cual se observó la expresión espontanea en todo momento de todos los estudiantes.

Una de las grandes dificultades de mi práctica pedagógica es que tengo limitaciones teóricas que sustentan la aplicación de dicha estrategia de manera confiable y segura.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

El contexto sociocultural de la zona de acción de la institución educativa tiene las características de sierra andina.

Chimín es un caserío que pertenece al distrito de Cachachi y se encuentra a 40 minutos de la provincia de Cajabamba, Chimín es un paisaje triangular su base se asienta en el río de Condebamba, por este caserío pasa la carretera que sube a Cachachi.

Para llegar a este caserío se utiliza el servicio de transporte brindado principalmente por automóviles y camionetas rurales, quienes agrupados en diferentes líneas hacen su recorrido recogiendo los pasajeros en los paraderos señalados.

En el sector industrial, la comunidad cuenta con 2 trapiches que elaboran chancaca, y una fábrica de azúcar que produce panela granulada o azúcar

ecológica, la producción llega a 160 000 kilos anuales, los cuales lo exportan a los países de Francia, Italia, Holanda, Alemania y Corea.

El caserío de Chimín también produce frutas como: lima, naranja, plátano y algunos animales menores como cuyes, los cuales lo llevan al mercado cercano de tabacal los días viernes que queda a 20 minutos de Chimín.

En el aspecto religioso tiene como patronos a San Pedro y San Pablo que se celebra el 29 de junio,

La Institución Educativa Inicial 82899 de Chimín cuenta una un total de 25 estudiantes con edades de 3, 4 y 5 años, distribuidos en 2 aulas, atienden dos docentes contratadas, las cuales imparten una educación integral de calidad, promoviendo el desarrollo de capacidades, la práctica de valores democráticos, hábitos de higiene, consumo de alimentos saludables, cuidado y conservación del medio ambiente. Los padres de familia de la institución educativa de Chimín se dedican a la pequeña agricultura con el cultivo de maíz, frejol, frutas como: palta, lima, naranja, caña de azúcar; crianza de animales como cuyes, gallinas, así como también se desenvuelven como peones en los trapiches de chancaca y fábrica de azúcar.

Los niños y niñas de la Institución Educativa de Chimín son de 3, 4 y 5 años de edad, la mayoría vienen del mismo caserío y algunos de 1 hora de camino del lugar llamado La Lumilla, estos niños son pocos expresivos.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

El contexto actual de la enseñanza, caracterizado por los importantes cambios e innovaciones últimamente realizadas, demanda del profesorado, como elemento fundamental del cambio educativo, unas pautas de acción y un rol que contribuyan a preparar a las alumnas y alumnos para comprender la sociedad en la que se desenvuelven, así como a desarrollar la capacidad de analizar y valorar críticamente su entorno.

La base empírica de la investigación tiene sustento en la deconstrucción de la práctica pedagógica en donde se determinó las debilidades antes mencionadas a través de los diarios de campo.

En la actualidad la Institución Educativa Inicial 82899 de Chimín cuenta con una población de 25 de niños distribuidos en 3 aulas de 3, 4 y 5 años con 2 docentes. Los estudiantes de 5 años de esta Institución tienen timidez para expresarse, no se expresan con seguridad y coherencia por que pertenecen a la zona rural, en la cual no son estimulados en sus hogares a temprana edad por motivo que la mayoría de padres de familia les dan poca oportunidad al dialogo con sus hijos debido a que la mayoría de su tiempo lo pasan en sus trabajos de agricultura, domésticas, eso da lugar a que no tienen tiempo para sus hijos.

Como consecuencia de manifestado en los párrafos precedentes surge la siguiente pregunta de investigación.

¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica mediante la aplicación de la estrategia juegos verbales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de la I.E. 82899 Chimín- Cajabamba- Cajabamba, 2016?

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Justificación teórica

La presente investigación está respaldada con las teorías de Vygotsky y Karl Groos, los cuales nos dan a conocer informaciones claras y precisas sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través del juego.

La teoría sociocultural de Vygotsky es muy importante porque nos explica que el juego es parte del proceso de socialización del niño porque interactúa con otros niños, despertando en él habilidades sociales.

De igual manera la teoría de anticipación funcional de Karl Groos, es fundamental, ya que nos explica que el juego es un ejercicio preparatorio para la vida adulta, es decir que el niño a través de juego se prepara para poder realizar actividades que desempeñará cuando sea adulto.

Justificación práctica

Con respecto a la justificación práctica, pretende desarrollar la capacidad la expresión oral a través de la aplicación de sesiones de aprendizaje que contienen una propuesta innovadora y contextualizada.

Justificación metodológica

En lo referente a la justificación metodológica el presente trabajo tiene la intención de validar procesos pedagógicos e instrumentos de evaluación. El sustento radica en que cuando mejora la práctica pedagógica también mejora la calidad educativa que tanto requiere los actuales momentos.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

3.1.1. Teoría del juego

Teoría de la enseñanza

Teoría del juego de Vygotski.

Los autores clásicos como Piaget o Vygotsky no desarrollaron una teoría del juego en estricto como lo hizo Groos. Sin embargo en sus planteamientos consideran al juego como elementos del aprendizaje ya sea individual o social.

Para Vygotsky, el juego trata de una reconstrucción de las interacciones de los adultos y que sólo puede tener lugar gracias a la cooperación e interacción social con otros niños que asumen papeles complementarios del suyo (Parra García, Heredero Espinosa, García Díaz, & López Moreno, 2011). El juego es parte del proceso de socialización del niño que despierta en él habilidades sociales.

El juego socio dramático, o juego protagonizado, se desarrolla a partir de otro juego simbólico, de carácter más individual, que aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado. Son los objetos-pivote, como el palo que sirve de caballo, los que permiten esta acción sobre ellos y que permite, como consecuencia de la misma, que el significado caballo quede independizado del objeto original (Parra García, Heredero Espinosa, García Díaz, & López Moreno, 2011)

Vygotski sitúa en los deseos insatisfechos del niño el impulso necesario para crear la situación fingida que permita realizarlos. El paso de un juego más individual a otro más social viene determinado por cambios en los deseos insatisfechos del niño (Parra García, Heredero Espinosa, García Díaz, & López Moreno, 2011). Tal insatisfacción promueve el juego natural y espontáneo en donde aprende reglas y a comunicarse con eficiencia.

Para Vygotski el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica una mayor proporción de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias. Pero, sin embargo, sí considera que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas

de desarrollo próximo. Esta noción es muy importante en el pensamiento del psicólogo soviético (Parra García, Heredero Espinosa, García Díaz, & López Moreno, 2011). La actividad lúdica es la vía de interactuar con el mundo físico, social y cultural. El niño logra descubrimientos y aprendizajes significativos.

Teorías sobre la influencia del medio externo en el juego

La teoría de Sutton-Smith y Robert (1981) en Parra García, Heredero Espinosa, García Díaz, & López Moreno (2011) plantea la relación existente entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de asegurar la transmisión de tales valores, son promovidos por cada cultura. La teoría de la enculturación distingue los juegos en función de la exigencia predominante que su práctica hace de elementos de fuerza física, azar o estrategia. Estos tres elementos se relacionan directamente para estos autores con las características de economía de subsistencia y tecnología muy elemental, tecnología y organización social moderadamente complejas, y organización social compleja, respectivamente. En el contexto educativo los juegos se vuelven más significativos en el aprendizaje cuando son contextualizados en el aula con contenidos curriculares.

Siguiendo los planteamientos de Brofenbrenner (1979) en Parra García, Heredero Espinosa, García Díaz, & López Moreno (2011), algunos autores plantean el efecto que sobre el juego pueden tener determinados factores ambientales, tanto físicos como culturales, así como variables que afectan a la familia o al barrio y aquellas características de la unidad familiar. El planteamiento general es que la comprensión de la conducta de los individuos exige analizarla en función de estos diferentes contextos que, a su vez, influyen unos sobre otros. Tales planteamientos deben considerarse al momento de planificar las sesiones de aprendizaje.

Teoría anticipación funcional de Karl Groos

Groos es el autor referente de la teoría del juego. A diferencia de Piaget y Vygotsky, realizó amplios y profundos estudios relacionados con el juego. Sus aportes fueron muy valiosos para la educación.

Unos más tiempo y otros menos casi todos los animales juegan. Éste es el fundamento de la Teoría de Karl Groos. Por qué lo hacen o qué es lo que distingue el juego de un adulto del joven son cuestiones que se plantean por

primera vez a principio del siglo XX. Peces, pájaros, felinos, mamíferos...son estudiados de forma exhaustiva para encontrar analogías y las diferencias funcionales o no de cada especie. Sin embargo, resulta tremendamente fácil describir o clasificar un juego” (Martínez Rodríguez, El juego como escuela de vida: Karl Groos, 2008, p. 9). En el contexto educativo el Ministerio de Educación le da mucha importancia para el normal desarrollo infantil.

Martínez Rodríguez (2008) citando a Groos señala que el juego es un *ejercicio preparatorio para la vida*. También hace referencia que dicha teoría fue formulada en 1896 por el psicólogo alemán Karl Groos, en su obra *El juego de los animales y más tarde El juego en el hombre*” (p. 9)

3.1.2. Teoría del juego verbal

Juegos de comunicación: son juegos que buscan estimular la comunicación entre los participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo, en el que normalmente se establecen unos papeles muy determinados (Alfaro Céspedes, Herrera Mata, & Escriba Pasos, 2015, p. 27)

Juegos con palabras: son juegos que potencian habilidades de comprensión, a la vez que amplían el vocabulario de los participantes acercándose a la gramática de forma divertida (Alfaro Céspedes, Herrera Mata, & Escriba Pasos, 2015, p. 27)

3.1.3. Teoría de la expresión oral

La expresión oral según Martínez (2002) tiene un conjunto de técnicas que debe ser desarrollada para dicha expresión.

La importancia de la expresión oral en la comunicación es un proceso que permite la interacción entre las personas, para lograr distintos propósitos a través de un lenguaje común. Es la forma de compartir el significado personal, con el objeto de influir en el comportamiento, compartir información o lograr el entendimiento de un mensaje en el cual los siguientes elementos son vitales para la comunicación:

Volumen y entonación de la voz.

Velocidad del mensaje y los silencios.

Conductas no verbales: expresión facial, gestos.

Expresión corporal y condición espacial.

En síntesis, se puede decir que la expresión oral consiste en escuchar el lenguaje integrado y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje (Martínez, 2002, p. 18).

Finalmente al respecto, Cardona (2011) menciona que la comunicación oral estimula el desarrollo de la personalidad de los alumnos en las esferas cognitiva, afectiva, conductual y en procesos psicológicos complejos, tales como la autoconciencia, la autovaloración y los niveles de autorregulación.

Este problema también se presenta porque los niños tienen deficiencias e inmadurez en sus órganos que intervienen en el habla: malformaciones dentales, debilidad muscular oral, deficiente audición, o por trastornos afectivos: de sueño, tensiones, miedos, angustias, conductas inestables, desnutrición o por imitación consiente e inconsciente de su medio sociocultural o por regresión cuando se produce un acontecimiento doloroso o frustrante como es el nacimiento de un hermano. Resumiendo, en el siguiente grafico la influencia en la expresión oral. (Ugaz Vera, 2014, p. 25)

3.2. Marco conceptual

3.2.1. Estrategias

Son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, los objetos que se buscan y la naturaleza de los conocimientos con la finalidad de hacer efectivo el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.2.2. Estrategias de aprendizaje

Son las acciones y pensamiento de los alumnos que ocurren diariamente, el aprendizaje que tiene gran influencia en el grado de motivación, incluyen aspectos como: la adquisición, retención y transferencia. Algunos

autores consideran a las estrategias como técnicas que pueden ser enseñadas par ser usadas durante el aprendizaje.

Las estrategias usadas se deberán orientar al aprendizaje auténtico que está determinado por cinco características que son: Pensamiento de alto nivel, profundidad del conocimiento, conexión con el mundo real, diálogo sustantivo, apoyo social para el aprovechamiento. (WELHAGE, 1993, p. 45)

3.2.3. El Juego

El juego tiene diferentes funciones, tal es así que:

“Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucran en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y el ritmo de aprendizaje” (Ministerio de Educación, s.f.)

“El juego es una actividad espontánea y recreativa, utilizada por los seres humanos con el objetivo de distracción y disfrute tanto de la mente como del cuerpo. Sin embargo con el pasar del tiempo, el juego es una de las herramientas principales utilizadas para la educación” (Guamán Altamirano, 2013, p. 28)

El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización. Según Huizinga (1987): “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente” (Guamán Altamirano, 2013, p. 28)

3.2.4. El juego en nivel inicial

En educación inicial los docentes utilizan diversas técnicas de juegos verbales. Tal es así que las poesías y los cuentos populares son los más recurrentes.

Poesías: A través del recitado y escenificación de poemas se trabajan los diversos recursos y figuras literarias a la vez que se inicia a los participantes en el lenguaje poético.

Cuentos populares: Los cuentos constituyen uno de los mejores recursos del educador/a para la estimulación de la expresión verbal. A través de ellos se transmiten mensajes y valores (Alfaro Céspedes, Herrera Mata, & Escriba Pasos, 2015, p. 28)

Talleres de prensa y radio: El educador/a, a través de estos talleres tiene la oportunidad de potenciar en los educandos tanto capacidades naturales de expresiones verbales como plástica y visual (Alfaro Céspedes, Herrera Mata, & Escriba Pasos, 2015, p. 29)

Talleres y juegos de creación literaria: el educador, partiendo de la narración de historias, cuentos, noticias reales o ficticias, puede desarrollar en los participantes la imaginación (Alfaro Céspedes, Herrera Mata, & Escriba Pasos, 2015, p. 29)

3.2.5. Juegos verbales

Los juegos verbales permiten desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje oral, como también la conciencia lingüística, sus características progresivas en los diferentes niveles de edad y su entorno social (Alfaro Céspedes, Herrera Mata, & Escriba Pasos, 2015, p. 30)

Los juegos verbales infantiles como: adivinanzas, trabalenguas, retahílas, rimas, entre otras, constituyen una serie de recursos que ayudarán a la expresión oral en los niños y niñas (Alfaro Céspedes, Herrera Mata, & Escriba Pasos, 2015, p. 30)

“Son juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremento de vocabulario, discrimine sonidos de las palabras y ejercite de manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla.” (Ministerio de Educación, p. 12)

“Los juegos verbales se definen como un instrumento que se puede utilizar en el aula de clase tanto para desarrollar como estimular el área del lenguaje en los niños y niñas” (Flores Ojeda, 2014, p. 18)

3.2.6. Utilidad de los juegos verbales

Tales técnicas tienen un amplio uso en la educación primaria pues permite desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje, la conciencia lingüística, además para discriminar los sonidos finales de las palabras. Estimulan a los alumnos a investigar palabras en el diccionario, a escribir en forma legible y ordenada, con ortografía correcta y a transcribir estos juegos para darlos a conocer (Alfaro Céspedes, Herrera Mata, & Escriba Pasos, 2015, p. 31). En educación inicial, a través del juego, promueve no sólo la expresión oral sino el proceso de socialización. Lo no aplicación de estas técnicas provocarían un bajo nivel de expresión oral en los niños y niñas, más aun cuando en esta etapa están en todo el potencial del desarrollo de la gramática básica, cuya estructura se completa antes de la niñez.

Los especialistas en educación señalan que la falta de motivación por parte del docente para aplicar estos juegos verbales, traerá como consecuencia que los niños se vuelvan pasivos sin ganas de participar activamente en su proceso de aprendizaje (Alfaro Céspedes, Herrera Mata, & Escriba Pasos, 2015, p. 31)

Los juegos verbales favorecen la adquisición de conocimientos de los niños, por lo tanto son una importante estrategia para utilizar en el aulas de educación inicial (Alfaro Céspedes, Herrera Mata, & Escriba Pasos, 2015, p. 31)

3.2.7. Tipos de juegos verbales

- **Canciones**

“Las canciones son excelente recurso para la perfección de la expresión oral de los niños y niñas con el ritmo seguidamente de la entonación de las palabras con aspectos básicos desde el punto de vista de la pronunciación, además; del enriquecimiento del vocabulario y la memorización de las mismas. La canción es un medio de enseñanza que se aprende con

diferentes técnicas acompañadas con actividades lúdicas” (Ministerio de Educación, p. 19)

Para enseñar una canción se puede utilizar la siguiente secuencia:

Seleccionar la canción a enseñar con anticipación.

Motivación: Se despierta el interés a través de un juego, presentando por ejemplo. Un sobre sorpresa que contenga la canción.

Presentación de la canción: La docente presenta la lámina de la canción y plantea algunas preguntas como: ¿Qué es? ¿Una poesía?, ¿Un cuento?, ¿Una receta?. Luego los niños reconocen los dibujos para que en el fraseo se realice la lectura del texto ícono-verbal.

Fraseo: Se realiza a través de la lectura del texto ícono-verbal con la ayuda de los estudiantes, esto se lleva a cabo dos o tres veces.

Ritmo: Se realiza el fraseo acompañado de palmadas, en forma de silabeo, con instrumentos musicales (maracas, toc-toc, etc).

Melodía: Primero la docente canta sola la canción completa y luego la canta con los niños, dándole la entonación a la melodía.

- **Rimas**

La rima es la repetición de sonidos desde la última vocal acentuada de cada verso. En ella encontramos la coincidencia, repetición de fonemas o sonidos que se producen en una secuencia de palabras al final de una oración y pueden ser escritas en distintos estilos. La rima puede ser consonante o asonante. Rima consonante: consiste en la repetición de todos los sonidos a partir de la última vocal 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. 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. Importancia de las rimas La importancia de las rimas, es que son breves y tienen la particularidad de tener musicalidad al decirlas, es por eso que los niños y niñas les gusta repetirlas (Guamán Altamirano, 2013, p. 29)

Son importantes también, ya que le estarán aportando nuevo vocabulario, y así podrá desarrollar aún más su lenguaje. Además de todo esto, a través de las rimas podemos trabajar conceptos infantiles como las formas, los colores, animales.

Para enseñar las rimas se puede seguir la siguiente secuencia:

Seleccionar la rima con anticipación

Hacer tarjetas con gráficos referentes a la rima.

Ubicar a los niños y niñas en un círculo o de la manera como ellos estén (Paucar Bolo Brenda Olaga, 2013) cómodos.

Crear ritmos con las manos.

Repetir cada verso de la rima mientras se presentan las tarjetas con las imágenes de la rima en secuencia, hasta completar la rima. (Guamán Altamirano, 2013, p. 30)

Tipos de rima

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.” (Ministerio de Educación, s.f.)

3.2.8. La expresión oral en el aprendizaje

3.2.8.1. Lenguaje

“El lenguaje es el sistema de comunicación que utiliza un código arbitrario de signos y permite al emisor codificar su mensaje mediante el habla, la escritura, los gestos, etc., expresando así pensamientos y emociones, y al receptor le permite decodificar ese mensaje.” (Paucar Bolo Brenda Olaga, 2013, p. 19)

“El lenguaje es una forma de expresarse de los humanos, a través de experiencias y comunicarlás a los demás por medio de símbolos, señales y sonidos emitidos por los órganos de los sentidos. El lenguaje es aquel que emplea signos para transmitir significados.” (Ministerio de Educación, p. 16)

3.2.8.2. La competencia comunicativa

Para desarrollar las competencias orales, las actividades didácticas deben ser propuestas dentro de un marco comunicativo social (una salida de campo, el aniversario de la institución educativa, la visita de un personaje importante, las actividades comunales, un incidente climatológico, entre otras), o de un marco comunicativo escolar académico (una exposición de ciencias, un debate en la clase de Historia, una entrevista a un personaje literario o al autor de la obra, entre otras). Es decir que el contenido debe vincularse a la realidad de los niños y niñas. Este proceso de contextualización hace significativo el aprendizaje. Una situación comunicativa es el contexto en el que se realiza la comunicación, es decir, el momento en que se produce un intercambio informativo entre los participantes de este acto comunicativo. En este intercambio están presentes los interlocutores, las circunstancias, la intención comunicativa y el tema o asunto. No olvidemos que las propiedades específicas de los participantes (edad, sexo, región, cultura, roles, función, identidad, el tipo de registro lingüístico que usan, el nivel de conocimiento sobre el tema, la forma de interactuar, etcétera) serán determinantes para realizar las interpretaciones del sentido. Ayudemos a nuestros estudiantes a ser más conscientes de estos elementos preguntándoles sobre ¿Quién/es habla/n? ¿Por qué? ¿A quién/es se dirige? ¿En qué circunstancias? ¿Para qué?) (Mnisterio de Educación, p. 19)

3.2.8.3. La expresión oral en la educación inicial

Expresarse oralmente es una habilidad de hablar y escuchar, que nos lleva a la reflexión y a la necesidad de mejorar la calidad comunicativa entre las personas y es el contexto escolar el indicado a contribuir en el desarrollo

de habilidades orales para tener un adecuado desenvolvimiento en la sociedad, para ser buenos receptores y emisores, es cuestión de ir planteando estrategias adecuadas y de calidad para que se contribuya a un buen y adecuado uso del lenguaje oral (Ugaz Vera, 2014, p. 27). Los especialistas en dirección de empresas consideran que la expresión oral es una de las mas grandes capacidades de las habilidades blandas o sociales. Aprender a hablar y escuchar adecuadamente en el contexto escolar es adecuarse a normas de intercambio de ideas, sentimientos, experiencias, opiniones, vivencias, y desde el año 2013 el Ministerio de Educación del Perú, plantea cambios en el sistema educativo y uno de ellos es la implementación de los fascículos de Rutas de Aprendizaje, en el desarrollo de la comunicación pertinente y coherente, integrando cada Nivel educativo para desarrollar competencias simultáneamente con el propósito de facilitar el proceso de enseñanza.

En las rutas de Aprendizaje, desarrollo de la comunicación se observa que solo se desarrollan dos capacidades básicas en el Nivel Inicial que es expresarse con claridad y aplicar variados recursos expresivos, para comunicarse eficazmente a la edad de 5 años, de acuerdo a los indicadores planteados, porque durante los años de escolaridad lograra desarrollar pertinentemente todas las capacidades planificadas.

El área curricular de Comunicación propone el aprendizaje de la lengua en uso. Esto significa que el objetivo primordial del área es que los estudiantes desarrollen la competencia comunicativa que implica el uso pertinente del sistema gramatical de la lengua, su adecuación a diversos contextos socioculturales -formales e informales, el uso de diversos tipos de textos escritos y orales, y la utilización de una serie de recursos y estrategias para lograr sus propósitos comunicativos (Ugaz Vera, 2014, p.28)

En este sentido, la competencia comunicativa supone el desarrollo de distintas habilidades y el uso de conocimientos en diversas situaciones de comunicación, a menudo cambiantes. Estas situaciones forman parte de las prácticas sociales. Por tanto, desarrollar esta competencia implica

introducir a los estudiantes, como usuarios de la cultura escrita y oral, en una diversidad de prácticas y experiencias para satisfacer sus necesidades e intereses de comunicación. Esta competencia se manifiesta a través de cuatro habilidades lingüísticas básicas: leer, escribir, hablar y escuchar. Estas habilidades son diferentes y se complementan cuando se hace uso de la lengua en diferentes situaciones comunicativas y se sistematizan en tres organizadores: Lectura (leer), Escritura (escribir) y Comunicación Oral (hablar y escuchar). Las habilidades de hablar y escuchar se concretan en el organizador Expresión y Comprensión oral, debido a que los interlocutores pueden alternar la condición de oyente y hablante para construir textos orales. De esta manera, la interacción constituye el eje central del proceso comunicativo oral (Ugaz Vera, 2014, p.29)

Ugaz Vera (2014) considera que es necesario organizar la información de acuerdo al contexto y realidad de cada Institución Educativa del Nivel Inicial para estudiantes de 5 años de edad. Se comunica para el desarrollo personal y la convivencia, planteado en el Marco Curricular Nacional en su segunda versión del 2014. Para facilitar que los estudiantes se desempeñen como oyentes y hablantes competentes es necesario planificar variadas estrategias para el logro de las capacidades propuestas por nuestro sistema educativo nacional y regional que son:

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

Ugaz Vera (2014) considera que estas estrategias se desarrollan en el ambiente familiar, social o a nivel del aula, con el aporte de la teoría sociocultural de Vigotsky, que se basa en la interrelación entre un experto con un aprendiz, o docente-alumno, alumno-alumno.

El modelo en base a la teoría es, que se adquiere conocimientos, habilidades, destrezas con el apoyo y ayuda de otros más expertos, el aprendiz está inmerso en un espiral donde aprende y desaprende, incrementando sus capacidades de acuerdo a su contexto, edad, interés, necesidad (Ugaz Vera, 2014, pág. 30)

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación.

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

4.2. Objetivos del proceso de investigación

4.2.1. Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica mediante la aplicación de estrategias innovadoras para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 82899-Chimín-Cachachi-Cajabamba-2016.

4.2.2. Objetivos específicos

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

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

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

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

4.3. Objetivos de la propuesta pedagógica

4.3.1. Objetivo general

Fortalecer las capacidades del docente, relacionadas con la aplicación de la estrategia de juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 82899 – Chimín-Cachachi-Cajabamba-2016.

4.3.2. Objetivos específicos

4.3.2.1. Aplicar la técnica de las rimas para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. de Chimín.

4.3.2.2. Emplear la técnica de canciones para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. de Chimín.

4.4. Hipótesis de acción

Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de la estrategia juegos verbales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 82899 de Chimín-Cachachi-Cajabamba-2016.

4.5. Beneficiarios de la propuesta innovadora

4.5.1. Población

Está constituida por mi práctica pedagógica, la misma que consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje durante el II ciclo, tanto en la deconstrucción como en la reconstrucción, lo que implica que se realizará 10 sesiones de aprendizaje.

4.5.2. Muestra

Estará conformada por 10 sesiones de aprendizaje y 10 diarios reflexivos, relacionados con la aplicación de la propuesta pedagógica. Que son utilizadas en 7 niños de 5 años y el docente de la práctica pedagógica.

4.6. Instrumentos

4.6.1. Enseñanza

- Lista de cotejo de aplicación de la estrategia
- Diarios de campo reflexivo
- Sesiones

4.6.2. Aprendizaje

- Lista de cotejo de entrada
- Lista de cotejo de salida
- Lista de cotejo de sesiones

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz del plan de acción

Esta matriz contiene el conjunto de actividades realizadas en la aplicación de la práctica pedagógica, también se elaboró la matriz de consistencia, la cual incluye la hipótesis de acción, el problema de investigación, objetivos, sustento teórico, indicadores e instrumentos, que ayudaron a ser más viable el presente trabajo de investigación.

5.2. Matriz de evaluación

5.2.1. De las acciones

Hipótesis de acción
Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de la estrategia juegos verbales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 82899 de Chimín-Cachachi-Cajabamba-2016.

Acción	Indicadores de proceso	Fuentes de verificación
Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de juegos verbales	100% de revisión y ejecución de las sesiones de la propuesta alternativa innovadora.	- Sesiones - Fotos - Imágenes - Videos
Comunicación de los resultados a la familia	- 80% de participación de los padres de familia	- Registro de asistencia - Fotos

5.2.2. De los resultados

Resultados	Indicadores	Fuentes de verificación
Para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 82899 -Chimín –Cachachi-Cajabamba- 2016-	<ul style="list-style-type: none">- Indicadores de la sesión- Indicadores de las rutas de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">- Informes de los resultados de las pruebas, de la lista de cotejo.- Videos- Fotos- Trabajos de los niños

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación y tratamiento de los resultados

Los resultados se pueden verificar en los instrumentos utilizados tanto para la enseñanza como para el aprendizaje

Resultados de los instrumentos de enseñanza

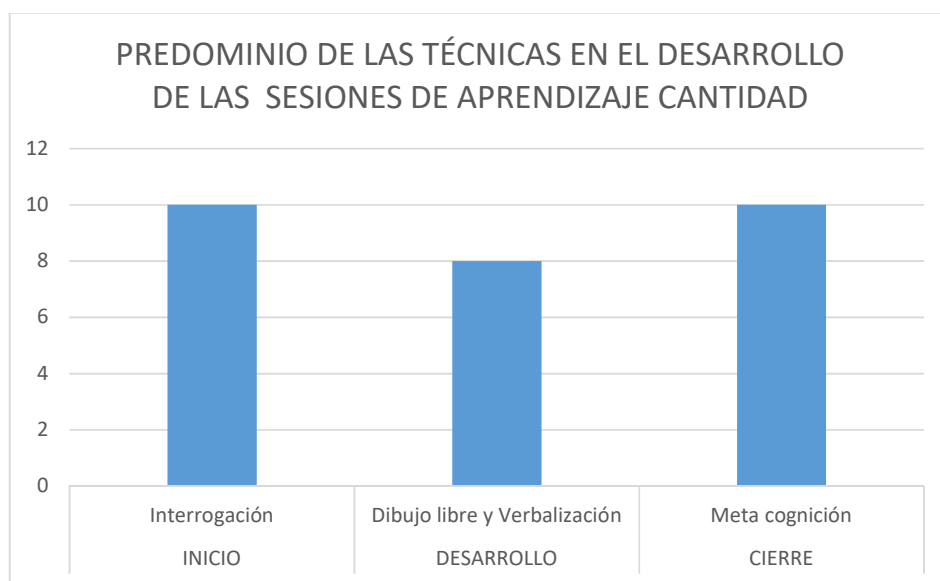
MATRIZ N° 1: ANÁLISIS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIONES	INICIO	DESARROLLO	CIERRE
		ESTRATEGIA UTILIZADA	
SESIÓN N° 1 ¡QUE RICAS FRUTAS DE MI COMUNIDAD!	1. Presentación y observación de objetos reales. 2. Técnica de la Interrogación	1. Manipulación de objetos reales 2. Técnica de la interrogación 3. Técnica de la verbalización con frutas 4. –Dibujo	1. Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 2 ¡QUE BONITA MARIPOSA!	1. Dramatización 2. Técnica de la interrogación	1. Técnica de la simulación (mariposa.) 2. Presentación y observación de objetos 3. Técnica de la verbalización de rimas utilizando objetos 4. Técnica del dibujo (dibujo libre)	1. Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 3 “ME DIVIERTO CON MIS PELUCHES DE ANIMALES”	1. Técnica de juego de roles (vendedora de peluches) 2. Simulación 3. Técnica de la interrogación	1. Técnica de la verbalización 2. Técnica de juego de roles 3. Técnica de la verbalización utilizando peluches de animales 4. Técnica del dibujo libre	1. Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 4 “CANTANDO CON ALEGRÍA”	1. Técnica de la observación a través de imágenes 2. Técnica de preguntas	1. Técnica de la observación y manipulación de imágenes. 2. Verbalización de imágenes 3. Técnica de la observación comparación de imágenes 4. Técnica del dibujo	1. Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 5 “ME SIENTO FELZ CANTANDO”	1. Técnica de presentación y observación de materiales concretos (juguetes) 2. Técnica de la exploración de objetos 3. Verbalización 4. Técnica de la interrogación	1. Dramatización 2. Técnica de la gestuación 3. Verbalización de la canción utilizando disfraz 4. -Técnica del dibujo	1. Meta cognición a través de preguntas

SESIÓN N° 6 “LOS PEQUEÑOS COCINEROS”	1. Técnica de juego de roles 2. Técnica de preguntas 3. Presentación y observación de objetos	1. Técnica de juego de roles 2. Técnica de manipulación de objetos 3. Técnica de la verbalización utilizando productos 4. Técnica del dibujo	1. Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 7 “ME DIVIERTO CON MIS PATITOS DE MI GRANJA”	1. Técnica de observación de objetos (juguetes) 2. Técnica de preguntas.	1. Observación de objetos y preguntas 2. Técnica de manipulación y exploración de objetos (juguetes) 3. Técnica de la canción y manipulación de objetos 4. Técnica del dibujo libre	1. Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 8 “CANTANDO, DEMUESTRO MI TALENTO”	1. Técnica de la observación 2. Técnica de preguntas	1. Técnica de la gestuación 2. Formación de grupos 3. Técnica de dramatización 4. Técnica del dibujo	1. Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 9 “EL MIX DE LOS ANIMALES”	1. Técnica la verbalización a través de adivinanzas. 2. Técnica de juego de roles. 3. Técnica de las preguntas	1. Técnica de la simulación. 2. Técnica de la gestuación. 3. Técnica de la verbalización de la canción utilizando disfraz.	1. Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 10 “DEGUSTANDO MI MAZAMORRITA MORADA”	1. Técnica de la observación de objetos concretos (productos) 2. Técnica de las preguntas	1. Técnica presentación y observación a través de productos 2. Técnica de las preguntas. 3. Técnica de la manipulación y exploración a través de productos 4. Verbalización de la rima a través de productos (maíz morado, mazamorra) 5. técnica del dibujo libre.	1. Meta cognición a través de preguntas
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En las 10 sesiones predomina la técnica de la interrogación	En 8 sesiones predomina la técnica del dibujo libre y de la verbalización	En las 10 sesiones predomina la técnica de la meta cognición

Tabla 1. Análisis de sesiones de aprendizaje

PREDOMINIO DE LAS TÉCNICAS EN EL DESARROLLO DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE		
MOMENTOS	TECNICAS QUE PREDOMINAN EN LAS SESIONES	CANTIDAD
INICIO	Interrogación	10
DESARROLLO	Dibujo libre y Verbalización	08
CIERRE	Meta cognición	10



En el inicio de las 10 sesiones aplicadas da como resultado que el predominio de la técnica es la de interrogación que permitió motivados a los estudiantes. En el desarrollo de las 10 sesiones aplicadas, en 08 predominó las técnicas de: simulación, técnica de la verbalización y la técnica del dibujo libre. Y en el cierre, se evidenció preguntas de Meta cognición.

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

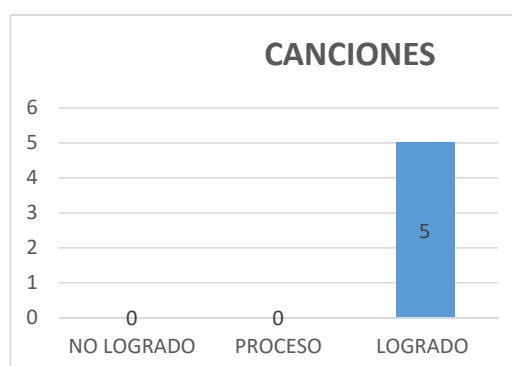
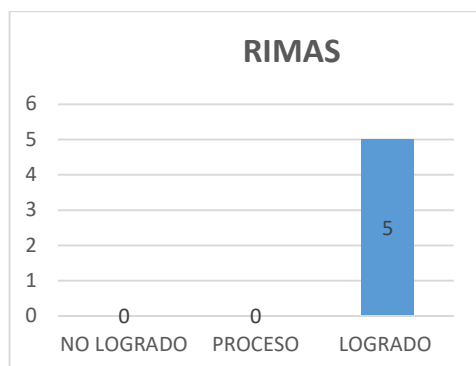
Sesión	RIMAS											TO TA L	CANCIONES											TOTAL	
	Indicadores (8)												Indicadores (11)												
	1	2	3	4	5	6	7	8					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	2	2	2	2	2	2	1	2			L	15													
2	2	2	2	1	2	2	2	2			L	15													
3	2	2	2	2	2	2	2	2			L	16													
4													2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	L	20
5													2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	L	22
6	1	2	2	2	2	2	2	2			L	15													
7													2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	L	22
8													2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	L	21
9													2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	L	22
10	2	2	2	2	2	2	2	2			L	16													

LOGRADO: 16

NO LOGRADO: 08

Tabla 2. Análisis de la estrategia aplicada

	RIMAS (8)		CANCIONES (11)	
TOTAL MÁXIMO	LOGRADO	14-16		20-22
TOTAL INTERMEDIO	PROCESO	11-13		16-19
TOTAL MÍNIMO	NO LOGRADO	08-10		11-15



De las 10 sesiones aplicadas de la propuesta pedagógica arroja que en 5 sesiones se aplicó la técnica de las rimas, en la cual se obtuvo un nivel logrado y en las 5 sesiones restantes se aplicó la técnica de las canciones en las cuales también se demostró el nivel logrado.

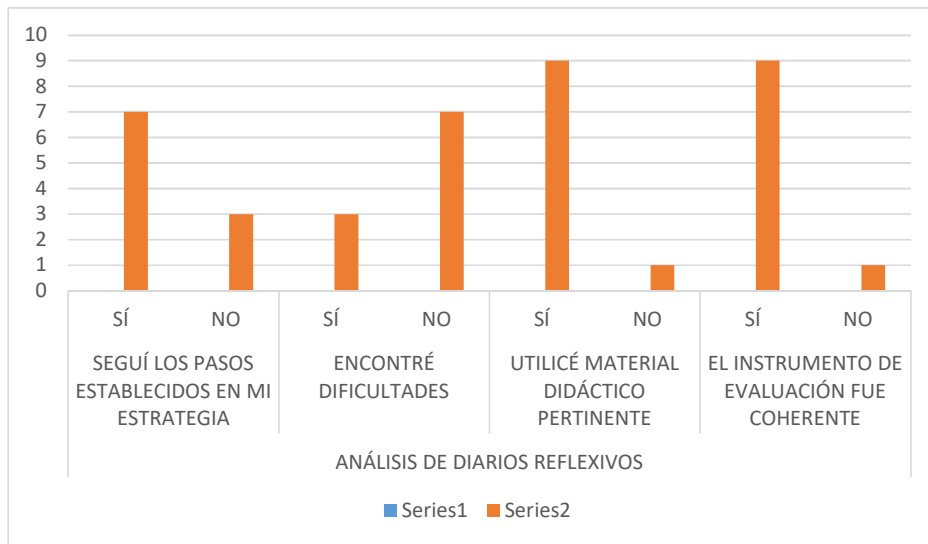
MATRIZ N° 3: ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS

SESIONES	PREGUNTA 1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3 ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Sí. Se cumplió según la planificación previa.	Sí. Estudiantes poco expresivos. Muy tímidos.	Sí. Realice actividades con la presentación de frutas de su comunidad. Les fu fácil de reconocer	Sí. Estuvo adecuado para para verificar el logro.	Motivar a los estudiantes dándoles de probar las frutas.
2	Sí. Se siguió los procesos pedagógicos	No. El disfraz les motivó a expresarse. Niños y niñas disfrazados de mariposa les ayudó a expresarse.	Sí. Promoví el uso de disfraces de mariposa de acuerdo a la talla de los estudiantes	Sí. La lista de cotejo más fácil de utilizar acorde a la propuesta.	La cantidad de disfraz de debe estar de acuerdo a la cantidad de niños
3	Sí. Se cumplió de acuerdo a lo planificado Además hubo preguntas no planificadas	No. Hubo participación activa de los estudiantes.	Sí. Material fue llamativo para los estudiantes (peluches)	Sí. La lista de cotejo contiene indicadores precisos para verificar el logro	Dejar que los estudiantes jueguen con los peluches presentados, luego crear las rimas.
4	Sí. Se cumplió con lo planificado en los 3 momentos de la sesión.	Sí. Estudiantes tímidos al cantar Estudiantes de la zona rural muy callados.	No. Algunos de los materiales no fueron de su contexto. La imágenes no estaban tan claras	Sí. Los ítems son claros y precisos acorde con la propuesta.	Presentar material concreto y no imágenes, ya que el material concreto permite a los estudiantes expresarse con libertad.
5	No. Faltó generar el conflicto cognitivo en los estudiantes	No. Se expresan con mayor libertad El material presentado les llamó la atención	Sí. El material utilizado (pollitos de juguete) fue de su contexto	Sí. Los ítems son claros y fáciles de evaluar	Entonar las canciones de su entorno, además el disfraz utilizado debe ser fácil de colocarse y que los niños no tengan dificultad
6	No. Faltó generar el conflicto cognitivo	Sí. El material (mandiles de cocinero) no hubo suficiente. Estudiantes descontentos por el material.	Sí. Niños mostraron entusiasmo con los materiales y productos de su zona.	Sí. Los ítems fueron claros y precisos. Fáciles para evaluar	Los materiales deben ser para cada estudiante de tal manera que le permita manipular y explorar y así se logren aprendizajes significativos.

7	Sí. Se cumplió con los 3 momentos y procesos pedagógicos.	No. Niños motivados durante el desarrollo de la sesión. Se expresaron a través de la canción.	Sí. Los materiales (juguetes) fueron agradables para los estudiantes. Los materiales fueron conocidos por ellos.	Sí. Permite conocer el logro de los estudiantes	Los materiales hubiesen sido reales. Faltó una experiencia vivencial, es decir en lugar de patitos de juguete, se hubiese visitado a un corral que tiene algún estudiante.
8	Sí. Los 3 momentos y procesos pedagógicos fueron cumplidos. Se plantearon preguntas no planificadas	No. Estudiantes motivados durante el desarrollo de la sesión. Hubo participación de la mayoría de estudiantes	Sí. Los materiales presentados fueron reales (escenario decorado, micrófonos) Los disfraces fueron adecuados para los niños. (tamaño)	Sí. Fue preciso y claro	Se sugiere tener diferentes disfraces para que los estudiantes tengan la opción de elegir. Tener disfraz elaborado por los padres de familia, ya que ellos lo elaboran de acuerdo a su contexto.
9	No. Faltó generar conflicto cognitivo en los estudiantes	No. Puesto que los niños se mostraron expresivos con libertad y espontaneidad.	No. Alguno de los materiales fueron pocos desconocidos por parte del estudiante (elefante)	Sí. Permitió la facilidad para evaluar	Adecuar la letra de la canción de acuerdo a su entorno (animales de su comunidad)
10	Sí. Se cumplió con los momentos y los procesos pedagógicos previamente programados	No. Niños se expresan con más facilidad, además de estar motivados con los materiales presentados.	Sí. El material presentado fue conocido por ser de su zona (maíz morado)	Sí. Fue claro y preciso	La mazamorra se prepare con los estudiantes, de tal manera expresen más rimas y no solo una
SISTEMATIZACIÓN	<u>SÍ: 07 - NO: 03</u> Sí, porque seguí todo lo programado y utilizando los momentos y procesos pedagógicos.	<u>SÍ: 03 - NO: 07</u> No, porque los niños son expresivos y motivados por los materiales presentados.	<u>SÍ: 09 - NO: 01</u> Sí, porque el material presentado fue fácil de reconocer por ser de su contexto y llamativo para los estudiantes.	<u>SÍ: 09 - NO: 01</u> Sí, porque fue claro preciso y fácil de evaluar.	

Tabla 3. Análisis de los diarios reflexivos

ANÁLISIS DE DIARIOS REFLEXIVOS							
SEGUÍ LOS PASOS ESTABLECIDOS EN MI ESTRATEGIA		ENCONTRÉ DIFICULTADES		UTILICÉ MATERIAL DIDÁCTICO PERTINENTE		EL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FUE COHERENTE	
SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
07	03	03	07	09	01	09	01



La matriz de análisis de los diarios de campo reflexivos, muestra como resultado que en mi práctica pedagógica predomina como fortaleza que la programación metodológica de las sesiones fue muy estructurada y de fácil seguimiento, lo que minimizó los errores, ejecuté de un modo muy didáctico todas las estrategias propuestas, que permitió seleccionar los recursos y materiales pertinentes para desarrollar la expresión oral y como debilidad en una sesión desarrollada el instrumento de evaluación no fue preciso.

5.2.3. Resultados de los instrumentos de aprendizaje.

MATRIZ 4. LISTA DE COTEJO DE ENTRADA

ÁREA: COMUNICACIÓN

EDAD: 5 AÑOS

COMPETENCIA	SE EXPRESA ORALMENTE																				LOGRO					
	ADECUA SUS TEXTOS ORALES			EXPRESA CON CLARIDAD SUS IDEAS			UTILIZA ESTRATEGICAMENTE VARIADOS RECURSOS EXPRESIVOS			INTERACTÚA COLABORATIVAMENTE MEANTENIENDO EL HILO TEMÁTICO																
INDICADOR	Adapta según normas culturales su contexto			Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés			Utiliza vocabulario de uso frecuente			Pronuncia con claridad de tal manera que el oyente lo entienda			Se apoya en gestos y movimientos al decir algo			Responde preguntas en forma pertinente			Interviene para aportar en torno al tema de conversación			Incorpora a su expresión normas de cortesía sencilla				
NIVEL DE LOGRO	LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE			LOGRO DE APRENDIZAJE				
ALUMNOS	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO			
1		1			1			1			1			1			1			1			1		8	NL
2		1			1			1			1			1			1			1			1		8	NL
3		1			1		2			2			2			2				1			1		12	P
4		1			1			1			1			1			1			1			1		8	NL
5		1			1		2				1			1			1			1			1		9	NL
6		1			1			1			1			1			1			1			1		8	NL
7		1			1			1			1			1			1			1			1		8	NL

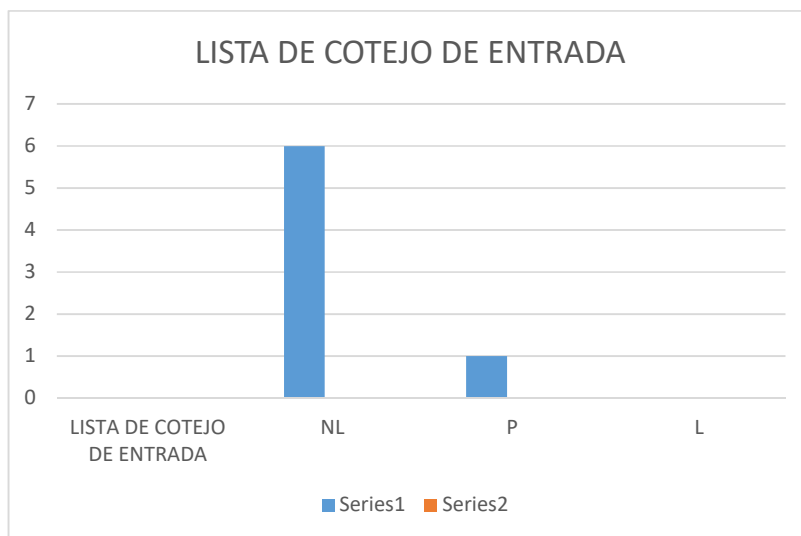
NL: No logrado

P: Proceso

L: Logra

Tabla 4. Análisis de la lista de cotejo de entrada

LISTA DE COTEJO DE ENTRADA		
NO LOGRADO	6	84%
EN PROCESO	1	14%
LOGRADO	0	0%



En la matriz de análisis de la lista de cotejo de entrada, los resultados muestran que el mayor porcentaje de estudiantes no lograron un nivel satisfactorio en sus aprendizajes relacionados con la competencia de expresión oral (86%), solo un alumno, correspondiente al 14% de la muestra logró un aprendizaje en proceso al efectuar la evaluación inicial.

MATRIZ 5. LISTA DE COTEJO DE SALIDA

ÁREA: COMUNICACIÓN

EDAD: 5 AÑOS

COMPETENCIA	SE EXPRESA ORALMENTE																		LOGRO				
	ADECUA SUS TEXTOS ORALES			EXPRESA CON CLARIDAD SUS IDEAS			UTILIZA ESTRATEGICAMENTE VARIADOS RECURSOS EXPRESIVOS			INTERACTÚA COLABORATIVAMENTE MEANTENIENDO EL HILO TEMÁTICO													
INDICADOR	Adapta según normas culturales su contexto	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés	Utiliza vocabulario de uso frecuente	Pronuncia con claridad de tal manera que el oyente lo entienda	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo	Responde preguntas en forma pertinente	Interviene para aportar en torno al tema de conversación	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencilla															
NIVEL DE LOGRO	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE	LOGRO DE APRENDIZAJE					
ALUMNOS	SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO		SÍ	NO			
1	2			2			2			2			2			2			2			16	L
2	2			2			2			2			2				1		2			15	L
3	2			2			2			2			2			2			2			16	L
4	2			2			2			2			2			2			2			16	L
5	2			2			2				1		2			2			2			15	L
6	2			2			2			2			2			2			2			16	L
7	2			2			2			2			2			2			2			16	L
8																							

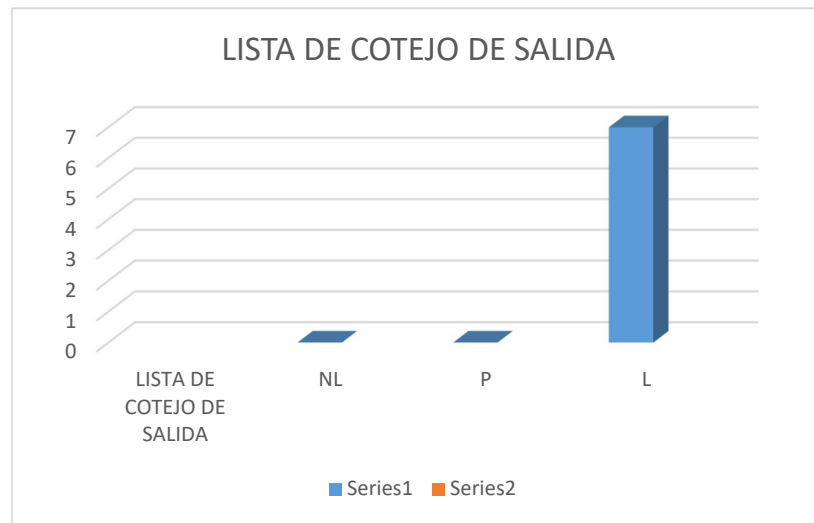
NL: No logrado

P: Proceso

L: Logrado

Tabla 5. Análisis de la lista de cotejo de salida

LISTA DE COTEJO DE SALIDA		
LOGRADO	7	100%
PROCESO	0	0%
NO LOGRADO	0	0%



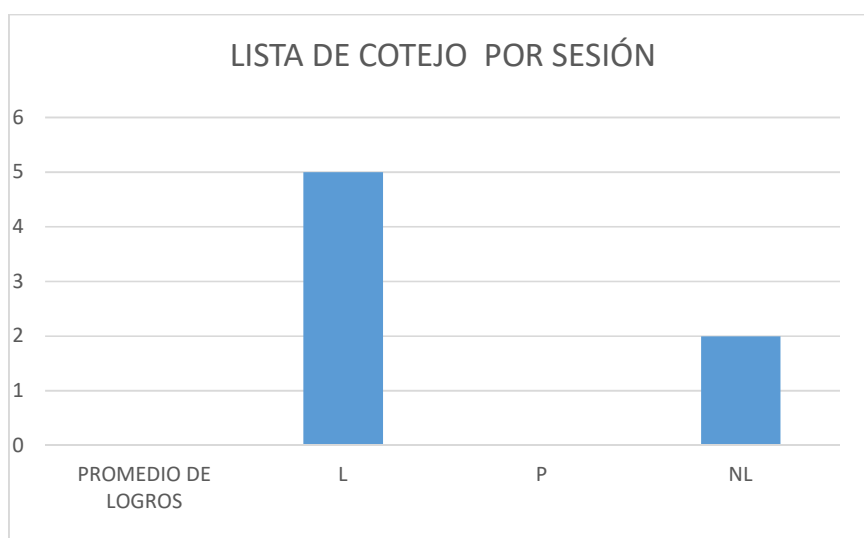
En la matriz de análisis de la lista de cotejo de salida, los resultados muestran que los 7 estudiantes con quienes se desarrolló la propuesta innovadora obtuvieron un nivel de aprendizaje logrado. Esto demuestra que la propuesta ha dado buenos resultados.

MATRIZ 6. LISTA DE COTEJO POR CADA SESIÓN

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

Tabla 6. Análisis de la lista de cotejo por sesión.

PROMEDIO DE LOGROS	
LOGRADO	5
PROCESO	0
NO LOGRADO	2



De las 10 sesiones aplicadas, las listas de cotejo arrojan un promedio logrado de 5 estudiantes, y no logrado sólo 2 estudiantes. Por lo tanto esto demuestra que el mayor porcentaje de estudiantes lograron la competencia de expresión oral.

6.2. Triangulación

1° cotejada.

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

2° cotejada.

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

3° cotejada.

La matriz de análisis de sesiones evidencia que la estrategia predominante en la práctica pedagógica fue el uso de rimas y canciones, cuyo resultado se refleja en los aprendizajes de los estudiantes, los mismos que son verificados en la lista de cotejo de salida, donde se muestra que todos los estudiantes lograron la competencia de expresión oral.(Rutas del Aprendizaje , versión 2015)

6.3. Lecciones aprendidas

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

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

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

7.1. Matriz de difusión

Acciones realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad
<p>Elaboración de diarios de campo reflexivos.</p> <p>Diseño de la propuesta de acción.</p> <p>Diseño de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Aplicación de las sesiones de aprendizaje.</p> <p>Evaluación de las sesiones de aprendizaje.</p>	<p>Lograron mejorar sus capacidades de expresión y comprensión oral mediante el uso del juego como principal herramienta.</p> <p>Se les permitió expresar libremente sus ideas mediante el uso de la técnica de las rimas y se logró incorporar palabras nuevas en su vocabulario.</p> <p>Se les permitió mejorar su autoconfianza al incentivarlos a usar canciones de su gusto para desarrollar la expresión oral,</p>	<p>Se trabajó activamente con los padres de familia, y estos pudieron observar todo el proceso aplicado y las mejoras considerables que lograba cada sesión educativa.</p> <p>La familia se mostró muy conforme con los resultados finales, ya que los niños se mostraron mucho más comunicativos y con mayor expectativa a sus clases.</p>	<p>Las actividades propuestas deben ser de interés del estudiante, considerar la dramatización como una estrategia que permita al estudiante expresarse libremente.</p>	<p>Siempre se debe aplicar propuestas innovadoras en nuestro quehacer pedagógico, asimismo estrategias que permitan desarrollar aprendizajes de calidad en forma integral en nuestros estudiantes.</p>

CONCLUSIONES

1. Mi práctica pedagógica se mejoró significativamente a través de la aplicación de la estrategia juegos verbales que me permitió fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de edad.
2. La deconstrucción de mi práctica pedagógica se fortaleció a través de la reflexión pertinente y sostenida.
3. Se fortaleció la estructuración de mi marco teórico, a través de las teorías pertinentes para la elaboración de mi plan de acción.
4. Se fortaleció mi capacidad de reconstrucción a través de la elaboración y aplicación de un plan de acción viable y pertinente relacionado con la expresión oral.
5. Los resultados de la investigación, demuestran que mi práctica pedagógica ha sido validada a través del logro de los indicadores propuestos, los cuales arrojan que hubo una mejora significativa de un 100% de la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 82899 de Chimín, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba.

SUGERENCIAS

1. A la dirección de la I.E. N° 82899 de Chimín, distrito de Cachachi, provincia de Cajabamba que implemente en el PEI, el uso de estrategias de juegos verbales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes y por ende mejorar las habilidades comunicativas.
2. Al Coordinador de la RED “Tabacal” que en su plan anual de trabajo, considere y promueva capacitaciones a los docentes referente a la investigación acción para lograr un cambio de actitud en los mismos con la finalidad de mejorar su práctica pedagógica a favor de los estudiantes.
3. Al director de la UGEL de Cajabamba, que realice capacitaciones a los docentes, incluyendo en su plan anual de trabajo, actividades relacionadas con el uso de estrategias de juegos verbales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Alfaro Céspedes, S., Herrera Mata, E., & Escriba Pasos, D. (14 de Febrero de 2015). La expresión oral y los juegos verbales como recurso didáctico. Recuperado de prezi.com: <https://prezi.com/doxmxz4upzih/la-expresion-oral-y-los-juegos-verbales-como-recurso-didacti/>
- Centro Virtual Cervantes. (2016). Expresión oral. Recuperado de cvc.cervantes.es: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/expresionoral.htm
- Durán Bouza, M., López Osuna, A., Fernpandez Méndez, J. C., García Fernández, M., & García Mosquera, S. (2014). Estudio piloto sobre la implementación de un programa lúdico en el contexto escolar para la estimulación del lenguaje. *Revisita de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 171-179.
- Educacion, M. d. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima -Peru.
- FLORES OJEDA, M. (2014). Analisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo de la área del lenguaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad, en el centro infantil del buen vivir "Carolina Teran" de Quito D.M. - Propuesta alternativa". Sangolqui: ESPE Universidad de las Fuerzas Armadas. Departamento de ciencias humanas. Carreras licenciatura en ciencias de la educación.
- Guamán Altamirano, V. (2013). Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular "Carlos María de la Condamine" de la ciudad de ambato, provincia de Tungurahua. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Hernández-Torres, C., & Hernández-Abenza, L. M. (2014). La competencia lingüística como eje clave para el aprendizaje de las ciencias en educación primaria: aplicación al caso de mezclas cotidianas. *Educación química*, 176-182.
- Malajovich, A. (2008). El juego en el nivel inicial. En A. Malajovich, *Recorridos didácticos en la educación inicial* (págs. 271-287). Buenos Aires: Paidós.
- Martínez Rodríguez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Revista Miscelánea de Investigación* No 22, 7-22.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de aprendizaje*. Lima: Metrocolor S.A.
- Ministerio de Educación. (s.f.). *Juego, recreación y aprendizaje*. Obtenido de [minedu.gob.pe](http://www.minedu.gob.pe): <http://www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernizacion/Unidad04.pdf>
- Ministerio de Educación. (s.f.). *Rutas de aprendizaje fascículo 2. Comprensión y expresión de textos oral VI ciclo*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Parra García, A. I., Heredero Espinosa, I., García Díaz, M. G., & López Moreno, B. (2011). *Teorías sobre el juego y su influencia en el desarrollo infantil*. Recuperado el 8 de Octubre de 2016, de eljuegoinfantilcc.blogspot.com: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/teorias-del-juego.html>
- Paucar Bolo Brenda Olaga, P. A. (2013). *Características de la Expresión Verbal en niños preescolares de la región Callao*. Lima, Perú.
- Ramírez Martínez, J. (2002). *La expresión oral*. Contextos educativos, 57-72.

- Ugaz Vera, A. (2014). *Expresión oral en el nivel inicial de educación básica regular*.
Obtenido de Monografias: <http://www.monografias.com/>
- WELHAGE, N. Y. (1993).
- Zavaleta, M. (2012). *Tendencias Pedagógicas Modernas*. Cajamarca.

ANEXOS

ANEXO N° 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	SUSTENTO TEÓRICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
¿Cómo mejorar mi práctica pedagógica mediante la aplicación de la estrategia juegos verbales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de la I.E. 82899 Chimín- Cajabamba- Cajabamba, 2016?	<p>OBJETIVO GENERAL: Fortalecer las capacidades del docente, relacionadas con la aplicación de la estrategia de juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 82899 –Chimín- Cachachi-Cajabamba-2016.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS: 1. Aplicar la técnica de las rimas para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. de Chimín.</p>	<p>Mi práctica pedagógica mejorará mediante significativamente mediante la aplicación de la estrategia juegos verbales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 82899 de Chimín- Cachachi-Cajabamba-2016.</p>	<p>1.- Estrategias en educación inicial.</p> <p>2.1. -Estrategias para la comunicación.</p> <p>2.- Estrategias para la expresión oral en el nivel inicial</p> <p>3.- Importancia.</p> <p>4.- Aplicación.</p> <p>5 - Estrategias de juegos verbales.</p> <p>8.- Técnica</p>	<p>1. Muestra pertinencia en la edad de los niños.</p> <p>2. Favorece el desarrollo de la expresión oral.</p> <p>1. Expresa sus ideas con claridad y fluidez.</p> <p>2. Entona canciones de forma matizada y volumen de voz adecuada.</p>	<p>1. Diario de campo</p> <p>2. Lista de cotejo</p> <p>3. Bitácora</p> <p>4. Ficha de observación.</p> <p>5. Sesiones de aprendizaje.</p> <p>6. Registro anecdótico.</p> <p>6.Evidencias</p>

	<p>2. Emplear la técnica de canciones para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. de Chimín.</p>		<p>8.1.- Técnica de las RIMAS . Aplicación</p> <p>8.2.- Técnica de canciones. Aplicación</p> <p>1.-Expresión oral</p> <p>2.-Expresión oral en educación inicial</p> <p>3.-Manifestación en el niño.</p> <p>4.-Evaluación</p> <p>5.-Instrumento</p>	<p>3. Utiliza palabras de su entorno familiar.</p> <p>4. Usa lenguaje no verbal para comunicarse señales, utiliza sonidos o gestos.</p> <p>5. Desarrolla ideas en torno a temas de su interés</p> <p>6.Utiliza vocabulario de uso frecuente</p>	<p>1.Lista de cotejo de entrada</p> <p>2. Lista de cotejo de salida.</p>
--	---	--	--	---	--

ANEXO N° 2

MATRIZ DE PLAN DE ACCION

HIPÓTESIS DE ACCIÓN:													
Mi práctica pedagógica mejorará mediante significativamente mediante la aplicación de la estrategia juegos verbales para fortalecer la expresión oral de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 82899 de Chimín-Cachachi-Cajabamba-2016.													
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016										
			M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	
La aplicación de la estrategia de juegos verbales durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante (investigador)	Material educativo. Recursos tecnológicos.	X	x	x								
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN													
1. Revisión del marco teórico.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Fuentes de información y Fichas.	X	x									
2. Diseño de sesiones de aprendizaje.	Docente participante. Acompañante.	Rutas de aprendizaje. Bibliografía	X	x									
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.	Ficha de evaluación.	X	x	x								
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje.	Acompañante.	Informe	X	x	x								
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante.	Medios Materiales		x	x	x							
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información.	Facilitador. Docente participante. Acompañante.	Computadora . Bibliografía. Papel.	X										
7. Revisión y aprobación de los instrumentos.	Facilitador. Acompañante.	Ficha de evaluación. Informe.	X	x	x								
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones.	Docente participante.	Portafolio. Evidencias	X	x	x	x							
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente.	Facilitador. Docente participante.	Computadora . Software. Matriz.					x	x	x				
10. Redacción del informe, y entrega preliminar.	Facilitador. Docente participante.	Medios tecnológicos									x	x	
11. Revisión del informe, y entrega final.	Facilitador. Docente participante.	Medios tecnológicos										x	
12. Comunicación de resultados a la familia, las autoridades y la comunidad educativa.	Docente participante. Acompañante.	Boletas de información.											x

SESIÓN DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E N° : 82899
 1.2. LUGAR : Chimín
 1.3. EDAD : 5 Años
 1.4. DOCENTE : Anunciación Birginia Otiniano Arenas
 1.5. FECHA : Lunes 04 de abril del 2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de la Estrategia de Juegos Verbales, rimas y canciones para mejorar la Expresión Oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. Inicial de Chimín 2016

2.2. NOMBRE DE LA SESION: " Que ricas frutas de mi comunidad".

2.3. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: se expresa oralmente mediante las rimas.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATI	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Juegos verbales: rimas	Utiliza vocabulario de uso frecuente.

V. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGIC	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIAL ES Y/O	TIEMPO
INICIO	1. Ubicamos a los niños formando un semicírculo. 2. La docente presenta una caja sorpresa que contiene frutas de la comunidad (naranja, lima, manzana, plátano, piña, granadilla, mandarina). 3. Los niños y niñas responden a preguntas como: ¿Qué creen que hay dentro de esta caja? 4. ¿les gustaría saber que hay dentro? 5. ¿Qué harían con lo que hay dentro de la 6. caia?	-caja sorpresa con frutas	10
DESARROLLO	1. La docente da a conocer el propósito de la		

	<p>sesión “hoy vamos a decir rimas con frutas”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente invita a los niños y niñas que cierren los ojos y elijan una de las frutas para que ellos exploren, manipulen. 2. Después se les invita a abrir los ojos y dicen que fruta es. 3. La docente les pregunta: ¿Qué podemos decir de estas frutas? (naranja, manzana, chirimoya, limón) ¿Cómo es la naranja? ¿Cómo está el platanito? ¿De color es la manzana? ¿Cómo podemos decir con cariño? etc. 4. La docente escribe en un papelote las respuestas de los niños acompañado de la figura de cada fruta. 5. La docente lee la rima con la debida entonación con los sonidos finales de la palabra. 6. La docente explica que con las figuras de frutas hemos creado rimas. 7. Los niños dicen las rimas formadas con frutas. 8. Los niños y niñas desarrollan una hoja de trabajo. 9. Socializan sus trabajos 	<p>frutas</p> <p>papelote, plumones, dibujos de frutas</p> <p>hoja de aplicación, lápiz colores</p>	30
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué hicimos? ¿Qué otras rimas conocen? 2. ¿Les gusto lo que han trabajado? ¿por que? 3. ¿Qué actividad realizamos hoy? 4. ¿Cómo se sintieron? 		5

VI. INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo

LISTA DE REFERENCIAS:

- Rutas de Aprendizaje
- Propuesta de Educación Inicial
- Teoría del juego de Vygotsky

 OTINIANO ARENAS ANUNCIACIÓN BIRGINIA
 DOCENTE PARTICIPANTE

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas
INDICADOR: Utiliza vocabulario de uso frecuente	

N° ESTUDIANTES	Utiliza vocabulario propio para expresarse a través de una rima	
	SÍ	NO
01	X	
02		X
03	X	
04		X
05	X	
06		X
07	X	



NIÑOS MOSTRANDO LAS FRUTAS DE SU COMUNIDAD, CON LAS CUALES SE ELABORAN LAS RIMAS.



CUANDO SE REGISTRA LAS RIMAS QUE SE EXPRESARON CON LAS FRUTAS DE SU COMUNIDAD.

SESION DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1. **NOMBRE DE LA:** Chimín
2. **EDAD:** 5 Años
3. **DOCENTE:** Birginia Otiniano
4. **FECHA:** Miércoles 13 de abril

II.- DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

1. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:** Aplicación de la Estrategia Juegos Verbales, rimas y canciones para mejorar la Expresión Oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. Inicial de Chimín 2016.
2. **NOMBRE DE LA SESION:** Que bonita mariposa
3. **DURACION:** 45 minutos

III.- PRODUCTO: Representan a través de dibujos rimas con la palabra

mariposa IV.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATI	INDICADOR
COMUNICACION	Se expresa oralmente	Utiliza Estratégicamente variados recursos expresivos.	Juegos verbales: rimas	Pronuncia con claridad las rimas, de tal manera que el oyente lo entienda.

V.- SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGIC	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIAL ES Y/O	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente se presenta disfrazada de mariposa y dramatiza saliendo de una casa de cartón. 2. Los niños y niñas responden a las siguientes interrogantes. 3. ¿De qué se disfrazó la profesora? ¿Han visto ustedes una mariposa? 4. ¿En dónde viven? ¿Dónde las vieron? ¿Cómo hace la mariposa? 	-Disfraz -Casa de cartón.	

DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente da a conocer el propósito de la sesión “Hoy aprenderemos rimas con la mariposa” 2. Los niños y niñas se disfrazan e imitan a una mariposa y eligen algunos objetos (una rosa, una blusa, una casa de cartón) 3. La docente presenta algunos objetos. (rosa, casa, blusa,) 4. Los niños y niñas expresan oralmente rimas con la palabra mariposa, usando objetos como: blusa, rosa, casa. 5. La docente registra en un papelote las rimas que expresan los niños. 6. Los estudiantes representan en una hoja de papel bond, un dibujo la rima que más les gustó. 	<p>Disfraz de mariposa, rosa, blusa, una casa de cartón.</p> <p>Papelote, plumones Papel bond. Colores</p>	
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Socializan sus trabajos. ¿Qué rimas han aprendido? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué dificultades tuvieron? 		

VI.- INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo

VII.- BIBLIOGRAFÍA:

- Rutas de Aprendizaje
- Marco de buen desempeño
- Propuesta de Educación Inicial
- Teoría del juego de Vygotsky

Birginia Otiniano Arenas

PARTICIPANTE

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos
INDICADOR: Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.	

N°	ESTUDIANTES	Expresa con claridad y fluidez las rimas	
		SÍ	NO
01	BRICEÑO PONCE Willan	X	
02	CRUZ VARGAS Jorge Eraldo		X
03	GAMBOA CHÁVEZ Joner Jesús	X	
04	ROMERO CERQUÍN Gilmer	X	
05	ROMERO GOCOCHEA Keiko <i>Mandala</i>	X	
06	RONCAL GÓMEZ Yan Franco		X
07		X	



LA DOCENTE REPRESENTANDO A UNA MARIPOSA



LOS ESTUDIANTES SE DISFRAZAN DE MARIPOSA

SESION DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. NOMBRE DE LA I.E: Chimín

1.2. EDAD: 5 Años

1.4. DOCENTE: Anunciación Birginia Otiniano Arenas

1.5. FECHA: 05-04-2016

II. DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de la Estrategia Juegos Verbales, para mejorar la Expresión Oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. Inicial N° 82899 de Chimín 2016

2.2. NOMBRE DE LA SESION: **Me divierto con mis peluches de animales.**

2.3. DURACION: 45 minutos

III. PRODUCTO: Representan a través de un dibujo una rima con animales.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATI	INDICADOR
COMUNICACION	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Juegos verbales: rimas	Utiliza vocabulario de uso frecuente al decir la rima.

V. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGIC	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIAL ES Y/O	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente se presenta disfrazada de vendedora de peluches de animales (pato, gato, vaca, perro, burro, pollo conejo, gusano). 2. Los niños y niñas eligen un juguete e imitan al animal que corresponde. 3. Los niños y niñas responden a interrogantes como: ¿Dónde viven estos animales? ¿de qué se alimentan? ¿Cómo se llaman estos animales? ¿al mencionarlos sonarán igual el nombre de estos animales? 	Disfraz Peluches de animales.	
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente da a conocer el propósito de la actividad “formamos rimas con nombres de animales” 2. Cada niño y niña menciona el nombre del 		

	<p>animal que le tocó.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente les motiva e invita a que piense en una rima con el peluche que eligieron. 2. Los niños y niñas dicen rimas con el peluche que eligieron, mientras que la docente registra en un papelote. 3. La docente lee con las rimas con la debida entonación y volumen tratando de captar el interés del niño. 4. Los niños y niñas representan a través de un dibujo la rima que más les gustó. 	<p>Papelote, plumones, cinta maskintape</p> <p>Papel bon d.Colores,</p>	
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Socializan sus trabajos. 2. ¿Qué aprendieron? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué? 		

VI.- INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo:

VII.- LISTA DE REFERENCIAS:

- Rutas de Aprendizaje
- Marco de Buen Desempeño
- Propuesta de Educación Inicial.
- Teoría de la enculturación de Sutton Smith y Robert.

Anunciación Birginia Otiniano Arenas

DOCENTE PARTICIPANTE

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA	CAPACIDAD
SE EXPRESA ORALMENTE	Expresa con claridad sus ideas.
INDICADOR: Utiliza vocabulario de uso frecuente	

N ° DE ESTUDIANTES	Expresa con claridad la rima aprendida.	
	SÍ	NO
01	X	
02		X
03	X	
04		X
05	X	
06		X
07	X	



Los niños dicen eligen un peluche para expresar rimas.

SESION DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.N° : 82899
- 1.2. LUGAR : Chimín
- 1.3. EDAD: 5 Años
- 1.4. DOCENTE : Birginia Otiniano Arenas
- 1.5. FECHA : Lunes 02 de mayo del 2016

II.- DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de la Estrategia de Juegos Verbales, para desarrollar la Expresión Oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. Inicial de Chimín 2016
- 2.2. NOMBRE DE LA SESION: ME SIENTO FELIZ CANTANDO
- 2.3. DURACION: 45 minutos
- 2.4. PRODUCTO: Niños y niñas representan mediante un dibujo la canción el pollito.

III.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATI	INDICADOR
COMUNICACION	SE EXPRESA ORALMENTE	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	Juegos verbales: canciones	Responde preguntas en forma pertinente.

IV.- SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente presenta una caja forrada en la que contiene unos pollitos de juguete. 2. La docente les anima a los niños y niñas a descubrir lo que contiene la caja. 3. La docente les invita a que uno por uno introduzca su mano en la caja y que diga algunas características. 4. Una vez que todos han dado las características, la docente les muestra el contenido de la caja. 5. Los niños y niñas responden a algunas interrogantes como: ¿Qué animalito es? ¿Dónde vive este animalito? ¿Qué come? ¿Cómo grita? ¿ustedes tienen en su casa? ¿para qué creen que he traído este pollito de juguete? ¿Qué pasaría si no hubiese traído un pollito? 	Caja forrada con pollos de juguete	
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente da a conocer el propósito de la actividad “vamos a cantar la canción ” El pollito” 2. La docente les presenta un disfraz de pollito y les invita a colocarse. 3. Los niños y niñas cogen el disfraz, se colocan e imitan al pollito. 4. La docente entona la canción con sus gestos y movimientos. 5. Los niños y niñas hacen los movimientos que dice la letra de la canción. 6. La docente entona la canción, mientras que los niños y niñas realizan los movimientos de acuerdo a la letra. 7. Los niños y niñas cantan con alegría la canción el pollito. 8. Los niños y niñas representan a través de un dibujo la canción. 		
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué aprendieron? ¿De qué trata la canción? 2. ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué? 		

V.- INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo

- VI.- LISTA DE REFERENCIAS:

- Rutas de Aprendizaje
- Marco del Buen Desempeño
- Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- Teoría del juego de Vygotsky.

Anunciación Birginia Otiniano Arenas
Participante

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.
INDICADOR: Responde preguntas en forma pertinente	

N° DE ESTUDIANTES	Responde a preguntas de acuerdo a la canción	
	SÍ	NO
01	X	
02	X	
03	X	
04		X
05	X	
06		X
07	X	

UN NIÑO TRATANDO DE ADIVINAR LO QUE HAY EN LA CAJA MÁGICA



LOS NIÑOS CANTANDO Y BAILANDO LA CANCIÓN APRENDIDA



SESION DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.N° : 82899
- 1.2. LUGAR : Chimín
- 1.3. EDAD : 5 Años
- 1.4. DOCENTE : Birginia Otiniano Arenas
- 1.5. FECHA : Martes 03 de mayo del 2016

II.- DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1. TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION: Aplicación de la Estrategia Juegos Verbales, para mejorar la Expresión Oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. Inicial de Chimín 2016
- 2.2. NOMBRE DE LA SESION: Los pequeños cocineros
- 2.3. DURACION: 45 minutos
- 2.4. PRODUCTO: Niños y niñas expresan las rimas con alimentos.

III.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATI	INDICADOR
COMUNICACION	SE EXPRESA ORALMENTE	Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa.	Juegos Verbales: Rimas	Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.

IV.- SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIAL ES Y/O	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente se presenta disfrazada de cocinera. 2. Los niños y niñas responden a las siguientes interrogantes: ¿de qué estoy disfrazada? ¿Por qué la cocinera se coloca mandil y gorro? ¿su mamá en su casa usa mandil y gorro para cocinar? ¿ahora que creen que voy a utilizar para cocinar? 3. La docente presenta una canasta con algunos productos (cebolla, tomate, pollo, camote, repollo) también presenta una olla. 4. Los niños y niñas responden a interrogante como: ¿conocen estos productos? ¿siembran estos productos en su comunidad? ¿aparte de cocinar que podemos hacer con estos productos? 	<p>disfraz</p> <p>Canasta, productos</p>	
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente da a conocer el propósito de la actividad “vamos decir rimas con estos productos” 2. Los niños y niñas se colocan sus mandiles de cocinero. 3. La docente les invita a los niños y niñas a coger un producto de la canasta. 4. La docente con ayuda de los niños y niñas representa lo siguiente: pide la cebolla, lo pica y lo coloca en la olla, luego pica repollo y zapallo y lo mezcla con el pollo y por último sancocha camote y hace ensalada de tomate 5. Los niños y niñas cogen los productos y dictan las rimas aprendidas, mientras que la docente lo registra en un papelote acompañado de figuras. Los niños y niñas representan a través de un dibujo las rimas aprendidas. 		
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué aprendieron? ¿De qué trata la canción? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué? 		

V.- INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo

VI.- LISTA DE REFERENCIAS:

- Rutas de Aprendizaje
- Marco del Buen Desempeño
- Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.
- Teoría de la anticipación funcional de Grooss

Anunciación Birginia Otiniano
Arenas Participante

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA	CAPACIDAD
SE EXPRESA ORALMENTE	Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa.
INDICADOR: Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito.	

N° DE ESTUDIANTES	Dice rimas de su contexto	
	SÍ	NO
01	X	
02		X
03	X	
04	X	
05	X	
06		X
07	X	

LA DOCENTE SE PRESENTA DISFRAZADA DE COCINERA Y PRESENTA LOS PRODUCTOS DE LA COMUNIDAD PARA HACER RIMAS.



SESION DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| 1. NOMBRE DE LA I.E. N° | : 82899 |
| 2. LUGAR | : Chimín |
| 3. EDAD | : 5 Años |
| 4. DOCENTE | : Birginia Otiniano Arenas |
| 4. FECHA | : Martes 17 de mayo del 2016 |

II.- DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

1. **TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:** Aplicación de la Estrategia Juegos Verbales para mejorar la Expresión Oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. Inicial de Chimín 2016
2. **NOMBRE DE LA SESION:** ME DIVIERTO CON MIS PATITOS DE MI GRANJA
3. **DURACION:** 45 minutos

III.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATI	INDICADOR
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA ORALMENTE	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Juegos Verbales: Canciones	Interviene para aportar en torno al tema de conversación.

IV.- SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGIC	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIAL ES Y/O	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente muestra a los niños y niñas una caja grande forrada que contiene una pata grande y patitos de juguete. 2. La docente les incentiva a descubrir lo que hay en la caja haciéndole algunas interrogantes como: ¿Qué será que tiene 2 patitas? ¿Qué será que lo criamos en un corral? ¿Qué será que come maíz? ¿Qué será, aquellos que nadan en el agua? 3. Los niños y niñas descubren que en la caja hay patitos de juguete. 4. Responden a algunas interrogantes como: ¿Qué hacen los patos? ¿que comen? ¿ustedes tiene en sus casas? ¿Dónde les gusta estar los patos? ¿Qué podemos hacer con estos patitos de juguete 	Caja forrada, patos de juguetes	

DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente da a conocer el propósito de la actividad: cantamos una canción “los patitos” 2. La docente les presenta una tina con agua para los niños y niñas observen, luego les pregunta ¿para qué servirá esta tina con agua? Cuántos patitos hay? ¿Cuántas patas grandes hay? ¿podrán nadar estos patitos de juguete acá en el agua? 3. Cada niño y niña coge un patito y lanza al agua y observan que los patitos flotan en el agua como si estuvieran nadando, juegan un momento con los patos de juguetes. 4. La docente les invita a los niños y niñas a sacar los juguetes del agua. 5. La docente coge la pata grande junto con los patitos y lo lanza a la tina con agua y entona la canción “los patitos”, mientras los niños escuchan y observan. 6. Los niños y niñas por grupos cantan la canción utilizando los juguetes. 7. Luego en grupo grande utilizando su cuerpo canta la canción “los patitos. 8. Representan a través de un dibujo la canción aprendida. 		
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué aprendieron? ¿Les gustó la canción? ¿Qué dificultades tuvieron? 		

V.- INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo

- VI.- LISTA DE REFERENCIAS:

- Rutas de Aprendizaje
- Marco del Buen Desempeño
- Teoría del juego de Vygotsky

 Anunciación Birginia Otiniano Arenas
 Participante

LISTA DE COTEJO

COMPETENCIA	CAPACIDAD
SE EXPRESA ORALMENTE	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático
INDICADOR: Interviene para aportar en torno al tema de conversación.	

N° DE ESTUDIANTES	Interviene con ideas sobre los objetos que está en la canción	
	SÍ	NO
01	X	
02		X
03	X	
04	X	
05	X	
06		X
07	X	

LOS NIÑOS OBSERVANDO UNA SORRESA COMO MOTIVACIÓN



LOS ESTUDIANTES JUGANDO CON LOS PATITOS DE JUGUETES



SESION DE APRENDIZAJE

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1. NOMBRE DE LA I.E. N° | : 82899 |
| 2. LUGAR | : Chimín |
| 3. EDAD | : 5 Años |
| 4. DOCENTE | : Birginia Otiniano Arenas |
| 5. FECHA | : 02 de junio del 2016 |

II.- DATOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:

- 2.1.TITULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION:** Aplicación de la Estrategia Juegos Verbales para mejorar la Expresión Oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. Inicial de Chimín 2016
- 2.2.NOMBRE DE LA SESION:** DEGUSTANDO MI MAZAMORRITA MORADA
- 2.3.DURACION:** 45 minutos
- 2.4.PRODUCTO:** Los niños y niñas expresan oralmente la rima “Degustando mi mazamorrита morada”

III.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CAMPO TEMATI	INDICADOR
COMUNICACIÓN	SE EXPRESA ORALMENTE	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático	Juegos verbales: Rimas	Responde preguntas en forma pertinente

IV.- SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS PEDAGOGIC	ESTRATEGIAS /ACTIVIDADES	MATERIALES Y/O	TIEMPO
INICIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente invita a los niños y niñas a cerrar los ojos, mientras la docente prepara una mesa decorada en la cual presenta: una canasta con maíz morado, 2 platos con mazamorra morada y una jarra con refresco de chicha morada. 2. Los niños y niñas abren los ojos y se dan con la sorpresa de la mesa decorada y con los alimentos mencionados anteriormente. 3. Los niños y niñas responden a algunas interrogantes como: ¿Qué observan sobre la mesa? Ustedes tienen en su casa? ¿Cómo lo utilizan? ¿para qué habré traído estos productos? 	Mesa, canasta con maíz morado, jarra con refresco de chicha morada.	

DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente da a conocer el propósito de la actividad “Creamos una rima con maíz morado” 2. La docente coge el maíz morado y les invita a los niños y niñas a comentar de todo lo que saben del maíz morado. La docente escucha y va anotando en la pizarra. 3. Luego coge la mazamorra preparada y pregunta de que está hecho, quien lo ha preparados, las respuestas que dan los niños y niñas va anotando en la pizarra. 4. Luego los niños y niñas degustan la mazamorra morada preparada. 5. La docente les invita a escuchar las respuestas que se encuentran escritas en la pizarra, luego ordenan dicha respuestas quedando elaborada la rima. 6. Cada niño en forma ordenada expresan la rima elaborada por ellos, lo hacen señalando los productos utilizados. 7. Finalmente en forma grupal expresan la rima (Mi mazamorrta) elaborada por ellos. 8. En una hoja de papel bond los niños y niñas representan a través de un dibujo la rima elaborada y aprendida. 	<p>Pizarra, plumones.</p> <p>Papel bon, lápiz, colores.</p>	
CIERRE	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué aprendieron? ¿les gustó la rima? ¿Qué dificultades tuvieron? 		

V.- INSTRUMENTOS:

- Lista de cotejo

- VI.-LISTA DE REFERENCIAS :

- **Rutas de Aprendizaje**
- **Marco del Buen Desempeño**
- **Propuesta Pedagógica de Educación Inicial.**
- **Teoría de la anticipación funcional de Grooss**

Anunciación Birginia Otiniano Arenas
Participante

LISTA DE COTEJO

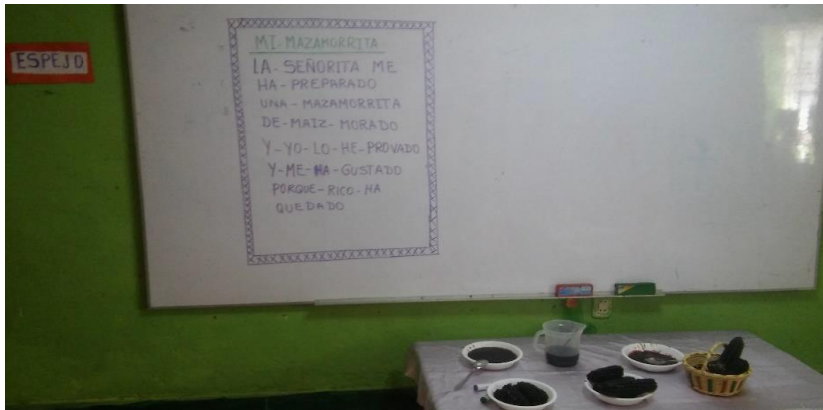
COMPETENCIA	CAPACIDAD
SE EXPRESA ORALMENTE	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático
INDICADOR: Responde preguntas en forma pertinente	

N° DE ESTUDIANTES	Responde preguntas de acuerdo al contenido de la rima	
	SÍ	NO
01	X	
02		X
03	X	
04	X	
05	X	
06		X
07	X	

LOS ESTUDIANTES OBSERVAN EL MAIZ MORADO (PRODUCTO DE LA ZONA) PRESENTADO POR LA DOCENTE



FOTO EN LA CUAL SE REGISTRA LA RIMA EXPRESADA POR LOS ESTUDIANTES





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 11.00 a.m. horas del día 07 de junio del 2017; se reunieron en el ambiente ISP.A.O. de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Ricardo Cobanillos Aguilar
2. Secretario: Docente Juan León Castro
3. Vocal: Docente Andrés Valdivia Chávez

Y en calidad de asesor el docente: Luis Gómez Vargas

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

Aplicación de la estrategia juegos verbales, rimer y canciones para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. 82899 Chumiz, Cachaachi - Cajamarca - 2016.

Presentado(a) por: Anunciación Virginia Otiniano Arenas, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

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

Escuchada la sustentación y absueltas las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera aprobar, con el puntaje acumulado de: 56 puntos (14)

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

Siendo las 12:00 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, 07 de junio del 2017.

Ricardo Cobanillos Aguilar
Presidente

Juan León Castro
Secretario

Andrés Valdivia Chávez
Vocal

Luis Gómez Vargas
Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca
"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
Av. Atahualpa Nº 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: ANUNCIACIÓN BIRGINIA OTINIANO ARENAS

DNI /Otros N°: 26961673

Correo electrónico: carmencita_0a1977@hotmail.com

Teléfono: 975997070

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 LA ESTRATEGIA JUEGOS

VERBALES PARA MEJORAR LA EXPRESION ORAL DE LOS ESTUDIANTES
DE 5 AÑOS DE LA I.E.T. 82899 CHIMINÍ - CACHACHI - CAJABAMBA - 2016
Asesor: MG. LUIS GÓMEZ VARGAS

Año: 2017

Escuela Académica/ Unidad: ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

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

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

¹Tipos de Investigación:

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

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

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



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

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

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

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

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

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

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el depósito (marque con una X)

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

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

Firma

09 / 10 / 2017

Fecha

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