

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



---

**APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUGANDO EN LOS SECTORES DE MI AULA  
PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4  
AÑOS DE LA I.E.I. N° 005 HUÁNUCO - 2018.**

---

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL**

**TESISTAS:**

**July Rossine HUERTA ECHEVARRÍA**

**Yennet JUANDE SARMIENTO**

**Yessy Yosmy PICÓN SOTO**

**ASESORA:**

**Mg. Rocío Elizabeth Rivera Ibarra**

**HUÁNUCO, PERÚ**

**2019**

**DEDICATORIA**

A mis padres por todo el apoyo moral y económico que me brindaron, con la esperanza de verme convertida en una gran profesional

Yennet Juande Sarmiento

A mis padres por todos sus apoyos para ser una gran profesional

July Rossine Huerta Echevarría

A Dios por ser mi guía, a mis padres por sus apoyos y sus consejos que me forman día a día, para ser una gran profesional y una mujer de éxito.

Yessy Yosmy Picón Soto

### **AGRADECIMIENTO**

1. Nuestro especial agradecimiento a nuestra Alma Mater, la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán”, por brindarnos una educación basada en la investigación.
2. Así mismo agradecemos a la Prof. María Ramos Huamán, directora de la I.E.I. N° 005 “Fray San Martincito de Porres”, por acceder nuestra petición para la ejecución de nuestro proyecto.
3. Agradecemos, también a nuestros profesores del Programa de Especialización en la mención Educación Inicial por brindarnos información necesaria y algunos libros que nos sirvieron para la elaboración del proyecto.
4. De antemano agradecemos a nuestros padres, madres, esposos e hijos por brindarnos su apoyo económico y moralmente en el proceso de la elaboración de nuestra investigación.

## RESUMEN

El Programa “Jugando en los Sectores de mi Aula” constituye una propuesta de actividades diversas basadas en el juego para estimular el desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años con el propósito de que los párvulos sean capaces de expresarse oralmente; es decir, de expresarse con fluidez, pertinencia, claridad dentro de las diversas situaciones donde se desenvuelve, para ello se considera necesario propiciar el desarrollo del juego como metodología por excelencia en el nivel inicial, que estimule la imaginación, la fantasía, la espontaneidad y la libertad en los niños de 4 años de la I.E.I N° 005 de Huánuco - 2018. El Programa “Jugando en los Sectores de mi Aula”, ha sido elaborada de manera sencilla, clara y puede adaptarse con facilidad a la programación que el docente está trabajando, he incluirlo si desea, en todo momento de realizar el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje que se cuenta con la rutina diaria. El objetivo de la presente investigación fue determinar la efectividad del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula para desarrollar la expresión oral de los niños de 04 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco -2018. Se demostró la hipótesis general a través de la prueba de McNemar obteniéndose el valor de  $X^2$  (15,75) es mayor que el valor crítico ( $X^2_c = 3,84$ ), entonces se rechaza la hipótesis nula y podemos afirmar que ha mejorado el desarrollo de la expresión oral en el grupo experimental.

**Palabras clave:** juego, expresión oral, aprendizaje.

## ABSTRACT

The "Playing in the Sectors of My Classroom" program is a proposal of diverse activities based on the game to stimulate the development of the oral expression of 4-year-old children with the purpose that the preschool children are able to express themselves orally, that is to say to express oneself with fluency, relevance, clarity within the various situations where it takes place, for this it is considered necessary to promote the development of the game as a methodology par excellence at the initial level, which stimulates the imagination, fantasy, spontaneity and freedom in 4-year-old children of the IEI N° 005 of Huánuco. The "Playing in the Sectors of My Classroom" Program has been elaborated in a simple, clear way and can be easily adapted to the programming that the teacher is working on, I have to include it if you wish, at all times to carry out the development of your sessions Learning that is counted on the daily routine. The objective of the present investigation was to determine the effectiveness of the Playing in the Sectors Program of my Classroom to develop the oral expression of the 04-year-old children of the I.E.I. N ° 005 Huánuco, 2018. The general hypothesis was demonstrated through the McNemar test obtaining the value of  $X^2$  (15.75) is greater than the critical value ( $X^2_c = 3.84$ ), then the null hypothesis is rejected and We can affirm that the development of oral expression in the experimental group has improved.

**Keywords:** game, oral expression, learning.

## INTRODUCCIÓN

La tesis de investigación titulada Aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018, es importante porque tiene como finalidad principal mejorar la expresión oral de los niños mediante una serie de actividades de estimulación basadas en el juego libre en los sectores.

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño y niña, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños. Asimismo la investigación contribuye al propósito fundamental lograr reducir las dificultades en el desarrollo de la expresión oral que posiblemente puedan afectar futuros aprendizajes relacionados con la comunicación integral.

Este proyecto se compone de cuatro capítulos principales:

En el primer capítulo se describe el problema de investigación, los antecedentes relacionados con investigaciones realizadas en el ámbito internacional, nacional y local. Formulación del problema de investigación, objetivos, hipótesis, variables de estudio. Así como la justificación, importancia, viabilidad y limitaciones de la investigación.

En el segundo capítulo contiene el marco teórico donde muestra los antecedentes y las bases teóricas que fundamentan la presente investigación. Así también, se consideró las definiciones de diferentes autores que dan a

## VII

conocer la importancia de la actividad lúdica en los sectores del aula, concebidos estos últimos como espacios pedagógicos apropiados para desarrollar diversas capacidades, habilidades y destrezas de los niños.

En el tercer capítulo se da a conocer el marco metodológico, el tipo, diseño de investigación, población, muestra y las técnicas e instrumentos que se utilizaron en el proceso de la elaboración de la investigación.

En el cuarto capítulo se consignan tablas y figuras estadísticas, en las que se muestran los resultados obtenidos en la ejecución del proyecto, asimismo la contrastación de las hipótesis.

Finalmente se presentan las conclusiones y recomendaciones del equipo de investigación.

**ÍNDICE**

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
RESUMEN .....	IV
ABSTRACT .....	V
INTRODUCCIÓN .....	VI
ÍNDICE .....	VIII

**CAPÍTULO I****EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

1.1. Descripción del Problema.....	11
1.2. Formulación del Problema.....	13
1.2.1. Problema General.....	14
1.2.1. Problemas Específicos.....	14
1.3. Objetivos.....	14
1.3.1. Objetivo General.....	14
1.3.1. Objetivos Específicos.....	15
1.4. Hipótesis.....	15
1.4. Hipótesis General.....	15
1.4. Hipótesis Específicos.....	16
1.5. Variables.....	16
1.5.1. Variable Independiente.....	16
1.5.2. Variable Dependiente.....	16
1.5.3. Operacionalización de Variable.....	17



1.6. Justificación e Importancia .....	17
1.6.1. Justificación Legal.....	17
1.6.2. Importancia teórico Científico.....	19
1.6.3. Importancia Práctica.....	19
1.7. Alcances .....	21
1.8. Viabilidad.....	21
1.9. Delimitación .....	21
1.10. Limitaciones.....	22

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO METODOLÓGICO**

2.1. Antecedentes.....	24
2.2. Bases Teóricas.....	27
2.3. Definiciones Conceptuales.....	34
2.4. Bases Epistemológicos.....	35

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

3.1. Tipo y Nivel de Investigación .....	60
3.2. Diseño y Esquema de Investigación.....	61
3.3. Población y Muestra .....	62
3.3.1. Población.....	62
3.3.2. Muestra.....	62
3.4. Método de Investigación.....	63
3.5. Técnicas e Instrumentos.....	64
3.6. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos .....	64
3.7. Procedimiento.....	65

3.8. Plan de Tabulación y Analisis de Datos..... 65

**CAPÍTULO IV**  
**RESULTADOS**

4.1. Descripción de los Resultados..... 66

4.2. Prueba de Hipótesis ..... 68

CONCLUSIONES ..... 84

SUGERENCIAS ..... 85

BIBLIOGRAFÍA ..... 86

ANEXOS

ANEXO N° 01: Matriz de Consistencia

ANEXO N° 02: Instrumentos

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.**

Educación Inicial como primer nivel del Sistema Educativo Peruano tiene la misión de construir una propuesta educativa holística y de calidad para atender integralmente a niñas y niños 0 a 6 años, de acuerdo a sus características socioculturales, con la participación concertada de la familia, sociedad civil y el Estado, en el marco de una educación bilingüe intercultural, de género y de desarrollo humano sostenible.

La gran responsabilidad para atender a este grupo humano en proceso de desarrollo, recae en primer lugar en los padres, madres y/o adulto responsable de la familia; labor que se compartirá, posteriormente con el personal de las instituciones educativas y programas.

A través de la observación directa y conversaciones con los niños y niñas de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 005 Huánuco - 2018, el niño a través del juego dramático desarrolla su expresión oral y autonomía. Otra de las grandes dificultades que se observan dentro de las aulas, es que no desarrollan la kinésica, porque no expresan gestos en sus caras, de alegría, tristeza, angustia, sorpresa, etc. Además, no utilizan otras partes del cuerpo para comunicarse, ni emplean los espacios para desenvolverse en una comunicación fluida con sus compañeros, es decir se quedan inmóviles cuando se les concede la palabra, ya que en algunas

ocasiones las docentes no generan oportunidades de aprendizaje en este ámbito.

También, lo anterior se evidencia porque desde su contexto familiar, escolar y social se desconoce la importancia de implementar prácticas comunicativas donde se le permita a niños y niñas exponer y argumentar sus ideas, explicar situaciones vividas, formular preguntas, solucionar problemas, debatirían con pares y adultos acerca de los diferentes contenidos y temas de la vida familiar escolar y/o extraescolar.

También, se observa que dentro del aula de clases prevalece en algunos casos actividades que estimulen la lectoescritura en vez de la expresión oral, porque los docentes no desarrollan la comunicación oral: “Produzco textos orales que responden a distintos propósitos comunicativos” como lo plantea el CN EBR, no se desarrollan actividades donde se le permita a los niños y niñas enriquecerlas competencias comunicativas de hablar y escuchar, como: promover en los niños escuchar la lectura de la docente, contar situaciones de su vida cotidiana, socializar problemas de su contexto, propiciar debates, comentarios, dudas y respuestas, propiciar el juego de roles, crear situaciones donde los niños describan personas, objetos y lugares en forma detallada, describir láminas, cuentos ilustrados y tiras cómicas.

Ante esta situación problemática como alternativa de solución se presenta la aplicación del programa “Jugando en los Sectores de mi Aula”, ya que ésta abarca diversas técnicas y pasos para lograr la expresión oral. Con este Programa los niños y niñas van a expresarse con mayor fluidez, claridad y sin mostrar timidez a través de las técnicas adecuadas y entretenidas.

Después de aplicar el programa “Jugando en los Sectores de mi Aula”, en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018, tendremos como resultados una buena expresión oral, un buen desarrollo de las capacidades comunicativas de entender e interpretar, de imaginar, de analizar y sintetizar, así como dialogar y expresarse libremente que son indispensables para otros aprendizajes que la educación ofrece como: para transformar la realidad en una sólida formación en actitudes y valores para seguir aprendiendo a lo largo de toda la vida.

Éstas son las razones por las cuales se ha planteado realizar el presente trabajo con la finalidad de proponer una metodología adecuada para el nivel inicial, la misma que será resuelto a la luz de la investigación científica.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Ante las situaciones descritas en el planteamiento del problema y preocupados por la educación de los niños y niñas de la primera infancia,

llevamos a cabo la presente investigación que a su término nos permitió dar respuesta a las siguientes interrogantes.

### **1.2.1. PROBLEMA GENERAL**

¿La aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018?

### **1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

a) ¿La aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018?

b) ¿La aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la claridad de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018?

c) ¿La aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la pertinencia en la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018?

## **1.3. OBJETIVOS**

### **1.3.1. OBJETIVO GENERAL.**

Determinar si la aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora el desarrollo de la expresión oral

en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.

### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- a) Determinar si la aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.
  
- b) Determinar si la aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la claridad de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.
  
- c) Determinar si la aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la pertinencia en la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.

## **1.4. HIPÓTESIS**

### **1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL.**

La aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula es efectiva en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.

### 1.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.

- a) Al aplicar el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.
- b) Al aplicar el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la claridad de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.
- c) Al aplicar del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la pertinencia en la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.

## 1.5. VARIABLES

### 1.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

**Programa Jugando en los Sectores de mi Aula.** Se refiere al desarrollo del juego libre en los sectores, respetando la secuencia metodológica que orienta su trabajo, priorizando los espacios y momentos donde los niños se expresan en pares o de manera colectiva.

### 1.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

**Expresión Oral.** Se refiere a todas las habilidades dentro de la expresión oral que muestran los niños y niñas, dentro de los criterios de fluidez, claridad, pertinencia, lo cual permite al niño y



niña desenvolverse dentro de diversas situaciones o experiencias sociales a los que está expuesto durante su vida cotidiana.

### 1.5.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

Variables	Dimensiones	Indicadores
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  Programa Jugando en los Sectores de mi Aula.	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interviene en la planificación expresando sus ideas e intereses.</li> </ul>
	Organización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa expresando propuestas de organización.</li> </ul>
	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa del juego libre en los sectores expresando sus intereses y propuestas de juego.</li> </ul>
	Orden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordena los sectores expresando ideas para reubicar los materiales.</li> </ul>
	Socialización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa expresando los juegos que han realizado.</li> </ul>
	Representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa los juegos realizados y expresa sus sentimientos.</li> </ul>
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  Expresión oral	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra fluidez en su expresión.</li> </ul>
	Claridad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra claridad cuando expresa sus ideas, sentimientos, propuestas, opiniones.</li> </ul>
	Pertinencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Su expresión es pertinente a la situación donde se encuentra.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Su expresión es pertinente en el uso de palabras para transmitir un mensaje.</li> </ul>		

## 1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

### 1.6.1. JUSTIFICACIÓN LEGAL.

Si jugar es un derecho del niño, la defensa de ese derecho y la garantía de su realización deben estar en el ámbito jurídico, de las

leyes, de las normas, del Derecho. Existen dos espacios en donde ese asunto puede ubicarse jurídicamente:

En los derechos de la persona.

En los derechos del consumidor.

En la relación al primero, tenemos la Convención de las Naciones Unidas sobre Los Derechos del Niño, que afirma en su artículo 31:

"1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al entretenimiento, al esparcimiento y a las actividades recreativas propias de la edad, bien así a la libre participación en la vida cultural y artística". "2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente de la vida cultural y artística y estimularán la creación de oportunidades adecuadas, en condición de igualdad, para que participen de la vida cultural, artística, recreativa y de entretenimiento."

El derecho a jugar equivale al derecho a la infancia, Si jugar es típico del niño, si la infancia es una edad de juego, si la actividad más extensa, más intensa, más característica de la infancia es la ludicidad, no se puede concebir la infancia sin juego. Impedirle jugar es robarle la infancia al niño, anticipar la vida adulta.

El trabajo precoz, está arrancando la infancia de los niños. El derecho a jugar implica el deber del Estado de prohibir el trabajo infantil y a castigar a los que someten al niño al trabajo inadecuado para su edad.

#### **1.6.2. IMPORTANCIA TEÓRICO CIENTÍFICO.**

La justificación científica de la investigación, tiene la finalidad de contribuir al desarrollo del juego libre en los sectores del aula en el nivel de Educación Inicial, diagnosticar, conocer y tener información básica sobre la mejora del proceso de expresión oral en los niños y niñas, buscar la calidad educativa en el fortalecimiento de la expresión oral de los niños y niñas de la sección de 04 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.

#### **1.6.3. IMPORTANCIA PRÁCTICA**

La importancia práctica en la investigación, constituye en tener una información acerca de la importancia de la formación de niños y niñas capaces de expresarse oralmente, y si desde pequeños les damos la posibilidad de expresarse con fluidez, pertinencia, claridad dentro de las diversas situaciones donde se desenvuelve, el cual hay quienes todavía usan para este fin métodos tradicionales rígidos, que aniquilan la demostración de habilidades de los niños y niñas, dejando de lado muchas veces el juego, la imaginación, la fantasía, la espontaneidad y la libertad, eso es

nuestro reto a alcanzar con los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018, tener los resultados de mi investigación, para someterla a crítica, aprobación o desaprobación de la misma, según mis observaciones realizadas en la mencionada Institución. Es por ello que justificó pedagógicamente mi trabajo porque somos conscientes que el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula, ha sido elaborada de manera sencilla, clara y puede adaptarse con facilidad a la programación que el docente está trabajando, he incluirlo si desea, en todo momento de realizar el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje que se cuenta con la rutina diaria.

La presente investigación es importante para contribuir al desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas del nivel inicial, teniendo en cuenta que son los niños y niñas los sujetos de la educación al cual hemos de servir todos: padres de familia, profesores, la comunidad, en general; cabe resaltar la importancia, sobre todo de aquellos infantes, quienes han tenido muchos problemas causadas por la falta de pertinencia en su expresión oral e incluso la falta de fluidez y claridad, la cual requiere de una debida aplicación de técnicas las cuales han de ser seleccionadas teniendo en cuenta la información que se recibió de diferentes autores, ya que ello impide que nuestro sociedad cuente con personas que sean capaces de expresarse oralmente dentro de las diversas situaciones a las que se enfrenta, los cuales impiden el

desarrollo de nuestro país. La importancia de este informe de investigación, es que aborda un problema de gran trascendencia para el desarrollo de la expresión oral, con la aplicación de diferentes técnicas adecuadas para este fin.

### **1.7. ALCANCES**

El alcance de la investigación es de ámbito distrital que puede ser tomado como referente por las otras provincias y regiones del país.

### **1.8. VIABILIDAD.**

El desarrollo de la tesis de investigación titulado aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula para desarrollar la expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco – 2018; es viable por la posibilidad de desarrollar sorteando y superando dificultades que están implícitos en su ejecución.

### **1.9. DELIMITACIÓN**

El estudio se realizó en la jurisdicción del distrito de Huánuco, correspondiente a la provincia y región Huánuco, donde se encuentra ubicada la Institución Educativa Inicial N° 005.

El tiempo de aplicación de la investigación fue durante los meses de marzo a agosto del año académico 2018, tiempo que permitió la aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula para desarrollar la

expresión oral de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco – 2018.

#### **1.10. LIMITACIONES.**

Debo reconocer que como en toda investigación, su desarrollo no ha sido fácil presentándose las siguientes limitaciones:

➤ **Limitaciones de tipo informativo.**

La falta de confianza y apertura a la revisión de los documentos pedagógicos de los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 005 Huánuco, lo que ha dificultado conocer la formación académica de cada uno de los docentes quienes imparte educación en dicha institución.

Asimismo el retraso en la entrega de la validación de los instrumentos de investigación el cual se ha utilizado para la recopilación de datos por algunos expertos.

➤ **Limitaciones de tipo económico.**

Los gastos de bienes y servicios han sido cubiertos con recursos propios, las que en cierto momento, dificultaron la culminación del trabajo de investigación oportunamente de acuerdo al cronograma establecido.

➤ **Limitaciones de tiempo.**

El cierto rechazo de autoridades, docentes y estudiantes a ser encuestados o preguntados de su labor pedagógica, esto retrasó el cumplimiento del cronograma de investigación.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES.

Los antecedentes encontrados a la fecha y que permiten considerar los avances de investigaciones realizadas a nivel internacional, nacional y local respecto al problema planteado nos permiten comprender la relevancia del desarrollo del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula en la mejora de la expresión oral, como un programa de intervención educativa que contribuye a la formación integral de los educandos como son las siguientes:

##### **A nivel nacional.**

a) GALVÁN (1983) en su tesis: “**Validación de un programa de juegos para la expresión oral del niño**”, para optar el grado de bachiller en educación, Universidad Cayetano Heredia; trabaja con una muestra de tipo experimental conformada por doce niños de seis a diez años, inscritos voluntariamente, quienes recibieron información a través del diario el Comercio, es decir, los sujetos de la muestra provienen de distintas partes de Lima Metropolitana. Arribó a las siguientes conclusiones:

De los doce alumnos que presenta la muestra, en nueve el tipo de expresión oral es claro y fluido (75%), dos niños presentan una



expresión oral poco fluida y clara, y sólo en uno la expresión oral es de mínimo y escaso.

Existe un incremento positivo en el porcentaje de objetivos logrados del programa antes y después de la aplicación del mismo, alcanzando un puntaje de 88,15% de los objetivos de la lista de cotejo que evalúa los objetivos de las tareas de drama, pintura y participación.

Lo cual significa que diez de doce niños cumplen aproximadamente veintitrés objetivos del programa.

Existe un incremento en el nivel de expresión oral que alcanzan los niños en la prueba de expresión oral después de haber recibido el programa.

Existe un incremento en el porcentaje significativo que alcanzan los niños en la prueba de capacidad de expresión oral.

- b) SÁNCHEZ, L. (2006) en su tesis: ***“Diseño de sesión de aprendizaje basado en la teoría de juego aplicable a los cursos de formación general como estrategia para desarrollar la expresión oral”***. Tesis para optar el Grado Académico de Doctor en Ciencias de la Educación, U.N.P.R.G., Lambayeque, Perú, ha diseñado una sesión de aprendizaje basada en la Teoría de juego para ser aplicada en los cursos de formación general en la carrera de educación en la UPAO, con la

finalidad de desarrollar la expresión oral de los niños. Arribó a la siguiente conclusión:

Con su propuesta la autora demuestra la factibilidad de activar todos los cuadrantes cerebrales de los alumnos al mismo tiempo y, para ello, plantea ciertas estrategias encaminadas para tal fin.

c) CARBONEL MENDOZA, E. (2001) en su tesis: ***Aplicación de la técnica dramatización para mejorar la expresión oral de los y niñas de 03 años de edad de la I.E.I. N° 001. Virgen María Auxiliadora de la urbanización latina del distrito de José Leonardo Ortiz.*** Tesis para optar la licenciatura en educación especialidad educación inicial, de la Universidad Nacional de Chiclayo. Llegó a las siguientes conclusiones:

- El nivel de expresión oral de los niños antes de aplicar la técnica de dramatización no es adecuada, en cuanto a su pronunciación, fluidez verbal y amplitud del vocabulario.

Los padres de familia expresan su necesidad que sus menores hijos lean y escriben; dejando de lado la expresión oral.

El nivel de aceptación y el grado de aplicación como técnica para mejorar la expresión oral por parte de los docentes fue positivo.

La técnica de la dramatización es efectiva para mejorar la expresión oral, ya que el niño a través del juego dramático desarrolla su expresión oral y autonomía.

### **A nivel local.**

a) GARCIA ARANGO, Yone y otros (2007) en su tesis: ***“Aplicación del Programa DRAMAVIV para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas del quinto grado de primaria de la I.E. N° 32942 - Maarabamba- Pillco Marca- 2006”***. Llegaron a las siguientes conclusiones:

Se determinó la efectividad del Programa DRAMAVIV en el desarrollo de la expresión oral, tal como se demuestra en los resultados del grupo experimental en relación al grupo control.

A través de la aplicación del Programa DRAMAVIV se logró desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de la I.E. N° 32942 – Marabamba Pillco Marca - 2006.

Se evaluó el nivel de expresión oral después de la aplicación del Programa DRAMAVIV, donde el grupo experimental incrementó su expresión oral en un 70% a diferencia del grupo control que solo incrementó el 10% debido a la maduración psicosocial; ya que no recibieron ningún tipo de tratamiento.

## **2.2. BASES TEÓRICAS.**

Las teorías de aprendizaje del lenguaje se pueden clasificar en torno a tres vertientes: ambientalista, cognitivista y nativista.

### **a) Teoría ambientalista.**

Según los teóricos ambientalistas del aprendizaje del lenguaje, el ser

humano viene al mundo como un papel en blanco en el que el ambiente impregna los aprendizajes; afirman que el lenguaje humano, es función de los diferentes tipos de actividad que se realiza. Esta teoría considera determinante los factores externos provenientes del entorno y del medio social. La conducta verbal se estudia como cualquier otra conducta del individuo en general. La conducta humana en general es el producto conjunto, en primera instancia, de las contingencias de supervivencia responsables de la selección natural de nuestra especie, asimismo por las contingencias de reforzamiento responsables de los repertorios adquiridos por sus miembros, y por último de las contingencias especiales mantenidas y evolucionadas en un ambiente social (Skinner,1981); sin embargo, su particularidad consiste en que las consecuencias de la conducta del hablante están mediadas por otras personas, porque obedecen a otros factores que actúan como controladores sociales, la conducta de otros, controla la conducta verbal del hablante y es por ello que al ser reforzada por sus efectos en la persona, y luego por los refuerzos que reciben las conductas de las demás personas, se van afianzando su adquisición, por ejemplo, si se ven ejecutando distintas conductas verbales, como las de dar órdenes, luego se les imita y enseguida se obtienen recompensas por ello, esa conducta de dar órdenes, seguirá repitiéndose pero si no se obtienen efectos positivos sociales se dejará de practicar.

La teoría ambientalista señala que el mundo exterior, o ambiente, es

siempre un componente principal de la conducta cuya descripción permite determinar lo que el organismo está haciendo. La conducta no se puede separar del contexto ambiental en el que ocurre. En ese sentido los principios básicos del aprendizaje tienen en cuenta el contexto social en el que tiene lugar el aprendizaje. La lengua para los ambientalistas es el conjunto de hábitos lingüísticos que permiten a un sujeto comprender y hacerse comprender, es a la vez un producto social de la facultad del lenguaje y un conjunto de convenciones necesarias adoptadas por el cuerpo social para permitir el ejercicio de esa facultad en los individuos, sobretodo es un producto social depositado en el cerebro de cada uno, es la parte social del lenguaje, exterior al individuo, quien por sí sólo no puede ni crearla ni modificarla; no existe más que en virtud de una especie de contrato establecido entre los miembros de una comunidad (Saussure; 1985) El proceso de una lengua por el cual imitamos a otros, aparentemente desempeña un importante papel en la manera en que los niños aprenden a utilizar los recursos lingüísticos que existen en el contexto. En suma, los ambientalistas sugieren el concepto de —conducta gobernada por reglas" para el caso del aprendizaje verbal y esto se da cuando el individuo actúa de acuerdo a reglas explícitas, consejos, instrucciones, modelos de actuación, planes, máximas, etc. Aunque esta teoría ha sido criticada porque presenta a las personas como seres vacíos y por simplificar demasiado los principios del aprendizaje, resulta optimista en cuanto que admite la posibilidad de que la gente pueda cambiar.

**b) Teoría nativista o innatista.**

La teoría lingüística nativista sostiene que los principios del lenguaje son innatos y no aprendidos. A diferencia de la postura ambientalista que asume que los factores externos son determinantes para el aprendizaje del lenguaje, los nativistas rechazan la postura que los niños adquieren primero un conocimiento del mundo, y después proyectan el lenguaje sobre esa experiencia previa. Asumen que muchos aspectos del desarrollo lingüístico se hallan pre-programados en el sujeto; así, un niño o una niña no tienen necesidad de una enseñanza explícita o de la experiencia para adquirir un lenguaje. El niño no es visto como un sujeto que aprende pasivamente patrones (modelos) lingüísticos, sino como aquel que construye activamente una teoría para hacer inteligible las sueltas y limitadas muestras de habla que le llegan. En un período de tiempo increíblemente corto y con una cantidad de datos increíblemente limitada, el niño adquiere el manejo esencial de una herramienta finita capaz de producir una cantidad infinita de frases (Chomsky en Iriarte; 1994).

Según los teóricos de esta propuesta, el ser humano dispone de un dispositivo para adquirir el lenguaje, hay una predisposición innata para llevar a cabo la adquisición del lenguaje. El ser humano nace con unas facultades mentales que desempeña un papel importante en la adquisición del conocimiento, por ello es que las emisiones infantiles del periodo de balbuceo son secuencias bien articuladas que representan el

sistema innato completo, se destaca como otro argumento el aspecto creador, que tiene el que emplea el lenguaje, construyendo infinitas oraciones jamás expresadas o escuchadas; se tiene por tanto una actitud activa creadora. El niño aprende la lengua nativa con sorprendente facilidad, sin importar el idioma, dice y comprende mensajes de manera ilimitada, mensajes que nunca había oído. Existe en el niño una gramática interiorizada que le faculta para un uso creativo del lenguaje.

**c) Teoría cognitivista.**

Como se pudo ver, las teorías ambientalistas como las nativistas le otorgan prioridad al desarrollo lingüístico frente al cognitivo, al lenguaje frente al pensamiento. Las teorías cognitivistas por su parte le otorgan la primacía al desarrollo de lo cognitivo, subordinan el lenguaje al pensamiento. La explicación cognitivista de mayor trascendencia corresponde a la posición de Jean Piaget. Para Piaget, la función simbólica está en los orígenes del lenguaje en el niño y se desarrolla previamente al fenómeno lingüístico. Los juegos simbólicos, la imagen gráfica y la imitación diferida son ejemplos donde lo lingüístico pasa a ser parte de una capacidad más amplia, la función simbólica. Según este autor, la inteligencia es anterior al lenguaje, el cual, una vez adquirido, va a servir a lo cognitivo. Otra tesis típica de Piaget, vinculada con la evolución del lenguaje infantil, es la distinción entre un lenguaje egocéntrico y un lenguaje socializado y el de la asimilación a estructuras

pre-existentes mediante la actividad; dice Piaget que sus señalamientos representan al niño y al sujeto que aprende como activo. Una operación es una actividad. El aprendizaje es sólo posible cuando hay asimilación activa. Es esta actividad por parte del sujeto la que me parece subestimada en el esquema estímulo-respuesta. La idea que les presento pone el énfasis en la autorregulación, en la asimilación. Todo el énfasis se pone en la actividad del sujeto mismo y pienso que sin esa actividad no hay pedagogía que transforme significativamente al sujeto||. (Piaget; 1980) Jerome Bruner, a su vez, propone indisoluble el desarrollo de lo lingüístico y de lo cognitivo. No le otorga importancia a cuál fue primero, puesto que prefiere considerarlos como dos procesos simultáneos, coincidentes. Para Bruner, es imposible hablar de un desarrollo cognitivo dissociado del desarrollo del lenguaje, así como tampoco es posible dissociar el lenguaje de la influencia que ejerce el medio sobre él.

d) **Teoría socio-cultural.**

La tesis cognitivista expuesta por Piaget recibió pocos años después una importante crítica por parte de Vygotsky. La posición de Vygotsky es que no tiene sentido distinguir entre un lenguaje egocéntrico y un lenguaje socializado posterior, como lo hizo Piaget, porque tanto en el niño como en el adulto la función básica del lenguaje es la comunicación, el contacto social, y en este sentido, las formas más primigenias del lenguaje infantil son también sociales. El discurso



egocéntrico aparece cuando el niño transfiere las formas propias del comportamiento social al ámbito de sus funciones psíquicas internas. La contribución del ambiente social tiene un carácter constructor, como por ejemplo, en el caso de la adquisición de la lengua. En el proceso de adquisición, este instrumento se convierte en parte integrante de las estructuras psíquicas del individuo, el lenguaje de origen social opera en interacción con otras funciones mentales como el pensamiento y de ésta da origen al pensamiento verbal. Vygotsky nos dice sobre las relaciones entre desarrollo y aprendizaje en lo relativo a la adquisición del lenguaje que dan como resultado el primer modelo de desarrollo; lo cual significa que es un proceso natural de desarrollo; el aprendizaje se presenta como un medio que fortalece, pone a disposición los instrumentos creados por la cultura que amplían las posibilidades naturales del individuo y reestructura las funciones mentales. Sin dudar, Vygotsky expone que la cultura juega un papel fundamental en el desarrollo individual de las personas, el conjunto de adquisiciones de la cultura, tiene por objeto controlar los procesos mentales y el comportamiento del hombre, y se trata de los diferentes instrumentos y técnicas que el hombre asimila y orienta hacia sí mismo para influir en sus propias funciones mentales; entonces éste crea un sistema de estímulos artificiales y exteriores. Por lo tanto, el desarrollo del hombre no se reduce únicamente a los cambios que acontecen en el interior de las personas. Sin lugar a dudas, podemos concluir que la adquisición del lenguaje involucra diversos factores. Las destrezas de imitación, un

mecanismo general de aprendizaje y los aspectos cognitivos desempeñan un papel determinante en el curso de esta adquisición. Estudios de psicolingüística y de psicología evolutiva realizados en las dos últimas décadas demuestran que la adquisición del lenguaje no sólo requiere bases cognitivas sino sobre todo situaciones comunicativas. Naturalmente, quedan abiertas muchas interrogantes sobre un tema que aún continúa siendo objeto de investigación.

### 2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

- **ESTRATEGIAS:** Conjunto de trayectorias que combinan distintos tipos de recursos que son visualizadas y diseñadas por un actor, teniendo por propósito, alcanzar determinados objetivos.
- **EFICIENCIA:** Se considera eficiencia cuando se trata de ser competente en todo lo que realizamos y ponemos en práctica.
- **EFICACIA:** Cuando un hecho, circunstancia o alternativa resulta positiva y beneficia a la institución o empresa.
- **ELABORACIÓN:** Actitud del sujeto para desarrollar, ampliar, profundizar y embellecer las ideas.
- **FLUIDEZ:** Referido a la cantidad y calidad de productos elaborados a partir de concepciones identificadas en categorías diferentes.

- **FLEXIBILIDAD:** Referida al manejo de alternativas en diferentes campos o categorías de respuestas, es decir voltear la cabeza a otro lado, buscando una visión más amplia o diferente a la que siempre ha visto.
- **COHERENCIA.** Viene a ser la existencia de relación o lógica entre las diferentes partes de una afirmación o entre las diferentes afirmaciones o posturas de un discurso.

## **2.4. BASES EPISTEMOLÓGICAS**

### **2.4.1. El juego.**

Introduciéndonos en el mundo del juego El juego ha sido, desde tiempos inmemoriales, considerado como una de las actividades menos importantes del hombre, desatendiendo la amplia gama de características, funciones y beneficios que éste aporta para el desarrollo de los individuos. El juego no es exclusivo de los seres humanos pues es una actividad que posee rasgos, actitudes y gestos que están presentes en las prácticas de todos los organismos del reino animal. Para observar estas similitudes sólo basta con ver jugar a unos cachorros con regla de que no hay que morder al compañero y aparentar como si estuviera enojados, y lo más importante, divertirse con todo esto. Si bien existen variadas investigaciones acerca del juego, que intentan dar sentido o explicación a esta conducta, también encontramos coincidencias que determinan que el juego es una actividad que se ocupa mayormente

en la infancia, que acompaña al sujeto durante toda la vida, que influye en el desarrollo social, cognitivo y afectivo de un individuo y, a su vez, cumple una función educativa. El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad, aunque la pedagogía tradicional lo ha mantenido alejado de la educación formal. Por lo general, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño, es el método más eficaz de aprendizaje. En la segunda mitad del siglo XIX, la corriente de los métodos activos de aprendizaje despertó el interés por las posibilidades del juego en el ámbito escolar. Sin embargo, en nuestros días, aún no se reconoce el verdadero valor educativo de jugar, su gratuidad y las virtudes que lo caracterizan, es más, se ha calificado como una actividad poco importante, poco seria, improductiva y que conlleva una pérdida de tiempo.

Posterior a la época, la palabra juego, en todas las lenguas (jogo, play, joc, game, spiel, jeu, gioco, urpa, giuoco, jolas, joko, etc.) empezó a ser sinónimo de alegría, satisfacción, diversión, que se ocupa tanto en la infancia como en los tiempos de ocio y recreo en la adultez. Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida. Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego es Platón, quien consideraba que la educación se

basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo. Aristóteles, en su teoría de la eutropelia, que significa la virtud del juego, lo ubica justo en el medio entre el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad. Preocupado por la educación y formación del hombre, plantea la idea de que los niños menores de cinco años para evitar la inactividad corporal deben realizar movimientos que son proporcionados por varios sistemas y a través del juego. Además, en su libro IV de la Ética se recomienda el juego como una actividad complementaria al descanso. Otros autores clásicos del periodo, destacan la función del juego en la formación del carácter y personalidad de un individuo. Así lo registra Aristóteles en su libro VIII de la Política, en donde menciona la función de los juegos en la educación de los ciudadanos. Con el transcurso del tiempo, bajo el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba profanos e inmorales, desprovistos de significado e importancia. A partir del siglo XVI, los humanistas de aquella época, comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica. Importantes pedagogos, como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, se deben tomar en cuenta sus intereses, y el juego es una actividad atractiva y agradable, en

donde, se ejercitan los sentidos y se utiliza la inteligencia. Friedrich Fröbel, quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y estudió los tipos de juego que se necesitan para desarrollar la inteligencia, señaló que “la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social”<sup>24</sup> Desde una perspectiva psicoanalítica, uno de los más conocidos expositores, Sigmund Freud, señala que el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no pueden ser satisfechos en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica. Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos del juego, Jean Piaget, afirma que el juego no es sólo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, sino un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño. El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja. El juego como actividad social, es definido por Lev S. Vigotsky, quien señala que gracias a la interacción con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. La capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad está dada a través del juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en

otros que para él tienen un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo. Pero la visión del juego no puede quedar sólo en los aspectos pedagógicos y psicológicos, ya que en el estudio de las ciencias sociales este concepto se encuentra definido desde el punto de vista de la antropología y la sociología. Desde una perspectiva antropológica, el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego es una constante en todas las civilizaciones. Ha servido de vínculo entre los pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos.

Algunos teóricos, como Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Blanchard y Cheska, señalan que el juego es un elemento antropológico fundamental en la educación, ya que potencia la identidad del grupo social, contribuye a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y por tanto, favorece los sentimientos de comunidad, por lo que el juego resulta ser un mecanismo de identificación del individuo y del grupo. “Jugar no es estudiar, ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Ortega).<sup>25</sup> Desde una mirada sociológica, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, el niño aprende valores morales y éticos. Como define Orlick, “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es

natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando las vidas de los niños”.<sup>26</sup> Rubio Camarasa, desde un punto de vista antropológico-social y psicológico, señala que el juego “es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo pues no solo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores” <sup>27</sup> Como se puede apreciar, numerosas y diversas son las definiciones del juego. De los aportes de diversos autores, se puede señalar que es una actividad libre, que se desarrolla de forma espontánea, con tendencia recreativa y que sigue reglas planteadas por los propios participantes y que son susceptibles de variaciones constantes.

#### **2.4.2. Importancia del juego.**

Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.



El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”.

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

### **2.4.3. Juegos en sectores**

Es una actividad permanente, espontánea y placentera en los sectores que parte de la decisión del niño, en la cual el niño recrea y transforma la realidad, involucrándose en esta actividad poniendo en marcha su imaginación la finalidad es apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños.

Ministerio de educación (2008: 49) Guía de la Hora del Juego Libre en los Sectores. “La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo.”

**a) SECUENCIA.**

La Hora del Juego Libre en los Sectores es una actividad secuencial planificada porque se sigue un orden desde el momento que el niño elige el sector para jugar hasta la representación del juego.

Ministerio de educación (2008:50) Guía de la Hora del Juego Libre en los Sectores. “La Hora del Juego Libre en los sectores y está organizado de acuerdo a una secuencia siguiendo un orden iniciándose desde la planificación, la organización, ejecución o desarrollo, orden, socialización y representación”.

**b) ESTRATEGIAS.**

Para realizar cada una de las secuencias de la Hora del Juego Libre en los Sectores se debe planificar estrategias que motiven al niño a realizar un Juego placentero para desarrollar la maduración y aprendizaje de los niños.

Ministerio de educación (2008: 60) Guía de la Hora del Juego Libre en los Sectores. “Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces,

juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar”.

### **c) SECTORES.**

Son espacios en la que deben estar implementados con juguetes, materiales estructurados y no estructurados acorde al espacio del aula, la ubicación de los sectores debe tener coherencia para que los niños y niñas se desenvuelvan sin interrupciones en su juego.

Ministerio de educación (2008:62) Guía de la Hora del Juego Libre en los Sectores. “Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento. Sin embargo, en algunos centros educativos, sobre todo en áreas rurales, el aula es muy pequeña, con un jardín o un espacio en el exterior amplio y libre que ofrece mejores condiciones para que los niños puedan jugar con libertad y seguridad”.

**d) EVALUACIÓN.**

Para evaluar la hora del Juego Libre en los sectores realizaremos la observación diaria y fundamental, describir las acciones que realicen, utilizar una ficha de evaluación con la finalidad de observar sus progresos diarios y detectar problemas que deben ser atendidos.

Ministerio de educación (2008:37) Guía de la Hora del Juego Libre en los Sectores. “Una manera de evaluar el desarrollo del juego libre en los sectores es Registrando por escrito tus observaciones el mismo día que las realizaste. Anota lo que cada niño realiza como si estuvieras contando una película, sin colocar apreciaciones personales o juicios de valor. Recuerda que es importante emplear términos que tengan similar significado para todos y sé preciso en las descripciones. Es mejor decir “saltó cinco veces” a decir “saltó muchas veces”, Asimismo, es fundamental considerar el aspecto emocional en la observación: las emociones de los niños deben ser anotadas, por ejemplo, lo que expresa el rostro del niño o sus actitudes frente a sus compañeros para conocer sus estados de ánimo y las formas de relacionarse.

**e) PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS.**

La participación de los niños a la Hora del Juego Libre en los Sectores debe ser por libre elección y ubicarse en el sector de su preferencia iniciando su juego de manera libre y autónoma.

Ministerio de Educación (2008: 11) Guía de la Hora del Juego Libre en los Sectores. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

**f) NORMAS Y ACUERDOS.**

Las normas y acuerdos se realiza en la planificación como cuando empezar y culminar el juego, respetar las normas que propongan los niños, como compartir juguetes, guardar los juguetes a su lugar, etc. Ministerio de educación (2008: 50) Guía de la Hora del Juego Libre en los Sectores. “La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños durante la hora del juego libreen los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: No debemos golpearnos, debemos compartir juguetes olas reglas que se consideren importantes.”

**g) ROL DEL DOCENTE.**

Es no dirigir la actividad, aceptar con interés, amabilidad y respeto cualquier juego que los niños desarrollen, porque el niño decide con qué y con quién va jugar.

Ministerio de educación (2008: 67) Guía de la Hora del Juego Libre en los Sectores. “El rol que debe asumir la docente durante la hora del juego libre en los sectores es una posesión “no-directiva” acoger los juegos que desarrollen los niños.

#### **h) PARTICIPACIÓN ACTIVA.**

La participación del niño es fundamental ya que el niño decide con autonomía qué cómo se desenvolverá en cada sector. Es el rol de la docente, en este momento la docente no dirige la actividad permitiéndola observar para conocer los sentimientos, vivencia, pensamientos capacidades de los niños, observar sus progresos como también detectar problemas en los niños que deben ser atendidos.

Ministerio de Educación (2008pg. 68) Guía de la Hora del Juego Libre en los Sectores. “Tu presencia debe ser activa pero no-directiva, es decir, sin tomar el protagonismo, sino dejando que el niño vaya desplegando su juego según sus intereses y motivaciones. Dejarlos ser, dejarlos jugar. Esta actitud no-directiva permite que el juego del niño sea realmente libre, acorde a su nivel de desarrollo y a los temas que le interesan o inquietan; muestra su personalidad y presenta sus formas de resolver problemas”.

**i) OBSERVACIÓN PERMANENTE.**

Es el rol de la docente, en este momento la docente no dirige la actividad permitiéndola observar para conocer los sentimientos, vivencia, pensamientos capacidades de los niños, observar sus progresos como también detectar problemas en los niños que deben ser atendidos.

Ministerio de Educación (2008: 69) Guía de la Hora del Juego Libre en los Sectores. “Para que llegues a conocer a profundidad los detalles de la vida en grupo y del comportamiento de cada uno de tus alumnos debes hacer observaciones permanentes, volviendo a leer las que hiciste con anterioridad para observar los *cambios*”.

**¿Qué aspectos desarrollan en el juego libre por sectores?**

Se trata de dar una propuesta diversa dependiendo de las edades de los niños. Las cosas más sensoriales se trabajan con los chicos más pequeños. Con los más grandecitos hay un área de lectoescritura en donde el niño se va contactando con símbolos gráficos, así como con la escritura y lectura. En la parte del hogar, el rol dramático es vital. Trabajamos también la parte de experiencias científicas, la parte de exploración de todos los materiales que lo rodean. Una de las cosas a la que le damos bastante importancia es el arte, en donde se enfatiza no el arte por el arte sino como una forma de explorar el mundo y expresarse.



El jugar con los materiales es una de las contribuciones más grandes de esta filosofía porque al niño le da una posibilidad muy grande de explorar, de jugar y de armar sus producciones. Es un proceso que puede durar el tiempo que el niño necesite, no es una actividad que se acaba en un solo día.

Los proyectos tienen una duración totalmente indefinida. Puede haber proyectos que duren una semana como uno que dure prácticamente todo el año. Depende de lo que los niños y los profesores decidan. Surge básicamente del interés de los niños, pero también hay cosas que la profesora puede plantear. Son tres o cuatro temas que la profesora introduce, el resto de temas los define en función de lo que observa en el juego de sus alumnos. Los niños muestran a través de la forma en que interactúan qué es lo que les está interesando y eso es lo que la profesora recoge y plantea como un posible tema de investigación.

En un salón de niños de año y medio en el verano, el sol entraba por la ventana y los niños decían que entraba mucha luz. La profesora les preguntó: “¿qué pueden hacer con eso?” Un niño dijo: “¿por qué no hacemos cortinas?” y así comenzó toda una experiencia. Todos fueron dando sus ideas del tipo de cortinas que querían y los materiales a usarse. Todo sale de lo que los chicos van planteando y no de lo que la profesora impone. Esa experiencia de aprendizaje

duró meses y realmente los chicos tuvieron la posibilidad de ver que el sol sí se tapaba con algo que ellos habían hecho.

#### **2.4.4. La comunicación, el pensamiento y el lenguaje.**

El término comunicación proviene de la palabra de origen latino comunicativo y ésta a su vez procede del sustantivo comunico, cuya traducción al castellano es “participar en algo común”, en ese sentido el acto comunicativo implica un esfuerzo por compartir con nuestros semejantes, para hacer algo en común y en efecto, así fue desde los albores de la historia, el ser humano necesitó relacionarse e interactuar con sus semejantes para sobrevivir ante el medio adverso que lo circundaba, que a la postre fue el factor decisivo que determinó la aparición del lenguaje como fenómeno social. La relación con la naturaleza al hacerse más dura y compleja, condicionó a su vez la relación con los otros seres humanos, el aprendizaje de las ventajas del trabajo en común motivó la aparición de sistemas comunicativos también complejos. Los mecanismos iniciales de comunicación como los sonidos articulados, las señas y los gestos que prestaron invaluable auxilio, mostraron sus primeras limitaciones y los humanos empezaron a hacer uso de la palabra para designar o representar las ideas que la realidad exterior hacía surgir en su imaginación, al entremezclar las palabras para expresar las relaciones entre estas formas de representación. Así fue apareciendo entre diversas manifestaciones comunicativas, la expresividad oral

con el lenguaje articulado, que se fue enriqueciendo en la medida en que el cerebro se desarrollaba. Desde siempre, el hombre ha tenido la necesidad de comunicarse con los demás, de expresar pensamientos, ideas, emociones; de dejar huella de sí mismo. Así también se reconoce en el ser humano la necesidad de buscar, de saber, de obtener información creada, expresada y transmitida por otros.

La creación, búsqueda y obtención de información son pues, acciones esenciales a la naturaleza humana (Esarte, 2005), los gestos, el desarrollo del lenguaje y la necesidad de realizar acciones unidas tienen aquí un papel importante. Tal vez por eso en la historia del mundo, los saltos evolutivos de la humanidad han estado signados por los grandes avances que se han dado en la capacidad de comunicación del hombre y se explica entonces que la comunicación contemporánea entre dos seres humanos es el resultado de múltiples sistemas de expresión desarrollados durante milenios, en ella la praxis, el pensamiento y el lenguaje de los hombres son, por esencia, sociales (Figueroa; 1982) El acto de comunicar a los semejantes compromete el propio ser del hombre, específicamente el ejercicio del pensamiento y el lenguaje. El pensamiento es probable que haya surgido en la historia humana ante alguna dificultad generada en la actividad y que fue motivo de interrogación -que refleja la íntima relación que tiene el desarrollo del

lenguaje con la práctica-; esta dificultad devino en un proceso de conflicto mental y enseguida la persistencia en su resolución, la atención centrada en lo novedoso, provoca un acto de exploración del problema y la consiguiente producción de significados es pues debido a la exigencia social de la comunicación, así se le asignan nombres que posteriormente desembocan en palabras. Esta relación entre pensamiento y lenguaje es muy compleja: —Un pensamiento nace a través de las palabras, una palabra sin pensamiento es una cosa muerta, y un pensamiento desprovisto de palabras permanece en la sombra. La conexión entre ellos sin embargo no es constante. Surge en el curso del desarrollo y evoluciona por sí misma" (Vygotsky, 1973:196).

#### **2.4.5. Expresión oral.**

Es un instrumento que tienen los niños y niñas para comunicarse, decir lo que sienten, lo que les sucede, como docentes debemos de proporcionarles la libertad para expresarse.

Ministerio de Educación (2013:20) en el Fascículo General de Comunicación 3 “comunicarse oralmente o por escrito con distintos interlocutores” dice: “Esta capacidad de expresar mensajes orales está asociada a la elección de la lengua, de la variedad lingüística, del registro lingüístico. Por eso, vale la pena insistir una vez más en otorgarles a todos los usos lingüísticos particulares de nuestros estudiantes una valoración positiva. A partir de esos usos locales,

regionales o sociales, gradualmente y conforme esta capacidad va haciéndose más compleja, iremos acercando a nuestros alumnos a la variedad estándar propia de los textos orales más planificados y formalizados. Por otra parte, para que nuestros alumnos estén en capacidad de expresar esos textos orales con claridad, les brindamos oportunidades para que vayan incorporando a su vocabulario más palabras provenientes de distintos campos del saber. También propiciamos que traten gradualmente temas que les son menos familiares y cotidianos, y que establezcan un hilo temático, puedan mantenerlo y desarrollarlo con recursos retóricos cada vez más elaborados.

#### **2.4.6. Recursos expresivos.**

Entre los recursos expresivos que usamos siempre en las aulas es el de escuchar al amigo para así enseñarles a respetar las ideas y aportes de los demás, ya que lo que se desea es que se expresen con naturalidad, pero a su vez están deben estar acompañadas de normas, como levantar la mano para hablar y escuchar cuando otros hablan o repetir los turnos para intervenir si es el dialogo es planificado.

Ministerio de Educación (2013:21) Fascículo General de Comunicación 3 “comunicarse oralmente o por escrito con distintos interlocutores” dice: “Los recursos expresivos que utilizamos, estos

también se basan en convenciones y están relacionados con ciertos usos y acuerdos sociales e institucionales. Algunas convenciones son propias de la escuela: pedir el turno de palabra levantando la mano, por ejemplo. Y sucede que, aunque algunas prácticas escolares nos puedan parecer “naturales” a los maestros pues la escuela es nuestro ámbito de acción, a algunos niños les cuesta incorporarlas por ser alejadas a su situación cotidiana y familiar. Siguiendo con el ejemplo, la acción de participar en clase respetando los turnos de palabra es difícil tanto para alumnos que han crecido en entornos donde los niños no suelen opinar libremente ante los adultos”.

**Estrategias:**

Son las acciones planificadas que llevamos a cabo para lograr un fin

VYGOTSKI, L. (2010). Pensamiento y lenguaje. “Son una serie de pasos que se realiza para que los alumnos consigan apropiarse del conocimiento, o aprender. Las estrategias pueden ser distintos momentos que aparecen en la clase, como la observación, la evaluación (siempre debe ser constante), el dialogo, la investigación, trabajo en equipo y en grupo, trabajo individual.

Previsto, entre las cuales se puede mencionar jugar con las aliteraciones, musicalidad de las palabras y grabar y escuchar su voz.

Ministerio de Educación (2013:21) Fascículo General de Comunicación 3 “Comunicarse oralmente o por escrito con distintos interlocutores” dice: “Proporcionemos a nuestros alumnos

oportunidades variadas para ampliar su registro vocálico: juegos con la aliteración, diálogos en que se expresen emociones variadas, exclamaciones, musicalidad de las palabras. Podemos también darles la posibilidad de grabar y escuchar sus propias voces”.

#### **2.4.7. Elementos de la comunicación:**

Los elementos que intervienen en la comunicación son: el emisor que es el que transmite la información, el receptor es la persona que recibe la información, el canal que vendría a ser la voz que comunica la información. Son importantes para que se pueda desarrollar una buena comunicación.

VYGOTSKI, L. (2010). Pensamiento y lenguaje “Las personas vivimos en sociedad, lo que implica la necesidad de relacionarnos unos con otros. Esta relación, basada en la transmisión recíproca de ideas, sentimientos, opiniones, etc., conlleva todo un proceso al que vamos a denominar **Comunicación**. En cualquier acto comunicativo que nosotros analicemos encontraremos necesariamente los siguientes elementos; Emisor: elemento que transmite el Mensaje, Receptor: elemento que lo recibe, Mensaje: información que transmite el Emisor al Receptor, Canal: soporte o medio físico a través del cual circula el Mensaje”.

#### 2.4.8. Formas de expresión oral:

Las formas de expresión más común entre nosotros es la conversación donde se realiza un intercambio de ideas que puede ser sobre un tema en común, es muy importante ya que va permitir comunicarnos con otras personas.

VYGOTSKI, L. (2010). Pensamiento y lenguaje “El modo más sencillo y espontáneo de la Expresión Oral es la Conversación. Consiste ésta en que una persona hable con otra o en que varias lo hagan entre sí. Para ser un buen conversador hay que saber escuchar con interés, permitiendo a nuestro interlocutor que acabe de expresarse. Oír no es lo mismo que escuchar; mientras que oír es un acto pasivo y automático, escuchar requiere atención y pone en juego todo el circuito del pensamiento.

Cuando varias personas alternan en el uso de la palabra la conversación recibe el nombre de **Diálogo**. Son dos las modalidades de diálogo que podemos analizar: espontánea y preparada”.

##### **Expresión espontánea:**

La expresión oral espontanea favorece el rápido intercambio de ideas entre las personas, es dinámica y expresiva.



VYGOTSKI, L. (2010). Pensamiento y lenguaje “No existe plan ni tema previstos, pudiéndose mezclar diferentes temas. Los factores situacionales (contexto), los gestos y las inflexiones tonales adquieren mucha importancia en la conversación”.

### **EXPRESIÓN PREPARADA:**

En la expresión oral preparada como su nombre lo indica es algo planificado en la que se prevé hablar sobre un tema determinado.

VYGOTSKI, L. (2010). Pensamiento y lenguaje “Los participantes conocen previamente el tema, la finalidad, el lugar y los interlocutores. El Diálogo preparado, según su forma y su intención, recibe diversos nombres”

### **Planificación:**

La planificación es la organización de todas las actividades propuestas con la finalidad de desarrollar habilidades, aptitudes que los niños y niñas deben desarrollar teniendo en cuenta sus características.

Propuesta Pedagógica (2008:155) “Es la planificación organizada de la experiencias de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, teniendo en cuenta la atención diferenciada según ritmos, niveles y estilos de aprendizaje, así como los contextos socio culturales y naturales en que se desenvuelven”

**ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS:**

Son las actividades que buscan ser significativas en los niños y niñas y tienen por finalidad despertar el interés y motivación constante.

Propuesta Pedagógica (2008) “Las actividades significativas son el conjunto de acciones planificadas llevadas a cabo por docentes y estudiantes, dentro o fuera del aula, de carácter individual o grupal, que tienen como finalidad alcanzar los objetivos y finalidades de la enseñanza, a través de prácticas situadas en entornos reales o lo más parecido a la realidad profesional.”

**2.4.9. Programas.**

**Características del programa de juego libre.** El mismo autor Saturnino de la Torre, considera.

**Los propósitos.** El propósito es desarrollar el juego libre en los sectores, empleando estrategias adecuadas y pertinentes, con la finalidad de desarrollar la expresión oral del niño, asimismo se pretende implementar el uso de recursos y materiales que promuevan la expresión clara, fluida de los niños, a partir de la asamblea.

**Los contenidos:** Se tendrá en consideración la propuesta de indicadores de las rutas de aprendizaje dentro del área de comunicación, las que corresponden al componente de expresión oral.

**Los medios:** En la ejecución de un programa intervienen numerosos medios y recursos de diversa índole.

- *Formales y funcionales.* Los elementos espacios temporales no son rígidos. Se busca la duración y el lugar más idóneo acomodados a las circunstancias y características de los sujetos. El clima del grupo es un elemento motivador de primera categoría y en algunos programas la técnica predominante.
- *Técnicos.* Los medios técnicos son reforzados de utilidad en determinados casos no siempre están presentes en los programas su papel de mediación positiva vendrá dada por el tipo de medio y la forma de utilización.
- ***Materiales.*** Más importantes que los medios físicos en sí, es la polivalencia y vivencialidad de los mismos. En un programa de creatividad siempre contará más lo funcional que lo material. En este sentido, lo importante de un mobiliario del aula por ejemplo es su flexibilidad a las múltiples funciones o usos, su manejabilidad y transformalidad.

**Regulación:** Todo programa sea considerado o no creativo he de incorporar en su diseño algún procedimiento evaluativo. No ha de tomarse como inspección y control sino como fase reguladora del proceso. De este modo podremos saber si se van consiguiendo los objetivos propuestos.

### **CAPÍTULO III**

#### **MARCO METODOLÓGICO**

##### **3.1. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

**TIPO DE INVESTIGACIÓN.** Es llamada también constructiva, se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se derivan. Las investigaciones aplicadas buscar conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar le preocupa a la investigación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal. (Carlessi, Reyes: 18).

El trabajo de investigación pertenece al tipo investigación APLICADA, por su procedimiento estuvo basado en la utilización de un programa para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 de Huánuco - 2018

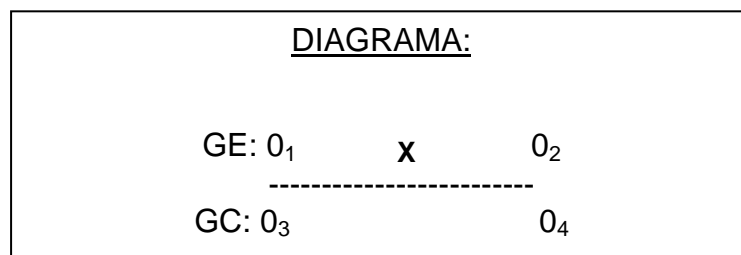
**NIVEL DE INVESTIGACIÓN.** Es EXPERIMENTAL porque se realiza un experimento que permita demostrar presupuestos e hipótesis explicativos; se trabaja en una relación causa- efecto inmediato por lo cual requiere la aplicación del método experimental. (Carlessi, Reyes: 24)

Esta investigación es del nivel EXPERIMENTAL, porque busca una estrategia adecuada para lograr la expresión oral en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 005 de Huánuco -2018

### 3.2. DISEÑO Y ESQUEMA DE INVESTIGACIÓN

El diseño es CUASI EXPERIMENTAL. Los cuasi experimentos también manipulan deliberadamente al menos una variable independiente para ver su efecto y relación con una o más variables dependientes, solamente que difieren de los experimentos verdaderos en el grado de seguridad o confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos según Hernández Fernández y Baptista (2014).

Diseño: cuasi experimental con pre test y post test.



Donde:

G E= Grupo Experimental.

G C = Grupo Control

0<sub>1</sub> 0<sub>3</sub> =Pretest

0<sub>2</sub> 0<sub>4</sub> = Postest

(x) = Aplicación del Programa.

### 3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.3.1. POBLACIÓN

La población estuvo conformada por 216 niños y niñas del nivel inicial de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018, matriculados en el año académico 2018, tal como se muestra en el siguiente cuadro.

Ciclo	3 a 5 años	Aulas	N
II	3 años	Violeta	25
		Anaranjado	26
	4 años	Rosado	29
		Celeste	29
		Rojo	27
	5 años	Verde	27
		Amarillo	27
		Fucsia	26
	<b>TOTAL</b>		

Fuente: Nomina de matrícula, Dirección I.E.I N° 005 – 2018.

#### 3.3.2. MUESTRA

La muestra de estudio es no probabilística de tipo intencionado, el cual nos permitió observar la efectividad de la aplicación del Programa Juego libre en la mejora del desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018, para ello se ha elegido trabajar con dos grupos, el

grupo control está constituido por los niños y niñas del aula color celeste y el grupo experimental estuvo constituido por los niños y niñas del aula color rosado tal como se detalla en el siguiente cuadro:

Ciclo	Niños y niñas	Aulas	n	Grupo
II	4 años	Celeste	29	GC
		Rosado	29	GE
<b>TOTAL</b>			<b>58</b>	

Fuente: Nomina de matrícula, Dirección I.E.I N° 005 – 2018.

### 3.4. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Los métodos empleados durante el proceso de la investigación fueron:

- **Método científico:** Considerado con sus procedimientos de: planteo del problema de investigación, construcción de un modelo teórico, deducción de secuencias particulares, prueba de hipótesis y conclusiones arribadas en la teoría.
- **Método experimental de campo:** Considerado a que nos conlleva a contrastar los resultados del grupo experimental y grupo control, la misma que fue posible manipular algunas variables durante el proceso de la investigación.
- **Método documental y bibliográfico:** Consistió en tomar información estadística de las fuentes documentales de la Institución Educativa Inicial N° 005 Huánuco – 2018, la misma que nos sirvieron para revisar algunos informes y boletines publicados por organismos especializados en educación.

- **Método estadístico:** Considerado con el fin de recopilar, organizar, codificar, tabular, presentar, analizar e interpretar los resultados obtenidos en la muestra de estudio durante la investigación.

### 3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Para el desarrollo del presente estudio se utilizó Lista de cotejo como instrumento:

Lista de cotejo para evaluar la expresión oral de los estudiantes, permitió medir las dimensiones fluidez, claridad y pertinencia.

### 3.6. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

La lista de cotejo para el desarrollo de la expresión oral, fue puesta a consideración de los siguientes expertos:

EVALUADOR EXPERTO	GRADO ACADÉMICO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA	VALORACIÓN
Mg. Rocío Elizabeth Rivera Ibarra	Magister en Ciencias de la Educación. Docente de Pregrado de la UNHEVAL.	17,0
Mg. Ederson Cecilio Valer	Magister en Evaluación y Acreditación de la Calidad Educativa. Docente en la I.E.E. Nuestra Señora de las Mercedes-Huánuco.	18,0
Dr. Oscar E. Pujay Cristobal	Doctor en Ciencias de la Educación. Docente de Postgrado de la UNE "EGV" y UNDAC.	18,0
<b>PROMEDIO DE PONDERACIÓN</b>		<b>17,6</b>



**Fuente:** Resultados de opinión de los expertos del instrumento.

Como el valor promedio obtenido entre los expertos es de 17,6 puntos y se encuentra entre la escala logrado entre los valores considerados de 16 - 20 puntos en el instrumento considerado en (anexo); por lo que afirmamos que la lista de cotejo es válido.

### **3.7. PROCEDIMIENTO**

Para la obtención de la información teórica, el sustento del trabajo de investigación se consultó bibliografía tanto físico como virtual (artículos científicos) y en general repositorios.

Se aplicó el instrumento para la recolección de los datos de acuerdo a las variables Programa Juego libre en la mejora del desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 005 Huánuco, siendo como técnica de observación y como instrumento lista de cotejo.

Los datos se procesaron mediante el uso de programas estadísticos como el SPSS 24, como también el programa EXCEL.

### **3.8. PLAN DE TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS**

Se empleó la estadística, con la finalidad de presentar datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis, se elaboró tablas y gráficos estadísticos. Asimismo, se ejecutó el contraste de las hipótesis, con la prueba de McNemar.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1. DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS

La escala de valoración empleada para evaluar el desarrollo de la expresión oral en el área, es el siguiente:

**Cuadro Nº 01**  
**Escala de Valoración Vigesimal y Puntuación**

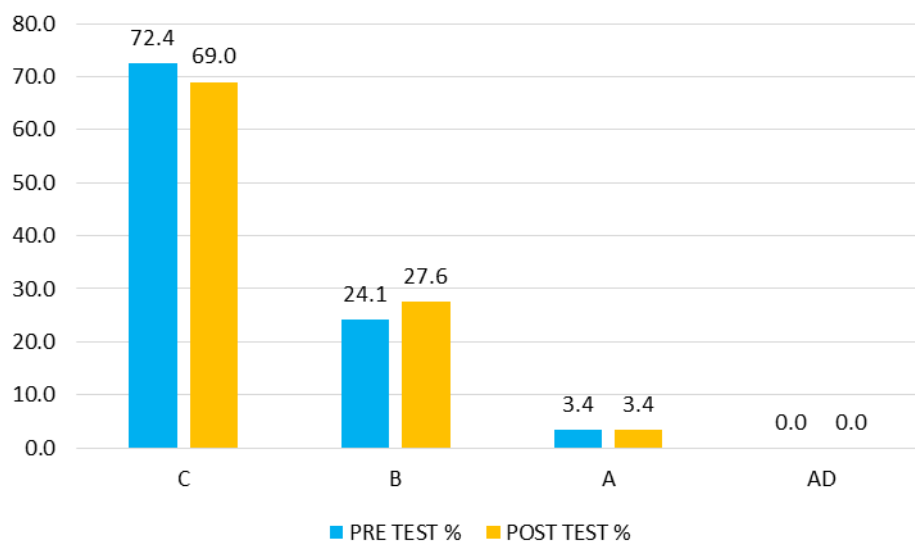
Escala	Valoración Vigesimal
C	0 - 10
B	11 - 13
A	14 - 16
AD	17 a 20

Los resultados obtenidos en el proceso de la investigación se muestran en cuadros y gráficos siguientes.

**Cuadro Nº 02**  
**Nivel de desarrollo de expresión oral –Grupo control**

	PRE TEST		POST TEST	
	Fi	%	fi	%
<b>C</b>	21	72.4	20	69.0
<b>B</b>	7	24.1	8	27.6
<b>A</b>	1	3.4	1	3.4
<b>AD</b>	0	0.0	0	0.0
Total	29	100	29	100

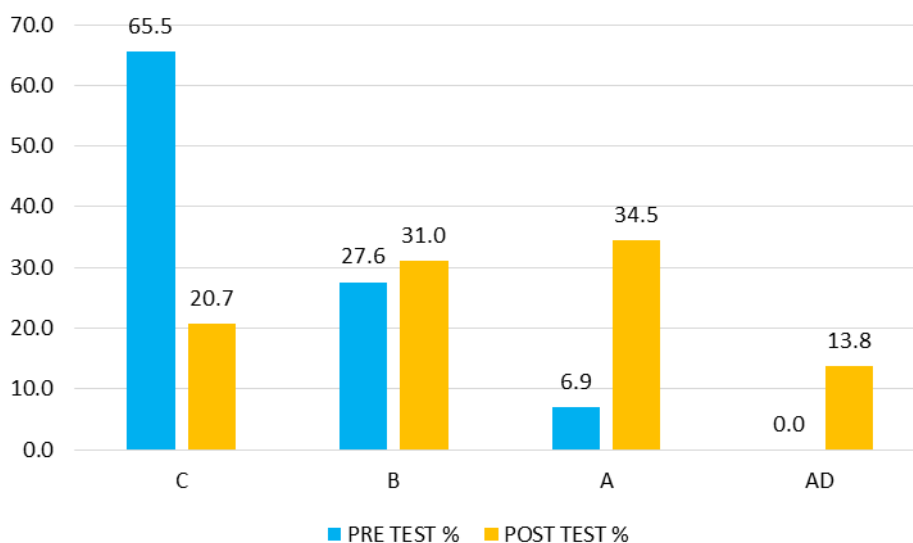
**Gráfico N° 01**  
**Nivel de desarrollo de expresión oral –Grupo control**



Se observa en el cuadro 2 y la gráfica 1 los datos correspondientes al desarrollo de la expresión oral en el grupo control, donde en pretest el 72,4% se ubican en el nivel C, 24,1% en el nivel B, 3,4% en el nivel A. Asimismo se tiene los puntajes obtenidos en el posttest se tiene 69,0% en el nivel C, 27,6% en el nivel B, 3,4% en el nivel A. Como podemos ver no hay diferencia significativa entre los resultados de las dos evaluaciones hechas en el grupo control.

**Cuadro N° 03**  
**Nivel de desarrollo de expresión oral –Grupo experimental**

	PRE TEST		POST TEST	
	Fi	%	fi	%
C	19	65.5	6	20.7
B	8	27.6	9	31.0
A	2	6.9	10	34.5
AD	0	0.0	4	13.8
Total	29	100	29	100

**Gráfico N° 01****Nivel de desarrollo de expresión oral –Grupo experimental**

Se observa en el cuadro 3 y la gráfica 1 los datos correspondientes al desarrollo de la expresión oral en el grupo experimental, donde en pretest el 65,5% se ubican en el nivel C, 27,6% en el nivel B, 6,9% en el nivel A. Asimismo se tiene los puntajes obtenidos en el postest se tiene 20,7% en el nivel C, 31,0% en el nivel B, 34,5% en el nivel A y 13,8% en el nivel AD. Como podemos ver hay diferencia significativa entre los resultados de las dos evaluaciones hechas en el grupo experimental.

## 4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

### 1. Hipótesis general

Ho: Los niños y niñas que participaron en el Programa de Jugando en los Sectores de mi Aula no se diferencia con el desarrollo de la expresión oral, con los niños que no participaron en el programa.

Ha: Los niños y niñas que participaron en el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejoran el desarrollo de la expresión oral, con los niños y niñas que no participaron en el programa.

### Prueba estadística

Se selecciona la prueba de McNemar

### Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$  y  $N = 29$

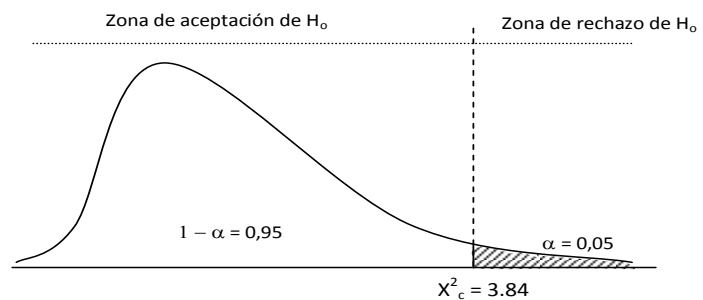
### Distribución muestral

La tabla del Anexo nos proporciona los valores críticos de la distribución Ji cuadrada para varios niveles de significancia. La distribución muestral calculada de  $X^2$  calculada por medio de la ecuación siguiente se distribuye asintóticamente como ji cuadrada con  $gl= 1$ .

$$X^2 = \frac{(|A - D| - 1)^2}{A + D}$$

Dónde: A = disminución de más a menos, D = incremento de menos a más.

### Región de rechazo



### Decisión en el grupo control

Con los datos que se han obtenido calculamos el valor de  $X^2$ ;

Cuadro N° 04: Desarrollo de la expresión oral en el pretest y postest – GC

Expresión oral – Grupo control			
	Pre Test	Post Test	Variación
1	7	10	menos a más
2	12	11	más a menos
3	9	10	menos a más
4	7	9	menos a más
5	9	12	menos a más
6	8	10	menos a más
7	9	7	más a menos
8	8	10	menos a más
9	9	11	menos a más
10	4	6	menos a más
11	10	10	Igual
12	11	12	menos a más
13	7	6	más a menos
14	10	8	más a menos
15	9	11	menos a más
16	7	8	menos a más
17	8	9	más a menos
18	13	13	Igual
19	7	5	más a menos
20	6	7	menos a más
21	8	8	Igual
22	8	8	Igual
23	8	9	menos a más
24	12	10	más a menos
25	10	8	más a menos
26	15	14	más a menos
27	15	13	más a menos
28	11	11	Igual
28	6	7	menos a más
29	11	11	Igual

$$X^2 = \frac{(|A - D| - 1)^2}{A + D}$$

$$X^2 = \frac{(|10 - 14| - 1)^2}{10 + 14} = 0,4$$

Recorriendo a la tabla ji cuadrado, como el valor de  $X^2$  (0,4) es menor que el valor crítico ( $X^2_c = 3,84$ ), entonces se mantiene la hipótesis nula y

podemos afirmar que no ha mejorado el desarrollo de la expresión oral en el grupo control.

### Decisión en el grupo experimental

Con los datos que se han obtenido calculamos el valor de  $X^2$ ;

Cuadro N°05: Desarrollo de la expresión oral en pretest y postest- GE

Expresión oral - Grupo experimental			
	Pretest	Postest	Variación
1	12	12	Igual
2	10	13	menos a más
3	12	17	menos a más
4	12	15	menos a más
5	14	18	menos a más
6	12	14	menos a más
7	10	16	menos a más
8	9	13	menos a más
9	9	15	menos a más
10	5	12	menos a más
11	7	11	menos a más
12	9	13	menos a más
13	6	11	menos a más
14	9	13	menos a más
15	5	16	menos a más
16	6	13	menos a más
17	11	15	más a menos
18	6	13	menos a más
19	8	14	menos a más
20	7	12	menos a más
21	9	13	menos a más
22	11	13	menos a más
23	12	16	menos a más
24	12	14	menos a más
25	12	18	menos a más
26	10	19	menos a más
27	11	15	menos a más
28	13	16	más a menos
28	14	15	más a menos
29	11	11	Igual

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

$$X^2 = \frac{(|3 - 24| - 1)^2}{3 + 24} = 14,81$$

Recorriendo a la tabla ji cuadrado, como el valor de  $X^2$  (14,81) es mayor que el valor crítico ( $X^2_c = 3,84$ ), entonces se rechaza la hipótesis nula y podemos afirmar que ha mejorado el desarrollo de la expresión oral en el grupo experimental.

## 2. Hipótesis específicas

Al igual que en la hipótesis general se han hecho el contraste de las hipótesis específicas, obteniéndose los resultados siguientes, tanto en el grupo control como en el grupo experimental

### Hipótesis específica 1

Ho: Los niños y niñas que participaron en el Programa de Jugando en los Sectores de mi Aula no se diferencia con el desarrollo de su fluidez en la expresión oral, con los niños y niñas que no participaron en el programa.

Ha: Los niños y niñas que participaron en el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejoran su fluidez en la expresión oral, con los niños y niñas que no participaron en el programa.

### **Prueba estadística**

Se selecciona la prueba de McNemar



### Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$  y  $N = 29$

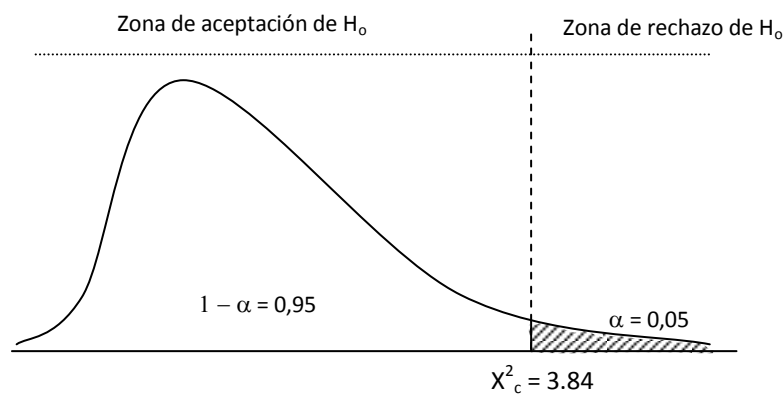
### Distribución muestral

La tabla del anexo nos proporciona los valores críticos de la distribución Ji cuadrada para varios niveles de significancia. La distribución muestral calculada de  $X^2$  calculada por medio de la ecuación siguiente se distribuye asintóticamente como ji cuadrada con  $gl= 1$ .

$$X^2 = \frac{(|A - D| - 1)^2}{A + D}$$

Dónde: A = disminución de más a menos, D = incremento de menos a más.

### Región de rechazo



### Decisión en el grupo control

Con los datos que se han obtenido calculamos el valor de  $X^2$ ;

Cuadro N°06: Desarrollo de la fluidez en la expresión oral en pretest y postest – GC

Fluidez – Grupo control			
	Pre Test	Post Test	Variación
1	4	4	igual
2	5	5	igual
3	3	5	menos a más

4	2	4	menos a más
5	4	4	igual
6	4	4	igual
7	3	3	igual
8	5	5	igual
9	5	6	menos a más
10	2	2	igual
11	6	6	igual
12	5	6	menos a más
13	2	3	menos a más
14	4	4	igual
15	5	5	igual
16	3	3	igual
17	3	3	igual
18	6	6	igual
19	2	2	igual
20	2	2	igual
21	2	2	igual
22	5	4	más a menos
23	2	2	igual
24	5	5	igual
25	4	4	igual
26	6	5	más a menos
27	6	5	más a menos
28	3	3	igual
28	2	2	igual
29	3	3	igual

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

$$X^2 = \frac{(|3-6|-1)^2}{3+6} = 0,44$$

Recorriendo a la tabla ji cuadrado, como el valor de  $X^2$  (0,44) es menor que el valor crítico ( $X^2_c = 3,84$ ), entonces se mantiene la hipótesis nula y podemos afirmar que **no ha mejorado la fluidez en la expresión oral en el grupo control.**

### Decisión en el grupo experimental

Con los datos que se han obtenido calculamos el valor de  $X^2$ ;

Cuadro N° 07: Desarrollo de la fluidez en la expresión oral en el pretest y postest - GE

Fluidez- Grupo experimental			
	Pre Test	Post Test	Variación
1	5	4	más a menos
2	4	5	menos a más
3	6	7	menos a mas
4	4	6	menos a mas
5	6	6	igual
6	6	7	menos a mas
7	5	7	menos a mas
8	6	5	más a menos
9	5	7	menos a mas
10	3	5	menos a mas
11	4	5	menos a mas
12	4	5	menos a mas
13	2	6	menos a mas
14	4	6	menos a mas
15	2	5	menos a mas
16	3	6	menos a mas
17	5	6	menos a mas
18	1	5	menos a mas
19	4	5	menos a mas
20	3	6	menos a mas
21	4	7	menos a mas
22	2	6	menos a mas
23	5	5	igual
24	5	7	menos a mas
25	5	7	menos a mas
26	5	7	menos a mas
27	4	7	menos a mas
28	4	7	menos a mas
28	5	5	igual
29	4	4	igual

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

$$X^2 = \frac{(|2 - 25| - 1)^2}{2 + 25} = 17,92$$

Recorriendo a la tabla ji cuadrado, como el valor de  $X^2$  (17,92) es mayor que el valor crítico ( $X^2_c = 3,84$ ), entonces se rechaza la hipótesis nula y podemos afirmar que **ha mejorado la fluidez en la expresión oral en el grupo experimental.**

### **Hipótesis específica 2**

Ho: Los niños y niñas que participaron en el programa Jugando en los Sectores de mi Aula no se diferencia con la claridad en su expresión oral, con los niños y niñas que no participaron en el programa.

Ha: Los niños y niñas que participaron en el programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejoran la claridad en la expresión oral, con los niños y niñas que no participaron en el programa.

### **Prueba estadística**

Se selecciona la prueba de McNemar

### **Nivel de significancia**

$\alpha = 0,05$  y  $N = 29$

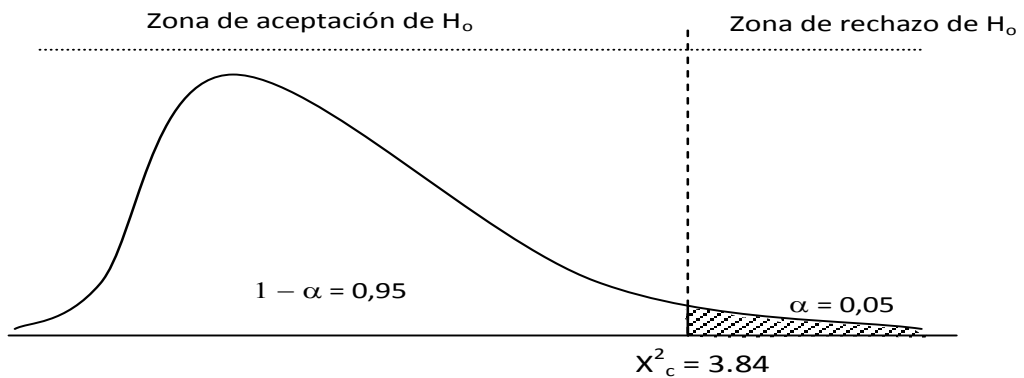
### **Distribución muestral**

La tabla del anexo nos proporciona los valores críticos de la distribución Ji cuadrada para varios niveles de significancia. La distribución muestral calculada de  $X^2$  calculada por medio de la ecuación siguiente se distribuye asintóticamente como ji cuadrada con  $gl= 1$ .

$$X^2 = \frac{(|A - D| - 1)^2}{A + D}$$

Donde: A = disminución de más a menos, D = incremento de menos a más.

### Región de rechazo



### Decisión en el grupo control

Con los datos que se han obtenido calculamos el valor de  $X^2$ ;

Cuadro N° 08: Desarrollo de la claridad en su expresión oral en el pretest y postest – GC

Claridad – Grupo control			
	Pre Test	Post Test	Variación
1	1	3	menos a más
2	3	3	igual
3	4	4	Igual
4	2	2	igual
5	3	3	igual
6	2	4	menos a más
7	2	2	Igual
8	1	1	Igual
9	2	3	menos a más
10	0	1	menos a más
11	1	1	Igual
12	4	4	Igual
13	2	1	más a menos
14	4	2	más a menos
15	2	2	Igual
16	2	3	menos a más

17	3	4	menos a más
18	4	4	Igual
19	1	1	Igual
20	2	3	menos a más
21	3	3	Igual
22	1	1	Igual
23	4	2	más a menos
24	4	3	más a menos
25	3	2	más a menos
26	5	5	Igual
27	5	4	menos a más
28	4	3	más a menos
28	2	3	menos a más
29	4	4	Igual

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

$$X^2 = \frac{(|6-9|-1)^2}{6+9} = 0,26$$

Recorriendo a la tabla ji cuadrado, como el valor de  $X^2$  (0,26) es menor que el valor crítico ( $X^2_c = 3,84$ ), entonces se mantiene la hipótesis nula y podemos afirmar que los niños que no participaron en el programa de Jugando en los Sectores de mi Aula **no mejora la claridad en la expresión oral, en con los niños y niñas del grupo control.**

### Decisión en el grupo experimental

Con los datos que se han obtenido calculamos el valor de  $X^2$ ;

Cuadro N° 09: Desarrollo de la claridad en la expresión en el pretest y pos test- GE

Claridad- Grupo experimental			
	Pre Test	Post Test	Variación
1	4	5	menos a mas
2	2	3	menos a mas
3	4	7	menos a mas

4	4	5	menos a mas
5	4	6	menos a mas
6	2	2	igual
7	2	5	menos a mas
8	1	4	menos a mas
9	2	6	menos a mas
10	0	5	menos a mas
11	1	2	menos a mas
12	3	4	menos a mas
13	2	3	menos a mas
14	3	3	igual
15	1	7	menos a mas
16	1	3	menos a mas
17	2	4	menos a mas
18	3	3	igual
19	2	5	menos a mas
20	2	4	menos a mas
21	3	2	más a menos
22	4	3	más a menos
23	5	6	menos a mas
24	3	3	lgual
25	5	5	igual
26	3	6	menos a mas
27	5	5	igual
28	4	4	igual
28	5	5	igual
29	4	4	igual

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

$$X^2 = \frac{(|2 - 19| - 1)^2}{2 + 19} = 12,19$$

Recorriendo a la tabla ji cuadrado, como el valor de  $X^2$  (12,19) es mayor que el valor crítico ( $X^2_c = 3,84$ ), entonces se rechaza la hipótesis nula y podemos afirmar que **ha mejorado la claridad en la expresión oral, en los niños y niñas del grupo experimental.**

### **Hipótesis específica 3**

Ho: Los niños y niñas que participaron en el programa de Jugando en los Sectores de mi Aula no se diferencia con la pertinencia en la expresión oral, con los niños y niñas que no participaron en el programa.

Ha: Los niños y niñas que participaron en el programa de Jugando en los Sectores de mi Aula mejoran en la pertinencia en la expresión oral, con los niños y niñas que no participaron en el programa.

### **Prueba estadística**

Se selecciona la prueba de McNemar

### **Nivel de significancia**

$\alpha = 0,05$  y  $N = 26$

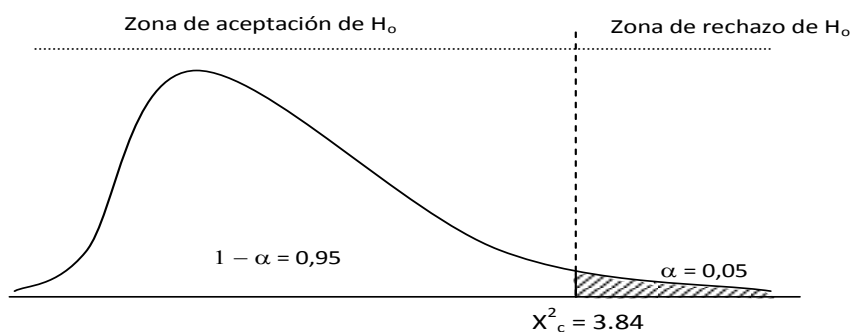
### **Distribución muestral**

La tabla del anexo nos proporciona los valores críticos de la distribución Ji cuadrada para varios niveles de significancia. La distribución muestral calculada de  $X^2$  calculada por medio de la ecuación siguiente se distribuye asintóticamente como ji cuadrada con  $gl= 1$ .

$$X^2 = \frac{(|A - D| - 1)^2}{A + D}$$

Donde: A = disminución de más a menos, D = incremento de menos a más.

### **Región de rechazo**





### Decisión en el grupo control

Con los datos que se han obtenido calculamos el valor de  $X^2$ ;

Cuadro N° 10: Desarrollo de la pertinencia en la expresión oral en pretest y postest- GC

Pertinencia – Grupo control			
	Pre Test	Post Test	Variación
1	2	3	menos a mas
2	4	3	más a menos
3	2	1	más a menos
4	3	3	igual
5	2	5	menos a más
6	2	2	igual
7	4	2	más a menos
8	2	4	menos a más
9	2	2	igual
10	2	3	menos a más
11	3	3	igual
12	2	2	igual
13	3	2	igual
14	2	2	igual
15	2	4	menos a más
16	2	2	igual
17	2	2	igual
18	3	3	igual
19	4	2	más a menos
20	2	2	igual
21	3	3	igual
22	2	3	menos a más
23	2	5	menos a más
24	3	2	más a menos
25	3	2	más a menos
26	4	4	igual
27	4	4	igual
28	4	5	menos a más
28	2	2	igual
29	4	4	igual

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

$$X^2 = \frac{(|6-8|-1)^2}{6+8} = 0,07$$

Recorriendo a la tabla ji cuadrado, como el valor de  $X^2$  (0,07) es menor que el valor crítico ( $X^2_c = 3,84$ ), entonces se mantiene la hipótesis nula y podemos afirmar que los niños y niñas que no participaron en el programa de Jugando en los Sectores de mi Aula **no mejoran en la pertinencia en la expresión oral en el grupo control.**

### Decisión en el grupo experimental

Con los datos que se han obtenido calculamos el valor de  $X^2$ ;

Cuadro N° 11: Desarrollo de la pertinencia en la expresión oral en el pre test y postest – GE

Pertinencia- Grupo experimental			
	Pre Test	Post Test	Variación
1	3	3	igual
2	4	5	menos a más
3	2	3	menos a más
4	4	4	Igual
5	4	6	menos a más
6	4	5	menos a más
7	3	4	menos a más
8	2	4	menos a más
9	2	2	Igual
10	2	2	Igual
11	2	4	menos a más
12	2	4	menos a más
13	2	2	Igual
14	2	4	menos a más
15	2	4	menos a más
16	2	4	menos a más
17	4	5	menos a más
18	2	5	menos a más

19	2	4	menos a más
20	2	2	igual
21	2	4	menos a más
22	5	4	más a menos
23	2	5	menos a más
24	4	4	igual
25	2	6	menos a más
26	2	6	menos a más
27	2	3	menos a más
28	5	5	igual
28	4	5	menos a más
29	3	3	igual

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

$$X^2 = \frac{(|2 - 20| - 1)^2}{2 + 20} = 13,14$$

Recorriendo a la tabla ji cuadrado, como el valor de  $X^2$  (13,14) es mayor que el valor crítico ( $X^2_c = 3,84$ ), entonces se rechaza la hipótesis nula y podemos afirmar que **ha mejorado la pertinencia en el grupo experimental después de aplicar el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula**

## CONCLUSIONES

Luego de realizar el análisis de los datos llegamos a las siguientes conclusiones:

1. Los niños y niñas que participaron en el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula, mejoraron su expresión oral en la I.E. I. N° 005 Huánuco – 2018.
2. Los niños y niñas que participaron en el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula, mejoraron su fluidez en la expresión oral en la I.E. I. N° 005 Huánuco – 2018.
3. Los niños y niñas que participaron en el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula, mejoraron su claridad en la expresión oral en la I.E. I. N° 005 Huánuco - 2018.
4. Los niños y niñas que participaron, en el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula, mejoraron la pertinencia en su expresión oral en la I.E. I. N° 005 Huánuco – 2018.

## SUGERENCIAS

1. Los docentes del nivel inicial deben aplicar el juego libre en los sectores para desarrollar la expresión oral.
2. Los docentes deben propiciar actividades que involucre el desarrollo de la fluidez en los niños y niñas, canciones, trabalenguas, retahilas.
3. Los docentes deben controlar y evaluar sistemáticamente el desarrollo de claridad en la expresión oral en los niños y niñas a su cargo.
4. Los docentes deben evaluar la pertinencia en la expresión oral en los niños y niñas al aplicar los juegos.
5. Las investigaciones deben considerar otros aspectos que involucran el desarrollo de la expresión oral, como son: la realidad y contexto social, económico, cultural y político, estrategias de aprendizaje y enseñanza, predisposición para participar, entre otros.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Barriga, H. (2007); Programa de lectura; (pp.22), editorial Navarrete.
2. Zubizarreta, M. (2010) Comprensión Lectora;(pp.56-60), Mexico, editorial trillas.
3. Cardenas,M. (2006); Organización del aprendizaje(pp.27-29) España: Editorial Master
4. Jumpa, L. (2004).MODULO N° 05 de comunicación (pp. 12) Index Book
5. Verlag, H.(2008)Diccionario Rioduero (pp.90) Madrid: Editorial Narcea S.A.
6. Valladares,O.(2009); Comunicación integral(pp.67-71)Madrid: Editorial Punto Cero.
7. Mori, L.(2006); Comunicación lengua y literatura (pp.39-43) Editorial Corefo.
8. Arce, C.(2008) Comprensión lectora (pp.89) México Editorial Segraf.
9. Soto, V. (2005); Lecturas reflexivas, (pp. 45) editorial Lumbreras
- 10.Uculmana, C. (2004) Niveles de lectura, (pp. 34-36) editorial estrella.
11. Baron, R. (2005). Psicología Social; (pp.56-89) Madrid, editorial Pearson.
- 12.Cairney, T. (1992); Enseñanza de la comprensión lectora; (pp. 43-44) Madrid, editorial Morata.
- 13.Carreño, B. (2004). La enseñanza de la lectura en maestros de sexto grado de primaria, (pp. 20) Lima –Perú.

14. Claux, M. (2004). La comprensión de lectura en el aula: una experiencia significativa (pp.15) Lima: PUCP.
15. González, A. (2004). Estrategias de comprensión lectora (pp. 45) Madrid.
16. Pinzas, J. (2001). Fondo Editorial de la PUCP; Leer pensando: una introducción contemporánea de la lectura (pp.2-8) Lima.

# ANEXO



**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**APLICACIÓN DEL PROGRAMA JUGANDO EN LOS SECTORES DE MI AULA PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 005 HUÁNUCO - 2018.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	POBLACIÓN Y MUESTRA	MÉTODO Y DISEÑO	VARIABLES																																																												
<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b></p> <p>¿La aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco – 2018</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</b></p> <p>a) ¿La aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018?</p> <p>b) ¿La aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la claridad de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018?</p> <p>c) ¿La aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la pertinencia en la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL.</b></p> <p>Determinar si la aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>a) Determinar si la aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.</p> <p>b) Determinar si la aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la claridad de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.</p> <p>c) Determinar si la aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la pertinencia en la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b></p> <p>La aplicación del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula efectiva en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.</b></p> <p>a) Al aplicar el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.</p> <p>b) Al aplicar el Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la claridad de la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018.</p> <p>c) Al aplicar del Programa Jugando en los Sectores de mi Aula mejora la pertinencia en la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b> La población estuvo conformada por 216 niños y niñas, nivel inicial de la I.E. I. N° 005 Huánuco, matriculados en el año académico 2018 tal como se muestra en el siguiente cuadro.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>3 a 5 años</th> <th>Aulas</th> <th>N</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="9">II</td> <td rowspan="2">3 años</td> <td>Violeta</td> <td>25</td> <td>11.6</td> </tr> <tr> <td>Anaranjado</td> <td>26</td> <td>12.03</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">4 años</td> <td>Rosado</td> <td>29</td> <td>13.42</td> </tr> <tr> <td>Celeste</td> <td>29</td> <td>13.42</td> </tr> <tr> <td>Rojo</td> <td>27</td> <td>12.5</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">5 años</td> <td>Verde</td> <td>27</td> <td>12.5</td> </tr> <tr> <td>Amarillo</td> <td>27</td> <td>12.5</td> </tr> <tr> <td>Fucsia</td> <td>26</td> <td>12.03</td> </tr> <tr> <td><b>TOTAL</b></td> <td></td> <td><b>8</b></td> <td><b>216</b></td> <td><b>100</b></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Fuente:</b> Nomina de matrícula, Dirección I.E.I N° 005 – 2018.</p> <p><b>MUESTRA:</b> La muestra de estudio es no probabilística de tipo intencionado, el cual nos permitió observar la efectividad de la aplicación del Programa Juego libre en la mejora de la expresión oral de los niños y niñas de 4 años del nivel Inicial de la I.E.I. N° 005 Huánuco - 2018, para ello se ha elegido trabajar con dos grupos, el grupo control está constituido por los niños y niñas del aula color celeste y el grupo experimental estuvo constituido los niños y niñas del aula color rosado tal como se detalla en el siguiente cuadro.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ciclo</th> <th>Niños y niñas</th> <th>Aulas</th> <th>n</th> <th>%</th> <th>Grupo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2"></td> <td rowspan="2">4 años</td> <td>Celeste</td> <td>29</td> <td>50</td> <td>GC</td> </tr> <tr> <td>Rosado</td> <td>29</td> <td>50</td> <td>GE</td> </tr> <tr> <td><b>TOTAL</b></td> <td></td> <td><b>2</b></td> <td><b>58</b></td> <td><b>100</b></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Fuente:</b> Nomina de matrícula, Dirección I.E.I N° 005 – 2018.</p>	Ciclo	3 a 5 años	Aulas	N	%	II	3 años	Violeta	25	11.6	Anaranjado	26	12.03	4 años	Rosado	29	13.42	Celeste	29	13.42	Rojo	27	12.5	5 años	Verde	27	12.5	Amarillo	27	12.5	Fucsia	26	12.03	<b>TOTAL</b>		<b>8</b>	<b>216</b>	<b>100</b>	Ciclo	Niños y niñas	Aulas	n	%	Grupo		4 años	Celeste	29	50	GC	Rosado	29	50	GE	<b>TOTAL</b>		<b>2</b>	<b>58</b>	<b>100</b>		<p><b>MÉTODOS: Método científico:</b> Considerado con sus procedimientos de: planteo del problema de investigación, construcción de un modelo teórico, deducción de secuencias particulares, prueba de hipótesis y conclusiones arribadas en la teoría.</p> <p><b>Método experimental de campo:</b> Considerado a que nos conlleva a contrastar los resultados del grupo experimental y grupo control, la misma que fue posible manipular algunas variables durante el proceso de la investigación.</p> <p><b>Método documental y bibliográfico:</b> Consistió en tomar información estadística de las fuentes documentales de la Institución Educativa Inicial N° 005 Huánuco – 2018, la misma que nos sirvieron para revisar algunos informes y boletines publicados por organismos especializados en educación.</p> <p><b>Método estadístico:</b> Considerado con el fin de recopilar, organizar, codificar, tabular, presentar, analizar e interpretar los resultados obtenidos en la muestra de estudio durante la investigación.</p> <p><b>DISEÑO:</b></p> <p>En este caso es CUASI EXPERIMENTAL.</p> <p>Los cuasi experimentos también manipulan deliberadamente al menos una variable independiente para ver su efecto y relación con una o más variables dependientes, solamente que difieren de los experimentos verdaderos en el grado de seguridad o confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos según Hernández Fernández y Baptista (2014).</p> <p>Diseño: cuasi experimental con pre test y post test.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p align="center"><b>DIAGRAMA:</b></p> <p align="center">GE: O<sub>1</sub>      x      O<sub>2</sub></p> <p align="center">-----</p> <p align="center">GC: O<sub>3</sub>      .      O<sub>4</sub></p> </div> <p>Donde:                      G E= Grupo Experimental.                      G C = Grupo Control                      O<sub>1</sub> O<sub>3</sub> = Pre test                      O<sub>2</sub> O<sub>4</sub> = Post test                      (x) = Aplicación del Programa.                      (--) = Grupos intactos</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b></p> <p><b>PROGRAMA “JUGANDO EN LOS SECTORES DE MI AULA”.-</b> Se refiere al desarrollo del juego libre en los sectores, respetando la secuencia metodológica que orienta su trabajo, priorizando los espacios y momentos donde los niños se expresan en pares o de manera colectiva.</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE:</b></p> <p><b>EXPRESIÓN ORAL.-</b> Se refiere a todas las habilidades dentro de la expresión oral que muestran los niños, dentro de los criterios de fluidez, claridad, pertinencia, lo cual permite al niño desenvolverse dentro de diversas situaciones o experiencias sociales a los que está expuesto durante su vida cotidiana.</p> <p><b>VARIABLES INTERVINENTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Status socioeconómicos de los niños y niñas.</li> <li>• Sexo.</li> <li>• Ambiente escolar y familiar..</li> </ul>
Ciclo	3 a 5 años	Aulas	N	%																																																													
II	3 años	Violeta	25	11.6																																																													
		Anaranjado	26	12.03																																																													
	4 años	Rosado	29	13.42																																																													
		Celeste	29	13.42																																																													
		Rojo	27	12.5																																																													
	5 años	Verde	27	12.5																																																													
		Amarillo	27	12.5																																																													
		Fucsia	26	12.03																																																													
	<b>TOTAL</b>		<b>8</b>	<b>216</b>	<b>100</b>																																																												
Ciclo	Niños y niñas	Aulas	n	%	Grupo																																																												
	4 años	Celeste	29	50	GC																																																												
		Rosado	29	50	GE																																																												
<b>TOTAL</b>		<b>2</b>	<b>58</b>	<b>100</b>																																																													

## ANEXO N° 02 Actividades de Aprendizaje e Instrumentos

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

**TITULO** : Negociamos el proyecto

**I.E.I** : N° 005

**COLOR** : Rosado

**EDAD** : 4 años

**FECHA** : 20-03-2018



COMPETENCIAS	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
<p><b>COMPRESION ORAL</b> Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.</p> <p><b>EXPRESION ORAL</b> Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.</p>	<p><b>ESCUCHA ACTIVAMENTE</b> mensajes en distintas situaciones de interacción oral.</p> <p><b>EXPRESA</b> con claridad mensajes empleando las convenciones de lenguaje oral</p>	<p>✓ Hace preguntas sobre lo que le interesa saber.</p> <p>✓ Responde sobre lo que le interesa saber.</p> <p>✓ Interviene espontáneamente para aportar en torno a temas de la vida cotidiana.</p>

SECUENCIA DIDÀCTICA	ESTRATEGIAS
<p><b>HORA DEL JUEGO LIBRE</b></p>	<p><b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y las niñas eligen el sector de su agrado donde se dirigirán a jugar, mientras los otros niños y niñas llegan al aula.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con la totalidad de los niños y niñas en grupos juegan lo que han pensado hacer, a través de la indicación a guardar ubican los juguetes a su lugar.</li> </ul> <p><b>SOCIALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron?</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN</b> Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos en forma</p>

	individual o grupal.												
<b>INICIO</b>	<p><b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les comunico que el día de hoy vamos a realizar un proyecto donde vamos a conocer más sobre nuestra biblioteca del aula y para eso debemos de participar todos en aportar ideas y las cosas que desean hacer</li> </ul>												
<b>DESARROLLO</b>													
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les muestro su maletín que he traído y que tiene muchos colores y planteo la siguiente pregunta ¿Qué creen que habré traído?</li> <li>• Escuchare todas las respuestas que dan los niños y niñas.</li> <li>• Pedimos un voluntario por mesa para que saquen lo que hay en el maletín y se los muestran a sus amigos: Tarjetas de rimas, adivinanzas, trabalenguas con dibujos grandes.</li> <li>• Los niños y niñas llevan el dibujo que les toco a su mesa, allí describen la forma, color, textura, etc.</li> <li>• Les preguntamos donde creen que debería ir las cosas que traje.</li> <li>• Se realiza un pequeño dialogo para que expresen todas sus ideas.</li> <li>• Les preguntamos cómo creen que esta su biblioteca del aula.</li> <li>• En un paleógrafo se realiza el negociado del proyecto a ejecutar, con la siguiente interrogante. Los niños y niñas dictan que cosas vamos hacer para reorganizar su biblioteca.</li> </ul> <table border="1"> <thead> <tr> <th>¿Qué vamos hacer?</th> <th>¿Cómo lo haremos?</th> <th>¿Qué necesitamos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-Visitar nuestro sector de biblioteca</td> <td>-Observando el estado en que se encuentra.</td> <td>Biblioteca del aula, papelotes, plumones.</td> </tr> <tr> <td>-Ordenar los cuentos, revistas, folletos.</td> <td>-Si son de animales, de personas, fantasías, leyendas.</td> <td>Cuentos, revistas, folletos.</td> </tr> <tr> <td>-Realizar nuestras normas</td> <td>-Expresando nuestras ideas</td> <td>Papelotes, plumones</td> </tr> </tbody> </table>	¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	-Visitar nuestro sector de biblioteca	-Observando el estado en que se encuentra.	Biblioteca del aula, papelotes, plumones.	-Ordenar los cuentos, revistas, folletos.	-Si son de animales, de personas, fantasías, leyendas.	Cuentos, revistas, folletos.	-Realizar nuestras normas	-Expresando nuestras ideas	Papelotes, plumones
¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?											
-Visitar nuestro sector de biblioteca	-Observando el estado en que se encuentra.	Biblioteca del aula, papelotes, plumones.											
-Ordenar los cuentos, revistas, folletos.	-Si son de animales, de personas, fantasías, leyendas.	Cuentos, revistas, folletos.											
-Realizar nuestras normas	-Expresando nuestras ideas	Papelotes, plumones											
<b>CIERRE</b>	<p>Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Para qué vamos a visitar el sector de la biblioteca? ¿Cómo nos vamos a comportar cuando conversamos?</p>												
<b>RUTINAS</b>	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones												

## LISTA DE COTEJO 1



I.E.I : N° 005  
 COLOR : Rosado  
 EDAD : 4 años

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	COMPRESION ORAL		EXPRESION ORAL	
		Hace preguntas sobre lo que le interesa saber.		Responde sobre lo que le interesa saber.	
		SI	NO	SI	NO
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON		X		X
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO		X		X
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO		X		X
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ		X		X
05	Luhana Abigail, CESPEDAZ QUINTE		X		X
06	María Jesús, CHUQUIYAUARI BERNARDO		X		X
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ		X		X
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS		X		X
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO		X		X
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES		X		X
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO		X		X
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA		X		X
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO		X		X
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS		X		X
15	José, LEON CUELLAR		X		X
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE		X		X
17	Lian Gael, LÓPEZ CLAUDIO		X		X
18	José Alejandro, MORALES ARACA		X		X
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES		X		X
20	Germayhori Briana, PALOMINO ICALDI		X		X
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO		X		X
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA		X		X
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO		X		X
24	Thiago, ROBLES NAVARRO		X		X
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ		X		X
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR,		X		X
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO		X		X
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO		X		X
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO		X		X

Leyenda

(✓) SI (X) NO

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

**TITULO** : Juguetes para hablar.  
**I.E.I** : N° 005  
**COLOR** : Rosado  
**EDAD** : 4 años  
**FECHA** : 22-03-2018

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
<b>COMPRESION ORAL</b> Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.	<b>ESCUCHA ACTIVAMENTE</b> mensajes en distintas situaciones de interacción oral.	✓ Hace preguntas sobre lo que le interesa saber.
<b>EXPRESION ORAL</b> Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.	<b>EXPRESA</b> Con claridad mensajes empleando las convenciones de lenguaje oral.	✓ Interviene espontáneamente para aportar en torno a temas de la vida cotidiana.

**ORGANIZACIÓN DE LOS SECTORES:** Cada sector será debidamente ordenado y presentado de tal forma que despierte interés, curiosidad y motivación en los niños y niñas.

**Sector hogar:** Se acondicionara un teléfono y celulares de juguete, ubicándolos en lugares estratégicos del ambiente.

**Sector biblioteca:** Se presentara material de lectura de imágenes que despierten interés y promuevan dialogo entre los niños; álbum de dinosaurios, álbum de animales mamíferos, álbum de princesas.

**Sector de dramatización:** Se adicionara títeres paleta con personajes de los dibujos animados que frecuentan ver los niños y niñas.

**Sector de música:** Se adicionara un micrófono de juguete.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS
<p><b>HORA DEL JUEGO</b></p>	<p><b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y las niñas eligen una tarjeta de imágenes para identificar el sector donde se dirigirán a jugar, mientras los otros niños y niñas llegan al aula.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con la totalidad de los niños y niñas en grupos juegan lo que han pensado hacer, a través de la indicación a guardar ubican los juguetes a su lugar.</li> </ul> <p><b>SOCIALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron?</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <p>Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos</p>
<p><b>INICIO</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les comunico que el día de hoy vamos a reconocer los nuevos juguetes o materiales que encontraron en cada sector.</li> <li>Les muestro un maletín que he traído y que tiene muchos albunes de animales ¿Qué creen que habré traído?</li> <li>Escuchare todas las respuestas que dan los niños y niñas.</li> <li>Pido un voluntario por mesa para que saquen lo que hay en el maletín y se los muestran a sus amigos: albunes de dinosaurios y animales mamíferos.</li> <li>Los niños y niñas formulan sus preguntas de lo que no saben o no conocen a cerca de los animales del álbum.</li> <li>Les pregunto ¿Dónde creen que debería ir el álbum?</li> <li>Se realiza un pequeño dialogo para que expresen todas sus ideas.</li> <li>Les pregunto ¿cómo creen que esta su biblioteca del aula?</li> <li>Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué animales vimos? ¿qué saben ahora de los dinosaurios? ¿qué saben ahora de los mamíferos? ¿Cómo nos vamos a comportar cuando conversamos?</li> </ul>
<p><b>RUTINA</b></p>	<p>Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones</p>



## LISTA DE COTEJO



I.E.I : N° 005  
 COLOR : Rosado  
 EDAD : 4 años

EXPRESA Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos		Actividad 2		
		Interviene espontáneamente para aportar en torno a temas de la vida cotidiana.		
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	I	P	L
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON	x		
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO	x		
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO	x		
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ	x		
05	Luhana Abigail, CESPEDEZ QUINTE	x		
06	María Jesús, CHUQUIYAURI BERNARDO	x		
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ	x		
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS	x		
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO	x		
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES	x		
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO	x		
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA		•	
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO	x		
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS	x		
15	José, LEON CUELLAR	x		
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE	x		
17	Lian Gael, LÒPEZ CLAUDIO		•	
18	José Alejandro, MORALES ARACA	x		
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES	x		
20	Germayhori Briana, PALOMINO ICALDI	x		
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO	x		
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA	x		
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO	x		
24	Thiago, ROBLES NAVARRO	X		
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ	x		
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR	x		
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO	x		
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO	x		
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO	x		

Leyenda

(√) Logrado (.)En proceso (X) Inicio

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

**TITULO** : Jugar a preguntar  
**I.E.I** : N° 005  
**COLOR** : Rosado  
**EDAD** : 4 años  
**FECHA** : 27-03-2018



COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
<p><b>COMPRESION ORAL</b>                      Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.</p> <p><b>EXPRESION ORAL</b>                      Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.</p>	<p><b>ESCUCHA</b>  <b>ACTIVAMENTE</b>                      mensajes en distintas situaciones de interacción oral.</p> <p><b>EXPRESA</b> con claridad mensajes empleando las convenciones de lenguaje oral.</p>	<p>✓ Hace preguntas sobre lo que le interesa saber.</p> <p>✓ Interviene espontáneamente para aportar en torno a temas de la vida cotidiana.</p>

**ORGANIZACIÓN DE LOS SECTORES:** Cada sector será debidamente ordenado y presentado de tal forma que despierte interés, curiosidad y motivación en los niños y niñas.

**Sector hogar:** Se acondicionara algunos elementos que les permita imitar roles de 2 a 3 profesiones (el doctor, el policía) ubicándolos en lugares estratégicos del ambiente.

**Sector biblioteca:** Se presentara material de lectura de imágenes que despierten interés y promuevan dialogo entre los niños; álbum de animales sorprendentes con textos cortos que mencionen sus características, álbum de los insectos, álbum de muñecas.

**Sector de dramatización:** Se adicionara títeres paleta con personajes de los dibujos animados que frecuentan ver los niños y niñas.



**Sector de música:** Se adicionara un micrófono de juguete, se agregara un audífono, una grabadora con CDs de canciones infantiles.

**Sector de tiendita:** Se acondicionará una balanza de juguete, billetes de papel.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS
<p><b>HORA DEL JUEGO</b></p>	<p><b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y las niñas eligen una tarjeta de imágenes para identificar el sector donde se dirigirán a jugar, mientras los otros niños y niñas llegan al aula.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con la totalidad de los niños y niñas en grupos juegan lo que han pensado hacer, a través de la indicación a guardar ubican los juguetes a su lugar.</li> </ul> <p><b>SOCIALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron?</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <p>Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos en forma individual o grupal.</p>
<p><b>INICIO</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La maestra se presenta con un carrito lleno de libros (cuentos, fábulas, albunes) simulando que vende libros e indicando que el costo del libro es una sonrisa y un gracias. El sector de biblioteca tendrá cojines en el suelo o una manta para que los niños encuentren su comodidad al leer. La maestra indica que pregunten todo lo que quieran saber.</li> <li>La maestra que tiene el títere vincha del perro boby, realizara movimientos cantando su canción y realizando algunas preguntas a los niños que se encuentran en el sector de títeres: ¿quieres ser mi amigo?, ¿Qué te gusta hacer en casa?, ¿a quién quieren más? etc.</li> <li>La maestra que esta vestida de enfermera entrara al juego, indicando que alguien la llamo porque había un accidente y vino a curarlo, ¿Quién es?, ¿Qué le paso?, ¿hay heridas?</li> <li>Dejamos que los niños intervengan, jueguen, con libertad y les prestamos los implementos que teníamos puestos.</li> <li>Escuchamos sus opiniones respecto a los juegos que realizaron.</li> <li>En el dialogo les vamos indicando el uso de las normas verbales de levantar la mano antes de hablar, escuchar a sus compañeros sin interrumpir.</li> <li>Los niños tendrán un círculo y dibujaran la carita de acuerdo al estado emocional con el que se encontraron durante el</li> </ul>

	<p>juego y colocan su nombre en la carita. Colocan las caritas en la pizarra y preguntamos porque se sintieron así?, ¿mañana en que sector les gustaría jugar?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• También escuchamos todas sus elecciones y las anotamos en el papelote, indicando que en cada sector deben estar solo 5 niños.</li><li>• La profesora dialoga sobre la importancia de dejar todos los juguetes en orden, en sus respectivos lugares.</li><li>• Recordamos las normas de comunicación para que expresen lo que más les gusto.</li><li>• Los niños y las niñas responden a las siguientes preguntas:</li><li>• ¿A que jugaron hoy? ¿Qué descubrieron hoy? ¿Qué libros había? ¿Nosotros también tenemos esos libros?</li></ul>
<b>RUTINA</b>	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones



### LISTA DE COTEJO 3



I.E.I : N° 005  
 COLOR : Rosado  
 EDAD : 4 años

**EXPRESA** con claridad mensajes empleando las convenciones de lenguaje oral.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Actividad 3		
		Hace preguntas sobre lo que le interesa saber.		
		I	P	L
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON	x		
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO	x		
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO	x		
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ	x		
05	Luhana Abigail, CESPEDEZ QUINTE	x		
06	María Jesús, CHUQUIYAURI BERNARDO	x		
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ	x		
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS	x		
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO	x		
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES	x		
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO	x		
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA		•	
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO	x		
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS	x		
15	José, LEON CUELLAR	x		
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE	x		
17	Lian Gael, LÓPEZ CLAUDIO		•	
18	José Alejandro, MORALES ARACA	x		
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES	x		
20	Germayhori Briana, PALOMINO RICALDI	x		
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO	x		
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA	x		
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO	x		
24	Thiago, ROBLES NAVARRO		•	
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ	x		
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR,	x		
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO	x		
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO	x		
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO	x		

Leyenda

(✓) Logrado (•)En proceso (X) Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

**TÍTULO** : contamos cuentos.  
**I.E.I** : N° 005  
**COLOR** : Rosado  
**EDAD** : 4 años  
**FECHA** : 28-03-2018



COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
<p><b>COMPRESION ORAL</b> Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.</p> <p><b>EXPRESION ORAL</b> Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.</p>	<p><b>ESCUCHA ACTIVAMENTE</b> mensajes en distintas situaciones de interacción oral.</p> <p><b>EXPRESA</b> con claridad mensajes empleando las convenciones de lenguaje oral.</p>	<p>✓ Hace preguntas sobre lo que le interesa saber.</p> <p>✓ Interviene espontáneamente para aportar en torno a temas de la vida cotidiana.</p>

**ORGANIZACIÓN DE LOS SECTORES:** Cada sector será debidamente ordenado y presentado de tal forma que despierte interés, curiosidad y motivación en los niños y niñas.

**Sector biblioteca:** Se presentara material de lectura de imágenes que despierten interés y promuevan dialogo entre los niños; álbum de animales sorprendentes con textos cortos que mencionen sus características, álbum de los insectos, álbum de muñecas.

**Sector de dramatización:** Se adicionara títeres paleta con personajes de los dibujos animados que frecuentan ver los niños y niñas.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS
<p><b>HORA DEL JUEGO</b></p>	<p><b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas eligen una tarjeta de imágenes para identificar el sector donde se dirigirán a jugar, mientras los otros niños y niñas llegan al aula.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la totalidad de los niños y niñas en grupos juegan lo que han pensado hacer, a través de la indicación a guardar ubican los juguetes a su lugar.</li> </ul> <p><b>SOCIALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron?</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <p>Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos en forma individual o grupal.</p>
<p><b>INICIO</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra se presenta simulando como una librería que vende libros e indicando que el costo del libro es una sonrisa y unas gracias. El sector de biblioteca tendrá cojines en el suelo y una alfombra para que los niños encuentren su comodidad al leer. La maestra indica que preguntan los niños y niñas todo lo que quieren saber de los libros.</li> <li>• La maestra que tiene el títere de paletas como: flores mariposa etc. realizará movimientos contando un cuento “La Flor sin color” y realizando algunas preguntas a los niños que se encuentran en el sector de títeres: ¿Cómo se llama el cuento?, ¿Quiénes estuvieron en el cuento?, ¿En qué lugar se dio el cuento? ¿Habrá sido de día o de noche? ¿El cuento ha terminado triste o alegre? ¿Por qué?.</li> <li>• Escuchamos sus opiniones respecto a los juegos que realizaron.</li> <li>• En el dialogo les vamos indicando el uso de las normas verbales de levantar la mano antes de hablar, escuchar a sus compañeros sin interrumpir.</li> <li>• Los niños tendrán un círculo y dibujaran la carita de acuerdo al estado emocional con el que se encontraron durante el juego y colocan su nombre en la carita. Colocan las caritas en la pizarra y preguntamos porque se sintieron así?, ¿mañana en que sector les gustaría jugar?</li> <li>• También escuchamos todas sus elecciones y las anotamos en el papelote, indicando que en cada sector deben estar solo 5 niños.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• La profesora dialoga sobre la importancia de dejar todos los juguetes en orden, en sus respectivos lugares.</li><li>• Recordamos las normas de comunicación para que expresen lo que más les gusta.</li> <li>• Los niños y las niñas responden a las siguientes preguntas:</li><li>• ¿A que jugaron hoy? ¿Qué descubrieron hoy? ¿Qué libros había? ¿Nosotros también tenemos esos libros? ¿Nosotros tenemos títeres en casa?</li></ul>
<b>RUTINA</b>	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones



## LISTA DE COTEJO



I.E.I : N° 005  
 COLOR : Rosado  
 EDAD : 4 años

**EXPRESA** con claridad mensajes empleando las convenciones de lenguaje oral.

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Actividad 4		
		Interviene espontáneamente para aportar en torno a temas de la vida cotidiana.		
		I	P	L
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON	x		
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO		.	
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO	x		
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ	x		
05	Luhana Abigail, CESPEDAZ QUINTE	x		
06	María Jesús, CHUQUIYAURI BERNARDO	x		
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ	x		
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS	x		
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO	x		
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES	x		
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO	x		
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA		.	
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO	x		
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS	x		
15	José, LEON CUELLAR	x		
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE	x		
17	Lian Gael, LÓPEZ CLAUDIO		.	
18	José Alejandro, MORALES ARACA	x		
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES	x		
20	Germayhori Briana, PALOMINO ICALDI	x		
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO	x		
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA		.	
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO	x		
24	Thiago, ROBLES NAVARRO	x		
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ	x		
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR,	x		
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO	x		
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO	x		
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO	x		

Leyenda

(√) Logrado (.)En proceso (X) Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

**TÍTULO** : Jugamos con gestos y mímicas.  
**I.E.I** : N° 005  
**COLOR** : Rosado  
**EDAD** : 4 años  
**FECHA** : 02-04-2018



COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
<b>EXPRESION ORAL</b> Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	✓ Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

**ORGANIZACIÓN DE LOS SECTORES:** Cada sector será debidamente ordenado y presentado de tal forma que despierte interés, curiosidad y motivación en los niños y niñas.

**Sector hogar:** Se acondicionara alimentos en una cesta: frutas, vegetales de plástico, un cuchillo de plástico. Dos muñecas más, pañales, biberones, vasos descartables.

**Sector biblioteca:** Se presentara material de lectura de imágenes que despierten interés y promuevan dialogo entre los niños; álbum de los animales más grandes del mundo, álbum de los animales más veloces del mundo. Sector de dramatización: Se adicionara títeres paleta con personajes de cuentos clásicos.

**Sector de música:** Se adicionara 4 instrumentos musicales más, aparte de los que existen en el sector.

**Sector de ciencia:** Se presentara en frascos de vidrio 3 clases de animalitos: caracoles, hormigas, cuecas en tierra.

**Sector de construcción:** Se presentara vasos descartables formando torres, cajas de cartón formando puentes.





SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS
<p><b>HORA DEL JUEGO</b></p>	<p><b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y las niñas eligen una tarjeta de imágenes para identificar el sector donde se dirigirán a jugar, mientras los otros niños y niñas llegan al aula.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con la totalidad de los niños y niñas en grupos juegan lo que han pensado hacer, a través de la indicación a guardar ubican los juguetes a su lugar.</li> </ul> <p><b>SOCIALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron?</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <p>Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos en forma individual o grupal.</p>
<p><b>INICIO</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cantando la canción: como están mis niños como están, les comento que en cada sector encontraran juguetes diferentes.</li> <li>Una investigadora se ubicara en el sector hogar para empezar a cambiar a la muñeca, arrullándola y hablándole con palabras tiernas haciendo gestos de ternura y cariño.</li> <li>En el sector de ciencia la investigadora utilizara una lupa para ver los animalitos de los frascos y haciendo gestos de asombro.</li> <li>En el sector de biblioteca, con mucho asombro la docente investigadora cogerá un álbum de los animales más grandes del mundo haciendo gestos diferentes al ver cada animal.</li> <li>Los niños y niñas expresan lo que sienten empleando su lenguaje oral acompañado de gestos y mímicas.</li> <li>Les entregamos caritas para que completen distintas expresiones.</li> <li>Se realiza un pequeño dialogo para que expresen todas sus ideas con gestos.</li> <li>Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué jugaron? ¿que aprendieron? ¿Cómo nos vamos a comportar cuando conversamos?</li> </ul>
<p><b>RUTINA</b></p>	<p>Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones</p>

## LISTA DE COTEJO

I.E.I : N° 005

COLOR : Rosado

EDAD : 4 años

EXPRESA Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos				
N°	APELLIDOS Y NOMBRE	Actividad 5		
		Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.		
		I	P	L
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON	X		
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO		.	
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO	X		
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ	X		
05	Luhana Abigail, CESPEDEZ QUINTE	X		
06	María Jesús, CHUQUIYAUARI BERNARDO	X		
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ	X		
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS	X		
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO	X		
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES		.	
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO	X		
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA		.	
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO	X		
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS		.	
15	José, LEON CUELLAR	X		
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE	X		
17	Lian Gael, LÒPEZ CLAUDIO		.	
18	José Alejandro, MORALES ARACA	X		
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES	X		
20	Germayhori Briana, PALOMINO ICALDI	X		
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO	X		
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA	X		
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO	X		
24	Thiago, ROBLES NAVARRO		.	
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ	X		
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR,		.	
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO	x		
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO		.	
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO	X		

Leyenda

(√) Logrado (.)En proceso (X) Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

**TITULO** : Jugamos con gestos y mímicas  
**I.E.I** : N° 005  
**COLOR** : Rosado  
**EDAD** : 4 años  
**FECHA** : 03-04-2018

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
<b>EXPRESION ORAL</b> Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

**ORGANIZACIÓN DE LOS SECTORES:** Cada sector será debidamente ordenado y presentado de tal forma que despierte interés, curiosidad y motivación en los niños y niñas.

**Sector hogar:** Se acondicionara con bolsas de compras, mantas, lentes de juguete o monturas.

**Sector biblioteca:** Se presentara material de lectura de imágenes que despierten interés y promuevan dialogo entre los niños; álbum de los animales más pequeños del mundo, álbum de las frutas, cuentos de hadas.

**Sector de dramatización:** Se adicionara títeres paleta con personajes de dibujos animados.

**Sector de música:** Se adicionara una grabadora con cds de música infantil.

**Sector de ciencia:** Se presentara en tres recipientes de regular tamaño: arena, tierra, piedritas.

**Sector de construcción:** Se presentara latas de diferentes tamaños.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
<b>HORA DEL JUEGO</b>	<p><b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas eligen el sector de su agrado donde se dirigirán a jugar, mientras los otros niños y niñas llegan al aula.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la totalidad de los niños y niñas en grupos juegan lo que han pensado hacer, a través de la indicación a guardar ubican los juguetes a su lugar.</li> </ul> <p><b>SOCIALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron?</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos en forma individual o grupal.</li> </ul>
<b>INICIO</b>  <b>DESARROLLO</b>       <b>CIERRE</b>	<p><b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantando la canción “cuando tienen muchas ganas de aplaudir” los niños descubrirán los juguetes nuevos que se presentan en cada sector.</li> <li>• Una investigadora se ubicara en el sector hogar para hacer una hamaca con la manta, así mismo se envolverá a la muñeca para cargarla a la espalda, arrullándola con gestos de afecto.</li> <li>• En el sector de ciencia la investigadora utilizara recipientes y embudos.</li> <li>• En el sector de biblioteca, con mucho asombro la docente investigadora cogerá un álbum de los animales más pequeños del mundo haciendo gestos diferentes al ver cada animal.</li> <li>• Los niños y niñas expresan lo que sienten empleando su lenguaje oral acompañado de gestos y mímicas.</li> <li>• Les entregamos mascararas de caritas para que completen distintas expresiones.</li> <li>• Se realiza un pequeño dialogo para que expresen todas sus ideas con gestos.</li> <li>• Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué jugaron?¿que aprendieron?¿Cómo nos vamos a comportar cuando conversamos?</li> </ul>
<b>RUTINAS</b>	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.



## LISTA DE COTEJO



I.E.I : N° 005  
 COLOR : Rosado  
 EDAD : 4 años

<b>EXPRESA</b> Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Actividad 6		
		Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.		
		I	P	L
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON	x		
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO		.	
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO	x		
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ	x		
05	Luhana Abigail, CESPEDAZ QUINTE	x		
06	María Jesús, CHUQUIYAURI BERNARDO		.	
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ	x		
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS	x		
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO	x		
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES		.	
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO	x		
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA		.	
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO	x		
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS		.	
15	José, LEON CUELLAR	x		
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE	x		
17	Lian Gael, LÓPEZ CLAUDIO		.	
18	José Alejandro, MORALES ARACA	x		
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES	x		
20	Germayhori Briana, PALOMINO ICALDI		.	
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO	x		
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA		.	
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO	x		
24	Thiago, ROBLES NAVARRO		.	
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ	x		
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR,		.	
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO	x		
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO		.	
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO	x		

Leyenda

(√) Logrado (.)En proceso (X) Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

**TITULO** : Jugando experimento  
**I.E.I** : N° 005  
**COLOR** : Rosado  
**EDAD** : 4 años  
**FECHA** : 04-04-2018



COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Se comunica oralmente en su lengua materna	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con su entorno.

**ORGANIZACIÓN DE LOS SECTORES:** Cada sector será debidamente ordenado y presentado de tal forma que despierte interés, curiosidad y motivación en los niños y niñas.

**Sector hogar:** Se acondicionara con bolsas de compras, mantas, lentes de juguete o monturas.

**Sector biblioteca:** Se presentara material de lectura de imágenes que despierten interés y promuevan dialogo entre los niños, álbum de las frutas, cuentos de hadas.

**Sector de dramatización:** Se adicionara títeres paleta con personajes de dibujos animados.

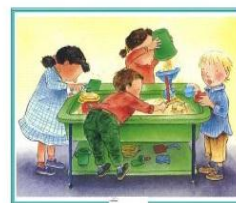
**Sector de ciencia:** Se presentara en tres recipientes de regular tamaño: arena, tierra, piedritas, insectos, lupas y cernidores.

**Sector de construcción:** Se presentara vasos.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
<b>HORA DEL JUEGO</b>	<p><b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas eligen el sector de su agrado donde se dirigirán a jugar, mientras los otros niños y niñas llegan al aula.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la totalidad de los niños y niñas en grupos juegan lo que han pensado hacer, a través de la indicación a guardar ubican los juguetes a su lugar.</li> </ul> <p><b>SOCIALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron?</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos en forma individual o grupal.</li> </ul>
<b>INICIO</b>  <b>DESARROLLO</b>      <b>CIERRE</b>	<p><b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantando la canción “Si este día estas contento da tres palmas” los niños descubrirán los juguetes nuevos que se presentan en cada sector.</li> <li>• Una investigadora se ubicará en el sector hogar para peina a la muñeca, luego lo cargarla en sus brazos arrullándola con gestos de afecto.</li> <li>• En el sector de ciencia la investigadora utilizara recipientes cernidores, lupas.</li> <li>• En el sector de biblioteca, con mucho asombro la docente investigadora cogerá un álbum de las frutas.</li> <li>• Los niños y niñas expresan lo que sienten empleando su lenguaje oral acompañado de gestos y mímicas.</li> <li>• Se realiza un pequeño dialogo para que expresen todas sus ideas con gestos.</li> <li>• Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué jugaron? ¿que aprendieron?¿Cómo nos vamos a comportar cuando conversamos?</li> </ul>
<b>RUTINAS</b>	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.



## LISTA DE COTEJO



I.E.I : N° 005  
 COLOR : Rosado  
 EDAD : 4 años

Se comunica oralmente en su lengua materna

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Actividad 7		
		Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con su entorno.		
		I	P	L
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON	x		
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO		.	
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO		.	
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ	x		
05	Luhana Abigail, CESPEDAZ QUINTE		.	
06	María Jesús, CHUQUIYAURI BERNARDO		.	
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ	x		
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS		.	
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO	x		
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES		.	
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO		.	
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA		.	
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO	x		
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS		.	
15	José, LEON CUELLAR		.	
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE	x		
17	Lian Gael, LÓPEZ CLAUDIO		.	
18	José Alejandro, MORALES ARACA		.	
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES	x		
20	Germayhori Briana, PALOMINO RICARDI		.	
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO		.	
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA		.	
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO	x		
24	Thiago, ROBLES NAVARRO		.	
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ	x		
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR,		.	
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO	x		
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO		.	
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO	x		

Leyenda

(√) Logrado (.) En proceso (X) Inicio



### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

**TITULO** : ¿Quién habla más, los niños o las niñas?

**I.E.I** : N° 005

**COLOR** : Rosado

**EDAD** : 4 años

**FECHA** : 05-04-2018

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
<b>EXPRESION ORAL</b> Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Expresa sus ideas con claridad durante sus juegos.

**ORGANIZACIÓN DE LOS SECTORES:** Cada sector será debidamente ordenado y presentado de tal forma que despierte interés, curiosidad y motivación en los niños y niñas.



SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
<b>HORA DEL JUEGO</b>	<p><b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas eligen el sector de su agrado donde se dirigirán a jugar, mientras los otros niños y niñas llegan al aula.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la totalidad de los niños y niñas en grupos juegan lo que han pensado hacer, a través de la indicación a guardar ubican los juguetes a su lugar.</li> </ul> <p><b>SOCIALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron?</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos en forma individual o grupal.</li> </ul>
<b>INICIO</b>  <b>DESARROLLO</b>       <b>CIERRE</b>	<p><b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantando la canción “somos soldaditos, siervos del señor” los niños inician sus juegos.</li> <li>• La maestra indicara que el día de hoy necesitamos saber ¿quién habla más? Los niños o las niñas. Damos inicio al juego para saber al final ¿Quién gana?</li> <li>• La maestra estará con estickers en la mano de caritas felices y se los colocara a los niños que se expresan con claridad: dos estickers a los que se expresan con total claridad, un esticker a los que se expresan con regular claridad.</li> <li>• Los niños y niñas expresan lo que sienten empleando su lenguaje oral acompañado de gestos y mímicas.</li> <li>• Responden a las siguientes preguntas: ¿Quién hablo más durante el juego? ¿Hablaron con claridad, o no se les entendió? ¿Es importante hablar claro, porque?</li> <li>• En un papelote al finalizar los juegos los niños marcaran en su nombre la cantidad de caritas que lograron obtener.</li> </ul>
<b>RUTINAS</b>	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.



## LISTA DE COTEJO



I.E.I : N° 005  
 COLOR : Rosado  
 EDAD : 4 años

Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Actividad 8		
		Expresa sus ideas con claridad durante sus juegos.		
		I	P	L
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON		.	
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO		.	
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO		.	
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ	x		
05	Luhana Abigail, CESPEDAZ QUINTE		.	
06	María Jesús, CHUQUIYAURI BERNARDO		.	
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ	x		
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS		.	
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO		.	
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES		.	
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO		.	
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA		.	
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO		.	
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS		.	
15	José, LEON CUELLAR		.	
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE		.	
17	Lian Gael, LÒPEZ CLAUDIO		.	
18	José Alejandro, MORALES ARACA		.	
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES		.	
20	Germayhori Briana, PALOMINO RICALDI		.	
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO	x		
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA		.	
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO		.	
24	Thiago, ROBLES NAVARRO		.	
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ		.	
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR,		.	
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO		.	
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO		.	
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO	x		

Leyenda

(√) Logrado (.) En proceso (X) Inicio

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

**TITULO** : Jugamos con nuestra imaginación.  
**I.E.I** : N° 005  
**COLOR** : Rosado  
**EDAD** : 4 años  
**FECHA** : 10-04-2018

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
<b>EXPRESION ORAL</b> Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Expresa sus ideas con claridad y fluidez durante sus juegos.

**ORGANIZACIÓN DE LOS SECTORES:** Cada sector será debidamente ordenado y presentado de tal forma que despierte interés, curiosidad y motivación en los niños y niñas.

**Sector hogar:** Se acondicionara con un biberón, escoba y recogedor, cartera con dinero de papel.

**Sector biblioteca:** Se presentara material de lectura de imágenes que despierten interés y promuevan dialogo entre los niños; se presentara al niño 4 albunes en blanco acompañados con plumones, colores, escarcha, goma, figuritas de frutas y verduras

**Sector de dramatización:** Se adicionara títeres paleta con personajes sin rostros y dejamos plumones para que completen los rostros que se imaginen o también los pueden pegar de revistas que se les proporcionara en el sector.

**Sector de música:** Se adicionara una grabadora con cds de música actual.

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS
<b>HORA DEL JUEGO</b>	<p><b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas eligen el sector de su agrado donde se dirigirán a jugar, mientras los otros niños y niñas llegan al aula.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la totalidad de los niños y niñas en grupos juegan lo que han pensado hacer, a través de la indicación a guardar ubican los juguetes a su lugar.</li> </ul> <p><b>SOCIALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron?</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos en forma individual o grupal.</li> </ul>
<b>INICIO</b>  <b>DESARROLLO</b>          <b>CIERRE</b>	<p><b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la dinámica del rey manda, los niños iniciaran sus juegos.</li> <li>• La maestra indicara que el día de hoy dejaremos bolar toda nuestra imaginación, utilizando los materiales que encuentran en los sectores.</li> <li>• Los niños elaboraran los álbumes haciendo uso de su imaginación y empleando los diversos materiales que se les proporciona.</li> <li>• La maestra estará con estickers en la mano de caritas felices y se los colocara a los niños que se expresan con claridad: dos estickers a los que se expresan con total claridad, 1 esticker a los que se expresan con regular claridad.</li> <li>• También empleara pulseras de colores (lana de colores) y colocara la pulsera verde a los niños que se expresan con total fluidez durante el juego y en el momento de la socialización, la pulsera azul a los que se expresan con regular fluidez y pulsera roja a los que no logran expresarse con fluidez.</li> <li>• Los niños y niñas expresan lo que sienten empleando su lenguaje oral acompañado de gestos y mímicas.</li> <li>• Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué nombre le pondrían a sus albunes? ¿Cómo llamarían a los personajes de los títeres? ¿Qué más les gustaría hacer con esos materiales que se les brindo?</li> <li>• En un papelote al finalizar los juegos los niños marcaran en su nombre la cantidad de caritas que lograron obtener.</li> </ul>
<b>RUTINAS</b>	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones.

## LISTA DE COTEJO



I.E.I : N° 005  
 COLOR : Rosado  
 EDAD : 4 años

### EXPRESION ORAL

Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Actividad 9		
		Expresa sus ideas con claridad y fluidez durante sus juegos.		
		I	P	L
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON		.	
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO			✓
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO		.	
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ	x		
05	Luhana Abigail, CESPEDEZ QUINTE		.	
06	María Jesús, CHUQUIYAURI BERNARDO		.	
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ	x		
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS		.	
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO			✓
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES		.	
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO		.	
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA			✓
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO		.	
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS		.	
15	José, LEON CUELLAR		.	
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE		.	
17	Lian Gael, LÓPEZ CLAUDIO			✓
18	José Alejandro, MORALES ARACA		.	
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES		.	
20	Germayhori Briana, PALOMINO RICALDI		.	
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO	x		
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA		.	
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO		.	
24	Thiago, ROBLES NAVARRO			✓
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ		.	
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR,			✓
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO		.	
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO		.	
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO	x		

Leyenda

(✓) Logrado (.)En proceso (X) Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

**TITULO** : Imaginar y jugar  
**I.E.I** : N° 005  
**COLOR** : Rosado  
**EDAD** : 4 años  
**FECHA** : 11-04-2018

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
<b>EXPRESION ORAL</b> Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Expresa sus ideas con claridad durante sus juegos.  Expresa con fluidez sus ideas durante el juego.

**ORGANIZACIÓN DE LOS SECTORES:** Cada sector será debidamente ordenado y presentado de tal forma que despierte interés, curiosidad y motivación en los niños y niñas.

**Sector hogar:** Se acondicionara con muñecas y sábanas.

**Sector biblioteca:** Se presentara material de lectura de imágenes que despierten interés y promuevan dialogo entre los niños; se presentara al niño 4 albunes en blanco acompañados con plumones, colores, escarcha, goma, figuritas de animales, comidas.

**Sector ciencia:** Se adicionara con tierra y arena.



SECUENCIA DIDÀCTICA	ESTRATEGIAS
<p><b>HORA DEL</b></p> <p><b>JUEGO LIBRE</b></p>	<p><b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños y las niñas eligen el sector de su agrado donde se dirigirán a jugar, mientras los otros niños y niñas llegan al aula.</li> </ul> <p><b>EJECUCIÓN ORDEN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Con la totalidad de los niños y niñas en grupos juegan lo que han pensado hacer, a través de la indicación a guardar ubican los juguetes a su lugar.</li> </ul> <p><b>SOCIALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron?</li> </ul> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <p>Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos en forma individual o grupal.</p>
<p><b>INICIO</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jugamos a las adivinanzas: proponemos adivinanzas sencillas para la edad del niño.</li> <li>La maestra indicara que el día de hoy dejaremos volar nuestra imaginación: tienen palos de escoba para transformarlo en lo que los niños imaginen, sábanas grandes para convertirlos en... frascos de tierra, arena, escarcha para combinarlos como les agrade, muñecas pequeñas, como barbies, latas para armar torres o jugar tumba la lata; los niños decidirán como jugar, dejando volar su imaginación.</li> <li>La maestra estará con collares de colores que indicaran: color verde indica, excelente, color azul indica regular, color rojo indica que no logro. Y se los colocara a los niños según la calidad de su expresión.</li> <li>Los niños y niñas expresan todo lo que jugaron y como se sintieron durante el juego y si les gustaría repetirlo.</li> <li>Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué se imaginaron en sus juegos? ¿qué más se podría hacer con los materiales que tenían? ¿Qué les gustaría jugar?</li> <li>En un papelote al finalizar los juegos los niños marcaran en su nombre el color de collar que obtuvieron.</li> </ul>
<p><b>RUTINAS</b></p>	<p>Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones</p>



## LISTA DE COTEJO



I.E.I : Nº 005  
 COLOR : Rosado  
 EDAD : 4 años

EXPRESION ORAL Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos							
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Actividad 10					
		Expresa sus ideas con claridad durante sus juegos.			Expresa con fluidez sus ideas durante el juego.		
		I	P	L	I	P	L
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON		.			.	
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO			✓			✓
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO		.			.	
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ		.			.	
05	Luhana Abigail, CESPEDAZ QUINTE		.			.	
06	María Jesús, CHUQUIYAURI BERNARDO		.			.	
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ		.			.	
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS		.			.	
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO			✓			✓
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES			✓		.	
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO		.			.	
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA			✓			✓
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO			✓			✓
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS			✓		.	
15	José, LEON CUELLAR		.				✓
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE		.			.	
17	Lian Gael, LÒPEZ CLAUDIO			✓			✓
18	José Alejandro, MORALES ARACA			✓		.	
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES		.				✓
20	Germayhori Briana, PALOMINO RICARDI		.			.	
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO		.			.	
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA		.			.	
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO		.			.	
24	Thiago, ROBLES NAVARRO			✓			✓
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ		.			.	
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR,			✓			✓
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO			✓			✓
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO		.			.	
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO		.			.	

Leyenda

(✓) Logrado (.)En proceso (X) Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

**TITULO** : Reorganizamos nuestros sectores  
**I.E.I** : N° 005  
**COLOR** : Rosado  
**EDAD** : 4 años  
**FECHA** : 12-04-2018

COMPETENCIAS	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
<b>EXPRESION ORAL</b> Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Expresa sus ideas con claridad durante sus juegos.  Expresa con fluidez sus ideas durante el juego.

**ORGANIZACIÓN DE LOS SECTORES:** Cada sector será debidamente ordenado y presentado de tal forma que despierte interés, curiosidad y motivación en los niños y niñas

SECUENCIA DIDÀCTICA	ESTRATEGIAS
<b>HORA DEL JUEGO LIBRE</b>	<b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Los niños y las niñas eligen el sector de su agrado donde se dirigirán a jugar, mientras los otros niños y niñas llegan al aula.</li></ul> <b>EJECUCIÓN ORDEN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Con la totalidad de los niños y niñas en grupos juegan lo que han pensado hacer, a través de la indicación a guardar ubican los juguetes a su lugar.</li></ul> <b>SOCIALIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Verbaliza cada grupo ¿a qué jugaron?, ¿cómo jugaron? ¿Quiénes jugaron?</li></ul> <b>REPRESENTACIÓN</b> <p>Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos en forma individual o grupal.</p>
<b>INICIO</b>	<b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Jugamos a lectura de imágenes, quien adivina que imágenes son. (Les presentamos siluetas de diferentes imágenes de juguetes y materiales: teléfonos de juguete, escobas de juguete, máscaras de personajes de sus dibujos animados favoritos, capas de súper</li></ul>

<b>DESARROLLO</b>	<p>héroes, antifaces de súper héroes, coronas de princesas, etc.)</p>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra indicara que el día de hoy necesitamos nuevos juguetes y materiales y les damos papelotes y figuras de diferentes juguetes y materiales, para que seleccionen los que les gustaría tener en cada sector, aparte de los que ya tienen.</li> <li>• La maestra estará con collares de colores que indicaran: color verde indica, excelente, color azul indica regular, color rojo indica que no logro. Y se los colocara a los niños según la calidad de su expresión.</li> <li>• Los niños y niñas mencionan los juguetes que seleccionaron y describen los posibles juegos que realizarían.</li> <li>• Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué juegos se imaginan realizar? ¿con quienes les gustaría jugar?</li> <li>• En un papelote al finalizar los juegos los niños marcaran en su nombre el color de collar que obtuvieron.</li> </ul>
<b>RUTINAS</b>	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones



## LISTA DE COTEJO



I.E.I : N° 005  
 COLOR : Rosado  
 EDAD : 4 años

<b>EXPRESION ORAL</b>							
Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos							
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Actividad 11					
		Expresa sus ideas con claridad durante sus juegos.			Expresa con fluidez sus ideas durante el juego		
		I	P	L	I	P	L
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON			✓			✓
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO			✓			✓
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO		.			.	
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ			✓			✓
05	Luhana Abigail, CESPEDAZ QUINTE			✓			✓
06	María Jesús, CHUQUIYAUARI BERNARDO			✓			✓
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ			✓			✓
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS		.			.	
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO			✓			✓
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES			✓		.	
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO		.				✓
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA			✓			✓
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO			✓			✓
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS			✓			✓
15	José, LEON CUELLAR			✓			✓
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE			✓			✓
17	Lian Gael, LÒPEZ CLAUDIO			✓			✓
18	José Alejandro, MORALES ARACA			✓			
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES		.				✓
20	Germayhori Briana, PALOMINO RICALDI			✓		.	
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO			✓			
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA		.				✓
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO			✓		.	
24	Thiago, ROBLES NAVARRO			✓			✓
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ		.			.	
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR,			✓			✓
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO			✓			✓
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO			✓			✓
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO		.				✓

Leyenda

(✓) Logrado (.)En proceso (X) Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

**TITULO** : Inventamos nuevos juegos  
**I.E.I** : N° 005  
**COLOR** : Rosado  
**EDAD** : 4 años  
**FECHA** : 17-04-2018



COMPETENCIAS	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
<b>EXPRESION ORAL</b> Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales.  Expresa activamente diversos textos orales	Opina claramente sobre lo que le gusta o disgusta de sus juegos realizados.  Expresa con fluidez los juegos realizados acompañando con señales no verbales.

**ORGANIZACIÓN DE LOS SECTORES:** Cada sector será debidamente ordenado y presentado con los nuevos juguetes o materiales que propusieron los niños.

SECUENCIA DIDÀCTICA	ESTRATEGIAS
<b>HORA DEL JUEGO LIBRE</b>	<b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y las niñas observan cada sector nuevos juguetes y/o materiales para imaginar y realizar nuevos juegos.</li> </ul> <b>EJECUCIÓN ORDEN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la totalidad de los niños y niñas en grupos hacen una lista mediante imágenes de los materiales o juguetes que les interesaría tener en cada sector.</li> </ul> <b>SOCIALIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbaliza cada grupo ¿Qué les gusto o disgusto en sus nuevo juego?, ¿Se sintieron bien durante sus juegos, porque? ¿en que otro sector les gustaría jugar mañana?</li> </ul> <b>REPRESENTACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luego de socializar sus trabajos representan sus juegos en forma</li> </ul>

<b>ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA</b>	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presenta a los niños los juguetes y/o materiales que propusieron en la clase anterior.</li> <li>• Los niños se imaginaron y ejecutaron sus nuevos juegos.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al final de sus juegos se observa atentamente la opinión clara de los niños sobre lo que le gusta o disgusta de sus juegos realizados. Se tomara en cuenta el uso de tarjetas de colores que se emplearon en las actividades anteriores.</li> <li>• Los niños y niñas expresaran los juegos realizados acompañando con señales no verbales, en este caso se tomara como criterio de evaluación la fluidez con la que se expresan los niños empleando igualmente en este caso pulseras de colores para identificar el logro esperado.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué les gusto de sus juegos, porque? ¿Qué les disgusto de sus juegos y porque? ¿en qué sector les gustaría jugar mañana?</li> <li>• En un papelote al finalizar los juegos los niños marcaran en su nombre el color de tarjeta y collar que obtuvieron.</li> </ul>
<b>RUTINAS</b>	Actividades de orden, limpieza, despedida y recomendaciones



## LISTA DE COTEJO



I.E.I : N° 005  
 COLOR : Rosado  
 EDAD : 4 años

EXPRESION ORAL							
Expresa activamente diversos textos orales							
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Actividad 12					
		Opina claramente sobre lo que le gusta o disgusta de sus juegos realizados.			Expresa con fluidez los juegos realizados acompañando con señales no verbales.		
		I	P	L	I	P	L
01	Thalia Fernanda, BERROSPI FALCON			✓			✓
02	Maria Guadalupe, ESPIRITU CASTILLO			✓			✓
03	Maryory Delancy, CALIXTO CIERTO			✓			✓
04	Alejandra Ariena, CAMPOS ORTIZ			✓			✓
05	Luhana Abigail, CESPEDEZ QUINTE			✓			✓
06	María Jesús, CHUQUIYAURI BERNARDO			✓			✓
07	Mariana Ángeles, COLLAZOS SANTA CRUZ			✓			✓
08	Sebastián Alejandro, CORDOVA CAMPOS			✓			✓
09	Zack Nathan, DUARTE PEZO			✓			✓
10	Smith Joshua, FERNANDEZ REYES			✓			✓
11	Giordano Bruno, GARCIA CABRERO			✓			✓
12	Flavio Santiago, GOMEZ MILLA			✓			✓
13	Dayana Priya, HERMOGENES CAMACHO			✓			✓
14	Nohelia Lilibeth, JUAREZ IGLESIAS			✓			✓
15	José, LEON CUELLAR			✓			✓
16	Sami mahal, LOARTE UGARTE			✓			✓
17	Lian Gael, LÒPEZ CLAUDIO			✓			✓
18	José Alejandro, MORALES ARACA			✓			✓
19	Jhandy Abigail, NAVARRO NIEVES			✓			✓
20	Germayhori Briana, PALOMINO RICALDI			✓			✓
21	Sebastian Leonard, PASCUAL MORENO			✓			✓
22	Mathias Fabrizio, PINEDA REYNAGA			✓			✓
23	Edu Smith, PONCE ZAMUDIO			✓			✓
24	Thiago, ROBLES NAVARRO			✓			✓
25	Iván Gabriel, RIVERA RODRIGUEZ			✓			✓
26	Juan Jesús, TOLENTINO SALVADOR,			✓			✓
27	Emilio Andres, VIDAURRE NIETO			✓			✓
28	Luana Nadine, VILLACORTA CANTARO			✓			✓
29	Gabriela Adriana, ZEVALLOS ANTONIO			✓			✓

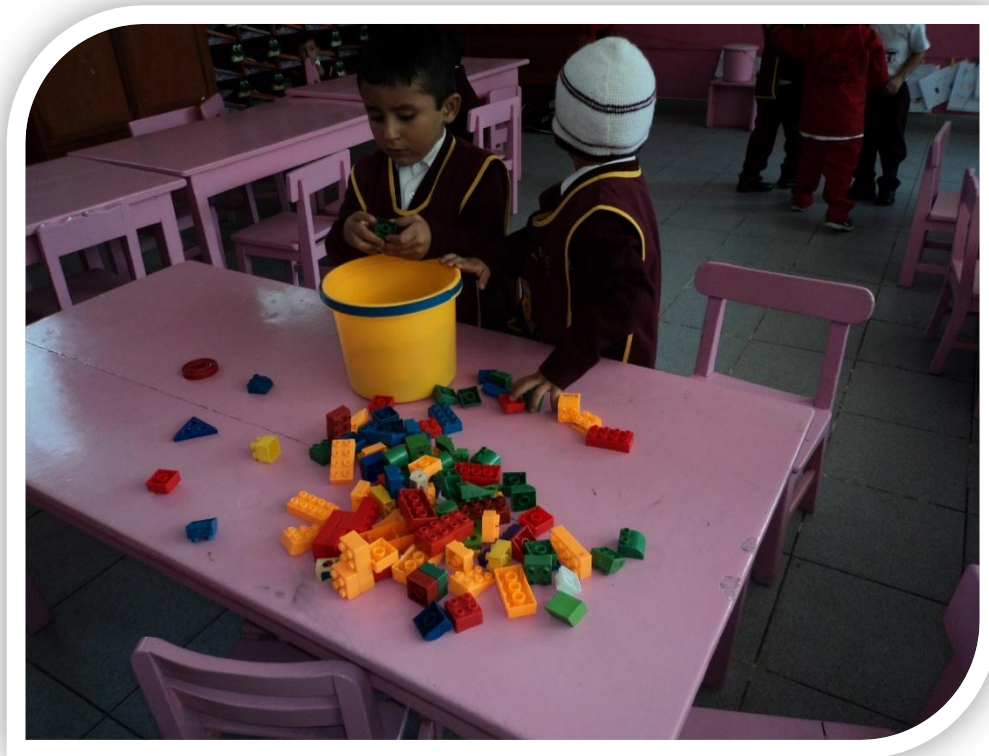
Leyenda

(✓) Logrado (.) En proceso (X) Inicio

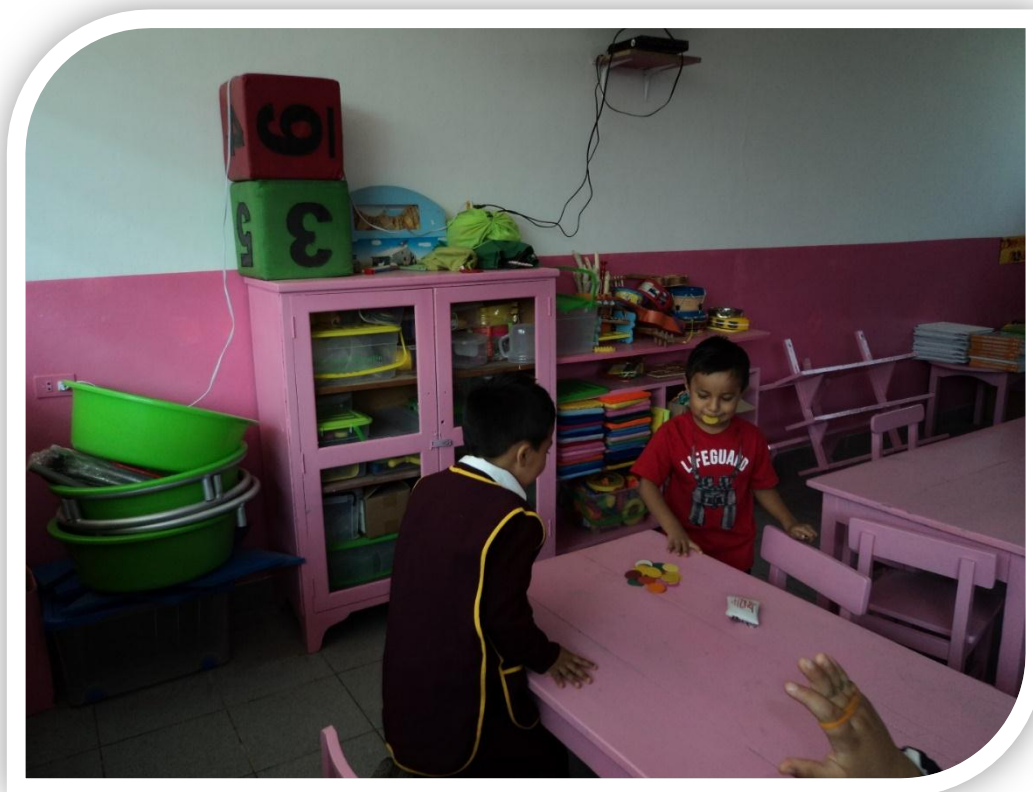
**FOTOS**



Ejecución del Programa de “Juego libre  
en los sectores”, para desarrollar la  
expresión oral del niño



Aplicación del diagnóstico mediante la  
técnica de observación y el instrumento  
de notas de campo



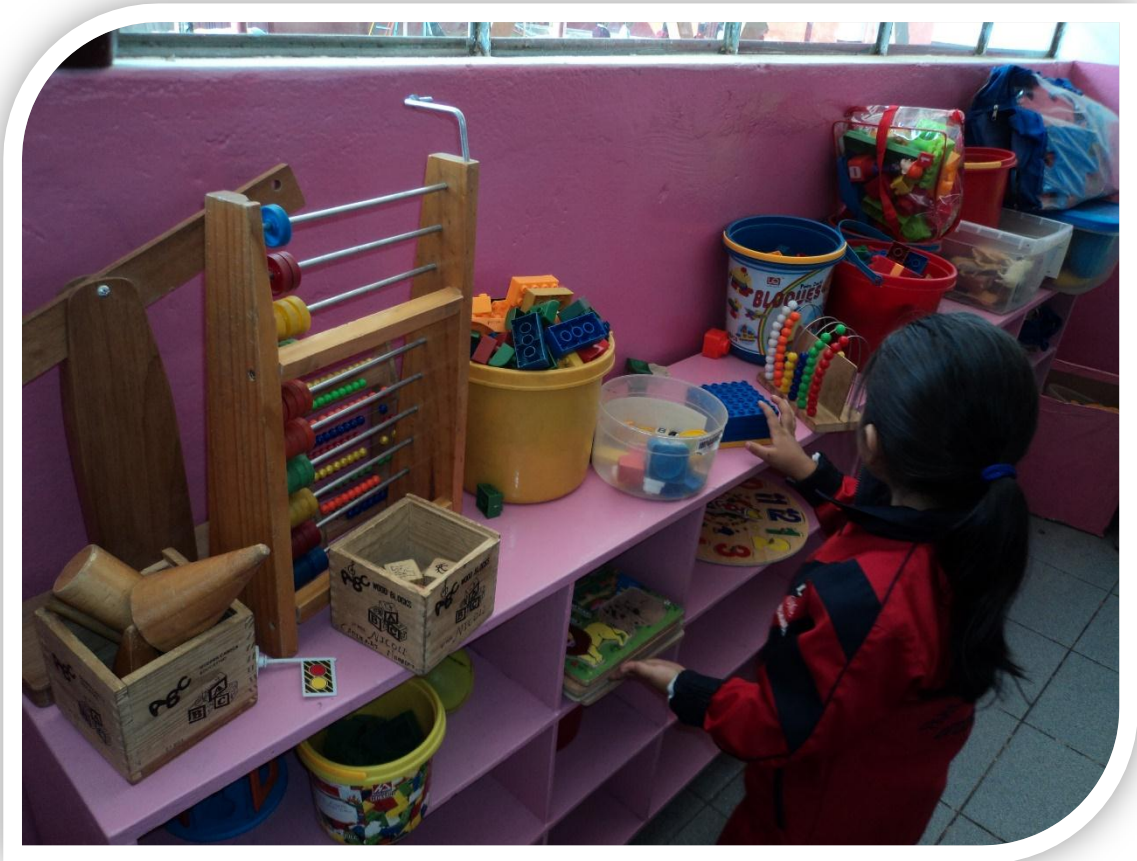
Aplicación del diagnóstico mediante  
la técnica de observación y el  
instrumento de notas de campo



Aplicación del diagnóstico mediante  
la técnica de observación y el



Desarrollo del Programa de “Juego libre  
en los sectores”



Ejecución del Programa de “Juego libre  
en los sectores”, para desarrollar la  
expresión oral del niño

