



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO
SOCIALES Y EDUCACIÓN**



**UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD**

TRABAJO ACADÉMICO

**PRESENTADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON
MENCION EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**APLICACIÓN DE JUEGOS DINÁMICOS COMO
ESTRATEGIA PARA LOGRAR EL DESARROLLO
DE LA EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS DE 4
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
271 DEL DISTRITO DE SHILLA PROVINCIA DE
CARHUAZ - ANCASH**

**AUTORA : NOIMÍ CARMEN CADILLO ESPINOZA
ASESORA : HILDA GRIMALDINA SOTO CARRIÓN**

**LAMBAYEQUE – PERÚ
2017**

TRABAJO ACADEMICO

“APLICACIÓN DE JUEGOS DINÁMICOS COMO ESTRATEGIA PARA LOGRAR EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°271 DEL DISTRITO DE SHILLA PROVINCIA DE CARHUAZ - ANCASH”

NOIMÍ CARMEN CADILLO ESPINOZA

AUTORA

HILDA GRIMALDINA SOTO CARRIÓN

ASESORA

PRESENTADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL CON MENCIÓN EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

APROBADO POR:

WALTER PETRONIO MARCELO VEREAU

PRESIDENTE

MARÍA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS

SECRETARIA

BERTHA BEATRIZ PEÑA PÉREZ

VOCAL

DEDICATORIA

A mi linda familia que son la razón de mi lucha para alcanzar la meta y la fuerza para seguir preparándome profesionalmente.

Noimí.

AGRADECIMIENTO

A los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 271 del distrito Shilla de la provincia de Carhuaz, por su atención y colaboración en el desarrollo de su aprendizaje.

Así mismo a la Directora y docentes de la I. E. mencionada por su apertura y colaboración en la aplicación del estudio.

Y a los docentes de la facultad de segunda especialidad en didáctica de Educación Inicial de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo", por la labor desarrollada de manera satisfactoria en bien de la formación docente.

INDICE

PRESENTACIÓN.....	1
--------------------------	----------

CAPÍTULO I. MARCO REFERENCIAL

1.1 Marco Teórico Conceptual.....	5
1.1.1 Referencias teóricas.....	5
1.1.2 Referencia conceptual.....	7
1.2 Propósitos de Intervención.....	16
1.2.1. Objetivo General.....	16
1.2.2. Objetivos Específicos.....	17
1.3 Estrategias de Intervención.....	17
1.3.1 Coordinaciones previas.....	17
1.3.2 Metodología específica.....	17
1.3.3 Cronograma.....	18

CAPÍTULO II. CONTENIDO

2.1 Evaluación de entrada.....	20
2.2 Propuesta didáctica.....	21
2.3 Evaluación de salida.....	71
2.4 Resultados finales.....	73

CAPÍTULO III. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

3.1 Conclusiones.....	76
3.2 Sugerencias.....	77
Bibliografía.....	78
Anexos.....	79

RESUMEN

La educación inicial requiere de un tratamiento específico, porque estos primeros años son decisivos y porque el niño es sencillamente eso, un niño en proceso de maduración, de desarrollo; en base a esto se puede decir que la primera infancia es una etapa fundamental en el proceso de desarrollo y formación de la personalidad, el niño comienza a aprender desde el momento de su concepción, retroalimentando, su mundo interno de todo lo que recibe del exterior; la actividad lúdica es un factor importante para su beneficio, dando de esta manera una adecuada expresión oral

La presente investigación está enfocada básicamente en mejorar la expresión oral de los niños puesto que hay problemas en su aprendizaje que se observado en los niños de 4 años de la Institución Educativa I.E.I N° 271 de la provincia de Carhuaz, provocan problemas de aprendizaje en los niños y así en su desarrollo evolutivo.

Para llevar acabo dicho estudio fue necesario consultar diversos trabajos de investigación los cuales tomaban en cuenta aspectos relacionados estrechamente con las estrategias didácticas, como influencia en el desarrollo integral del niño. El estudio fue basado en diversos autores como Vygotsky, Piaget y Russell que apoyan la teoría de que hay una interacción social: en el proceso del desarrollo esta desempeña un papel formador y constructor del niño.

El niño interactúa y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa, desarrollándose de manera íntegra, teniendo un dominio cognitivo, permitiendo un lenguaje racional.

Por lo tanto se optó por la aplicación de estrategias didácticas de juegos para que les interese y los motivan a participar, desarrollado en 5 fases, aplicándose una evaluación de entrada en una lista de cotejo que consistía en el diseño de la propuesta didáctica y ejecución, asignándose 18 niños, luego una propuesta didáctica de , que consistía en la entonación, pronunciación y elocuencia con sesiones de aprendizaje y una evaluación de salida. En este sentido se realizó una investigación enmarcada dentro del paradigma cualitativo-cuantitativo ya que establecía la mejor forma de poder describir el lenguaje recional de los niños, para ello se utilizó el instrumento de la evaluación, el cual permitió obtener información relevante, antes , durante y después de la aplicación del programa. Al mismo tiempo se aplicó una escala valorativa la cual permitió verificar el grado de frecuencia de un hecho , característica o acción, útil para evaluar con precisión y de modo específico acciones complejas, los datos obtenidos permitieron observar el avance de los niños y niñas. A través de ello se pudo verificar el lenguaje recional de los niños para determinar el logro y la intensidad del hecho evaluado en el programa propuesto

ABSTRACT

Initial education requires a specific treatment, because these early years are decisive and because the child is simply that, a child in the process of maturing, of development; on the basis of this we can say that early childhood is a fundamental stage in the process of development and personality formation, the child begins to learn from the moment of conception, feeding back, his inner world of everything he receives from outside ; the playful activity is an important factor for their benefit, thus giving an adequate oral expression

The present investigation is focused basically on improving the oral expression of children since there are problems in their learning that was observed in the children of 4 years of the Educational Institution IEI N ° 271 of the province of Carhuaz, provoke learning problems in the children and so on in their evolutionary development.

To carry out this study it was necessary to consult several research works which took into account aspects closely related to teaching strategies, as an influence on the development of the whole child. The study was based on various authors such as Vygotsky, Piaget and Russell who support the theory that there is a social interaction: in the process of development, it plays a role in shaping and construing the child.

The child interacts and transforms reality, bringing his internal experience and making it dialogue with the outside world in which he participates, developing in an integral way, having a cognitive domain, allowing a rational language.

Therefore, it was decided to apply educational didactic strategies to interest them and motivate them to participate, developed in 5 phases, applying an entry evaluation in a checklist that consisted in the design of the didactic proposal and execution, 18 children were assigned, then a didactic proposal of, which consisted of intonation, pronunciation and eloquence with learning sessions and an exit evaluation. In this sense, a framed research was carried out within the qualitative-quantitative paradigm since it established the best form of power describe the children's language, for this the evaluation instrument was used, which allowed to obtain relevant information before, during and after the application of the program. At the same time, an evaluation scale was applied which allowed to verify the degree Frequency of a fact, characteristic or action, useful to evaluate accurately and in a specific way complex actions, the data obtained allowed us to observe the progress of children. Through this we could verify the children's language to determine the achievement and intensity of the event evaluated in the proposed program

PRESENTACIÓN

El Distrito de Shilla, geográficamente se encuentra ubicado en la Cordillera Blanca. Sus límites son: Por el este con el Distrito de Chacas-Asunción, por el oeste con los Distritos de Amashca- Carhuaz, por el norte con el Distrito de Mancos y por el sur con el Distrito de Carhuaz. Shilla es un distrito donde la gran mayoría de sus pobladores se dedican a la agricultura y los demás a la crianza de los animales menores que son su fuente de economía.

La Institución Educativa inicial N° 271 se ubica al lado noreste de la plaza de armas de este distrito en sus orígenes fue creada mediante Resolución Directoral Regional N°0167, con la Ley N° 7951 el 14 de diciembre de 1934. Se ubica en el distrito de Shilla, provincia Carhuaz, departamento de Ancash, por iniciativa de las autoridades de la comunidad, siendo alcalde el señor Juan Mautino. Sobre las primeras profesoras se desconocen sus nombres ya que en el sismo de 70 desaparecieron todos los documentos, ellas inician sus actividades educativas en beneficio de la niñez en un área 2000 m² de propiedad de la misma institución educativa, donado por señor Juan Mautino el mismo alcalde natural del distrito mencionado. Según cuentan las personas conocedoras que la Institución Educativa inicial N° 271 funcionaba donde ahora se encuentra y con el terremoto de 1970 se destruyó, por lo tanto se tuvo que reubicar a la avenida Presidente al costado del Centro de Salud antiguo, un terreno que fue obsequiado por el señor Rafael Figueroa Esquilino y en el año 2003 siendo como alcalde Juan Puntillo Limas en convenio con la embajada de Japón se construyó en el lugar anterior con un área de 2000 m², cuyo límite:

- ✓ por el este con la propiedad de la señora Graciela Villegas Ñope.
- ✓ Por el oeste con la propiedad de la señora Fausta Huansha.
- ✓ Por el norte con las propiedades del señor Guillermo Collpa León y Félix Cántaro.
- ✓ Por el sur con la calle que da acceso al campo deportivo.

Está conformada por un ambiente donde viene funcionando la dirección de la institución educativa; además cuenta con 03 aulas donde se realizan actividades pedagógicas diariamente con los niños y niñas en el turno de mañana, una aula de materiales de recreación de los niños, una aula de festejos, un ambiente de comedor y una cocina todas construidas de material noble de un piso, asimismo cuenta con tres servicios higiénicos especialmente condicionado para niños, para niñas y las docentes; cuenta con servicio de agua potable, desagüe y luz eléctrica. Está implementado con suficiente mobiliario escolar

de madera de exclusividad para niños de 03, 04 y 05 años de edad, proporcionados por el Ministerio de Educación y adquiridos por los padres de familia y se encuentra en buen estado de conservación; asimismo cuenta con los equipos de sonido en condiciones regulares, que son utilizados en el desarrollo de actividades de aprendizaje, actividades permanentes y las celebraciones de actividades cívicas escolares. El patio, que se utiliza para las actividades de recreación y actividades matinales; asimismo una pequeña área verde que sirve para el juego de los estudiantes; además un pequeño espacio condicionado para el cultivo de algunas hortalizas, en cuyo cuidado participan los padres de familia.

En el presente año la Institución Educativa Inicial N° 271 de Shilla, cuenta con una población de 60 niños y niñas, la plana laboral consta de una profesora nombrada, dos profesoras contratadas, un personal de servicio nombrada y un auxiliar contratado; bajo la acertada dirección de la profesora Goñez Depaz Elizabeth, quien es procedente de la ciudad de Carhuaz, directora que viene laborando en la dirección desde hace dos años. Quienes vienen desarrollando actividades pedagógicas bajo la visión, Al año 2013 – 2018 nuestra Institución Educativa apuestan por brindar una educación de calidad con docentes calificados y competentes en permanente actualización pedagógica que garantice un aprendizaje significativo para la formación integral de los niños y niñas competitivos con practica de valores, identidad cultural, avances científicos y tecnológicos, con relaciones humanas, mejorar su infraestructura instalación de juegos recreativos para el desarrollo psicomotor.

Sin embargo, es evidente la presencia de niños y niñas con limitaciones en la expresión oral y escrita, lo cual evidencia que las orientaciones del minedu aplicadas por las docentes no es suficiente, razón por la cual decidimos intervenir para contribuir con una propuesta didáctica plasma da en la aplicación de juegos dinámicos en los niños de cuatro años de la institución educativa orientada a que el niño logre expresarse de manera espontánea y fluida la expresión oral, en todo ámbito como en la escuela, en su hogar, en la sociedad y en donde se encuentre, con sus pares, sus amigos y las personas mayores. Y al participar activamente en los juegos desarrollan su atención y cumplen reglas definidas con rigurosidad para que el juego sea ordenado. Esto hace que el niño forme su conducta justa, ordene vida familiar y escolar. Al compartir los juegos colectivos desarrolla la actitud de la convivencia, el trabajo en equipo y la colaboración mutua con el equipo. Y así mismo aprende a desenvolverse en un mundo competitivo al sentirse ganador en el juego y si en caso que perdiere saber perder y prepararse aún más, el decir en que fallé y que debo mejorar sabiendo que en la vida se pierde o se gana pero se debe seguir compitiendo. Esta

se desarrolla en las 20 actividades de aprendizaje con participación activa de los niños y niñas.

El Informe Técnico Profesional contiene en su estructura tres partes fundamentales: En la parte I: denominado marco referencial, trata de resumir y fundamentar los aspectos teóricos y conceptuales que han orientado el diagnóstico realizado a los niños de 5 años de edad, así como los propósitos y estrategias de intervención como especialistas en el nivel. En la parte II: que lleva como título contenido, se presenta la evaluación inicial, resultados e interpretación de la misma, el programa didáctico que se propone para el desarrollo de la expresión oral, la evaluación final (de salida), y la evaluación comparativa de los resultados e interpretación de los mismos. En la parte III: se ofrecen las conclusiones y las recomendaciones pertinentes. Finalmente, se presenta la bibliografía y anexos que ilustran y ayudarán a comprender su contenido.

Por último, cabe señalar que el presente trabajo servirá de orientación para la realización de futuras investigaciones, al igual que busca dirigir su accionar hacia el profesionalismo del profesorado del nivel inicial comprometido en el desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas y que permitirá, adquirir y desarrollar habilidades comunicativas mediante la práctica educativa y las circunstancias en las cuales se desarrolla.

La autora

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1.1.1 Referencia teórica.

En principio hemos tomado en cuenta los planteamientos socioculturales de VIGOTSKY. Dicho autor sostiene que existe la interrelación entre el desarrollo del lenguaje y el pensamiento. Esta área, examinada en su libro *Pensamiento y lenguaje*, reconoce la explícita y profunda interconexión entre el lenguaje oral (habla) y el desarrollo de los conceptos mentales. Él dice que pensamiento y palabra están totalmente ligados, y que no es correcto tomarlos como dos elementos totalmente aislados, como lo hacen teóricos y lingüistas que sólo buscan equivalentes exactos entre los dos elementos. Este análisis vigotskiano sustenta la importancia que tiene la comunicación oral y la escucha en el desarrollo comunicativo y por consiguiente en el proceso educativo del niño. Por consiguiente "El niño aprende a manejar el idioma para comportarse dentro de la sociedad y para expresar los conceptos acerca de la realidad. Por consiguiente, el contenido fundamental del área de la enseñanza primaria será el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas esenciales.

Lev Semyónovich Vigotsky (1924), también nos dice que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

En segundo lugar, también hemos considerado los aportes cognitiva de Jean Piaget. Piaget manifiesta que el lenguaje en su origen no es totalmente necesario para el desarrollo cognoscitivo, sus investigaciones sobre la inteligencia sesoriomotriz, durante los primeros dieciocho meses de vida, indican que el niño elabora pensamientos de objetos antes de que pueda expresarlos verbalmente. Concluye, que los pequeños necesitan una representación mental firme antes de poderle conectar una palabra. Los principales principios de Piaget en el aula son:

- ✓ Posiblemente, el rol más importante del profesor es proveer un ambiente en el cual el niño puede experimentar la expresión oral mediante la investigación espontáneamente. Los salones de clase deberían estar llenos con auténticas oportunidades que reten a los estudiantes. Los estudiantes deberían tener la libertad para comprender y construir los significados a su propio ritmo a través de las experiencias como ellos las desarrollaron mediante los procesos de desarrollo individual.
- ✓ El aprendizaje es un proceso activo en el cual se cometerán errores y las soluciones serán encontradas. Estos serán importantes para la asimilación y la acomodación para lograr el equilibrio.
- ✓ El aprendizaje es un proceso social que debería suceder entre los grupos colaborativos con la interacción de los pares en unos escenarios lo más natural posible utilizando la expresión oral.

Por otra parte, para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget sostiene que el juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia. De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la estructura del pensamiento: sensoriomotor, representativo y reflexivo. Así pues, la cultura, aliada con la inteligencia, se comportan en el período inicial de la vida como formas lúdicas.

Por último, también hemos considerado planteamientos de tres autores reconocidos. En primer término, Arnolf Russell, quien define desde el punto de vista psicológico que el juego ejerce una gran influencia en el desarrollo del lenguaje oral. La situación lúdica requiere de cada niño participante en ella un determinado nivel de comunicación verbal, si el niño no está en condiciones de expresar inteligentemente sus deseos con relación, al desarrollo del juego, si no es capaz de comprender las instrucciones verbales de sus compañeros del juego, hacerse entender con ellos, no estimula el desarrollo del lenguaje. La influencia del juego en el desarrollo de la personalidad del niño, consiste en que a través de este, él conoce la conducta y las interrelaciones de los adultos, que se convierten en modelo para

su propia conducta y adquiere los hábitos fundamentales de comunicación indispensables para el establecimiento de las interrelaciones con sus coetáneos.

1.1.2 REFERENCIA CONCEPTUAL

DIDÁCTICA

Junto con la pedagogía y el currículo constituyen las ciencias pedagógicas fundamentales, las que a su vez, son distintas a las ciencias de la educación como la psicopedagogía, la historia de la educación, la antropología educativa o la historia de la educación. Como ciencia pedagógica se ocupa también del proceso formativo, pero de su variante, reconocida como proceso enseñanza aprendizaje. Didáctica es, por tanto, la ciencia del proceso enseñanza aprendizaje, tanto del proceso enseñanza aprendizaje de nivel educativo o de carrera profesional (objeto del currículo) como del proceso enseñanza aprendizaje de clase o sesión. Sin embargo, como sinónimo de didáctica específica se le reconoce, solo como ciencia del proceso enseñanza aprendizaje de clase o sesión. En ese sentido, es la disciplina que ofrece conocimientos teóricos y prácticos sobre el proceso formativo de clase o sesión.

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Proceso formativo que tiene la particularidad de realizarse formalmente en el seno de organizaciones especializadas reconocidas en nuestro medio como instituciones educativas, bajo la conducción de profesionales formados y bajo criterios normativos específicos. A diferencia del proceso formativo que abarca modalidades educativas promovidas por la más diversa cantidad de agencias educativas como la familia, los medios de comunicación, las organizaciones religiosas, por ejemplo, se trata del proceso formativo especializado que requiere reglas de juego y organizaciones también especializadas. Dentro de sus diversos niveles de sistematicidad sobresalen los procesos formativos de nivel educativo o carrera profesional y los procesos formativos de clase o sesión. Según Álvarez de Zayas tiene 9 componentes, siendo los sustanciales: objetivo, contenido, método, forma, medios y evaluación.

Un error frecuente en el que viene cayendo el adocenamiento docente, acrítico y carente de criterio es referirse a las clases como "sesiones de aprendizaje significativo". Denominación que encierra un doble error. De un lado, el error proveniente de asumir que pueden haber procesos formativos unilaterales, solo de aprendizaje o solo de enseñanza,

desconociendo que todo proceso formativo implica el diálogo fecundo entre la enseñanza y el aprendizaje. De otro lado, el error que proviene de asumir que en una clase se debe promover única y exclusivamente el aprendizaje significativo, cuando también se ponen en juego otros tipos de aprendizaje.

CONTENIDO

Según Álvarez de Zayas, es el componente de estado del proceso formativo que responde a la intencionalidad pedagógica que tiene que ver con el que se enseña y aprende. Tradicionalmente fue asumido como sinónimo de conocimientos y con la teoría conductual como artífice principal del aprendizaje del estudiante expresado en cambios de comportamiento del sujeto. Bajo la vigente perspectiva constructivista el componente contenido tiene como eje el desarrollo de competencias sustentándose en tres aspectos sustantivos, dotación y construcción de conocimientos, desarrollo de capacidades o habilidades y fomento de actitudes y valores. Dentro de los conocimientos, para el caso del nivel inicial, corresponde destacar la práctica de diversidad de actividades y juego.

PROGRAMA DIDÁCTICO

Variante de la planificación didáctica que se expresa en la previsión de los contenidos a ser ofrecidos, las estrategias de cómo desarrollarlos, el uso de recursos necesarios, en un determinado lapso de tiempo. El término programa también se ha definido de diversas formas como: que programa se define como un plan y orden de actuación, organización del trabajo dentro de un plan general de producción y en unos plazos determinados, o como la secuencia precisa de instrucciones codificadas en un ordenador para resolver un problema así como la declaración previa de lo que se piensa hacer en alguna materia u ocasión, o el anuncio o exposición de las partes de que se han de componer ciertas cosas o de las condiciones a que ha de sujetarse. Todas estas definiciones coinciden en que el programa se realiza previo a la acción.

EXPRESIÓN ORAL.

En lingüística, la expresión oral es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa. También se llama expresión oral a una de las habilidades a desarrollar en el aprendizaje tanto de la lengua materna de manera inconsciente— como de una lengua extranjera de manera deliberada, consciente.

La expresión oral sirve como instrumento para comunicar sobre procesos u objetos externos a él. Se debe tener en cuenta que la expresión oral en determinadas circunstancias es más amplia que el habla, ya que requiere de elementos paralingüísticos para completar su significado final. Según el Diseño Curricular Nacional (2009) menciona que, "La adquisición del lenguaje oral en el niño y en la niña empieza en forma espontánea y continúa durante toda la infancia y no es consecuencia sólo del desarrollo biológico y psicológico, sino también es aprendizaje cultural relacionado con el medio de vida de cada niño o niña". La expresión oral está relacionado a saber hablar y saber escuchar. MED. (2007), saber hablar es una capacidad porque involucra muchas habilidades que se despliegan en conjunto y que permiten una buena comunicación. Para lograrlo es necesario saber organizar el mensaje, darle un orden lógico a las ideas de manera que sean más comprensibles para los demás.

ENFOQUE COMUNICATIVO TEXTUAL

Entendemos por enfoque comunicativo textual a la aplicación didáctica de la lingüística", teniendo en cuenta que la aplicación didáctica trata de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza relacionadas a la lingüística o sea con el funcionamiento de la lengua para entender y promover en nuestros niños de la mejor manera posible. Las competencias y habilidades que se consideran en el enfoque son: competencia lingüística: habilidad para emplear los medios o recursos lingüísticos. Se trata del hablar. Competencia socio lingüística: habilidad para adecuar los medios lingüísticos a las características de la situación y el contexto.

Por ejemplo las personas que viven en la selva tienen un lenguaje particular. Competencia discursiva: habilidad para relacionar coherentes las partes del discurso con un todo. Cuando se prepara un discurso uno debe saber a quién va dirigido, a que grupo humano, tanto social, como cultural y partiendo de ahí demostrar competencias discursiva. Competencia estratégica: habilidad para iniciar, desarrollar y concluir la comunicación: Relacionada con las habilidades de dialogar en pares, en grupos, en equipo, en varios contextos.

Las características que presenta el enfoque comunicativo textual: Prioriza el proceso de significación, o sea el sentido de una palabra o frase. Los componentes metodológicos tienen una orientación comunicativa. Se expresa en términos de habilidad comunicativa (objetivo) Se expresa en forma contextualizada mediante tareas comunicativas que tienen una dimensión real en el ámbito social (contenido). Existen autores que proponen sus puntos de vista referente al

enfoque comunicativo textual, por ejemplo Cassany, Luna y Sáenz (2005) menciona que, el objetivo fundamental de estos enfoques no es aprender gramática, sino conseguir que los estudiantes puedan comunicarse mejor con la lengua. De este modo las clases pasan a ser más activas y participativas, los alumnos practican los códigos orales y escritos mediante ejercicios reales de comunicación, se tiene en cuenta las necesidades lingüísticas y los intereses o motivaciones de los alumnos, que son diferentes y personales.

ASPECTOS DE LA EXPRESIÓN ORAL

Entre los aspectos que deben observarse con mucha atención son:

- ✓ Voz: La imagen auditiva tiene un gran impacto para el auditorio. A través de la voz se pueden transmitir sentimientos y actitudes.
- ✓ Fluidez: Utilizar las palabras en forma continua
- ✓ Claridad: Expresarse en forma precisa.
- ✓ Coherencia: Expresarse de manera lógica.
- ✓ Emotividad: Proyectar sentimientos acordes al tema.

CARACTERÍSTICAS DE LA EXPRESIÓN ORAL

Algunos las asumen como rasgos de la capacidad comunicativa creada y desarrollada por el hombre para generar conceptos, ideas y términos con significados. Permite al ser humano ponerse en contacto y establecer conexiones con sus pares, partiendo de ella entonces la oportunidad de fijar objetivos, metas y proyectos en común. Se diferencia de la comunicación oral de los animales que, si bien es realizada con objetivos y deseos, no es ordenada, consciente o llena de significados. La expresión oral es un enunciado comunicativo coherente que se produce en una situación determinada con una intención y finalidad. Sus características son:

- ✓ Expresividad. La expresión oral es espontánea y natural y llena de matices afectivos, los que dependen del tono que empleamos y de los gestos; por eso tiene gran capacidad expresiva.
- ✓ Vocabulario. Emplea un vocabulario sencillo y limitado y normalmente está lleno de incorrecciones como frases hechas (muletillas) y repeticiones.
- ✓ Hablar correctamente.
- ✓ Hablar despacio y con un tono normal.

JUEGO DINÁMICO

Un juego dinámico es una animación con mucho movimiento en la cual ejercita su cuerpo en lo físico y emocional es una actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde usualmente existen ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, prácticas en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades y psicológicas. Los juegos dinámicos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos éstos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego dinámico es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas. La primera referencia sobre juegos dinámicos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas.¹ Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

Según Alvaro J. Riascos. Muchas situaciones en las que se presenta la interacción de varios agentes que tiene una forma interactiva. Este juego dinámico puede ser explícitamente modelada y de esta forma enriquecer el análisis estático que se estudia como en las matemáticas aplicadas. La característica fundamental de estas situaciones estratégicas e interactivas es que a lo largo de la interacción entre los agentes se revela información total o parcialmente sobre las acciones de los demás que pueden ser usadas para revisar las estrategias individuales.

Es fácil ver que un juego dinámico en forma normal puede ser la representación normal de juegos distintos en forma extensiva. De otra parte, existe otra forma de representar en forma estática un juego en forma extensiva. La representación multiagente de Selten informalmente supone la existencia de varios agentes de un jugador, uno en cada nudo donde el jugador juega, que actúan de forma independiente y toman decisiones en nombre del jugador que representan.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DINÁMICO

- ✓ Una asociación de dos o más personas identificables por nombre o tipo
- ✓ Los miembros se consideran como grupo, tienen una "percepción colectiva de unidad", una identificación consciente de unos con otros.

- ✓ Existe un sentido de propósitos compartidos. Los miembros tienen el mismo objetivo, interés o ideal.
- ✓ Existe un sentido de dependencia recíproca en la satisfacción de necesidades. Los miembros necesitan ayudarse mutuamente para lograr los propósitos para cuyo cumplimiento se reunieron en grupo.
- ✓ Los participantes se comunican unos con otros.

Las investigaciones realizadas en el campo de la Dinámica de grupo han permitido establecer un cuerpo normal de prácticas o "conocimientos aplicados", útiles para facilitar y perfeccionar la acción de los grupos.

TECNICA DEL JUEGO DINÁMICO

Las técnicas de los juegos dinámicos aplicados son procedimientos o medios sistematizados de organizar y desarrollar la actividad de grupo, fundamentados en la teoría de la Dinámica de grupo. Son medios, métodos o herramientas, empleados al trabajar con grupos para lograr la acción del grupo. Tienen el poder de activar los impulsos y las motivaciones individuales y de estimular tanto la dinámica interna como la externa, de manera que las fuerzas puedan estar mejor integradas y dirigidas hacia las metas del grupo. Como se le concibe de manera corriente, son técnicas que pretenden lograr que los integrantes de un grupo adquieran (gracias a los procesos observados y experimentados en él) conceptos, conocimientos y en particular, nuevos comportamientos.

Las experiencias grupales son consideradas como un modelo reducido de la sociedad y un laboratorio donde los individuos realizan una investigación sobre ellos mismos, pero al mismo tiempo sobre los grupos sociales en general. Las técnicas grupales no deben ser consideradas como fines en sí mismas, sino como instrumentos o medios para el logro de la verdadera finalidad grupal. Las diversas Dinámicas para grupos, como técnicas grupales, poseen características variables que las hacen aptas para determinados grupos en distintas circunstancias:

- ✓ Formativa: Todo grupo tiende a mejorar a sus integrantes, es decir, a brindarles la posibilidad de desarrollar capacidades o potencialidades diferentes al simple conocimiento, y de superar problemas personales, por el mero hecho de compartir una situación con otros, cuando las condiciones del grupo se presentan positivas.

- ✓ Psicoterapéutica: Los grupos pueden curar. En esto trabajan los psicoanalistas de grupo.
- ✓ Educativa: Los grupos o los equipos del juego pueden ser empleados con el fin comunicarse y jugar de manera colectiva.
- ✓ Sociabilización: Los grupos provocan que sus integrantes aprendan a comunicarse y aprendan a convivir.
- ✓ Trabajo en equipo: Los grupos generan formas de trabajo en conjunto.

La aplicación concreta de estas técnicas grupales en el mundo real se realiza principalmente en: · Organizaciones laborales. · Educación · Psicoterapia de Grupo · Integración familiar · Organizaciones religiosas · Trabajo en Comunidades · Grupos Scouts · Grupos Multinivel, etc. Las técnicas Dinámicas tienen la gran ventaja, a diferencia de otras técnicas, que proporcionan un contexto para que al mismo tiempo se facilite el aprendizaje en tres terrenos específicos:

- ✓ Conocimientos y cómo aplicarlos
- ✓ Habilidades
- ✓ Valores y actitudes.

UTILIDAD DEL JUEGO DINÁMICO

1. Estimular y/o reforzar la temática perseguida en un proceso de aprendizaje.
2. Hacer transferibles o traducibles a situaciones reales, los conceptos teóricos.
3. Diagnosticar y desarrollar habilidades y actitudes específicas.
4. Evaluar el conocimiento
5. Identificar las expectativas del grupo
6. Fijar reglas en un grupo
7. Superar el estancamiento de la dinámica de un grupo.
8. Energetizar o preparar a un grupo para el aprendizaje
9. Diagnosticar y analizar procesos de dinámica de grupos
10. Integrar a grupos de trabajo, etc.

IMPORTANCIA DEL JUEGO DINÁMICO

El juego dinámico constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les

aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. Además, los juegos pueden ser de todo tipo: de mesa, deportivos, etcétera. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

El juego desarrolla diferentes capacidades en el niño, como por ejemplo:

- Físicas: para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.
- Desarrollo sensorial y mental: mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.
- Afectivas: al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- Creatividad e imaginación: el juego las despierta y las desarrolla.
- Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero.
- El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

COMUNICACIÓN

Es aquella que se establece entre dos o más personas, tiene como medio de transmisión el aire y como código un idioma. Cada vez que nos comunicamos hacemos uso de un lenguaje, para comunicarnos utilizamos la lengua mediante el uso de la voz.

Cada técnica empleada con el fin de intercambiar ideas tiene un campo de aplicación muy variado, entre los que figuran: el personal, social, profesional, político o científico, entre otros. Sea cual sea el momento, el lugar o la circunstancia, comunicarse es un proceso inevitable del ser humano.

COMPRENSIÓN

La comprensión está relacionado con el verbo comprender, que refiere a entender, justificar o contener algo. La comprensión, por lo tanto, es la aptitud o astucia para alcanzar un entendimiento de las cosas.

DESARROLLO

Encontraremos que el desarrollo está vinculado a la acción de desarrollar o a las consecuencias de este accionar. Es necesario, por lo tanto, rastrear el significado del verbo desarrollar: se trata de incrementar, agrandar, extender, ampliar o aumentar alguna característica de algo físico (concreto) o intelectual (abstracto).

ESTRATEGIA

La palabra estrategia deriva del latín estrategia, que a su vez procede de dos términos griegos: strategos "general de los ejércitos". Por lo tanto, el significado primario de estrategia es el arte de dirigir las operaciones militares. En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado de acciones que prevé alcanzar un cierto estado futuro.

EXPRESIÓN

Una expresión es una declaración de algo para darlo a entender. Puede tratarse de una locución, un gesto o un movimiento corporal. La expresión permite exteriorizar sentimientos o ideas: cuando el acto de expresar trasciende la intimidad del sujeto, se convierte en un mensaje que el emisor transmite a un receptor.

FLUIDEZ

Es la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta. La fluidez viene dada en tres áreas:

- ✓ Capacidad para crear o reproducir ideas (área creativa).
- ✓ Capacidad para producir, expresar y relacionar palabras (área lingüística).
- ✓ Capacidad para conocer el significado de las palabras (área semántica).

El proceso de la fluidez se puede ver afectado si las áreas del cerebro relacionadas con el lenguaje están lesionadas por causas extrínsecas o intrínsecas, "área de Broca y área de Wernicke", si esto ocurriera estaría afectando directamente la fluidez en todas sus dimensiones. Las alteraciones de la voz también pueden afectar la fluidez verbal.

ORALIDAD

La oralidad, en lingüística, designa el modo de comunicación verbal a través de sonidos producidos por medio del aparato fonador humano (laringe, faringe, fosas nasales y cavidad bucal), y percibidos por medio del oído. Es el primer modo de comunicación complejo utilizado en las sociedades humanas antes de la escritura, que no necesariamente nace en todas.

1.2 PROPÓSITO DE LA INTERVENCIÓN.

Toda intervención profesional responde a un determinado campo profesional (docencia), transcurre en un ámbito o esfera de actuación (las instituciones educativas de nivel básico, por ejemplo) y se opera en una línea específica (diseño y ejecución de procesos enseñanza aprendizaje de carrera o nivel educativo (línea curricular) o procesos enseñanza aprendizaje de clase o sesión (línea didáctica). Línea didáctica que puede especializarse para un determinado nivel educativo, por ejemplo.

Entonces, un especialista en didáctica interviene profesionalmente, en principio para plantear propuestas didácticas. En razón a ello, los objetivos de nuestra intervención han sido los siguientes:

1.2.1 Objetivo general.

Diseñar y ejecutar una propuesta didáctica sustentada en la aplicación de juegos dinámicos como estrategia para lograr el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 271 del distrito de Shilla provincia de Carhuaz – Ancash

1.2.2 Objetivos específicos

- ✓ Determinar el nivel de desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 271 del distrito de Shilla provincia de Carhuaz – Ancash.
- ✓ Formular sesiones de enseñanza aprendizaje de acuerdo a un modelo didáctico aplicada en la expresión oral en las niñas y niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 271 del distrito de Shilla provincia de Carhuaz – Ancash.
- ✓ Establecer los grados de avance y logros de la aplicación de la propuesta

1.3 ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN

1.3.1 Coordinaciones previas

Con la Directora y las docentes de la institución educativa inicial N° 271 del distrito de Shilla, donde se presentó los objetivos y métodos de intervención con las 20 sesiones, con una duración de tres meses cuyo fin es desarrollar la expresión oral de los niños de 04 años de edad. De dicha institución. Al mismo tiempo se hizo de conocimiento las actividades y estrategias a desarrollar con un criterio positivo y efectivo.

Con los padres de familia para lograr su anuencia y apoyo

1.3.2 Metodologías específicas

Primera fase.

Se identificó una población de 18 niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa inicial N°271 de Shilla, con quienes se aplicará los juegos dinámicos como estrategia para lograr la expresión oral. Así mismo se realizó una reunión de con la presencia de los profesores y los padres de familia para informar nuestro plan de estudios.

Segunda fase.

Se aplicó la evaluación de entrada a base de una lista de cotejos, para medir el grado del desarrollo de la expresión oral donde se vio el resultado que los niños y niñas de los 4 años estaban en nivel bajo en el desarrollo de la expresión oral.

Tercera fase.

Determinación del programa del juego dinámico como estrategia para el desarrollo de la expresión oral, el componente didáctico utilizado las sesiones de clase que se consideraron necesarias. A esta etapa corresponde también, la ejecución del programa en base al desarrollo de las sesiones de enseñanza aprendizaje establecidos con anticipación.

Cuarta fase.

Aplicación de la evaluación de salida y la clasificación de los resultados alcanzados.

Quinta fase.

Elaboración del proyecto del Informe Técnico Profesional.

1.3.3 Cronograma

N°	ACTIVIDADES	CRONOGRAMA 2016														
		Setiemb			Octubre				Noviemb				Diciem			
		1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	
01	Coordinación con los directivos de la IE	X														
02	Reunión de información con docentes y padres de familia	X														
03	Prueba de entrada		X													
04	Formulación y desarrollo de las actividades de aprendizaje con estudiantes		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
05	Aplicación de la prueba de salida														X	
06	Elaboración del informe final														X	

CAPÍTULO II

CONTENIDO

2.1 EVALUACIÓN DE ENTRADA

Determinar el estado situacional de las competencias comunicativas hizo necesaria la aplicación de una evaluación de entrada. Para ello se diseñó una lista de cotejo sobre la competencia comprende textos orales y una segunda sobre la competencia expresión oral. Los resultados sobre la primera competencia se presentan en el cuadro y gráfico N° 01 que se muestra a continuación

CUADRO N° 01

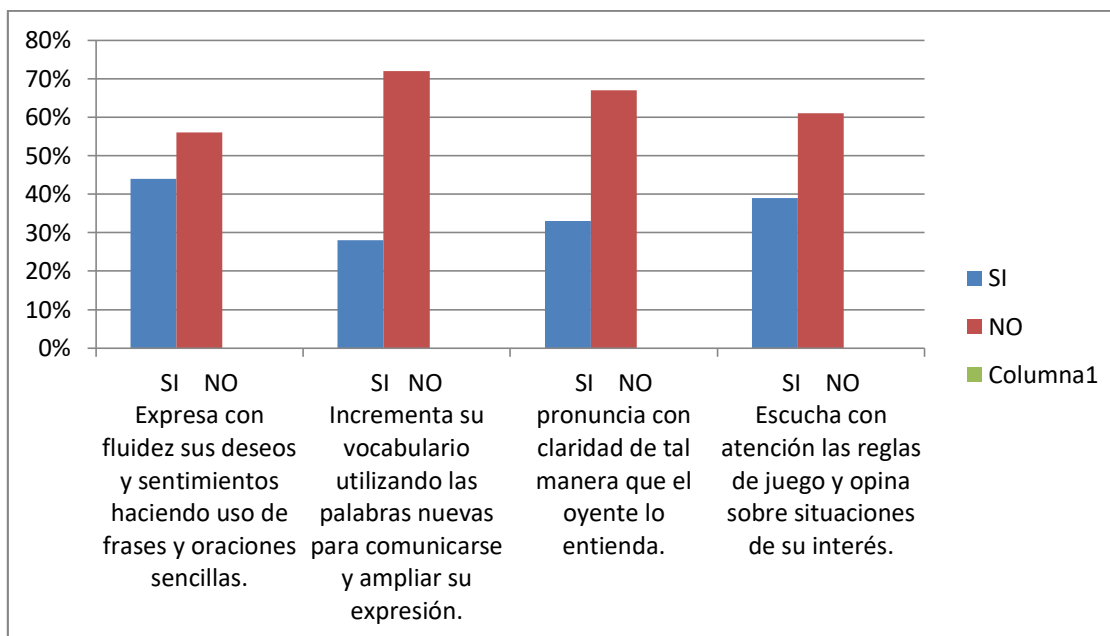
EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LA COMPETENCIA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°271

APELLIDOS Y NOMBRES		INDICADOR	Expresa con fluidez sus deseos haciendo uso de frases y oraciones sencillas.	Incrementa su vocabulario utilizando las palabras nuevas para comunicarse y ampliar sus posibilidades de expresión.	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.	Opina con voz clara y entonación sobre situaciones de juego en acciones cotidianas..
ARANIBAR PAUCAR Jharemy Sayuri			si	no	no	si
ARANIBAR REYES Yomayra Melodi			no	no	si	no
CASIANO ÑOPE Yamil Jhonser			no	si	no	si
CHAVEZ APEÑA Zaory Sayin			si	no	no	no
CHAVEZ MORALES Samin Yofre			si	si	no	no
COLONIA COCHACHIN Llyna Yidda			no	no	no	si
FLORES CADILLO Carlos Samir			si	no	si	no
FLORES CANTU Nayel Yasumi			no	no	no	no
FLORES PAJUELO Sheyla Yasuri			si	no	si	no
FLORES RODRIGUEZ Fiorella Andrea			no	si	no	si
HUARAZ FLORES Ángelo Cyamer			si	no	no	no
HUARAZ VARGAS Max Stefhano			no	si	si	no
HUARCA HUANSHA JhoneI Deyvis			si	no	no	si
JULCA PARADES Alessandro Heysen			no	no	si	si
LAGUA BAUTISTA Leonel Jheisson			no	si	no	no
ÑOPE MORALES Kiara Elizabeth			si	no	no	no
PEÑA MEJÍA Tony Piter			no	no	no	si
REYES CADILLO Eunice Analy			no	no	si	no
PUNTAJE	Si	08	05	06	07	
	no	10	13	12	11	
PORCENTAJE	Si	44 %	28 %	33 %	39 %	
	no	56 %	72 %	67 %	61 %	

Fuente: elaboración propia

La representación gráfica es la que sigue a continuación.

GRÁFICO N° 01
EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LA COMPETENCIA EXPRESIÓN ORAL EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°271



Fuente: cuadro N° 01

2.2 PROPUESTA DIDÁCTICA

Buscando enfrentar la problemática expuesta, diseñamos e implementamos la propuesta didáctica que exponemos a continuación, a partir de los estudios de segunda especialidad seguidos.

2.2.1 Propuesta general

a. Parte informativa

- ❖ Institución educativa N°: 271
- ❖ Nivel educativo: Inicial
- ❖ Edad de los alumnos: 4 años
- ❖ Responsable: Cadillo Espinoza, Noimi Carmen

b. Objetivos

Objetivo General

- ❖ Desarrollar la expresión oral en los estudiantes de 4 años de educación inicial de la I.E.I. N° 271– Shilla- Carhuaz - en el año 2017”.

Objetivos Específicos

- ❖ Mejorar el nivel de expresión oral en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I. N° 271– Shilla- Carhuaz - en el año 2017

c. Plan de juegos dinámicos.

N°	ACTIVIDADES DE JUEGOS DINÁMICOS.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA
1	Que pase el rey.	Expresa con fluidez sus deseos haciendo uso de frases y oraciones sencillas con la ayuda del juego dinámico.
2	¡Rápido a la cama!	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda en base a este juego dinámico.
3	¡Quítate de allí para que yo me sienta!	Se comunica con vocabulario sencillo y amplía su expresión con la ayuda de este juego dinámica.
4	¡Alto!	Expresa ideas coherentes sobre el juego y determina en qué fallé y que dedo mejorar.
5	El gato y el ratón	Opina con voz clara y entonación sobre situaciones de juego en acciones cotidianas.
6	Nuestro nombres.	Expresa su identidad personal mediante el juego.
7	Jardinero	Expresa con fluidez sus deseos haciendo uso de frases y oraciones sencillas a base de este juego dinámico.
8	Canasta de pelotas de trapo.	Opina con voz clara sobre cómo se sintió en el juego dinámico que participó.
9	El correo.	Pronuncia con claridad palabras que se repiten en el juego dinámico.

10	El teléfono	Opina con voz clara y entonación sobre situaciones de juego en acciones cotidianas.
11	¿Quién es el director?	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.
12	Buenos días mi señoría	Incrementa su vocabulario utilizando las palabras nuevas para comunicarse y ampliar sus posibilidades de expresión.
13	Cuerpos expresivos	Se expresa con libertad sus deseos con palabras y frases sencillas.
14	¡Rápido a la cama!	Pronuncia palabras con coherencia al repetir frases en el juego dinámico presentado.
15	¡Quítate de allí para que yo me sienta!	Opina con voz clara y entonación sobre situaciones de juego en acciones cotidianas..

2.2.2 Componente didáctico de la propuesta

Los componentes didácticos proporcionan a los docentes los elementos básicos y una dirección de los procesos de enseñanza-aprendizaje, en correspondencia con las necesidades de formación de los alumnos en la entidad educativa. Dicho proceso de involucra componentes que en nuestra propuesta, siguiendo los lineamientos de los estudios de segunda especialidad, incorporamos el componente evaluación con lo cual consideramos 6 componentes: objetivo, contenido, método, forma, medios y evaluación.

Pero ¿en qué componente o componentes se inscribe nuestra propuesta que concretamente se refiere a actividades?. La respuesta la encontramos en el doble significado del conocimiento: teórico y explicativo, práctico y operativo. Como nuestra propuesta propone actividades temáticas que responden a la dimensión fáctica del conocimiento, propio del el nivel inicial, entonces nuestro plan de actividades se ubica en la dimensión conocimiento del componente contenido.

2.2.4 El modelo didáctico

Dentro de la diversidad de modelos de ordenamiento de las sesiones de enseñanza aprendizajes y sus componentes, destacamos la propuesta del programa de estudios de

segunda especialidad que considerar un aspecto complementario y 6 componentes sustantivos del proceso enseñanza aprendizaje. La estructura básica es como sigue:

❖ **Aspecto o parte informativa**

Corresponden los datos de la institución educativa donde se ha realizado nuestra intervención, los datos personales nuestros y las referencias curriculares.

❖ **Aspectos didácticos.**

Objetivos

Que responden a la pregunta ¿para qué se enseña y se aprende?

Contenidos

Que responden a la pregunta ¿qué se enseña y se aprende?; dentro de la teoría constructivista corresponde a la competencia y sus tres ejes:

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES

Secuencia didáctica

MOMENTOS	METODOLOGÍA	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
INICIO				
DESARROLLO				
CIERRE				

No se trata de presentar estos componentes por separado, como ocurre en otros esquemas induciendo al error de no poder determinar en qué momento o cómo va a ejecutarse.

2.2.5 Las sesiones de enseñanza aprendizaje

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa	: N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash.
1.2 Nivel Educativo	: Inicial
1.3 Grado	: 4 años
1.4 Área curricular	: Personal social
1.5 Tema	: Que pase el rey Expresa frases y oraciones sencillas.
1.6 Duración	: 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes	: Cadillo Espinoza Noimí Carmen.

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de comprender e inferir el significado de los textos orales propuestos, interactuando colaborativamente y respetando las normas de convivencia.











































2.2 Contenidos













CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Que pase el rey	Comprenden e infieren el significado de los textos orales propuestos.	Interactúan colaborativamente respetando las normas de convivencia

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Cantan la canción “Que pase el rey” • Se conversa con los niños para extraer sus saberes previos. • ¿Qué hemos cantado? ¿Quién tiene que quedarse? ¿Por dónde pasa el rey? ¿Dónde se queda el hijo del conde? • Imaginen Cómo será este juego ¿Qué harían si fueran el rey? ¿Dónde se quedarían? ¿Qué harían si fueran el hijo del conde? ¿Y quién es el conde? • La profesora escribe en un papelote con letras grandes todas las respuestas de los niños y niñas • Se escribe en la pizarra el tema de la clase “Que pase el rey” 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote con la canción. • Plumones • Pizarra. 	5´	Participa activamente en cantar la canción “Que pase el rey”
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora explica mediante un papelote usando imágenes las reglas del juego por escenas. • La profesora pide dos niños voluntarios que se tomen de la mano y se nombren dos opciones (luna o sol) sin que escuchen los demás, quienes se encuentran en fila, no necesariamente en orden de tamaño. • Se repite la canción “Que pase el rey” y mientras se canta todos los niños tienen que pasar bajo las manos enlazadas de los dos niños y cuando se llega a la parte “el hijo del conde se hace quedar” le detienen y llevan a un costado para preguntarle ¿A quién prefieren, a la luna o al sol? Por tanto el niño o la niña que eligió el sol irá detrás del niño que se identifica con el sol, de la misma manera lo hará el siguiente niño si eligió la luna, se ubicará detrás de la niña o niño identificada con la luna. • Todo se hace de manera secreta y así se forma dos grupos de niños del grupo del sol y el grupo de la luna. • Ganará el grupo más numeroso. • Dialogan sobre el juego: ¿Si les gustó? ¿Por qué? ¿Cómo lo harían si volvieran jugar de nuevo? ¿Qué reglas no cumplieron? 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiza de colores. • Papel bond • Plumón grueso • Pinturas de colores • Crayolas gruesas de colores. 	30´	<p>Escucha activamente diversos textos Orales.</p> <p>Se expresa con fluidez sus sentimientos y emociones en el juego..</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Se sientan en un lugar adecuado y hacen gestos divertidos como imitar al rey, al conde, sin hablar acompañado de una música suave • Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones. 	10´	Expresa con claridad sus respuestas

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (Lista de cotejo)

ASPECTOS	Participa activamente en cantar la canción "Que pase el rey"	Se expresa con fluidez sus sentimientos y emociones en el juego.	Expresa con claridad sus respuestas
APELLIDOS Y NOMBRES			
ARANIBAR PAUCAR Jharemy Sayuri			
ARANIBAR REYES Yomayra Melodi			
CASIANO ÑOPE Yamil Jhonser			
CHAVEZ APEÑA Zaory Sayin			
CHAVEZ MORALES Samín Yofre			
COLONIA COCHACHIN Llyna Yidda			
FLORES CADILLO Carlos Samir			
FLORES CANTU Nayel Yasumi			
FLORES PAJUELO Sheyla Yasuri			
FLORES RODRIGUEZ Fiorella Andrea			
HUARAZ FLORES Ángelo Cyamer			
HUARAZ VARGAS Max Stefhano			
HUARCA HUANSHA Jhonel Deyvis			
JULCA PARADES Alessandro Heysen			

LAGUA BAUTISTA Leonel Jheisson			
ÑOPE MORALES Kiara Elizabeth			
PEÑA MEJÍA Tony Piter			
REYES CADILLO Eunice Analy			

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 2

I. DATOS INFORMATIVOS

- | | | |
|-----|------------------------|---|
| 1.1 | Institución Educativa | : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash. |
| 1.2 | Nivel Educativo | : Inicial |
| 1.3 | Grado | : 4 años |
| 1.4 | Área curricular | : Comunicación |
| 1.5 | Tema | : Canasta revuelta |
| | | Opina con voz clara sus sentimientos antes, durante y después del juego dinámico. |
| 1.6 | Duración | : 45 minutos |
| 1.7 | Nombre de los docentes | : Cadillo Espinoza Noimi Carmen |

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de comprender e inferir el significado de los textos orales propuestos, interactuando colaborativamente y respetando las normas de convivencia.

2.2 Contenidos

















CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Canasta revuelta	Comprenden e inferen el significado de los textos orales propuestos.	Interactúa colaborativamente respetando las normas de convivencia































2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Se narra la fábula: la naranja presumida. Se conversa con los niños para extraer sus saberes previos. ¿Qué dice la fábula? ¿Por qué los niños preferían a la piña que a la naranja? ¿Cómo era la naranja? Y ¿Qué hacía la piña para que todos los niños lo prefieran? ¿Qué hizo la naranja para mejorar su conducta? ¿Les gusto la fábula? ¿Por qué? ¿Qué hubieran hecho si estarían en el papel de la naranja? La profesora escribe en un papelote con letras grandes todas las respuestas de los niños y niñas, luego procede a escribir en la pizarra el tema de la clase “Canasta revuelta” 	<ul style="list-style-type: none"> Papelote. Plumones. Pizarra. 	5´	Se expresa con fluidez emitiendo preguntas y respuestas sobre el tema planteado.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> La profesora explica mediante un papelote y usando imágenes las reglas del juego por escenas. En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto. En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro). Luego, se entrega a cada niño las siluetas de las frutas donde convenga. 	<ul style="list-style-type: none"> Papelote Patio de la escuela. Siluetas de frutas. 	30´	Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.

	<ul style="list-style-type: none"> La profesora aplica el juego haciendo que cada estudiante se divierta y sin poner de lado la expresión oral del niño. En el aula cada niño expresa de manera oral su experiencia vivida durante el juego. Representa con temperas de colores lo que más le gusto del juego y lo expone. 	<ul style="list-style-type: none"> Papel bond Témperas 		Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> En el aula cada niño expresa de manera oral su experiencia y representa con temperas de colores lo que más le gusto del juego y lo expone su trabajo. Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> Papel bond temperas 	10´	Aprecia su logro en comprender las reglas del juego.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (Lista de cotejo)

ASPECTOS	Antes del juego: ¿Cómo me sentí?	Durante el juego	Al final del juego.
APELLIDOS Y NOMBRES			
ARANIBAR PAUCAR Jharemy Sayuri			
ARANIBAR REYES Yomayra Melodi			
CASIANO ÑOPE Yamil Jhonser			
CHAVEZ APEÑA Zaory Sayin			
CHAVEZ MORALES Samín Yofre			
COLONIA COCHACHIN Llyna Yidda			
FLORES CADILLO Carlos Samir			
FLORES CANTU Nayel Yasumi			

FLORES PAJUELO Sheyla Yasuri			
FLORES RODRIGUEZ Fiorella Andrea			
HUARAZ FLORES Ángelo Cyamer			
HUARAZ VARGAS Max Stefhano			
HUARCA HUANSHA Jhonel Deyvis			
JULCA PARADES Alessandro Heysen			
LAGUA BAUTISTA Leonel Jheisson			
ÑOPE MORALES Kiara Elizabeth			
PEÑA MEJÍA Tony Piter			
REYES CADILLO Eunice Analy			

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash.
- 1.2 Nivel Educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Comunicación
- 1.5 Tema : Enciendo y apago la radio
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.2 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de comprender e inferir el significado de los textos orales propuestos, interactuando colaborativamente y respetando las normas de convivencia.

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Enciendo y apago la radio	Comprenden e inferen el significado de los textos orales propuestos.	Interactúa colaborativamente respetando las normas de convivencia

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	I. Observan una radio y juegan a prender y apagar. V. Se conversa con los niños para extraer sus saberes previos. ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Tienen radio en sus casas? ¿Qué programas escuchan mayormente? ¿Alguna vez ingresaron donde conducen la radio? ¿Qué les emocionó? ¿Les gustaría hablar en la radio? ¿Qué dirían primero y qué programa guiarían? V. La profesora va escribiendo las respuestas de las preguntas guiadas en un papelote con plumones de colores y luego procede a escribir en la pizarra el tema de la clase “Enciendo y apago la radio”	I. Una radio. I. Plumones de colores II. Papelote.	5´	Observa detalladamente la radio y define para que sirve.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> La profesora explica oralmente las reglas del juego. La profesora determina los participantes: varios y un Director. El Director con su mano en alto hace el ademán de encender la radio y comienza a cantar una canción conocida por todos, los participantes lo imitan. Con el ademán de apagar deben callarse y así sucesivamente cada vez más rápidos los cambios. Luego de jugar la profesora les alcanza un micrófono de manera voluntaria para que el niño que tome el micrófono diga lo que piensa sobre el juego. Si le gusto, por qué. Dibujan una radio y simulan a escribir para que sirve. Socializa su trabajo realizado con sus compañeros. 	K. Papel bond K. Plumón grueso I. Pinturas de colores II. Crayolas de colores. II. Micrófono.	30´	Infiere el significado de los textos orales Interpreta el texto oral a partir de los gestos, expresiones corporales y el mensaje del interlocutor
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	V. Ficha de Autoevaluación	10´	Socializa su trabajo con precisión

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (Lista de cotejo)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Observa detalladamente la radio y define para que sirve.		Interpreta el texto oral a partir de los gestos, expresiones corporales y el mensaje del interlocutor		Socializa su trabajo con precisión	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARANIBAR PAUCAR Jharemy Sayuri	X		X		X	
02	ARANIBAR REYES Yomayra Melodi				X		X
03	CASIANO ÑOPE Yamil Jhonser	X		X		X	
04	CHAVEZ APEÑA Zaory Sayin	X		X		X	
05	CHAVEZ MORALES Samín Yofre	X		X		X	
06	COLONIA COCHACHIN Llyna Yidda		X	X		X	
07	FLORES CADILLO Carlos Samir	X			X		X
08	FLORES CANTU Nayel Yasumi	X		X		X	
09	FLORES PAJUELO Sheyla Yasuri	X		X		X	
10	FLORES RODRIGUEZ Fiorella Andrea		X	X		X	
11	HUARAZ FLORES Ángelo Cyamer	X			X	X	
12	HUARAZ VARGAS Max Stefhano	X		X			X
13	HUARCA HUANSHA Jhonel Deyvis	X		X		X	
14	JULCA PARADES Alessandro Heysen	X		X		X	
15	LAGUA BAUTISTA Leonel Jheisson	X		X		X	
16	ÑOPE MORALES Kiara Elizabeth	X		X		X	
17	PEÑA MEJÍA Tony Piter	X		X		X	
18	REYES CADILLO Eunice Analy	X		X		X	

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 4

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash
1.2 Nivel Educativo : Inicial
1.3 Grado : 4 años
1.4 Área curricular : Comunicación
1.5 Tema : Cuerpos expresivos.
Se expresa con libertad sus deseos con palabras y frases sencillas.
1.6 Duración : 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de comprender e inferir el significado de los textos orales propuestos, interactuando colaborativamente y respetando las normas de convivencia.

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Cuerpos expresivos	Comprenden e inferen el significado de los textos orales propuestos.	Interactúa colaborativamente respetando las normas de convivencia

2.1 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Se presenta unas siluetas de caritas emotivas: como carita feliz. Carita triste, carita emocionada y carita llorando. Observan y expresan lo que ven, detallando el porqué. Se compara en que momento está triste, alegre, llorando o preocupado. Se ayuda con las preguntas. ¿Qué ven? ¿Cómo está? ¿Por qué? La profesora va escribiendo las respuestas de las preguntas guiadas en un papelote con plumones de colores. Se genera un conflicto cognitivo. ¿A qué creen que jugaremos el día de hoy. Se escribe en la pizarra con letras grandes el título del juego "Cuerpos expresivos". 	<ul style="list-style-type: none"> Una radio. Plumones de colores Papelote. 	5´	Observa detalladamente la ilustración de las expresiones emocionales, la radio y define para que sirve.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> La profesora explica oralmente las reglas del juego. La profesora determina los participantes: varios y un Director. Desarrollo: Se escriben en los papelitos figuras de animales (machos y hembra), ejemplo: León en un papelito, en otro Leona (tantos papeles como participantes). Se distribuye los papelitos y se dice que, durante 5 minutos, sin hacer sonidos deben actuar como el animal que les toco y buscar a su pareja. Cuando creen que la han encontrado, se toman del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo no se puede decir a su pareja qué animal es. Una vez que todos tienen su pareja, dice qué animal estaba representado cada uno, para ver si acertaron. También puede hacerse que la pareja vuelva a actuar y el resto de los participantes decir qué animal representan y si forman la pareja correcta. Recorta dibujos de animales hembra y macho y pega en la cartulina con sus parejas. Imita la onomatopeya de los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> Papel con silueta de animales Tijera Cartulina Goma. 	30´	<p>Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales</p> <p>Menciona las características de animales, objetos, personas, personajes y lugares del texto escuchado.</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Dibujan animales que les tocó jugar. Socializa su trabajo realizado con sus compañeros. Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> Papel bond. Lápiz Crayolas 	10´	Socializa su trabajo con precisión

FICHA DE OBSERVACIÓN

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO.

- COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS EN LA PARTICIPACIÓN DEL JUEGO DE CUERPOS EXPRESIVOS
 - Los niños participan en el juego: - Divertidamente - Desganados - No juegan
 - Son frecuentes los conflictos: - Sí - No
 - Surgen actividades de tipo colaborativo: Uso de lenguaje: - Conversación entre pares - Conversación con adultos
 - Silencio.
 - Es un juego motiva al niño a expresarse: - Alegría - seguridad -desaliento

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 5

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash
1.2 Nivel Educativo : Inicial
1.3 Grado : 4 años
1.4 Área curricular : Comunicación
1.5 Tema : ¡Rápido a la cama!
Pronuncia palabras con coherencia al repetir fresas en el juego dinámico.
1.6 Duración : 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de comprender e inferir el significado de los textos orales propuestos, interactuando colaborativamente y respetando las normas de convivencia.

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
¡Rápido a la cama!	Comprenden e inferen el significado de los textos orales propuestos.	Interactúa colaborativamente respetando las normas de convivencia

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Canta una canción “Dime muñequita” ¿Les gustó la canción? ¿Qué hace la muñequita cuando se oculta el sol? Y ¿Cómo le encuentra su cama? • Les gustaría ser como la muñequita? ¿Qué hacemos nosotros cuando se hace noche? ¿Para qué hay que descansar? ¿Qué pasaría si no descansaríamos? • La profesora va escribiendo las respuestas de las preguntas guiadas en un papelote con plumones de colores • Luego la profesora presenta el tema de la clase: ¡Rápido a la cama! 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote • Muñeca • Plumones de colores 	5´	Participa cantando con gestos y expresión fluida..
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora explica oralmente las reglas del juego. • Los participantes se sientan agrupados en torno al director. Se marca un refugio a una distancia prudencial. • El director relata una historia, por ejemplo, la familia Tortuguín terminó de cenar, y los chicos, muy traviesos, se pusieron a jugar, hasta que papá Tortugo dijo: “¡Rápido a la cama!”. Entonces todos los participantes deberán correr al refugio tratando de no ser atrapados por el director, Para hacer el juego más divertido, el director podrá decir “Rápido a jugar” o “rápido a cantar”, en este caso los participar no deberán moverse del lugar. • El jugador que queda el último será el ganador. • Relaciona acciones con el ambiente de manera oral 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel bond • Plumón grueso • Pinturas de colores • Crayolas gruesas de colores. • Pañueletasde colores 	30´	<p>Adecua sus textos orales a la situación comunicativa</p> <p>Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Pintan en un afiche la acción de dormir • Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote • Plumones de colores 	10´	Socializa su trabajo con precisión

ESCALA DE OBSERVACION INDIVIDUAL				
DATOS INFORMATIVOS ALUMNO: AREA: COMUNICACIÓN FECHA:				
Rasgos a observar	Nada	Poco	Bastante	Demasiado
¿Cómo me sentí al inicio del juego?				
¿Participé activamente con el equipo?				
¿Me divertí durante el juego?				

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash
1.2 Nivel Educativo : Inicial
1.3 Grado : 4 años
1.4 Área curricular : Comunicación
1.5 Tema : Quítate de allí para que yo me siente.
Se comunica con vocabulario sencillo y amplía su expresión
1.6 Duración : 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de comprender e inferir el significado de los textos orales propuestos, interactuando colaborativamente y respetando las normas de convivencia.

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Quítate de allí para que yo me siente	Comprenden e inferen el significado de los textos orales propuestos.	Interactúa colaborativamente respetando las normas de convivencia

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Se canta una canción “Arriba, abajo” y se pregunta: ¿Les gustó la canción? ¿Qué gestos hicieron al cantar? ¿Qué números están entre arriba abajo? Y ¿Qué números los pájaros vuelan? ¿Qué movimientos más saben hacer ustedes? ¿Qué se hace luego de haber corrido? ¿Cómo? Dadas las respuestas, la profesora presenta el nombre de la sesión: Quítate de allí para que yo me siente” 	<ul style="list-style-type: none"> Papelote cuadriculado. Plumón de colores 	5´	Participa cantando con gestos y expresión fluida.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> La profesora presenta una lámina que le ayuda a explicar el juego. Todos los jugadores deberán estar sentados en la silla, menos uno que tratará de conseguir un lugar para para sentarse. Todos los jugadores deberán tener cinco objetos diferentes. Para poder sentarse, el que está en pie deberá decir a uno de los jugadores que está sentado: ¡Quítate de allí para que yo me siente! El interpelado le pregunta: ¿Por qué? Él le contesta; porque tú no tienes el...., y al decir esto deberá indicar un objeto: lapicero, hilo, gorra, un lazo, una cinta, etc., etc. Si el jugador interpelado posee el objeto nombrado lo enseñará y se quedará en su lugar. Entonces el jugador deberá recomenzar. Pero por el contrario, si el interpelado no tuviera objeto en cuestión, se tendrá que levantar y así el juego continúa. ¡Atención! No hay que señalar dos veces a un mismo objeto, ni sacar de su asiento al que se lo haya quitado antes. Pintan en papel sólo los niños que se encuentran sentado y marcan con aspa a las niñas que están de pie. Expresan sobre lo que hicieron. 	<ul style="list-style-type: none"> Sillas Gorro Lapicero Lazo Cinta e hilo Plumón grueso Pinturas Crayolas colores. Pañueleta de colores. 	30´	<p>Expresa con claridad sus ideas</p> <p>Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Se sienta y se relajan escuchando una música suave. Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> Grabadora CD. 	10´	Valora las acciones y expresiones sobre el juego dinámico.

ESCALA DE OBSERVACION INDIVIDUAL				
DATOS INFORMATIVOS ALUMNO: AREA: COMUNICACIÓN FECHA:				
Rasgos a observar	Nada	Poco	Bastante	Demasiado
¿Entendí las reglas de juego?				
¿Me divertí durante el juego?				
Me porte bien al participar con mi equipo.				

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 7

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash.
1.2 Nivel Educativo : Inicial
1.3 Grado : 4 años
1.4 Área curricular : Comunicación
1.5 Tema : Alto.
Expresa ideas coherentes sobre el juego
1.6 Duración : 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.2 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de comprender e inferir el significado de los textos orales propuestos, interactuando colaborativamente y respetando las normas de convivencia.

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Alto	Comprenden e inferen el significado de los textos orales propuestos.	Interactúa colaborativamente respetando las normas de convivencia

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende una pequeña trabalenguas. “Pedro Perea peña pintor preciso, pinta puertas por poco precio”. • ¿Qué es una trabalenguas? ¿Qué hemos hecho para aprender? ¿De quién se trata la trabalenguas? ¿Qué profesión tiene Pedro? ¿Qué hace Pedro? ¿Cuánto cuesta su trabajo de Pedro? • Se genera un conflicto cognitivo ¿Qué piensan que jugaremos hoy? ¿Cómo lo haremos? ¿Por qué? • La profesora escribe el nombre del juego en la pizarra. • “¡Alto! 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote cuadriculado • Plumón de colores. 	5´	Participa con interés en el juego determinado
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora presenta una lámina que le ayuda a explicar el juego con su respectiva regla. • Participantes todos los estudiantes sentados en fila y un director. • El director dice “ya” y el grupo comienza a pasarse la bolsita de uno a otro. De improviso el director dirá ¡Alto! El jugador que en ese momento tiene la bolsita deberá ponerse de pie y enunciar una palabra. Luego se sienta y continua pasando la bolsa hasta que el director nuevamente indique ¡Alto! Y el jugador se levante, pero esta vez deberá enunciar una palabra que empiece con la letra de la última palabra que se enunció anteriormente y así sucesivamente. El jugador que se equivoque será eliminado, siendo el ganador el que quede último. • Completan series con las vocales que faltan en un papelote ilustrado. • Exponen con sus propias palabras sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsita con semillas • Sillas • Crayolas • Papelotes • Ilustraciones • Papel arcoíris • Letras móviles. 	30´	<p>Utiliza estratégicamente variadas recursos expresivos</p> <p>Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Se sienta y se relajan escuchando una música suave. • Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • CD. 	10´	Socializan lo que aprendieron en jugando

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO.

- COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS EN LA PARTICIPACIÓN DEL JUEGO DE CUERPOS EXPRESIVOS

Los niños participan en el juego: - Divertidamente - Desganados - No juegan

- Son frecuentes los conflictos: - Sí - No

- Surgen actividades de tipo colaborativo: Uso de lenguaje:
 - Conversación entre pares
 - Conversación con adultos
 - Silencio.

- Es un juego motiva al niño a expresarse: - Alegría - seguridad -desaliento

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 8

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash.
1.2 Nivel Educativo : Inicial
1.3 Grado : 4 años
1.4 Área curricular : Comunicación
1.5 Tema : El gato y el ratón
Opina con voz clara y entonación sobre situaciones de juego
1.6 Duración : 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.2 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de comprender e inferir el significado de los textos orales propuestos, interactuando colaborativamente y respetando las normas de convivencia.

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
El gato y el ratón	Comprenden e inferen el significado de los textos orales propuestos.	Interactúa colaborativamente respetando las normas de convivencia

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • La docente narra el cuento “La ratita presumida” y pregunta ¿Quiénes actúan en el cuento? ¿Qué hizo la ratita para presumir? ¿Con quién se cazó la ratita presumida? ¿Qué le pasó por cazarse con el gato? ¿Aprendió o no la lección la ratita? • Dadas las respuestas, la profesora escribe el nombre del juego en la pizarra: El gato y el ratón 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote cuadriculado .Plumón de colores. 	5´	Se divierte expresando su emoción de manera libre
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • La profesora Ubica a los niños en círculo elige a dos de ellos a uno para representar al gato y al otro para representar al ratón. • Los niños enlazados de la mano cuidan al ratón teniéndolos dentro. • El niño que representa al gato tocará la puerta del círculo para preguntar sobre el ratón y este contestará que no está y que volverá a las dos o cinco Los del círculo girarán cantando, un talan, dos talán o depende que hora va a volver el ratón. • Luego de volver el gato al círculo descubrirá al ratón y comenzará la persecución, saliendo y entrando al círculo. Al ser atrapado el ratón volverá al círculo y esta vez se escogerá a otros dos niños y así sucesivamente. • Representan mediante un dibujo las escenas que más les ha impresionado. • Pintan con témpera amarilla al gato y con témpera azul al ratón. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel bond • Lápiz, borrador, tajador. • Témpera azul y amarillo. 	30´	<p>Se apoya en gestos y movimientos al decir algo</p> <p>Responde preguntas en forma pertinente. aportar en torno al tema de conversación. Incorpora a su expresión normas de cortesía sencilla y cotidiana.</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Se sienta y se relajan escuchando una música suave. • Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • CD 	10´	Representan una escena de lo que más les impresiona del juego que participaron.

INSTRUMENTO DE LA EVALUACIÓN (Lista de cotejo)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Se divierte expresando su emoción de manera libre		Responde preguntas en forma pertinente. Incorpora a su expresión normas de cortesía sencilla y cotidiana.		Representan una escena de lo que más les impresiona del juego que participaron	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARANIBAR PAUCAR Jharemy Sayuri	X		X		X	
02	ARANIBAR REYES Yomayra Melodi				X		X
03	CASIANO ÑOPE Yamil Jhonser	X		X		X	
04	CHAVEZ APEÑA Zaory Sayin	X		X		X	
05	CHAVEZ MORALES Samín Yofre	X		X		X	
06	COLONIA COCHACHIN Llyna Yidda		X	X		X	
07	FLORES CADILLO Carlos Samir	X			X		X
08	FLORES CANTU Nayel Yasumi	X		X		X	
09	FLORES PAJUELO Sheyla Yasuri	X		X		X	
10	FLORES RODRIGUEZ Fiorella Andrea		X	X		X	
11	HUARAZ FLORES Ángelo Cyamer	X			X	X	
12	HUARAZ VARGAS Max Stefhano	X		X			X
13	HUARCA HUANSHA Jhonel Deyvis	X		X		X	
14	JULCA PARADES Alessandro Heysen	X		X		X	
15	LAGUA BAUTISTA Leonel Jheisson	X		X		X	
16	ÑOPE MORALES Kiara Elizabeth	X		X		X	
17	PEÑA MEJÍA Tony Piter	X		X		X	
18	REYES CADILLO Eunice Analy	X		X		X	

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 9

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash.
1.2 Nivel Educativo : Inicial
1.3 Grado : 4 años
1.4 Área curricular : Comunicación
1.5 Tema : Nuestros nombres.
Expresa su identidad personal mediante el juego
1.6 Duración : 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.2 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de comprender e inferir el significado de los textos orales propuestos, interactuando colaborativamente y respetando las normas de convivencia.

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Nuestros nombres	Comprenden e inferen el significado de los textos orales propuestos.	Interactúa colaborativamente respetando las normas de convivencia

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende la canción “Palo palito palo” • Luego se pregunta: ¿Qué hemos cantado? ¿Les gustó la canción? ¿Por qué? • La profesora escribe las ideas de los niños en un papelote con palabras claras. • Se escribirá todas las ideas de los niños. • A continuación se escribe el nombre del juego didáctico: “Nuestros nombres” 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote cuadriculado • Plumones • Cartel con el tema 	5´	Reconoce su nombre y lo valora al de sus compañeros.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución del juego didáctico • La profesora Ubica a los niños en tres grupos iguales ubicándoles a cada grupo en círculo. • Les entrega una tarjeta con sus propios nombres y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. • Se da un tiempo prudencial para que cada quien trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. • Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento. Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de veinte segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, de prenda. • El ejercicio continúa hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros. • Representan su nombre a base de plastilina y lo ubica en lugar visible. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas • Alfileres • Papel bond • Plastilina. 	30´	<p>Identifica con rigurosidad y precisión</p> <p>Representa mediante un dibujo lo que percibió del juego que participó.</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Se sientan y se relajan escuchando una música suave. • Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • CD 	10´	Participa con precisión y soltura

REGISTRO DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO.

- COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS EN LA PARTICIPACIÓN DEL JUEGO DE CUERPOS EXPRESIVOS

Los niños participan en el juego: - Divertidamente - Desganados - No juegan

- Son frecuentes los conflictos: - Sí - No

- Surgen actividades de tipo colaborativo: Uso de lenguaje:
 - Conversación entre pares
 - Conversación con adultos
 - Silencio.

- Es un juego motiva al niño a expresarse: - Alegría - seguridad -desaliento

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash.
1.2 Nivel Educativo : Inicial
1.3 Grado : 4 años
1.4 Área curricular : Comunicación
1.5 Tema : Jardinero
Expresa con fluidez sus deseos haciendo uso de frases
1.6 Duración : 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.2 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de comprender e inferir el significado de los textos orales propuestos, interactuando colaborativamente y respetando las normas de convivencia.

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Jardineo	Comprenden e infieren el significado de los textos orales propuestos.	Interactúa colaborativamente respetando las normas de convivencia

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Se aprende la canción “Yo vendo las flores” ¿Qué hemos cantado? ¿Qué dice que se vende? ¿Por qué se le vende? ¿Qué flores cuestan más? ¿Por qué costaran más? La profesora escribe las ideas de los niños en un papelote con palabras claras con plumones de colores. Se escribirá todas las ideas de los niños. Se escribe el nombre del juego didáctico: “Jardinero” 	<ul style="list-style-type: none"> Papelote cuadriculado. Plumón de colores. 	5´	Reconoce el nombre de las flores y repite con claridad.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> La profesora Ubica a los niños en tres grupos iguales en semicírculo y cada cual elige una flor diferente para representar. Un niño permanece frente al grupo que será el jardinero. El jardinero anuncia:: claveles no margaritas. Quien se equivoca o tarda al responder debe salir de su lugar En mi jardín planté todas las flores menos las rosas. Quien eligió esa flor contesta inmediatamente: rosas no, claveles, a lo que este responde: claveles no, margaritas. Quien se equivoca o tarda en responder debe salir de su lugar y ponerse en un extremo del grupo. Los que pierdan harán lo que el grupo decida Pintan flores con los colores de su preferencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Siluetas de flores. Letras móviles con nombres de las flores. Papel bond Crayolas Plumones de colores 	30´	<p>Menciona las características de las flores.</p> <p>Aprecia ser el jardinero para valorar las flores</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Se sienta y se relajan escuchando una música suave. Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> Grabadora CD 	10´	Expresa con claridad lo que aprendió sobre las flores

INSTRUMENTO DE LA EVALUACIÓN (Lista de cotejo)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Reconoce el nombre de las flores y repite con claridad.		Aprecia ser el jardinero para valorar las flores		Expresa con claridad lo que aprendió sobre las flores	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARANIBAR PAUCAR Jharemy Sayuri	X		X		X	
02	ARANIBAR REYES Yomayra Melodi				X		X
03	CASIANO ÑOPE Yamil Jhonser	X		X		X	
04	CHAVEZ APEÑA Zaory Sayin	X		X		X	
05	CHAVEZ MORALES Samín Yofre	X		X		X	
06	COLONIA COCHACHIN Llyna Yidda		X	X		X	
07	FLORES CADILLO Carlos Samir	X			X		X
08	FLORES CANTU Nayel Yasumi	X		X		X	
09	FLORES PAJUELO Sheyla Yasuri	X		X		X	
10	FLORES RODRIGUEZ Fiorella Andrea		X	X		X	
11	HUARAZ FLORES Ángelo Cyamer	X			X	X	
12	HUARAZ VARGAS Max Stefhano	X		X			X
13	HUARCA HUANSHA Jhonel Deyvis	X		X		X	
14	JULCA PARADES Alessandro Heysen	X		X		X	
15	LAGUA BAUTISTA Leonel Jheisson	X		X		X	
16	ÑOPE MORALES Kiara Elizabeth	X		X		X	
17	PEÑA MEJÍA Tony Piter	X		X		X	
18	REYES CADILLO Eunice Analy	X		X		X	

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 11

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash.
- 1.2 Nivel educativo : Inicial
- 1.3 Grado : 4 años
- 1.4 Área curricular : Comunicación
- 1.5 Tema : Canasta de pelotas de trapo.
Opina con voz clara sobre cómo se sintió en el juego
- 1.6 Duración : 45 minutos
- 1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de verbaliza con claridad y pertinencia sus ideas y temas de interés, mostrando voluntad y respeto por las opiniones de sus compañeros

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Canasta de pelotas de trapos	Verbaliza con claridad y pertinencia sus ideas y temas de interés	Muestra voluntad y respeto por las opiniones de sus compañeros

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Se presenta una canasta vacía y otra llena de pelotas de trapo. Observan con detalle y enumeran la diferencia que existe entre esos dos objetos. Se escribe las opiniones e ideas que vierten de lo que ven. Guiado con estas preguntas ¿Qué ven? ¿Cómo están? ¿Por qué? ¿A qué creen que jugaremos hoy? Se escribirá todas las ideas de los niños. Se escribe el nombre del juego didáctico: canasta de pelotas de trapo” 	<ul style="list-style-type: none"> Papelote cuadriculado. Plumón de colores. 	5´	Describe oralmente objetos señalando la semejanza y diferencia.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> Todos los niños en el patio de la escuela. La profesora comienza a explicar las reglas que se respetará durante el juego. Uno de los participantes llevará la canasta, con ambas manos, el resto de los participantes tratará de introducir la pelota de trapo dentro de ella. El que lleva la canasta tratará de esquivar los lanzamientos de los restantes. La duración del juego se quedará limitada a la entonación de la canción “Yo soy el panadero Timburumbiny todas las pelotas son para mí”, otorgándole igual cantidad de puntos a cada jugador. Después de repetir el juego varias veces será el ganador el jugador que reúna mayor cantidad de puntos. Dibujan y pintan las canastas de pelotas. Pegan recorte de papeles en el dibujo mostrado. 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas de trapo. Dos canastas Papelotes Colores 	30´	<p>Participa con precisión y respetando las reglas.</p> <p>Participa con habilidad y empeño en el juego</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Se sienta y se relajan escuchando una música suave. Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> Grabadora CD 	10´	Intervienen con seguridad al dar sus respuestas

ESCALA DE OBSERVACION INDIVIDUAL				
DATOS INFORMATIVOS ALUMNO: AREA: COMUNICACIÓN FECHA:				
Rasgos a observar	Nada	Poco	Bastante	Demasiado
¿Entendí las reglas de juego?				
¿Me divertí durante el juego?				
Me porte bien al participar con mi equipo.				

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 12

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash.
1.2 Nivel Educativo : Inicial
1.3 Grado : 4 años
1.4 Área curricular : Comunicación
1.5 Tema : El correo
Pronuncia con claridad palabras que se repiten en el juego
1.6 Duración : 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de verbaliza con claridad y pertinencia sus ideas y temas de interés, mostrando voluntad y respeto por las opiniones de sus compañeros

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
El correo	Verbaliza con claridad y pertinencia sus ideas y temas de interés	Muestra voluntad y respeto por las opiniones de sus compañeros

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Se presenta una historia a base de escenas representadas mediante imágenes de la historia “Que tú no sabes leer ni yo tampoco” Se pregunta: ¿Qué le dijo el viejo a la niña? ¿Qué hizo la niña con la carta que le dio el viejo? ¿Por qué lloraba la niña? ¿Qué les respondió la niña al anciano? Se escribirá todas las ideas de los niños escribiendo en la pizarra. La profesora escribe el nombre del juego didáctico: el correo” 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarra Plumón acrílico. Papelote Crayolas 	5´	Demuestra interés en el uso de su oralidad
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> Se forman círculos con todas las sillas, una para cada participante se saca una silla y el compañero que se quede de pie inicia el juego, parado en medio del círculo. Este dice, por ejemplo: “traigo una carta para todos los compañeros que tienen cabello largo” todos los compañeros que tengan bigote deben cambiar de sitio. El que e queda sin sitio pasa al centro y hace lo mismo, inventando una característica nueva, por ejemplo: traigo una carta para todos los que usan zapatos negros”, etc. Todos los niños en el patio de la escuela. La profesora comienza a explica las reglas que se respetará durante el juego. Uno de los participantes llevará la canasta, con ambas manos, el resto de los participantes tratará de introducir la pelota de trapo dentro de ella. El que lleva la canasta tratará de esquivar los lanzamientos de los restantes. La duración del juego se quedará limitada a la entonación de la canción “Yo soy el panadero Timburumbiny todas las pelotas son para mí”. Pegan recorte de papeles en el dibujo mostrado. 	<ul style="list-style-type: none"> Papelotes Colores Crayola Témpera 	30´	<p>Determina su movimiento con relación a su expresión.</p> <p>Participa con habilidad y empeño en el juego</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Se sienta y se relajan escuchando una música suave. Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> Grabadora CD Ficha de observación 	10´	Intervienen con seguridad al dar sus respuestas

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 13

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash.
1.2 Nivel Educativo : Inicial
1.3 Grado : 4 años
1.4 Área curricular : Comunicación
1.5 Tema : El teléfono
Opina con voz clara y entonación sobre situaciones de juego
1.6 Duración : 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de verbaliza con claridad y pertinencia sus ideas y temas de interés, mostrando voluntad y respeto por las opiniones de sus compañeros

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
El teléfono	Verbaliza con claridad y pertinencia sus ideas y temas de interés	Muestra voluntad y respeto por las opiniones de sus compañeros

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan y aprende la canción “Haló, haló” • Se pregunta: ¿De qué trata la canción? ¿Cómo contestan las llamadas por el teléfono? ¿Cómo sería la vida sin el teléfono? • Se escribirá todas las ideas de los niños en la pizarra. • Se escribe el nombre del juego didáctico. • “EI TELÉFONO” 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumón acrílico. • Papelote • Crayolas 	5´	Opinan sobre la canción con fluidez.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Se forman tres grupos de seis. • Se ubica en sentados en un círculo a los seis niños. • El director del juego dice al oído del primero a su derecha, una palabra. El primero repetirá al oído del segundo, este pasará al tercero y así sucesivamente pasándolo la palabra de uno al otro jugador, dando la vuelta hasta llegar nuevamente al director del juego. • En la mayoría de las ocasiones se verá que la palabra vuelve con deformaciones extravagantes, que le hacen perder el sentido inicial. Se puede aplicar una prenda por cada palabra modificada o suprimida. • Observan el celular de la profesora. • Prueban a contestar las llamadas. • Pintan el dibujo de un teléfono y celular. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra. • Plumón acrílico. • Colores • Crayola • Celular • Fichas con dibujos de celulares para pintar. 	30´	<p>Determinan al teléfono como un medio necesario para la comunicación inmediata.</p> <p>Reconocen al sentido del oído que ayuda a una buena comunicación.</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Se sientan y se relajan escuchando una música suave. • Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • CD • Ficha de observación 	10´	Intervienen con seguridad al dar sus respuestas

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (Lista de cotejo?

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Opinan sobre la canción con fluidez		Determinan al teléfono como un medio necesario para la comunicación inmediata.		Intervienen con seguridad al dar sus respuestas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARANIBAR PAUCAR Jharemy Sayuri	X		X		X	
02	ARANIBAR REYES Yomayra Melodi				X		X
03	CASIANO ÑOPE Yamil Jhonser	X		X		X	
04	CHAVEZ APEÑA Zaory Sayin	X		X		X	
05	CHAVEZ MORALES Samín Yofre	X		X		X	
06	COLONIA COCHACHIN Llyna Yidda		X	X		X	
07	FLORES CADILLO Carlos Samir	X			X		X
08	FLORES CANTU Nayel Yasumi	X		X		X	
09	FLORES PAJUELO Sheyla Yasuri	X		X		X	
10	FLORES RODRIGUEZ Fiorella Andrea		X	X		X	
11	HUARAZ FLORES Ángelo Cyamer	X			X	X	
12	HUARAZ VARGAS Max Stefhano	X		X			X
13	HUARCA HUANSHA Jhonel Deyvis	X		X		X	
14	JULCA PARADES Alessandro Heysen	X		X		X	
15	LAGUA BAUTISTA Leonel Jheisson	X		X		X	
16	ÑOPE MORALES Kiara Elizabeth	X		X		X	
17	PEÑA MEJÍA Tony Piter	X		X		X	
18	REYES CADILLO Eunice Analy	X		X		X	

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 14

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash.
1.2 Nivel Educativo : Inicial
1.3 Grado : 4 años
1.4 Área curricular : Comunicación
1.5 Tema : Quien es el director
Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.
1.6 Duración : 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de verbaliza con claridad y pertinencia sus ideas y temas de interés, mostrando voluntad y respeto por las opiniones de sus compañeros

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Quien es el director	Verbaliza con claridad y pertinencia sus ideas y temas de interés	Muestra voluntad y respeto por las opiniones de sus compañeros

2.1 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan y aprende la canción “Ven chiquitita ven por aquí” • Se entabla el diálogo para extraer los saberes previos. • ¿De qué trata la canción? ¿Qué enseñaremos a la chiquitita? ¿Cómo le enseñaremos? ¿A dónde primero? Y ¿Después? ¿Qué haremos con las manos? ¿Qué haremos con los pies? • La profesora copia en la pizarra todas las ideas que los niños le han dictado. • Se escribe el nombre del juego didáctico: “¿Quién es director?” 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumón acrílico. 	5´	Interpreta con fluidez la canción que aprendió y escuchó.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Se pide hacer formar un círculo con todos los niños, menos un niño que se encontrará escondido del resto para no escuchar ni ver lo que traman los demás. • Se elige un director que será el que ejecute las acciones. • Todos los participantes repetirán las acciones que realiza el director, pero tratando de no mirarlo fijamente. Por ejemplo: saltar, palmear, gritar, reír. El jugador que se había retirado, deberá adivinar quién es el director; si lo logra, gana. Se repite el juego cambiando de director y de participante adivinador. • Pegan bolitas de papel crepé de colores en las escenas representadas dl juego en un papel bond. • Socializan sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel crepé de diferentes colores. • Goma • Tijera • Fichas con dibujos de escenas 	30´	<p>Participa con entusiasmo y responsabilidad en el juego.</p> <p>Reconocen el valor de la atención y concentración para lograr identificar personas con quien se quiere comunicar.</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Se sienta y se relajan escuchando una música suave. • Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • CD • Lista de cotejo. 	10´	Interpreta con fluidez la canción que aprendió y escuchó.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (Lista de cotejo)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Interpreta con fluidez la canción que aprendió y escuchó.		Participa con entusiasmo y responsabilidad en el juego.		Interpreta con fluidez la canción que aprendió y escuchó.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARANIBAR PAUCAR Jharemy Sayuri	X		X		X	
02	ARANIBAR REYES Yomayra Melodi	X		X		X	
03	CASIANO ÑOPE Yamil Jhonser	X		X		X	
04	CHAVEZ APEÑA Zaory Sayin		X	X			X
05	CHAVEZ MORALES Samín Yofre	X		X		X	
06	COLONIA COCHACHIN Llyna Yidda	X			X	X	
07	FLORES CADILLO Carlos Samir	X		X		X	
08	FLORES CANTU Nayel Yasumi	X		X		X	
09	FLORES PAJUELO Sheyla Yasuri	X		X		X	
10	FLORES RODRIGUEZ Fiorella Andrea	X		X		X	
11	HUARAZ FLORES Ángelo Cyamer	X		X		X	
12	HUARAZ VARGAS Max Stefhano	X		X		X	
13	HUARCA HUANSHA Jhonet Deyvis	X		X		X	
14	JULCA PARADES Alessandro Heysen	X		X		X	
15	LAGUA BAUTISTA Leonel Jheisson	X		X			X
16	ÑOPE MORALES Kiara Elizabeth		X	X		X	
17	PEÑA MEJÍA Tony Piter	X		X		X	
18	REYES CADILLO Eunice Analy	X		X		X	

SESIÓN DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 15

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : N° 271 – Shilla – Carhuaz – Ancash.
1.2 Nivel Educativo : Inicial
1.3 Grado : 4 años
1.4 Área curricular : Comunicación
1.5 Tema : Buenos día mi señoría
Incrementa su vocabulario utilizando las palabras nuevas para comunicarse
1.6 Duración : 45 minutos
1.7 Nombre de los docentes : Cadillo Espinoza Noimi Carmen

II. COMPONENTES DIDÁCTICOS

2.1 Objetivo

Al finalizar la sesión los niños y niñas serán capaces de verbaliza con claridad y pertinencia sus ideas y temas de interés, mostrando voluntad y respeto por las opiniones de sus compañeros

2.2 Contenidos

CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES
Buenos día mi señoría	Verbaliza con claridad y pertinencia sus ideas y temas de interés	Muestra voluntad y respeto por las opiniones de sus compañeros

2.3 Secuencia didáctica

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MEDIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Cantan la canción de saludo “Cómo están los niños” • Se dialoga con los niños sobre la canción para extraer los saberes previos. • ¿Les gustó la canción? ¿A quién hemos saludado? ¿Cómo hemos saludado? ¿Cómo han contestado el saludo? ¿Cómo se sienten cuando alguien les saluda? • La profesora copia en la pizarra todas las ideas que los niños le han dictado. • Se escribe el nombre del juego didáctico: Buenos días mi señoría. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumón acrílico. 	5´	Interpreta con fluidez la canción que aprendió y escuchó.
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer participar a todos los niños y niñas formando dos grupos con igual cantidad de niños. • Se ubica en fila mirándose frente a frente los dos equipos. • Enlazados de manos cantan y bailan acercándose y alejándose al otro equipo. • El primer equipo inicia el juego saludando con una canción “ Buenos días mi señoría, matatitriturilay, y así sucesivamente. • Se indica que en la próxima ronda será el siguiente equipo que le saludará. • No hay ganadores solo los niños se divierten escogiendo oficios. • Pintan los diferentes oficios en las copias que se entregan, con pinturas de colores que les gusta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papelote con la canción del saludo. • Copias con dibujos de oficios. • Pinturas de colores 	30´	<p>Participa con entusiasmo en la conversación grupal a base de la canción.</p> <p>Identifica las profesiones y escoge la profesión que la gusta.</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Se sienta y se relajan escuchando una música suave. • Responden las interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿En qué fallamos? ¿Cómo lo podríamos mejorar? 	<ul style="list-style-type: none"> • Grabadora • CD • Lista de cotejo. 	10´	Interpreta con fluidez la canción que aprendió y escuchó.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (Lista de cotejo)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Interpreta con fluidez la canción que aprendió y escuchó		Participa con entusiasmo en la conversación grupal a base de la canción.		Interpreta con fluidez la canción que aprendió y escuchó.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	ARANIBAR PAUCAR Jharemy Sayuri	X		X		X	
02	ARANIBAR REYES Yomayra Melodi	X		X			X
03	CASIANO ÑOPE Yamil Jhonser		X	X		X	
04	CHAVEZ APEÑA Zaory Sayin	X		X		X	
05	CHAVEZ MORALES Samín Yofre	X		X		X	
06	COLONIA COCHACHIN Llyna Yidda	X			X	X	
07	FLORES CADILLO Carlos Samir	X		X		X	
08	FLORES CANTU Nayel Yasumi	X			X	X	
09	FLORES PAJUELO Sheyla Yasuri	X		X		X	
10	FLORES RODRIGUEZ Fiorella Andrea	X		X		X	
11	HUARAZ FLORES Ángelo Cyamer	X		X		X	
12	HUARAZ VARGAS Max Stefhano	X			X	X	
13	HUARCA HUANSHA Jhonel Deyvis			X		X	
14	JULCA PARADES Alessandro Heysen	X		X		X	
15	LAGUA BAUTISTA Leonel Jheisson	X		X			X
16	ÑOPE MORALES Kiara Elizabeth	X		X		X	
17	PEÑA MEJÍA Tony Piter	X		X		X	
18	REYES CADILLO Eunice Analy	X		X		X	

2.3.- EVALUACIÓN DE SALIDA

CUADRO N° 03

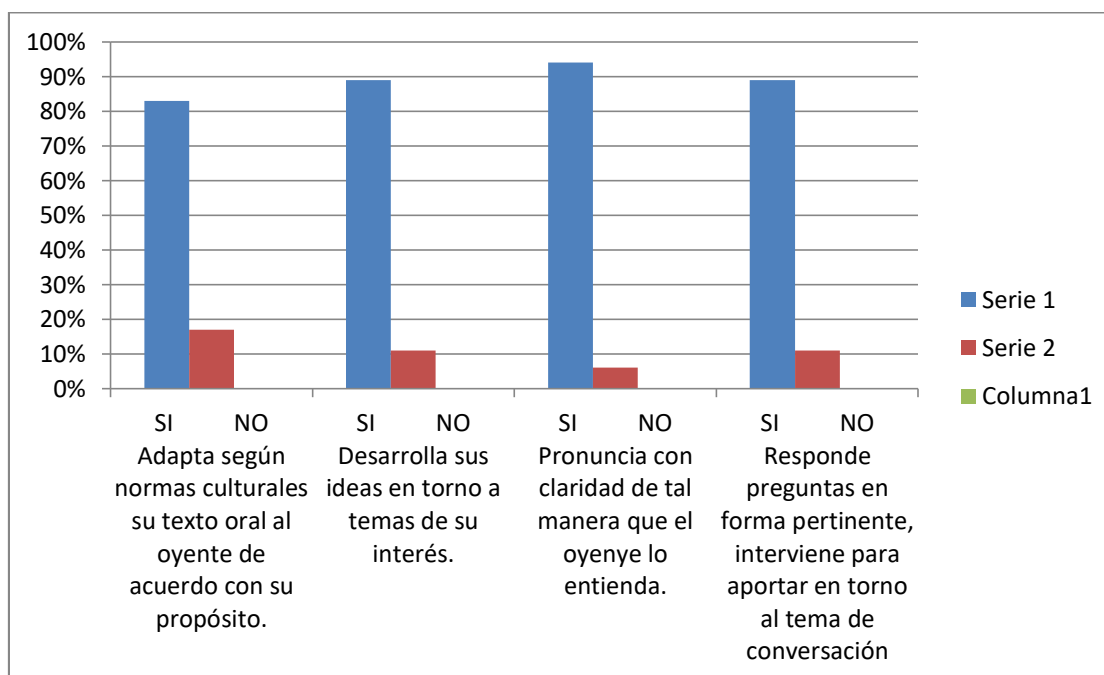
EVALUACIÓN DE SALIDA DE LA COMPETENCIA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°271

APELLIDOS Y NOMBRES		INDICADOR	Expresa con fluidez sus deseos haciendo uso de frases y oraciones sencillas.	Incrementa su vocabulario utilizando las palabras nuevas para comunicarse y ampliar sus posibilidades de expresión.	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.	Opina con voz clara y entonación sobre situaciones de juego en acciones cotidianas..
ARANIBAR PAUCAR Jharemy Sayuri			si	si	si	si
ARANIBAR REYES Yomayra Melodi			no	si	si	si
CASIANO ÑOPE Yamil Jhonser			si	si	si	si
CHAVEZ APEÑA Zaory Sayin			si	no	si	si
CHAVEZ MORALES Samín Yofre			si	si	si	si
COLONIA COCHACHIN Llyna Yidda			no	si	si	si
FLORES CADILLO Carlos Samir			si	si	si	no
FLORES CANTU Nayel Yasumi			si	si	si	si
FLORES PAJUELO Sheyla Yasuri			si	si	no	si
FLORES RODRIGUEZ Fiorella Andrea			no	si	si	si
HUARAZ FLORES Ángelo Cyamer			si	si	si	si
HUARAZ VARGAS Max Stefhano			si	si	si	si
HUARCA HUANSHA Jhonel Deyvis			si	si	si	si
JULCA PARADES Alessandro Heysen			si	no	si	si
LAGUA BAUTISTA Leonel Jheisson			si	si	si	si
ÑOPE MORALES Kiara Elizabeth			si	si	si	no
PEÑA MEJÍA Tony Piter			si	si	si	si
REYES CADILLO Eunice Analy			si	si	si	si
PUNTAJE		si	15	16	17	16
		no	03	02	01	02
PORCENTAJE		si	83%	89%	94%	89%
		no	17%	11%	6%	11%

Fuente: elaboración propia

Gráficamente tenemos lo siguiente.

GRÁFICO N° 04
EVALUACIÓN DE SALIDA DE LA COMPETENCIA COMPRENDE TEXTOS ORALES EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°271



Fuente: elaboración propia

En este caso puede verse que la mayoría de estudiantes mostraron respuestas positivas en cada uno de los aspectos de la comprensión de textos orales. En promedio, en el ítem “presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral”, 16 estudiantes (89 %) respondieron afirmativamente, y solo 2 estudiantes (11 %) lo hicieron negativamente. En el caso del ítem “dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado”, son 17 (94 %) los estudiantes que respondieron adecuadamente, y solo 1 (6 %) lo hicieron negativamente.

En cuanto al ítem “interpreta el texto oral a partir de los gestos, expresiones corporales y el mensaje del interlocutor”, son 15 (83 %) los alumnos que respondieron positivamente, mientras 3 (17 %) lo hicieron negativamente. Por último, en el ítem “menciona las características de

animales, objetos, personas, personajes y lugares del texto”, son 16 (89 %) los que dieron respuesta positiva, y únicamente 2 (11 %) los que dieron respuesta negativa.

2.4.- RESULTADOS FINALES

A continuación vamos a presentar información comparativa de los resultados absolutos y porcentuales de ambas evaluaciones, indicador por indicador. En primer lugar, tenemos la información comparativa que corresponde a la competencia comprensión de textos orales, en el cuadro N° 05.

CUADRO N° 04
RESULTADOS COMPARATIVOS DE LA PRUEBAS DE ENTRADA Y SALIDA DE LA
COMPETENCIA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°271

INDICADORES	EVALUACIÓN DE ENTRADA				EVALUACIÓN DE SALIDA			
	SI		NO		SI		NO	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Expresa con fluidez sus deseos haciendo uso de frases y oraciones sencillas.	08	44	10	56	15	83	03	17
Incrementa su vocabulario utilizando las palabras nuevas para comunicarse y ampliar su expresión.	05	28	13	72	16	89	02	11
Pronuncia con claridad de tal manera que el oyente le entienda.	06	33	12	67	17	94	01	06
Escucha con atención las reglas de juego y opina sobre situaciones de su interés.	07	39	11	61	16	89	02	11

Fuente: cuadro N° 04

En este caso se puede ver, en cuanto al indicador, “Adapta según normas culturales su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito”, en la evaluación de entrada solo 8 niños y niñas que representan el 44 % respondieron favorablemente. En cambio en la evaluación de salida son 15 los niños y niñas que representan el 83 % los que respondieron favorablemente. En el caso del ítem “desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés” en la evaluación de entrada fueron 5 niños y niñas, que representan el 28 % los que respondieron favorablemente. En cambio en la evaluación de salida son 16 los niños y niñas que representan el 89 % los que lo hicieron.

Por otra parte, se observa también que en el indicador, “pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda”, en la evaluación de entrada son 6 los niños y niñas que representan el 33 % respondieron favorablemente. En cambio en la evaluación de salida son 17 los niños y niñas que representan el 94 % los que respondieron favorablemente. Y en el caso del ítem “responde preguntas en forma pertinente e Interviene para aportar en torno al tema de conversación” en la evaluación de entrada fueron 7 niños y niñas, que representan el 39 % los que respondieron favorablemente. En cambio en la evaluación de salida son 16 los niños y niñas que representan el 89 % los que lo hicieron.

También en este caso la experiencia didáctica dio los resultados deseados ya que la gran mayoría de niños y niñas progresaron en la competencia de expresión oral.

CAPÍTULO III

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

3.1 CONCLUSIONES

- ❖ Al inicio del trabajo se observó que las capacidades de expresión oral, en los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°271 del distrito de Shilla, provincia de Carhuaz, región Ancash, mostraban limitaciones. En el caso de la competencia comprensión de textos orales solo un tercio de los niños y niñas respondieron adecuadamente a los indicadores 1, 3 y 4. Solo en el ítem 2 respondieron adecuadamente 12 estudiantes, dos tercios del total. Y en el caso de la competencia de la expresión oral, no más de 8 estudiantes respondieron positivamente, la mayoría lo hizo negativamente.
- ❖ La expresión oral que es el tema central de este trabajo, se aplicó de manera divertida con la ayuda de la estrategia del juego dinámico, en el cual las niñas y los niños demostraron su habilidad en la expresión oral al comunicarse fluidamente con sus pares y la familia escolar.
- ❖ Al aplicar el juego dinámico en los niños de 4 años tuvo un resultado efectivo por cuanto se expresaron naturalmente y a medida que se iba aplicando sesiones se iba conociendo y formando conductas evaluando habilidades en todo aspecto entonces el juego en los niños a parte de ayudar a expresarse enseña a meterse al mundo actual que nos trae la competitividad.
- ❖ La comparación de resultados de ambas evaluaciones en torno a las capacidades comunicativas consideradas muestran una mejora notable en niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°271 del distrito de Shilla, provincia de Carhuaz, región Ancash, lo que pone de manifiesto las bondades de nuestro programa didáctico

3.1 SUGERENCIAS

- ❖ Creemos necesario recomendar que la experiencia sea replicada en otras instituciones educativas de educación inicial para bien de los niños y niñas del distrito y la provincia
- ❖ Desarrollar juegos dinámicos destinados a la mejora de las competencias comunicativas debe constituirse un eje del aprendizaje de los niños y niñas.
- ❖ Evaluar periódicamente el nivel de las competencias tomadas en cuenta en los niños y niñas, para así reforzar y enriquecer las estrategias.
- ❖ Involucrar a los Padres de Familia, en este trabajo, ya que mucho de lo que manifiesta en su comportamiento y actuar en su diario convivir, es producto de lo aprendido en el hogar, y en conjunto se logrará que los niños desarrollen las competencias tomadas en cuenta.
- ❖ Aplicar el presente programa de juegos dinámicos para desarrollar la expresión oral sobre todo en los niños de Educación Inicial.

BIBLIOGRAFÍA

ALLER MARTÍNEZ, Carlos (1991): Juegos y actividades de lenguaje oral: procesos didácticos. Ed. Marfil, Alcoy.

BERNABEU, Natalia (2009): *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Eds. Narcea, Madrid.

CAMPOS ROMERA Josefa (1993): *Yo juego, ¿y tú?: método de lectoescritura para niños con dificultades de aprendizaje*. Ed. Aljibe, Málaga.

COBURN-STAEGER, Úrsula (1980): *Juego y aprendizaje: teoría y praxis para enseñanza básica y preescolar*. Eds. de la Torre, Madrid.

HUIZINGA, Johan (1990): *Homo ludens*. Alianza Ed., Madrid.

PIAGET, Jean (1991): *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. FCE, México, D. F.

Edición APA Expresión oral normas APA (Fabiola Moscoso)

Ediciones ALJIBE. 2000 Castaño Fernández Juan (Ámbito de intervención y fundamentación teórica)

Alvaro J. Riascos Villegas Universidad de los Andes facultad de Economía Carrera 1 N°18ª-70, Edificio W Bogotá D.C. Colombia.

ANEXOS

Anexo 1

Estructura de la ficha de evaluación (lista de cotejo)

INDICADOR					
APELLIDOS Y NOMBRES					
PUNTAJE	si				
	no				
PORCENTAJE	si				
	no				

Anexo 2
Evidencia fotográficas

SALUDO DE BIENVENIDA



JUEGO DINÁMICO QUE PASE EL REY



JUEGO DINÁMICO: CANASTA REVUELTA



JUEGO DINÁMICO: ENCIENDO Y APAGO LA RADIO



JUEGO DINÁMICO: CUERPOS EXPRESIVOS



JUEGO DIDACTICO: RÁPIDO A LA CAMA



JUEGO DINÁMICO: QUÍTATE DE ALLÍ PARA YO SENTARME



EL GATO Y EL RATÓN



JUEGO DIDÁCTICO: NUESTROS NOMBRES



JUEGO DIDACTICO: CANASTAS Y PELOTAS DE TRAPO



JUEGO DIDÁCTICO: SEÑOR LOBO



JUEGO DINÁMICO: EL CORREO



JUEGO DINÁMICO: BUENOS DÍAS MI SEÑORÍA



JUEGO DINÁMICO: EL TELÉFONO



EXPRESIÓN DE PERSONAJES A BASE DE TÉMPERA



DIÁLOGO FINAL Y DESPEDIDA POR LA DIRECTORA DEL CENTRO EDUCATIVO

