



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL EMPLEO DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA
FAVORECER EL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS DE 4
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
“ANGELITOS DE MAMA ASHU”, DISTRITO DE CHACAS,
REGIÓN ÁNCASH 2018.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR:

LIZ DANITZA BARBEITO RAMOS

ORCID ID: 0000-0001-8026-2534

ASESOR:

Mgtr. APOLINAR RUBÉN JARA ASENCIO

ORCID ID: 0000-0001-7894-4501

CHIMBOTE-PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Liz Danitza Barbeito Ramos

ORCID ID: ORCID ID: 0000-0001-8026-2534

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Mgtr. Apolinar Rubén Jara Asencio

ORCID ID: 0000-0001-7894-4501

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Mgtr. Zavaleta Rodriguez Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Mgtr. Ramos Sagastegui Claudia Pamela

ORCID ID:0000-0001-7416-425X

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Dr. ZAVALETA RODRIGUEZ ANDRES TEODORO

ORCID ID:0000-0002-3272-8560

PRESIDENTE

.....
Mg. CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

MIEMBRO

.....
Mg. RAMOS SAGASTEGUI CLAUDIA PAMELA

ORCID ID:0000-0001-7416-425X

MIEMBRO

.....
Mg. APOLINAR RUBÉN JARA ASENCIO

ORCID ID: 0000-0001-7894-4501

ASESOR

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios, por ser la luz que me guía siempre en este camino.

Agradezco a mis padres por ser fuente de perseverancia y a todas las personas quienes me han brindado su apoyo absoluto para poder llevar a cabo esta investigación.

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a Dios por ser mi fortaleza, a mis padres con mucho cariño por ser mi mayor impulso y a todas las personas quienes me han apoyado en esta etapa de mi vida.

RESUMEN

Uno de los problemas que presenta la educación es la falta de una excelente comunicación, ya que se omiten o aumentan las palabras al expresarse, entre otros. Por ello se planteó esta investigación para disminuir estos problemas en los estudiantes y mejorar la calidad de la comunicación; se tomó como objetivo determinar el efecto que produce el empleo de juegos lingüísticos en el lenguaje oral en los niños de 4 años. Esta investigación fue de diseño pre-experimental. Se tomó como muestra a 15 niños de 4 años. El instrumento que se utilizó fue la Evaluación del lenguaje Oral (ELO) que tiene como propósito, evaluar los aspectos más relevantes como son: discriminación auditiva, aspecto fonológico y sintáctico. Los resultados evidenciaron mejora considerable en los niños; se observó que el 0% de los niños de 4 años se situaron en los niveles muy bajo y bajo, el 13% en el nivel medio, 67% en el nivel alto y el 20% en el nivel muy alto en el lenguaje oral; ello indica que la aplicación de los juegos lingüísticos favoreció positivamente el lenguaje oral de los niños, como también se observa que la prueba de hipótesis en la comparación de las puntuaciones sobre el lenguaje oral reflejó superioridad del promedio en el post test respecto al promedio del pre test, con niveles de confianza del 95%. En conclusión, las evidencias arrojadas muestran que los juegos lingüísticos favorecieron significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 4 años.

Palabras clave: lenguaje oral, comunicación.

ABSTRACT

One of the problems that education presents is the lack of excellent communication, since words are omitted or increased when expressing oneself, among others. therefore, this research was proposed to reduce these problems in students and improve the quality of communication; the objective was to determine the effect produced by the use of language games in oral language in 4-year-old children. this investigation was of pre-experimental design. a sample of 15 children of 4 years was taken as a sample. the instrument that was used was the evaluation of the oral language (elo) that has as purpose, to evaluate the most relevant aspects such as: auditory discrimination, phonological and syntactic aspect. the results showed considerable improvement in the children; it was observed that 0% of the children of 4 years were placed in the very low and low levels, 13% in the medium level, 67% in the high level and 20% in the very high level in the oral language; this indicates that the application of language games positively favored the oral language of children, as also it is observed that the test of hypothesis in the comparison of the scores on the oral language reflected superiority of the average in the post test with respect to the average of the pre test, with 95% confidence levels. in conclusion, the evidence shown shows that linguistic games significantly favored oral language in 4-year-old students.

Keywords: oral language, communication.

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	IV
AGRADECIMIENTO	VI
DEDICATORIA.....	VII
RESUMEN	VIII
ABSTRACT.....	IX
CONTENIDO.....	X
ÍNDICE DE TABLAS	XIII
ÍNDICE DE FIGURAS	XIV
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	5
2.1. ANTECEDENTES	5
2.2. JUEGOS LINGÜÍSTICOS	7
2.2.1. <i>Definición de juego</i>	8
2.2.2. <i>Tipos de juego</i>	10
2.2.2.1. Juego funcional o de acción	10
2.2.2.2. Juego de construcción	10
2.2.2.3. Juego simbólico.....	10
2.2.2.4. Juego de reglas	11

2.2.2.5.	Juego cooperativo.....	11
2.2.3.	<i>Importancia del juego</i>	12
2.2.4.	<i>Características del juego</i>	13
2.3.	LENGUAJE ORAL	14
2.4.	ASPECTOS DEL LENGUAJE	15
2.4.1.	<i>Discriminación auditiva</i>	15
2.4.2.	<i>Aspecto fonológico</i>	16
2.4.3.	<i>Aspecto sintáctico</i>	16
2.4.4.	<i>Aspecto semántico</i>	16
2.5.	IMPORTANCIA DEL LENGUAJE	16
2.5.1.	<i>Características del lenguaje infantil</i>	17
2.5.2.	<i>Procesos del lenguaje oral</i>	20
2.5.2.1.	Expresión.....	20
2.5.2.2.	Recepción.....	20
2.5.2.3.	Comprensión	21
2.5.3.	<i>Expresión oral en la familia</i>	21
III.	HIPÓTESIS	24
3.1.	HIPÓTESIS GENERAL.....	24
3.2.	HIPÓTESIS NULA.....	24
IV.	METODOLOGÍA	25
4.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	25
4.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	25

4.3.	DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES	27
4.4.	MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
4.5.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	28
4.6.	PLAN DE ANÁLISIS	30
4.7.	MATRIZ DE CONSISTENCIA	32
	<i>Objetivos General</i>	32
	<i>Objetivos específicos</i>	32
	<i>Hipótesis general</i>	32
	<i>Hipótesis Nula</i>	32
4.8.	PRINCIPIOS ÉTICOS	33
V.	RESULTADOS	34
5.1.	RESULTADOS	34
5.1.1.	<i>Resultado de lenguaje oral pre test</i>	34
5.1.2.	<i>Resultado de lenguaje oral post test</i>	35
5.1.3.	<i>Resultados de lenguaje oral pre & post test</i>	36
5.1.4.	<i>Contraste de Hipótesis</i>	38
5.2.	ANÁLISIS DE RESULTADOS	39
VI.	CONCLUSIONES	42
	ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	43
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
	ANEXOS	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Distribución del universo de los niños de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”	26
Tabla 2: Baremos de Instrumento del Lenguaje Oral ELO	30
Tabla 3: Resultado del pre test del lenguaje oral antes emplear los juegos lingüísticos.	34
Tabla 4: Resultado del post test del lenguaje oral después de haber realizado los juegos lingüísticos.....	35
Tabla 5: Resultado del pre test y post test del lenguaje oral.....	36
Tabla 6: Prueba de hipótesis	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Gráfico de barras del pre test del lenguaje oral antes de emplear los juegos lingüísticos	35
Figura 2: Gráfico de barras del post test del lenguaje oral después de emplear los juegos lingüísticos.	36
Figura 3: Gráfico de barras del pre test y el post test del lenguaje oral.....	37
Figura 4: Diagrama de cajas y bigotes de los resultados del pre test y el post test del lenguaje oral	37
Figura 5: Prueba de hipótesis. T-student	39

I. INTRODUCCIÓN

La educación tiene como finalidad formar personas libres, capaces de lograr su propia formación, a través de la identificación de su propia identidad; para ello es importante el lenguaje oral, ya que es significativo en la vida del ser humano debido a que ayuda a la expresión con mayor libertad.

El lenguaje es social, ayuda a la comunicación con uno mismo y con los demás a través de las palabras, signos y símbolos; manifestando ideas, pensamientos, deseos, conocimientos entre otros; sosteniendo un diálogo, pero esto depende del entorno en que se desenvuelve y la estrecha relación que mantiene el individuo con los demás.

Así mismo, el lenguaje es un tema de gran interés en la actualidad, siendo uno de los aspectos más complejos que hay adentro de la humanidad; resulta ser una capacidad en la construcción de saberes, que poco a poco lo vamos perdiendo debido al uso descontrolado de las nuevas tecnologías que de una forma u otra facilitan la comunicación, porque es rápida y fácil. No se ha podido acabar con los malos hábitos de comunicación, por ende, no mejora el lenguaje, puesto que muchas personas no se comunican con eficacia, sino cometen vicios de dicción o emplean mayormente las jergas; de este modo, la lengua castellana se mezcla.

En la actualidad, la comunicación tiene un papel muy importante porque mediante este podemos tener buenas relaciones con los demás, resolver problemas, entre otros. Es un don que se desarrolla desde los primeros años de vida, por ello es necesario tener un espacio adecuado, para que este proceso no se vea afectado. Sin embargo, especialmente

en las zonas rurales aún existen niños con problemas de expresión oral o escrita; viven en condiciones limitadas que afectan su aprendizaje, por ende, el desarrollo del lenguaje no es óptimo.

Una de las formas más rápidas para aprender a hablar es mediante el juego. Esta actividad está presente a lo largo de toda la vida; en la infancia, en la adolescencia, la juventud y la madurez. En la infancia, esta actividad, predomina con mayor fuerza; es un espacio en el que la acción se torna intensa, reconocida e importante. En la adolescencia y juventud el juego se vuelve un enfrentamiento, un reto; donde ganar es el objetivo principal. En la etapa de la madurez parece ser más una liberación por los distintos tipos de trabajos u ocupaciones a las que están sometidas las personas.

“El juego es una clave idónea para la formación del ser humano y en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo. El juego, siendo recreativa, es la actividad más seria y placentera que realiza un niño” (Quispe, 2008, pág. 31).

El juego es una actividad que ayuda al desarrollo del lenguaje oral en los infantes; ya que mientras juegan se comunican constantemente y al hacerlo les gusta jugar con los sonidos de las palabras y esto permite la adquisición del lenguaje.

La importancia de esta investigación sobre los juegos lingüísticos fue contribuir en el aprendizaje del niño, a la vez que motiva al docente a buscar nuevas estrategias para ejecutar sus programaciones, ayudando a mejorar el desarrollo del infante.

En tal sentido se pretendió que el empleo de los juegos lingüísticos contribuya al desarrollo del lenguaje oral en los niños; ya que aún se sigue percibiendo dificultades en el habla; por lo cual se formuló el siguiente enunciado del problema: ¿En qué medida el

empleo de juegos lingüísticos favorece el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018?

Para lo cual se planteó el siguiente objetivo general: Determinar el efecto que produce el empleo de juegos lingüísticos para favorecer el lenguaje oral en los niños de 4 años. Para dar cumplimiento se planteó los siguientes objetivos específicos: Evaluar el lenguaje oral de los niños de 4 años a través del pre test; diseñar y aplicar los juegos lingüísticos para favorecer el lenguaje oral y Evaluar el lenguaje oral de los niños después de aplicar los juegos lingüísticos a través del post test.

Esta investigación pretendió aportar, influir y motivar al estudiante en su proceso de aprendizaje a través de los juegos lingüísticos basados en el lenguaje oral, a la vez motivar a la docente del nivel inicial a buscar nuevas estrategias metodológicas sobre el lenguaje oral para contribuir al proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes; por tanto, podría permitir elevar el nivel académico en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, región Áncash 2018.

Así mismo aportó mejora del lenguaje oral y el uso de estrategias didácticas en la interacción entre docente – estudiante, del mismo modo sirve de ayuda para futuras investigaciones, motivando la innovación en la adquisición y aplicación de nuevas estrategias para una formación integral de los niños.

La investigación aportó, con el uso de diferentes juegos lingüísticos, mejoras en el lenguaje oral donde se regulan un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas con reglas que permiten el fortalecimiento del aprendizaje de valores como el respeto, la tolerancia, la responsabilidad, de manera de contribuir a desarrollar las capacidades y

habilidades del aprendizaje en el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018.

Según el nivel de análisis y medición de la información, esta investigación fue de tipo cuantitativo de diseño pre-experimental, con pre prueba y post prueba, ya que se ha tomado un solo grupo, la muestra estuvo conformada por 15 niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash, en donde se tuvo en cuenta los siguientes criterios de inclusión:

- Edad de 4 años.
- Estar matriculado

La técnica que se utilizó en la investigación fue el cuestionario, ya que su procedimiento permitió la recolección de datos. Al mismo tiempo que se definió como un medio útil para recoger información acerca de la discriminación auditiva, aspecto fonológico y aspecto sintáctico. El instrumento utilizado fue la Evaluación del Lenguaje Oral (ELO).

El objetivo principal del instrumento fue la de recoger información para determinar si los juegos lingüísticos, como estrategia didáctica, favorece el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Entre las investigaciones anteceditas, concernientes al lenguaje oral, en el contexto internacional, nacional y local, se señalan a continuación las más importantes:

La investigación titulada “La estimulación temprana en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Heredia Bustamante de la ciudad de Quito-Ecuador durante el año lectivo 2010 – 2011”, concluyó la estimulación que propicia la maestra en las áreas de articulación, discriminación y asociación auditiva, estructura sintáctica ayuda para mejorar el nivel de expresión y comprensión verbal, lo que se revierte en la realización personal y académica de los niños y niñas del primer año de Educación Básica.. (Verdezoto, 2011).

En la investigación titulada “Juego didáctico y desarrollo del lenguaje” Quetzaltenango del año 2014; se llegó a la siguiente conclusión: que el juego didáctico es una herramienta importante como estrategia para el desarrollo del lenguaje, siempre y cuando que haya una verificación constante y sistemático en cuando a su aplicación.(López, 2014).

En la tesis “Desarrollo de la expresión oral a través de los títeres en el grado primero A y B de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico, sede John Fitzgerald Kennedy, del municipio del Paujil, Caquetá” del año 2011, se concluyó que la ejecución de las secuencias didácticas y el desarrollo de las actividades quedo comprobado

que un gran número de los niños y las niñas alcanzaron grandes habilidades comunicativas en la expresión oral. (Cardozo & Chicue, 2011).

En el trabajo de investigación titulada “Los juegos lingüísticos como herramienta para mejorar la comunicación en el 2° de preescolar” del año 2011 llegó a la siguiente conclusión que la aplicación del proyecto fue una oportunidad de observar las mejorías del grupo en el desarrollo de la comunicación, mejoraron su pronunciación, la manera de expresarse y aumento del vocabulario, se desarrolló una mejor socialización entre los niños (Aguirre, 2011).

En el trabajo de investigación titulado “El uso de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. particular “Humboldt Kollegium” Chimbote en el año 2011” llegó a la siguiente conclusión que el uso de la estrategia didáctica, el juego genera expectativas en los estudiantes generando así una mejora significativa en la expresión oral en el área de comunicación (Mayo, 2011)

En la investigación denominada “Nivel de vocabulario receptivo en niños de 4 y 5 años de centros Educativos Estatales y Privados del distrito de Surquillo-Lima” del año 2015; se concluyó que, el vocabulario receptivo en niños de ambos sexos de 4 y 5 años de edad de Instituciones Educativas Estatales; se caracteriza por presentar un predominio en la categoría promedio con 67% y en las Instituciones privadas con un 93,6% en el distrito de Surquillo (Carrasco, 2015).

En el tratado de investigación “Desarrollo de lenguaje comprensivo en niños de 3, 4 y 5 años de diferente nivel socioeconómico” de Surquillo-Lima del año 2012; se concluyó que se pudo comprobar la hipótesis general, ya que existen diferencias altamente

significativas en el desarrollo del lenguaje comprensivo de los niños y niñas provenientes de la Institución Educativa estatal de nivel socioeconómico, en comparación con los niños que provienen de la Institución educativa particular de nivel socioeconómico (Arenas, 2012).

En la investigación denominada “Niveles del lenguaje oral en los niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial del Callao-Lima” del año 2012; se llegó a la conclusión que, el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial del Callao se encuentra en el nivel de retraso” (Lino, 2012).

22. Juegos lingüísticos

Los juegos lingüísticos constituyen una serie de actividades e instrumentos, encontrando en ellos significados ocultos el cual hace que los niños disfruten; a la vez sirve para el aprendizaje del lenguaje, al mismo tiempo ayuda al infante a desarrollar la comunicación tanto de forma escrita como oral. Los juegos lingüísticos tienen impacto en la competencia comunicativa oral ayudando a los educandos a aprender con mayor facilidad, pudiendo lograr así el éxito. Para ello los estudiantes deben encontrarse en un lugar apropiado; el profesor y los estudiantes del aula deben tener buena competencia comunicativa y comunicación interpersonal, así ir evitando situaciones de tensiones que afecte negativamente el proceso de aprendizaje (Díaz, 2012).

Estos juegos tienen ciertas reglas que ayudan a respetar los turnos, las normas, las opiniones de los demás; a la vez que ayuda a aprender a perder, por ende, los participantes deben respetar estas reglas, que más adelante ayudan a socializar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes para mejorar su comunicación, logrando desarrollar la competencia comunicativa fluida y con exactitud frente a los demás (Díaz, 2012).

2.2.1. Definición de juego

Según Castro, Castro y Casallas (2014) mencionan que “El juego es una actividad de recreación que lleva a los seres humanos a divertirse y disfrutar” (Castro, Castro, & Casallas, 2014).

Además, el juego se utiliza como una herramienta para la enseñanza – aprendizaje, ya que incentiva a los estudiantes a querer aprender de una manera divertida y atractiva. También, ayuda a los niños en el desarrollo de las habilidades mentales, apoyándose a la manipulación de objetos las cuales están relacionadas de acuerdo a sus cualidades, estableciendo semejanzas o diferencias entre estos formando las primeras nociones de color, tamaño, peso entre otros; ayuda a la capacidad de resolver problemas utilizando nuevas estrategias, a mantener la atención y la observación durante unos cuantos minutos de forma activa Piaget (citado por Leyva, 2011).

En las habilidades físicas, el juego ayuda a desarrollar el equilibrio, el ritmo, la coordinación de las manos y de los pies; también contribuye a la ejercitación de los músculos. En el aspecto social los niños aprenden a compartir con los demás sus pertenencias, saben dominar sus impulsos siguiendo instrucciones respetando reglas, espera su turno, adquiere aquellas normas que instruyen los intercambios sociales. A través de las habilidades emocionales aprenden a expresar sus sentimientos como: la alegría, la tristeza, el miedo, el placer, la preocupación, el enfado, el dolor y entre otros.

“El juego es una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador. Se caracteriza como un medio de educación pedagógica complejo” (Castro, Castro, & Casallas, 2014, pág. 15).

Es necesario que el juego posea una serie de reglas que ayuda al niño a respetar y no cometer ninguna infracción. El objetivo del juego es ganar o por lo contrario quien no lo consigue pierde.

“La palabra juego hace referencia a divertimento y también a actividad en que los participantes, sometidos a reglas que hay que cumplir, intenta ganar, pero pueden perder” (Pérez, Jimeno, & Cerdá, 2004, pág. 11).

En el mundo existe una gran cantidad de juegos que se diferencian entre sí, ya que cada uno de ellos tiene su propio método, elementos y una función que cumple durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

El juego es una actividad social por su origen, está relacionada con la vida, el trabajo y con las actividades que se lleva a cabo a diario. Está presente en cada uno de las actividades que realiza el ser humano sin importa la religión, raza o cultura a la que pertenecen, permitiéndole expresarse libremente, aumentando su autoestima y colaborando al desarrollo de su personalidad.

El niño utiliza al juego como un medio de expresión; una oportunidad por el cual éste manifiesta sus sentimientos, frustraciones, inseguridades, temores, confusiones y problemas, de la misma forma también expresan sus dificultades; siendo ayudado por las personas quienes están a su entorno para más adelante obtener la maduración en el plano cognitivo, social, físico y psicológico. En forma resumida podemos decir que el niño al jugar construye un puente entre la sociedad y su persona, por ende, necesita ayuda para integrarse, adaptarse y prepararles a recibir los aprendizajes necesarios a través de la vida.

2.2.2. Tipos de juego

El juego se clasifican en cinco tipos: según Moreno (2002) (citado por Camacho, 2012).

2.2.2.1. *Juego funcional o de acción*

Es un tipo de juego donde el niño realiza diversas actividades sobre su propio cuerpo; estos juegos aparecen entre los primeros años de vida. No tienen normas y se lleva a cabo no más por puro placer.

2.2.2.2. *Juego de construcción*

Este juego conlleva a la manipulación de los objetos, que a través de las actividades que realizan les permite desarrollar la creatividad imaginación al construir diferentes objetos.

2.2.2.3. *Juego simbólico*

Los juegos simbólicos comienzan de la forma más simple, porque son representaciones de hechos o situaciones que se realizan en la vida. El niño intenta imitar a través de los gestos simbólicos las actividades de su entorno familiar, en rol u obligación que ejerce papá y mamá. Entonces se caracteriza por ser la imitación de la realidad, ya que se realiza situaciones que de una forma u otra causa impresión al niño.

El juego simbólico introduce al niño en el terreno de la simbolización, o acción del pensamiento de representar en la mente una idea atribuida a una cosa; por lo tanto, es proyección exterior al sujeto que simboliza, lo que comporta otorgar significado a aquello que constituye el símbolo (Navarro, 2010).

El juego va fortaleciéndose a medida que el infante explora su entorno y amplía su mundo. Así mismo ayuda también en la socialización; por ejemplo, si una niña juega a

ser una enfermera tendrá que agregar muchos elementos para utilizar, a la vez tendrá muchos pacientes a quienes atender y poner inyecciones; es decir, que estará rodeado de muchos niños quienes colaborarán en el juego compartiendo con ellos sus momentos placenteros.

2.2.2.4. *Juego de reglas*

En este juego se exige el cumplimiento de las reglas, que ayuda a la convivencia y a mantener un clima agradable adentro de un grupo.

2.2.2.5. *Juego cooperativo*

Son juegos que se desarrollan en grupo, en el cual se lucha en equipo para llegar a la meta, es decir, ganar; por ende, se necesita el esfuerzo, la entrega, la colaboración de cada uno de los participantes quienes conforman el equipo, buscando que todos participen, evitando la agresión física contra los demás jugadores. En este juego dan importancia a las metas colectivas y no individuales, es decir, alcanzar la meta todos juntos, unidos como un solo equipo. También se busca la creación, el aprecio y la comunicación.

En la etapa de la infancia el juego cooperativo es una actividad donde no hay ni ganadores ni perdedores, sino simplemente el placer de jugar que ayuda al niño vivir en grupo, a tener confianza en los demás y a comunicarse positivamente, también a tener una idea de grupo y cómo funciona. Estos juegos tratan de no humillar ni excluir a nadie, más bien, promueve a crear un ambiente bueno donde uno se divierte, de no mirar a los otros como competidores sino como compañeros de juego con quienes están juntos para divertirse.

Según Brown (1998) afirma que: Estos juegos se presentan como una posibilidad diferente, dándonos la posibilidad de sentir felicidad, alegría y placer, sin tener la necesidad de “aplantar” al otro, por tanto, ofrece una posibilidad que elimina el

binomio (ganadores- perdedores), que tantas dificultades genera en los niños, en más de una ocasión. El autor considera al juego como una posibilidad de integración y transmisor de valores Brown (citado por Martínez, 2012, pág. 23).

2.2.3. Importancia del juego

El juego es un elemento básico en la vida del ser humano, además de ser divertido resulta ser un método por el cual la persona puede desarrollarse integralmente, puesto que aprende a conocer la vida jugando.

“El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad” (López, 2010, pág. 19).

El juego es muy importante; por medio de este, el niño busca explorar, probar, descubrir el mundo o el lugar donde se encuentra. A través de esta actividad descubre ciertas destrezas como físicas, mentales, sociales y emocionales, desarrollando su psicomotricidad; a vivir bien dentro de su comunidad. Así mismo, el juego, permite las relaciones saludables dependiendo de los estímulos, la creatividad e imaginación comprendiendo que el mundo está lleno de posibilidades y oportunidades ya que mediante ella representan todo aquello que desean cambiar en la realidad. Desde esta perspectiva, se recomienda que durante la educación inicial se realice toda la actividad educativa valiéndose del juego de manera que puedan recibir una buena adquisición de los conocimientos, habilidades, destrezas.

El juego permite la construcción de la identidad, es decir que los niños se muestren tal cual como son e ir asentando las bases de su formación. Es una actividad importante, que ayuda a desenvolverse libremente favoreciendo y estimulando las cualidades morales de los niños como el dominio de sí mismo aprenden a ser honrados, a respetar las reglas

de dicha actividad, a concentrarse en lo que están haciendo, para ello se necesita buscar nuevas estrategias y alternativas para lograr la seguridad, el compañerismo en grupo, pero sobre todo y lo más importante que el juego sea limpio, es decir sin engaños ni artimañas. Contribuye al desarrollo físico.

“Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico” (Meneses & Monge, 2001, pág. 115).

2.2.4. Características del juego

“El juego es una intensa actividad lúdica, con la necesidad de moverse y socializarse; es una acción creativa, vital y sobre todo tiene un tiempo, un lugar y un espacio definido por el niño” Piaget (citado por Euceda, 2007, pág. 30).

Las características de los juegos según como lo clasifica (Posada, 2014).

- El juego es una actividad libre y espontánea que produce placer al realizarlo.
- Se ejecuta en un tiempo y espacio.
- Puede ser individual o social, las cuales tiene ciertas reglas que el jugador debe de aceptar y respetar.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Favorece al proceso de socialización, es decir, a la interacción con los demás y a la educación del niño.

“El juego tiene una importante función socializadora e integradora que permite en la esfera social conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción” (Posada, 2014, pág. 24).

- Ayuda a la capacidad de fantasía e imaginación contribuye libremente en su espíritu de creador y evolutivo.
- Mejora la calidad de vida.
- Tiene características propias dependiendo a la cultura que pertenece.
- El juego es una forma de comunicación, es decir que permite al hombre expresarse libremente.

“El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y en sus convenciones, en su medio y sus manifestaciones y también en sus afectos” (Jiménez, 2006, pág. 8).

23. Lenguaje oral

El lenguaje es una facultad humana que nos define como especie por su carácter lingüístico, social y psicológico y el lenguaje oral constituye el modo natural de manifestación verbal, es decir el medio de comunicación humana, por lo tanto, la comunicación oral es uno de los ejes de la vida social de toda comunidad Elda (citado por Asian, 2010, pág. 4).

El lenguaje oral es una herramienta eficaz y necesaria del hombre, una capacidad que lo diferencia de las demás especies, es un medio por el cual se puede comunicar y expresar emociones, pensamientos e ideas; de este modo se puede socializar con el medio que le rodea.

Para que en el mundo haya una óptima comunicación debe estar presente el lenguaje, así cada miembro de la sociedad pueda expresar libremente sus opiniones e ideas, compartiendo sus saberes con los demás.

“El medio fundamental de la comunicación humana es el lenguaje oral, que le permite al individuo expresar y comprender ideas, pensamientos, sentimientos, conocimientos y actividades” (Rodríguez, 2010, pág. 3).

Es una herramienta necesaria para poder estar en contacto con el mundo exterior y no sentirse ajenos a la realidad sino ser miembros partícipes y activos dentro de la comunidad aportando saberes a través del lenguaje. También permite inventar historias, intercambiar informaciones, atender y discutir ideas dadas por otros y representar acciones.

Según Owens (2003) menciona que “El lenguaje un código social de interacción que permite la transmisión de ideas creadas por el hablante en un medio social” (citado por Balcázar, Rivera, & Chacón, 2013, pág. 31).

El lenguaje es una de las cualidades más apreciadas en la cultura, es un arma que se usa para comunicarse con los demás y socializarse propiciando un medio eficaz de comunicación y tener una buena expresión favorable al momento de intercambiar las ideas.

2.4 Aspectos del lenguaje

Se mencionan a continuación los conceptos de los componentes o aspectos del lenguaje:

2.4.1. Discriminación auditiva

Es la capacidad que se tiene para distinguir diversos sonidos. El niño, en la etapa infantil, aprende a diferenciar los sonidos de las palabras, de las sílabas, sonidos comunes o familiares, etc.

2.4.2. Aspecto fonológico

“El componente fonológico es la relación que hay entre el contenido del mensaje y el sonido que determina el significado”(Espinoza, Samaniego, & Soto, 2012, pág. 43)

2.4.3. Aspecto sintáctico

La sintaxis se encarga del estudio de los sintagmas y oraciones. Es la parte de la gramática que utiliza un sistema de reglas para organizar las palabras en frases. Busca el orden de las palabras según las reglas que determinan sus relaciones dentro de la oración (Espinoza, Samaniego, & Soto, 2012, pág. 35).

2.4.4. Aspecto semántico

La semántica es parte de la lingüística que estudia el significado de los signos lingüísticos y de sus distintas combinaciones en los diferentes niveles de organización: palabras, frases, enunciados y el discurso. Mientras más amplia es la red semántica, la persona tendrá mayor información previa que se permitirá abordar de mejor manera el contenido del texto escrito. Su reconocimiento como uno de los componentes del sistema de la lengua es reciente en el sentido de verlo como campo de investigación independiente de la sintaxis y al ser así, posee objetos y métodos de estudio y análisis independientes (Espinoza, Samaniego, & Soto, 2012, pág. 37).

25. Importancia del lenguaje

“El lenguaje es una herramienta indispensable en el proceso de comunicación humana. Está íntimamente relacionado con el pensamiento y las capacidades intelectuales. Existen diversos tipos: oral, escrito, no verbal, de señas, sin mencionar otros” (Olivares Guerrero, 2012, pág. 55).

Es la vía por donde el ser humano se comunica, transmite e interactúa con su entorno; este, a la vez satisface sus necesidades de comunicación por ejemplo cuando tiene hambre, frío, sed, etc.

La comunicación entre las personas es vital, por ende, su educación debe empezar desde el seno del hogar interactuando con las personas que se encuentran en el entorno,

para así, ir adquiriendo conocimientos que les ayudará a obtener y retener mayor información con facilidad y a vivir mejor en una sociedad; no obstante, cuando hay dificultades en esta habilidad empiezan los problemas; es decir, los limitan y los conllevan a ser marginados socialmente.

El lenguaje comienza como un medio de comunicación entre miembros del grupo y es a través del lenguaje que compartimos lo que aprendemos con otras personas. A través del lenguaje cada niño va desarrollando y adquiere un panorama de la vida, la perspectiva cultural donde se desenvuelve (Rodríguez, 2010, pág. 19).

Mediante el lenguaje se transmite y comparte conocimientos interactuando con las demás personas. Es importante para los individuos ya que, mediante este, pueden tener una perspectiva de la vida y desenvolverse con mayor confianza dentro de la comunidad.

Dentro de la sociedad se puede adquirir el lenguaje como una forma de comunicación con los demás, de esta manera establecer relaciones comunicativas con las personas, socializando con las que se encuentran dentro de su entorno. El lenguaje oral es un vehículo a la socialización y para poder aprender se requiere de la motivación e interacción con las demás personas.

2.5.1. Características del lenguaje infantil

Para empezar a hablar sobre las características del lenguaje oral en un infante, primero, se debe observar su entorno, comprender su vida diaria y la relación que lleva con sus familiares, en el inicial, con su profesora, compañeros y amigos.

Los niños, desde que nacen, se comunican y hablan con los adultos, en esto se juega su supervivencia (necesitan comunicar cuando tienen hambre, frío, están incómodos, les duele algo), y también tiene la necesidad de comunicar sus sensaciones y sentimientos a aquellos que los rodean (Ortiz & Lillo, 2011, pág. 13).

Es decir, el niño desde que ve la luz del mundo se comunica con los demás por medio de gestos o acciones, buscando de crear la atención de las personas de su entorno familiar, la que a medida que va desarrollándose biológica y psicológicamente expresando a través de sus acciones sus sentimientos y emociones.

A continuación se muestran las características del lenguaje oral de los niños del nivel inicial según Ortiz y Lillo (Ortiz & Lillo, 2011).

A. A los tres años:

- Pueden hablar de una manera más cercana a la norma social.
- Dicen oraciones simples de manera correcta, coordinando las partes de una oración.
- Expresa verbalmente fatiga, es decir, que está cansado.
- Integran palabras a su vocabulario.
- La relación entre significado y significante se ajusta cada vez más.
- En sus comentarios integran nexos, a las cuales le dan excesivo uso.
- Se encuentran algunas dificultades para pronunciar bien algunas palabras.
- Hablar y jugar con las palabras les agrada mucho.
- Dominio de las frases simples.
- Explica acciones.
- Pueden nombrar las imágenes conocidas en una lámina.

B. A los cuatro años:

- Dejan la jerga infantil.
- Se expresan con oraciones más extensas.

- Empiezan a dar uso a los conectores.
- Prestan mayor atención a lo que se les dice.
- Su léxico continúa aumentando.
- Empiezan a expresar sus opiniones e ideas frente a los demás.
- Disfrutan al hablar y a la vez amplían su expresividad por medio de las palabras.
- Utiliza el tiempo pasado.
- Señala y nombra los colores como rojo, amarillo, azul y verde.
- Hace preguntas utilizando ¿Por qué?, ¿Quién?

C. A los cinco años:

- Pueden argumentar sus propias ideas y defenderlas frente a los demás.
- Sostiene conversaciones con varios interlocutores con temas diferentes.
- Usan correctamente el gerundio y el participio.
- Sus oraciones se complejizan.
- Incorporan palabras nuevas asociándolas con un significado.
- Se amplía el uso de los conectores en sus relatos.
- No confunden los pronombres personales.
- Cuenta y nombra 10 objetos.
- Sigue la secuencia de un cuento.
- Distingue y lo manifiesta con palabras la noción izquierda derecha de él mismo, pero tiene la dificultad de hacerlo en otros.

- Conoce y lo expresa las nociones espaciales como arriba, abajo detrás, cerca, lejos.
- Nombra los días de la semana en orden.
- Nombra el día y mes de su cumpleaños también dice su nombre.
- Da uso a los tiempos como presente, futuro y pasado en sus relatos.

Son características en general que se observa en los infantes, pero implica también el lugar donde se encuentra y las personas del entorno, los cuales condicionan a los hablantes desde el principio.

“El lenguaje permite que los niños imaginen, desarrollen, manipulen y creen ideas nuevas, que comparten con otros a través del intercambio de información” (Castillo, 2013, pág. 19).

2.5.2. Procesos del lenguaje oral

2.5.2.1. *Expresión*

La expresión es una pieza fundamental de la comunicación que se desarrolla entre los seres humanos que surge a partir de la comprensión que poco a poco permite el diálogo a través del intercambio de palabras; donde se expresa pensamientos, sentimientos, deseos, conocimientos, desde lo más íntimo de la persona hasta las cosas externas frente a los demás que a la vez ayuda a socializarse, por ende este proceso debe iniciarse desde temprana edad otorgando al niño un entorno comunicativo con los demás, así el infante poco a poco aprenderá a expresarse libremente sin tener dificultades, el lenguaje expresivo está relacionado directamente con la producción del lenguaje a través de la producción verbal de nuestro pensamiento. Esta va a depender en cierto grado de la comprensión (Cabrera & Zevallos, 2015).

2.5.2.2. *Recepción*

Es la capacidad de recibir un mensaje transmitido por otra persona el cual ayuda a adquirir nuevas palabras que va acumulando y enriqueciendo el vocabulario.

La persona quien recibe, escucha e interpreta el mensaje transmitido por personas de su entorno, son aquellas que van desarrollando de manera activa la expresión oral.

2.5.2.3. *Comprensión*

El lenguaje comprensivo se refiere a la capacidad que tiene el ser humano para retener, captar y comprender la información que se le brinda para luego emitir sus propias conclusiones en relación a lo recibido, la cual ayuda a desarrollar la memoria. La comprensión es uno de las habilidades principales del ser humano que le ayuda también a enriquecer poco a poco su vocabulario.

La iniciación de la comprensión se da antes que nazca el niño porque a partir del quinto mes de embarazo el sistema auditivo está desarrollada con las actividades que realiza la madre, a través del cuerpo de la madre este recibe el mensaje de su entorno, las voces de las personas quienes están alrededor, los ruidos, la música y tantos otros sonidos que pueda haber. Durante este lapso el papá y la mamá deben empezar a estimularlo comenzando a hablarle, cantarle diferentes canciones con melodías variadas.

2.5.3. *Expresión oral en la familia*

La familia es el primer agente de la socialización, la cual cumple un papel importante en la formación de los niños, es el ambiente más adecuado donde empieza a relacionarse con los integrantes, a conocer las primeras cosas, a pronunciar las primeras palabras, a respetar ciertas normas. Es la primera escuela donde se aprende cómo comunicarse frente a las demás personas, estos grupos tienen distintos niveles de comunicación, dependiendo el estado en que se encuentran.

El rol de la familia frente al desarrollo de la expresión oral es trascendental, porque es en la casa familiar donde se originan las primeras situaciones comunicativas, a

través del uso de la palabra y donde el contacto social es sobre todo verbal, en consonancia con lo afectivo (Perú, 2010, pág. 14).

Es importante que en la familia el ser humano empiece a desarrollar su expresión oral, para que así, más adelante origine las primeras situaciones de comunicación con los demás. La expresión oral ayuda también en la socialización con el entorno en que se encuentra con cada uno de los miembros de la sociedad.

“El lenguaje se aprende en el hogar de manera natural a través de las continuas interacciones entre los padres y los bebés y de diversos estímulos de su entorno inmediato”(Santos, 2011, pág. 13).

El ser humano por naturaleza es una agente que busca de comunicarse desde que son bebés y esto se debe a los diferentes estímulos que recibe desde su temprana edad por parte de la familia y a la vez ayuda al desarrollar el lenguaje de manera sencilla para más adelante, ir superando dificultades en el momento de expresarse frente a los demás y defender sus opiniones, por eso, todos los sonidos emitidos por el bebé deben de merecer la máxima atención y tratar de estimularlos aún más. Asimismo, motivarles que tengan seguridad y brindarle todas las condiciones necesarias para un buen desarrollo integral; así los padres no solo deben preocuparse del lenguaje cuando el niño está por iniciar la escuela o cuando ya está asistiendo, sino desde su temprana edad cuando empiecen a aparecer los primeros signos del habla.

El lenguaje le facilita la representación e interpretación del mundo y del entorno donde se desarrolla, para poder integrarse y conocer su propia cultura, así poder obtener nuevos conocimientos e interactuar dentro de la sociedad, para ello el habla de las personas

quienes están a su entorno debe de ser clara, entendible de manera que el niño pueda aprender rápidamente sin tener dificultades al momento de expresarse y evitando posibles frustraciones.

III. HIPÓTESIS

31. Hipótesis general

El empleo de juegos lingüísticos favorece el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018.

32. Hipótesis Nula

El empleo de juegos lingüísticos no favorece el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018.

IV. METODOLOGÍA

41. Diseño de la investigación

La investigación utilizó el diseño pre-experimental, con pre prueba y post prueba, ya que se tomó un solo grupo. El diseño de investigación constituye el plan o la estrategia para confirmar el resultado de un trabajo de investigación; es decir, si el diseño es concebido cuidadosamente, el producto final de un estudio tendrá mayor relevancia, y eso indica que se debe tener mucho cuidado en la selección de un diseño (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014).

Por lo tanto, de acuerdo al mismo autor, el diagrama quedó establecido de la siguiente manera:

G. E. O₁.....X..... O₂

Donde:

G. E: es el grupo experimental

O₁: Prueba aplicada a los niños de 4 años.... (Pre test)

X: Aplicación de los juegos lingüísticos.

O₂: Aplicación de una nueva prueba al mismo grupo (Post test)

42. Población y muestra

A continuación, se presenta una referencia de cita con respeto al término universo o población en el campo de la investigación:

“Conjunto de individuos, objetos, elementos o fenómenos en los cuales puede presentarse determinada característica susceptible de ser estudiada” (D’Angelo, 2008).

“Población o universo es conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” según Lepkowski (citado por Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014)

Por ende, el universo o población del presente trabajo de investigación, estuvo constituido por la totalidad de los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu” de la sección azul, distrito de Chacas, región Áncash, matriculados en el año académico 2018.

Tabla 1. Distribución del universo de los niños de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”

GRADO	SECCIÓN	ESTUDIANTES		TOTAL
		Varones	Mujeres	
Inicial	“Azul”	08	07	15

Fuente: Nómima de Matrícula de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”

Para tener en cuenta qué es una muestra cabe citar lo siguiente:

“La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014)

Para la investigación se aplicó el muestreo no probabilístico por conveniencia o intencionado, ya que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador. Por ello la muestra de la presente investigación estuvo conformada por los 15 niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash, donde se tuvo en cuenta los siguientes criterios de inclusión: Edad de 4 años, estar matriculado.

43. Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
INDEPENDIENTE Juegos lingüísticos	Los juegos lingüísticos son una serie de actividades divertidas, cortas y agradables que ayuda al desarrollo y aprendizaje del lenguaje oral. Crea un ambiente en donde el niño pueda desenvolverse de manera espontánea.	Juegos Lingüísticos	Demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos y materiales para jugar.
			Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, sonrisa y palabras.
			Disfruta la sensación que el genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego.
			Reconoce las normas de seguridad del juego.
			Disfruta de las posibilidades del juego.
			Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.
			Resuelve, en compañía del adulto, algunas dificultades dentro del juego.
			Acepta las reglas durante las actividades y situaciones de juego.
DEPENDIENTE Lenguaje oral	El lenguaje oral es un medio necesario e importante para el ser humano, ya que podemos expresar nuestros pensamientos, sentimientos, deseos conocimientos y todo lo que desea a los demás.	Discriminación Auditiva	Reconoce si dos palabras son iguales o diferentes.
		Aspecto Fonológico	Repite las palabras.
		Aspecto Sintáctico	Repite las frases que se le va nombrando.
			Arma una frase con una palabra mencionada.
			Describe láminas.

44. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para tener una referencia o aproximación con respecto al término técnica se cita lo siguiente:

“Técnica es el conjunto de habilidades, reglas y operaciones para el manejo de los instrumentos que auxilian al individuo en la aplicación de métodos” (Sierra, 2012).

La técnica que se utilizó en la presente investigación fue el cuestionario, ya que su procedimiento permitió la recolección de datos. Al mismo tiempo se definió como un medio útil para recoger información acerca de la discriminación auditiva, aspecto fonológico y aspecto sintáctico.

El instrumento, se define como: “El recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre la variable que tiene en mente” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 276).

El instrumento que se utilizó en esta investigación fue la Evaluación del lenguaje Oral (ELO) el mismo que buscó de medir el lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de educación inicial. El instrumento constó de ítems dividido en tres dimensiones de acuerdo a las capacidades de la competencia a estudiar, los cuales fueron desarrollados por el grupo experimental, es decir por los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu” de Chacas.

El instrumento constó de ítems que estuvieron organizados de acuerdo a los perfiles establecidos en esta investigación. Las competencias del área se dividieron en tres dimensiones: la discriminación auditiva, aspecto fonológico y aspecto sintáctico. Así mismo cada competencia tuvieron algunos indicadores de acuerdo a los objetivos de la

presente investigación, de los cuales se extrajeron los respectivos ítems para la elaboración del cuestionario.

El objetivo principal del instrumento fue recoger información para poder determinar si los juegos lingüísticos como estrategia didáctica para favorecer el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018.

“La evaluación consta de 77 ítems, de éstos 67 ítems tiene dos posibilidades de respuesta: Correcto (1) e incorrecto (0) y 10 ítems tienen tres posibilidades de respuesta” (Condori & Morales, 2015, pág. 78).

“Las dimensiones que evalúa el lenguaje oral son las siguientes: a) Discriminación auditiva de fonemas b) Nivel fonológico c) Nivel sintáctico” (Condori & Morales, 2015, pág. 79).

La prueba ELO fue validada y pasada por confiabilidad como se menciona a continuación:

La validez del instrumento: Se midió a través de la validez de contenido, la misma que tuvo por finalidad recoger las opiniones y sugerencias de expertos dedicados a la docencia con grados académicos de magíster o doctor en Ciencias de la Educación. En este procedimiento cada experto emitió un juicio valorativo de un conjunto de aspectos referidos a la evaluación sobre lenguaje oral. El rango de los valores osciló de 0 a 100%. Teniendo en cuenta que el puntaje promedio de los juicios emitidos por cada experto fue de 90%, se consideró al calificativo superior a 90% como indicador de que la evaluación sobre lenguaje oral, reunía la categoría de adecuado en el aspecto evaluado (Condori & Morales, 2015, pág. 80).

La confiabilidad del instrumento será hallada mediante el procedimiento de consistencia interna con el coeficiente Kuder Richarson – 20. En este caso, para el cálculo de la confiabilidad por el método de consistencia interna, se partió de la premisa de que, si el cuestionario tiene preguntas con varias alternativas de respuesta, como en este caso; se utiliza el coeficiente de confiabilidad Kuder Richarson – 20.

En la presente investigación se ha utilizado la prueba de confiabilidad Kuder Richardson – 20 mediante el software SPSS 20, que es el indicador más frecuente de análisis (Condori & Morales, 2015, pág. 81).

Tabla 2. Baremos de Instrumento del Lenguaje Oral ELO

Rango	Niveles
[0-17]	Muy Bajo
[18-35]	Bajo
[36-52]	Medio
[53-70]	Alto
[71-87]	Muy Alto

(Condori & Morales, 2015).

45. Plan de análisis

De acuerdo con los aportes teóricos, en la presente investigación se asume que el método experimental hipotético deductivo en el enfoque cuantitativo, trata con detalle los pasos que se debe seguir en el proceso de recolección de datos. En el ámbito educativo su aspiración básica es descubrir las leyes por las que se rigen los fenómenos educativos y elaborar teorías científicas que guíen la acción educativa (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014)

El método se ejecutó mediante la aplicación de los instrumentos de pre prueba y post prueba que determinó la variable dependiente: lenguaje oral.

El trabajo de investigación se dividió en tres fases:

La primera fase de diagnóstico en la que se usó la técnica de cuestionario; de acuerdo a la información obtenida en el pre test, se seleccionaron los temas más resaltantes que se desarrollaron luego con mayor profundidad en las sesiones educativas.

La técnica del cuestionario para la variable, los juegos lingüísticos como estrategia didáctica para favorecer el lenguaje oral. Después se empleó la técnica analítica; con la cual se identificó conocimientos sobre al grupo experimental.

En la segunda fase de Proceso se procedió a desarrollar las sesiones de aprendizajes en los estudiantes del grupo experimental.

En la tercera fase de Evaluación, se realizó la aplicación de la técnica de cuestionario mediante el instrumento del ELO para medir la variable dependiente: lenguaje oral.

Los resultados se obtuvieron de la interpretación de los datos recogidos con el instrumento. Se realizó también una descripción de los resultados que se obtuvieron.

Una vez llevada a cabo la recopilación de los datos a través del instrumento diseñado para la investigación, se realizó la cuantificación y el tratamiento estadístico correspondiente al diseño pre-experimental.

Para el procesamiento de los datos, se realizó un conjunto de operaciones específicas con el objetivo de dar respuesta al problema de investigación y a las hipótesis planteadas; por ello, se hizo uso del análisis estadístico a través del programa SPSS versión 24.0 y la prueba de normalidad, y para la contratación de hipótesis se empleó la T de Student

4.6. Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño	Instrumento
<p>¿En qué medida el empleo de juegos lingüísticos favorece el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018?</p>	<p>Objetivos General Determinar el efecto que produce el empleo de juegos lingüísticos en el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018.</p> <p>Objetivos específicos Evaluar el lenguaje oral de los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu” a través del pre test</p> <p>Diseñar y aplicar los juegos lingüísticos como estrategia didáctica para favorecer el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”.</p> <p>Evaluar el nivel del lenguaje oral de los niños 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu” después de aplicar los juegos lingüísticos a través del pos test.</p>	<p>Hipótesis general El empleo de juegos lingüísticos favorece el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018.</p> <p>Hipótesis Nula El empleo de juegos lingüísticos no favorece el lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos lingüísticos</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Lenguaje oral</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Experimental</p> <p>Diseño: Pre-experimental</p>	<p>Prueba de Evaluación del Lenguaje Oral (ELO)</p>

47. Principios éticos

Todos los profesionales en cada área disciplinar intentan desarrollar algunas normas que son relevantes para la realización de actividades en un marco laboral. Por ello, es necesario basarse en algunos valores y códigos que deben cumplirse obligatoriamente. Por una parte, la calidad del trabajo con sus funciones prácticas; y por otra, el trabajo profesional tiene el compromiso de sentir la capacidad de orientar a las buenas acciones, contribuyendo con el bienestar de sí misma y de personas a las que pretende dirigirse. En ese caso, en la investigación se aspira respetar los siguientes principios éticos:

- El rigor científico
- Privacidad y confidencialidad
- Veracidad del trabajo
- Validez y confiabilidad de los datos

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Para la realización de la descripción de los resultados, primero se evaluó el supuesto de normalidad para los datos en estudio mediante la prueba de Shapiro-Wilk debido a que el tamaño de muestra fue menor a 50. Luego se decidió utilizar la prueba paramétrica T-student para muestras relacionadas para la contratación de la hipótesis general debido a que los datos presentaron un comportamiento normal.

5.1.1. Resultado de lenguaje oral pre test

Tabla 3. Resultado del pre test del lenguaje oral antes emplear los juegos lingüísticos.

Nivel	Intervalo	fi	Pre-test %
Muy bajo	[0 - 17]	3	20%
Bajo	[18 - 35]	8	53%
Medio	[36 - 52]	3	20%
Alto	[53 - 70]	1	7%
Muy alto	[71 - 87]	0	0%
Total		15	100%
Media		30	

Fuente: Prueba realizada en el programa SPSS 24.0

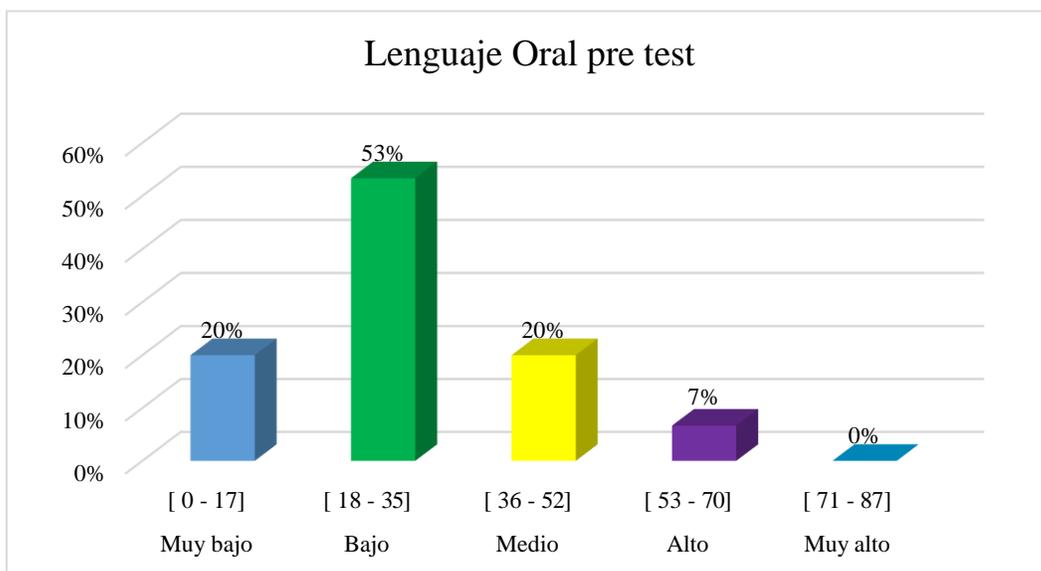


Figura 1. Gráfico de barras del pre test del lenguaje oral antes de emplear los juegos lingüísticos.

En la tabla 3 y figura 1 del resultado del pre-test del lenguaje oral, antes de realizar los juegos lingüísticos, se observó que el 20% de los niños de 4 años se situaron en el nivel muy bajo, el 53% en el nivel bajo, el 20% en nivel medio, el 7% en nivel alto y el 0% en el nivel muy alto de la I.E.I “Angelitos de Mama Ashu” de la provincia de Asunción del distrito de Chacas región Áncash.

5.1.2. Resultado de lenguaje oral post test

Tabla 4. Resultado del post test del lenguaje oral después de haber realizado los juegos lingüísticos.

Nivel	Intervalo	fi	Post-test %
Muy bajo	[0 - 17]	0	0%
Bajo	[18 - 35]	0	0%
Medio	[36 - 52]	2	13%
Alto	[53 - 70]	10	67%
Muy alto	[71 - 87]	3	20%
Total		15	100%
Media		61.3	

Fuente: Prueba realizada en el programa SPSS 24.0

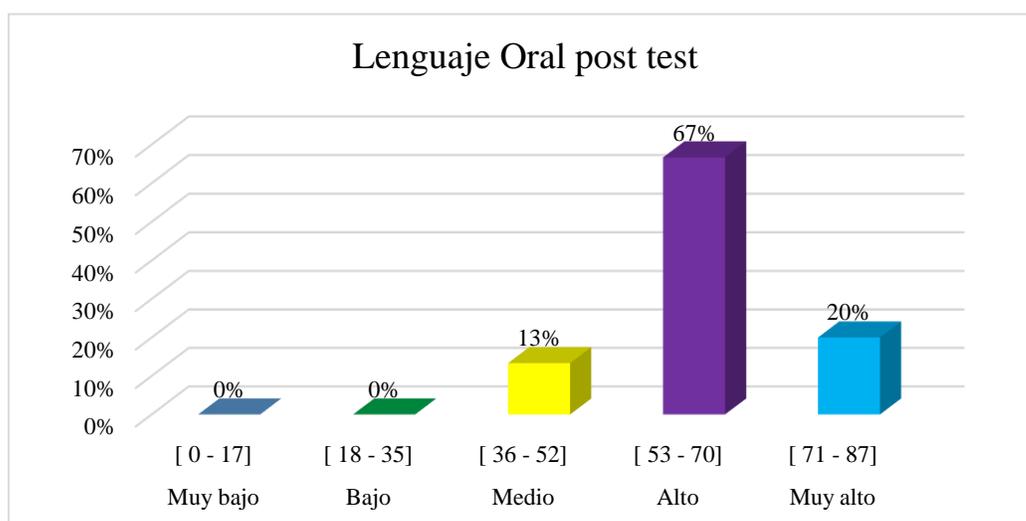


Figura 2. Gráfico de barras del post test del lenguaje oral después de emplear los juegos lingüísticos.

En la tabla 4 y en la figura 2 del resultado del post test del lenguaje oral, después de realizar los juegos lingüísticos, se observó que el 0% de los niños de 4 años se situaron en los niveles muy bajo y bajo, el 13% en el nivel medio, 67% en el nivel alto y el 20% en el nivel muy alto en el lenguaje oral de la I.E.I “Angelitos de Mama Ashu” de la provincia de Asunción, del distrito de Chacas región Áncash.

5.1.3. Resultados de lenguaje oral pre & post test

Tabla 5. Resultado del pre test y post test del lenguaje oral

Nivel	Intervalo	Test			
		Pre-test		Post-test	
		Fi	%	Fi	%
Muy bajo	[0 - 17]	3	20%	0	0%
Bajo	[18 - 35]	8	53%	0	0%
Medio	[36 - 52]	3	20%	2	13%
Alto	[53 - 70]	1	7%	10	67%
Muy alto	[71 - 87]	0	0%	3	20%
Total		15	100%	15	100%
Media		30		61.3	

Fuente: Prueba realizada en el programa SPSS 24.0

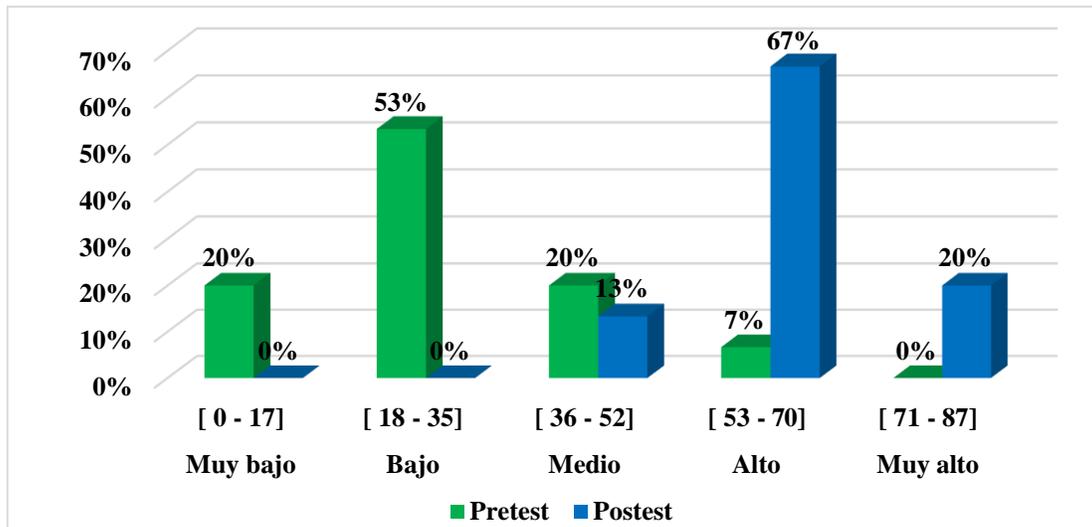


Figura 3. Gráfico de barras del pre test y el post test del lenguaje oral.

En la tabla 5 y en la figura 3 en la contrastación de los datos tanto del pre test como del post test del lenguaje oral, se observó que en el nivel muy bajo se redujo del 20 al 0%, en el nivel bajo se redujo del 53% al 0%, en el nivel medio se redujo del 20% al 13%, en cambio, el nivel alto se obtuvo una mejora del 7% al 67% y en el nivel muy alto también se obtuvo una mejora del 0% al 20%. Esto demuestra que la aplicación de los juegos lingüísticos ha favorecido positivamente el lenguaje oral de los niños.

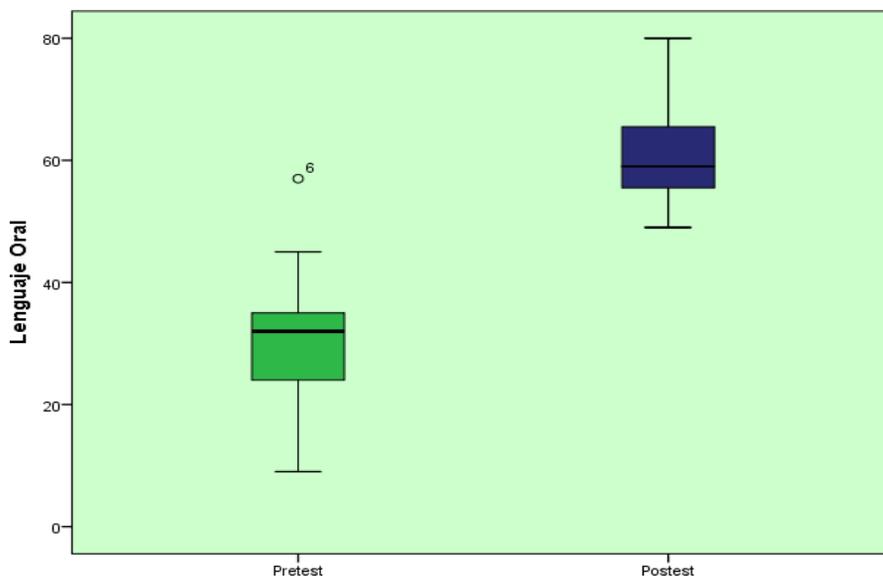


Figura 4. Diagrama de cajas y bigotes de los resultados del pre test y el post test del lenguaje oral.

El diagrama de caja-bigotes es para comparar dos o más conjuntos de datos.

En la figura 4 se muestra el diagrama caja-bigotes, en el cual se evidencian los resultados del pre test y post test en la aplicación de los juegos lingüísticos como estrategia didáctica, se observó que el lenguaje oral mejoró considerablemente en los niños de 4 años de la I. E. I. “Angelito de Mama Ashu” Chacas, Asunción región Áncash 2018.

5.1.4. Contraste de Hipótesis

Prueba de hipótesis para comprobar la variable el lenguaje oral en el pre-test y post-test a los niños de 4 años.

Tabla 6. Prueba de hipótesis

Estadísticas de muestras emparejadas		
	Media	n
Lenguaje Oral pre-test	30	15
Lenguaje Oral post-test	61.3	15

Fuente: Prueba realizada en el programa SPSS 24.0

Regla de decisión:

Si $P < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula.

Si $P > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis nula.

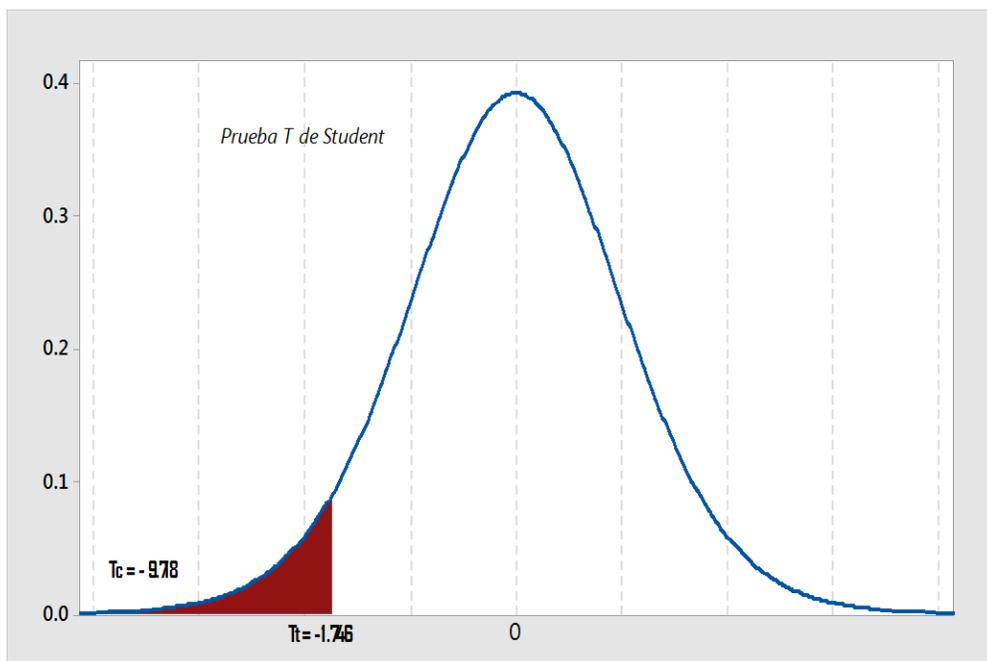


Figura 5. Prueba de hipótesis. T-student

En la figura 5 se observa la aprueba de hipótesis en la comparación de las puntuaciones promedio sobre el lenguaje oral que reflejó superioridad del promedio en el post test respecto al promedio del pre test, justificada mediante la prueba de T-Student T_c (calculada)= -9.718 es menor que el valor teórico T_t (tabular)= -1.746 para un nivel de significancia de ($\alpha=0.05$) ello implica que podemos rechazar la hipótesis nula (H_0). Esto significa que la aplicación de los juegos lingüísticos generó suficiente evidencia para decir que mejoró significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, región Áncash 2018.

5.2. Análisis de resultados

De acuerdo a la información que muestra las tablas y figuras, los resultados del pre test y post test en los niños de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”

distrito de Chacas se logró hacer un análisis en función de los datos estadísticos empleados sobre el lenguaje oral.

5.2.1. Análisis de Resultados pre test

En la tabla 3 y en la figura 1 se detalla los resultados obtenidos por los niños de 4 años, del pre-test del lenguaje oral, antes de realizar los juegos lingüísticos, se observó que el 20% de los niños se situaron en el nivel muy bajo, el 53% en el nivel bajo, el 20% en nivel medio, el 7% en nivel alto y el 0% en el nivel muy alto de la I.E.I “Angelitos de Mama Ashu” de la provincia de Asunción del distrito de Chacas región Áncash. El cual nos indica que existen falencias en el lenguaje oral, en los niños, por ende, en la escuela inicial debe estar presente la comunicación, por medio de ella se da la interacción entre la comunidad educativa y los niños. Ya que el lenguaje oral es muy importante se debe desarrollar desde los primeros años de vida, es decir que, en la familia se debe brindar los primeros estímulos, para que este aspecto se desarrolle de manera óptima y no tengan dificultades en la adquisición de los nuevos aprendizajes en el futuro.

“La escuela juega un papel muy importante en el desarrollo del lenguaje oral, en tanto que esta es un espacio de socialización que permite a los estudiantes interactuar con diferentes referentes lingüísticos que potencian su competencia comunicativa” (García, Manchola, & Sossa, 2006, pág. 4).

5.2.2. Análisis de Resultados pos test

A diferencia del pre test, en el post test los estudiantes mejoraron considerablemente como se mostró en la tabla 4 y la figura 2 en el resultado del post test del lenguaje oral, después de realizar los juegos lingüísticos, donde se observó que el 0% de los niños de 4 años se situaron en los niveles muy bajo y bajo, el 13% en el nivel medio,

67% en el nivel alto y el 20% en el nivel muy alto en el lenguaje oral de la I.E.I “Angelitos de Mama Ashu” de la provincia de Asunción, del distrito de Chacas región Áncash; el cual nos indica que los juegos lingüísticos como estrategia didáctica han favorecido positivamente el lenguaje oral de los niños, ya que estos son una serie de actividades divertidas, cortas y agradables que contribuyen al desarrollo y aprendizaje del lenguaje oral. Tienen un impacto en la competencia comunicativa ayuda a los estudiantes con mayor facilidad, también crean un ambiente favorable para el desenvolvimiento de los niños con mayor facilidad y espontaneidad, evitando las frustraciones con los demás, con la naturaleza y consigo mismo. El juego, siendo recreativa, es la actividad más seria y placentera que realiza un niño” (Quispe, 2008, pág. 31).

5.2.3. Análisis comparativo de los resultados del pre y post test

Después de la fase experimental, donde se llevaron a cabo las sesiones, se observó que los niños superaron ampliamente los puntajes obtenidos en el pre test. Los resultados mostraron la superioridad del promedio en el post test respecto al promedio del pre test obteniéndose como resultado una experiencia exitosa.

Luego de la aplicación de los juegos lingüísticos y habiendo obtenido resultados sumamente buenos, cabe mencionar que los docentes de educación inicial realicen este tipo de trabajo, para favorecer al desarrollo del lenguaje oral, ya que este aspecto es fundamental en la adquisición de nuevos aprendizajes.

La expresión oral es el medio más eficaz, perfecto y exclusivo de que dispone el ser humano para expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones. Es el instrumento de comunicación más generalizado (Mostacero, 2013, pág. 28)

VI. CONCLUSIONES

Los diversos resultados obtenidos en esta investigación nos conllevan a tener las siguientes conclusiones:

- En el resultado del pre-test del lenguaje oral, antes de realizar los juegos lingüísticos, se observó que el 20% de los niños de 4 años se situaron en el nivel muy bajo, el 53% en el nivel bajo, el 20% en nivel medio, el 7% en nivel alto y el 0% en el nivel muy alto. Esto fue un claro indicador que la mayoría de los niños presentaban dificultades en el desarrollo del lenguaje oral.
- En el resultado del post test del lenguaje oral, después de realizar los juegos lingüísticos, se observó que el 0% de los niños de 4 años se situaron en los niveles muy bajo y bajo, el 13% en el nivel medio, 67% en el nivel alto y el 20% en el nivel muy alto. Esto indica que el empleo de los juegos lingüísticos favoreció el lenguaje oral en los niños.
- Según la prueba de hipótesis, quedó demostrado que la aplicación de los juegos lingüísticos como estrategias didácticas favoreció positivamente el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Mama Ashu”.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

- 1 El Ministerio de Educación y sus órganos desconcentrados como las Direcciones Regionales de Educación y las Unidades de gestión deben promover la capacitación a directores y docentes sobre el conocimiento teórico y práctico de los juegos lingüísticos como recurso de aprendizaje valioso tal como consta en la investigación realizada para favorecer el lenguaje oral.
- 2 Los docentes del nivel inicial de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” de la provincia de Asunción deben implementar y aplicar los juegos lingüísticos como recurso de aprendizaje para el trabajo del lenguaje oral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, G. B. (2011). *Los juegos lingüísticos como herramienta para mejorar la comunicación en el 2° de preescolar*. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Arenas, A. E. (2012). *Desarrollo de lenguaje comprensivo en niños de 3, 4, y 5 años de diferente nivel socioeconómico*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Cabrera, M. R., & Zevallos, H. R. (2015). *Desarrollo del lenguaje comprensivo en niños institucionalizados de 4, 5 y 6 años de edad en la Institución Educativa de acción conjunta padre iluminato en el distrito de San Juan de Miraflores*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Campoverde, S. A. (2006). *Guía de evaluación de Educación inicial*. Lima: Gráfica Técnica SRL.
- Cardozo, C. M., & Chicue, P. C. (2011). *Desarrollo de la expresión a través de los títeres en el grado primero A y B de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico, sede John Kennedy, del municipio del Paujil, Caquetá*. Florencia- Caquetá: Universidad de la Amazonía.
- Carrasco, V. E. (2015). *Nivel de vocabulario receptivo en niños de 4 y 5 años de centros educativos estatales y privados del distrito de Surquillo*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Castillo, P. L. (2013). *La utilización de los títeres como recurso didáctico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral de la niñas de preparatoria, primer grado de educación general básica de la escuela fiscal de niñas "Ciudad de Loja" en la capital de la provincia de Loja*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Castro, C. D., Castro, B. H., & Casallas, F. J. (2014). *Los juegos cooperativos como propuesta didáctica para fomentar la honestidad en el grado 301 de básica primaria jornada tarde del colegio I.E.D. Robert F. Kennedy*. Bogotá: Universidad Libre de Colombia.
- Asian, S. P. (2010). *Lenguaje oral en niños de 3, 4, y 5 años de una Institución Educativa Pública: Distrito- Callao*. Lima: Universidad San Ignacio De Loyola.
- Balcázar, M. M., Rivera, P. K., & Chacón, G. Z. (2013). *Fluidez verbal en niños y niñas de 5 años en situación de extrema pobreza de la comunidad urbana autogestionaria de Huaycán-Ate*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Camacho, M. L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

- Euceda, A. T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica*. Tegucigalpa: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Hernandez, S. R., Fernandez, C. C., & Baptista, L. P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: Mc Graw- Will Interamericana.
- Leyva, G. A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Martínez, T. G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Educación Inicial*. Buenos Aires: Universidad Abierta Interamericana.
- Condori, G. J., & Morales, H. C. (2015). *Cuentos infantiles y su influencia en la solución de las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años*. Lima: Universidad Nacional de Educación.
- Condori, G. J., & Morales, H. C. (2015). *Cuentos infantiles y su influencia en la solución de las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años*. Lima: Universidad Nacional De Educación.
- D'Angelo, B. (4 de Junio de 2008). *med.unne.edu.ar/.../POBLACIÓN%20Y%20MUESTRA%20(Lic%20DAngelo)*. Obtenido de <https://www.google.com>
- Díaz, S. I. (2012). El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*.
- Espinoza, L. B., Samaniego, S. D., & Soto, R. I. (2012). *Componente sintáctico del lenguaje oral y la comprensión lectora en niños de 10 y 11 años de las instituciones educativas particulares y estatales del distrito de Breña de Lima Metropolitana*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- García, O. V., Manchola, H. D., & Sossa, A. N. (2006). *El desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de preescolar y primero a través de las acciones institucionales pedagógicas*. Antioquia: Universidad de Antioquia.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc. GRAW HILL.
- Hernandez, S. R., Fernandez, C. C., & Baptista, L. P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: Mc Graw-Will Interamericana.
- Jiménez, R. E. (2006). La importancia del juego. *Investigación y Educación*, 8.
- Lino, R. R. (2012). *Niveles del lenguaje oral en niños de 3 años de una Institución Educativa Inicial del Callao*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.

- López, C. I. (2010). Juego en la educación infantil y primaria. *Autodidáctica*.
- López, G. F. (2014). *Juego didáctico y desarrollo del lenguaje*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.
- Mayo, R. M. (2011). *El uso de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote.
- Meneses, M. M., & Monge, A. M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Educación*, 115.
- Ministerio, d. E. (2017). *Curriculo Nacional*. Lima: Biblioteca Nacional.
- Mostacero, C. Y. (2013). *Taller de lectura, basado en el aprendizaje significativo utilizando cuentos para la mejora de la expresión oral en los niños de 4año*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote.
- Mostacero, C. Y. (2013). *Taller de lectura, basado en el aprendizaje significativo utilizando cuentos para la mejora de la expresion oral en niños de 4 años*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote.
- Navarro, A. V. (2010). *El afán de jugar teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.
- Olivares Guerrero, A. P. (2012). *El desarrollo del lenguaje oral en el nivel preescolar*. Zamora: Universidad Pedagógico Nacional .
- Ortiz, B., & Lillo, M. (2011). *Hablar, leer y escribir en el jardín de infantes*. Santa Fe: Homo Sapiens.
- Pérez, N. J., Jimeno, P. J., & Cerdá, T. E. (2004). *Teoría de Juegos*. Madrid: Top Printer Plus S.L.L.
- Perú, A. C. (2010). *El desarrollo de la expresión oral en el aula de educación inicial*. Cusco: Laboratorio pedagógico hope.
- Posada, G. R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Posada, G. R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Quispe, F. B. (2008). *Estratègies dinàmicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicaciòn oral: III ciclo del nivel primario. I.E. "Javier Heraud" Tambo - Huancayo*. Huancayo: Universidad Peruana Los Andes.

- Rodriguez, M. S. (2010). *Procesos del lenguaje oral y los niveles de la conciencia fonológica en preescolares*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Santos, P. M. (2011). *Estimulación del lenguaje oral de niños y niñas de 1 a 2 años*. Trujillo: Universidad de los Andes nucleo universitario "Rafael Rangel" departamento de ciencias pedagógicas Trujillo estado Trujillo.
- Sierra, M. (Enero- Junio de 2012). https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P.../conceptos_generales_inv. Obtenido de <https://www.google.com>
- Verdezoto, C. M. (2011). *La estimulación temprana en el desarrollo del lenguaje oral, de los niños y niñas del primer año de educación básica, de la escuela Heredia Bustamante de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2010- 2011*. Quito: Universidad Central del Ecuador.

ANEXOS

ANEXO 1
INSTRUMENTO DE
EVALAUACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

EL EMPLEO DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA FAVORECER EL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. “ANGELITOS DE MAMA ASHU”, DISTRITO DE CHACAS, REGIÓN ÁNCASH 2018.

INSTRUMENTO: EVALUACIÓN DEL LENGUAJE ORAL (ELO)

OBJETIVO: Recoger información acerca de la discriminación auditiva, aspecto fonológico y aspecto sintáctico.

EVALUACIÓN DEL LENGUAJE ORAL - ELO

1. Ficha Técnica

Nombre:

ELO- Evaluación del Lenguaje Oral.

Administración:

Individual.

Duración:

Alrededor de 20 minutos (completa)

Ámbito de aplicación:

Niños(as) de 4 a 8 años

Significación y estructura:

Evalúa los aspectos más relevantes del Lenguaje Oral durante el desarrollo (discriminación auditiva, aspectos fonológicos, sintácticos y semánticos)

Materiales:

Manual, lámina y hoja de registros de resultados.

1. Instrucciones y Criterios de Puntuación

1.1. Discriminación Auditiva de Fonemas

La discriminación auditiva es la capacidad de percepción distintiva de los estímulos auditivos; es decir, la habilidad para percibir diferencias, intensidades y timbre entre sonidos, e identificar fonemas o palabras iguales o desiguales.

Instrucciones: Para realizar bien esta tarea, el alumno debe estar muy atento. Se le debe explicar muy bien la tarea para asegurarnos de que la comprende. Para ello le diremos si son iguales o si no son iguales. Es importante que, para evitar la lectura labial, nos pongamos un folio delante de los labios. Debemos garantizar que ha comprendido la tarea, para ello propondremos algunos ejemplos. (Ej. Pala – bala, vaso- paso...)

Puntuación: (Máximo 12)

A los aciertos se restan los errores (A-E) Si el valor es negativo se coloca un cero.

1.2. Aspectos Fonológicos

Los aspectos fonológicos del lenguaje oral hacen referencia a aquellos rasgos fonéticos del habla que, de manera intencional, permiten reproducir los patrones propios de la comunidad del hablante, por tanto, se corresponden con el desarrollo y capacidad articuladora y de emisión secuencial de los fonemas en las palabras.

Instrucciones: Se le pide que repita una a una las palabras de cada columna (a, b, c, b y e). La tarea es sencilla, el evaluador dice la primera palabra y el niño la repite. Así con todas las palabras comenzando por la primera columna y continuando en orden la segunda, tercera, etc.). Se asigna 1 punto por cada palabra correctamente repetida, sin ningún error. En caso contrario, se escribe la palabra tal y como la dice el alumno, esto nos ayudará a identificar qué tipo de error comete. Es decir, consideraremos que la palabra es correcta cuando no comete ningún error en su producción oral. Las letras en negrita indican el fonema, el grupo silábico o la palabra global que es evaluada.

Puntuación: (Máximo 45)

La puntuación por cada palabra será de 0 (incorrecta) ó 1 cuando la palabra es correcta.

1.3. Aspecto sintáctico

Por aspectos sintácticos del lenguaje entendemos la capacidad del niño para usar con regularidad y corrección las estructuras gramaticales y morfológicas propias del idioma (formas verbales, género, número, etc.) con la intención de comunicar mensajes a través de frases.

a) Memoria verbal de frases

Instrucciones: El alumno debe repetir las frases una vez que hemos terminado de decir la. Se dice la frase y, una vez que el alumno la repite, se puntúa y se le pide que repita la siguiente. La prueba debe darse por concluida cuando el alumno fracasa en dos ítems consecutivos.

Puntuación: (Máximo 10)

- 0 punto: omite o cambia más de una palabra
- 1 punto: omite o cambia una palabra.
- 2 puntos: dice la frase tal y como es.

b) Composición oral de frases dada una palabra

Instrucciones: Elaborar frases puede resultar difícil para alumnos menores de 5 años. Por esta razón debemos garantizar que el alumno entiende la tarea de “decir una frase”. La prueba debe darse por concluida cuando el alumno fracasa en dos ítems consecutivamente.

Puntuación: (Máximo 10)

- **0 puntos:** si no cumple la condición de ser una frase y, por tanto, se trata de una palabra o un conjunto de palabras que no expresan significado completo.
- **1 punto:** tiene que cumplirse dos condiciones:
 1. Cumple la condición de ser una frase, es decir, que tenga sentido y no existan errores de gramaticalidad.

2. Que el formato de la frase no sea similar al ejemplo o similar a otra frase. Por ejemplo “me gusta ir al circo”, “me gusta hacer regalos”, “me gustan las fotos” ... Tienen un formato similar.
- **2 puntos:** tienen que darse tres condiciones.
 1. Que tenga sentido y no existan errores de gramaticalidad.
 2. Que tenga 6 o más palabras.
 3. Que el formato no se repita en otra frase, por ejemplo, “me gusta ir al circo con mis primos”, “me gusta hacer regalos a mis primos”, “me gusta hacer fotos a mi familia”. En este caso no concederemos 2 puntos sino 1 por cada frase, puesto que la estructura se repite.

c) Descripción de acciones

Instrucciones: se presenta al alumno la lámina del **PARQUE** y se le explica que vamos a describir lo que está ocurriendo. El objetivo es comprobar si el alumno es capaz de describir algunas de las acciones que ejecutan los personajes o describir la situación general que se presenta. Después realizaremos la misma operación con la lámina de la **PLAYA**. Si no nos entienden podemos describir algunas situaciones a fin de tener la certeza de que comprende la tarea. Cuando tengamos cinco acciones, o cuando veamos que ya no es capaz de describir alguna más, daremos por concluida la tarea.

Puntuación. (Máximo 10)

Cada viñeta será puntuada con un máximo de 5 puntos.

- **0 puntos:** si no describe ninguna acción o se limita a enumerar objetos de la lámina.
- **1 punto:** Cuando describe acciones relacionadas con los personajes de la viñeta y no existen errores de gramaticalidad. Por ejemplo: “el socorrista vigila la playa”, “el niño nada” ...En este caso se concede un punto por cada acción que describa (máximo 5)

PRUEBA PARA LA EVALUACION DEL LENGUAJE ORAL

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Nombre del niño(a) :
2. Género :
3. Fecha de Nacimiento :
4. Domicilio :
5. Centro Educativo :
6. Turno :
8. Grado escolar :
9. Fecha de la aplicación :

INSTRUCCIONES GENERALES PARA, LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA

- La aplicación debe hacerse de forma individual, en un lugar aislado de ruidos y plantearse en forma de “juego”.
- Es fundamental que el estudiante entienda la tarea, para ello emplearemos el tiempo y los recursos necesarios.
- Sugerimos que anote en esta hoja las respuestas de los apartados III b, III c, IV b y IV c, posteriormente se realice la valoración. Para el resto anote directamente su valoración

II. DESARROLLO DE LA PRUEBA

1. Discriminación Auditiva de Fonemas:

Debes estar muy atento, vas a escuchar dos palabras y tendrás que decirme si son iguales o si no son iguales. Vamos a realizar unos ejemplos: pala – bata, vaso – paso... ¿lo has entendido? Vamos a empezar:

	A	E		A	E		A	E
Pana-pana			Ñapa-ñapa			Lara-lala		
Tapa-taba			Tia-tia			Sapo-sabo		
Bate-bate			Cola-gola			Soco-foco		
Cuma-cuma			Yate-chate			Colle-colle		

ACIERTOS=		ERRRORES=		PUNTUACION A-E=	
-----------	--	-----------	--	-----------------	--

2. Aspectos Fonológicos

Tu tarea ahora va a consistir en repetir las palabras que yo te vaya diciendo

¿Entendido? Empezaremos.

a) Sílabas directas		b) Sílabas inversas y mixtas		c) Sílabas complejas (-r-)		d) Sílabas complejas (-l-)		e) Palabras largas con sílabas complejas	
	A		A		A		A		A
1. Seda		10. Carta		19. Trapo		28. Flaco		37. Estrellado	
2. Pino		11. Pierna		20. Grupo		29. Globo		38. Autobús	
3. Lija		12. Arma		21. Broma		30. Blusa		39. Periódico	
4. Ceno		13. Alto		22. Dragón		31. Cable		40. Refrigeradora	
5. Choza		14. Palma		23. Cofre		32. Pluma		41. Acaudalado	
6. Bote		15. Falta		24. Tigre		33. Clima		42. Cosmético	
7. Loro		16. Vuelta		25. Grande		34. Fuente		43. Transformación	
8. Raya		17. Manta		26. Cristal		35. Blando		44. Caluroso	
9. Sierra		18. Cosme		27. Trampa		36. Planta		45. Zoológico	
Punt. a)		Punt. b)		Punt. c)		Punt. d)		Punt. e)	
Puntuación (se concede un 1 por acierto y P.D. es la suma de los aciertos de los 4 apartados):									

3. Aspectos Sintácticos

a) **Memoria verbal de frases** (Terminar después de 2 fracasos consecutivos).

Ahora debes repetir la frase que yo te diga. Empezamos.

Ejemplo: Tengo un gorro verde	0-1-2
1. Me gusta dibujar y hacer deporte.	
2. Estuve jugando en el parque con un tren eléctrico.	
3. Es divertido ir de paseo en familia.	
4. A mi amigo Pedro le dieron una patada en la espalda.	
5. En la escuela recojo mis trabajos antes de salir al recreo	
Puntuación	

b) **Composición oral de frases dada una palabra** (Terminar después de 2 fracasos consecutivos) Ahora debes decir una frase con una palabra que yo te diga. Veamos un ejemplo

Ejemplo: Libro	“Me gustan los libros con dibujos”	0-1-2
1. Circo		
2. Regalo		
3. Foto		
4. Colores		
5. Película		
Puntuación		

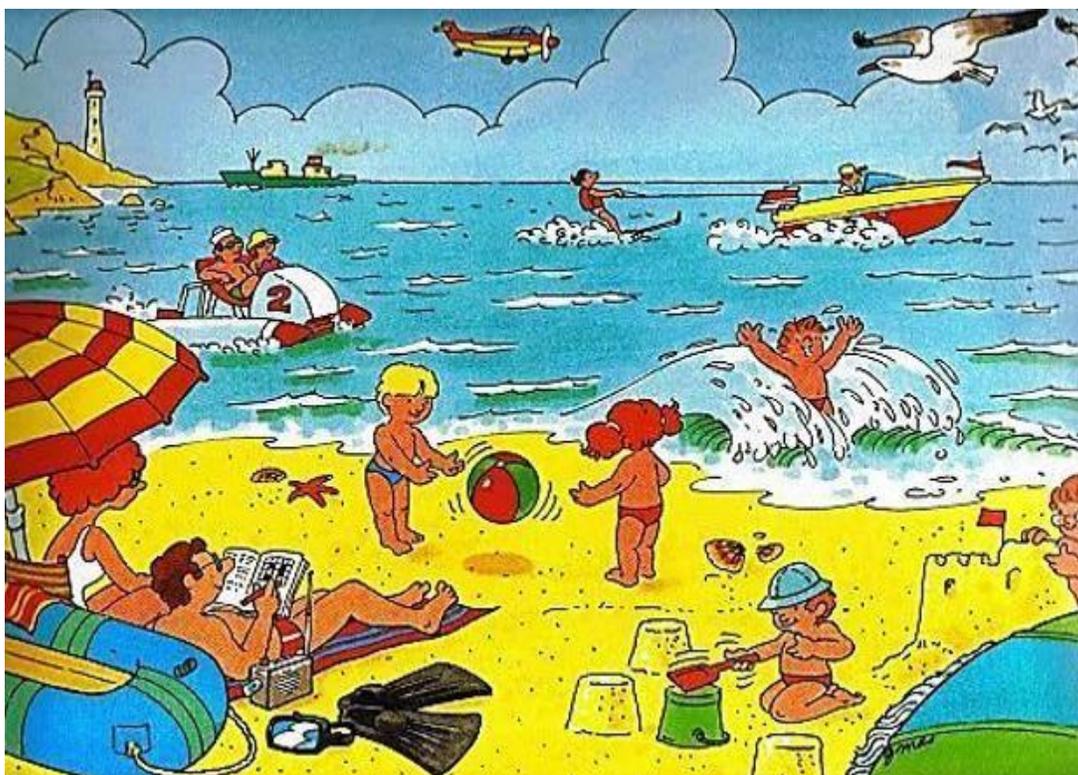
c) Descripción de acciones

Situación o acciones que describe	
Lámina 1. Ahora quiero que mires esta lámina y me digas situaciones o acciones que ahí acurren. (El parque).	1.
	2.
	3.
	4.
	5.
Lámina 2. Ahora debes hacer lo mismo, pero con esta lámina de la playa. (La playa).	6.
	7.
	8.
	9.
	10.
Puntuación	

Lámina del PARQUE



Lámina de la PLAYA.



ANEXO 2
SESIONES

**EL EMPLEO DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA
FAVORECER EL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS DE 4
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
“ANGELITOS DE MAMA ASHU”, DISTRITO DE CHACAS,
REGIÓN ÁNCASH 2018.**

APLICACIÓN DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS

1. FUNDAMENTACIÓN

El ámbito escolar como la familia tiene una influencia en el aprendizaje del lenguaje oral, ya que este sirve como mediador didáctico en el resto de las áreas del currículo. Es justo el momento en el que comienza la escolarización cuando se pueden detectar las posibles dificultades en el lenguaje, Por ello, la docente mediante una observación minuciosa en el aula detecte en los niños las dificultades que presentan como errores sintácticos (eliminaciones, falta de concordancia, brevedad en la construcción, empleo de “muletillas”, errores en las formas verbales y en sus expresiones relacionadas con el orden temporal), a partir de ello intervenir con orientaciones efectivas (Mostacero, 2013).

Las dificultades que se ha encontrado en los niños de 4 años de la I.E.I “Angelitos de Mama Ashu” son los siguientes como no articulan correctamente todos los fonemas, no discriminan auditivamente los vocablos de la lengua en especial las palabras con sílabas complejas, vocabulario reducido, no emplea nexos, ausencia del artículo, uso poco del plural, dificultad en la emisión de las palabras, como se muestra en el pre test, es por ello que se lleva a cabo la aplicación de los juegos lingüísticos como estrategia didáctica para favorecer el lenguaje oral.

2. DESCRIPCIÓN

En esta investigación se empleó los juegos lingüísticos como estrategia didáctica para favorecer la variable dependiente, lenguaje oral, por que se observó en los niños dificultades y falencias que tenían respecto a este aspecto, es por ello que se llevó a cabo la organización y ejecución de diez sesiones creativas cada una con indicadores

pertinentes sacadas de las Rutas de Aprendizaje, para desarrollar el lenguaje oral, las cuales han sido seleccionadas, adaptadas, modificadas según los requerimientos urgentes. Estas sesiones se han dividido en tres momentos inicio, desarrollo y cierre; en inicio se presentó a los niños diversos materiales significativos para llamar la atención, en el desarrollo se llevó a cabo diversas estrategias como juegos con palabras, adivinanzas, trabalenguas, cantos, dramatizaciones entre otros para favorecer el lenguaje y en el cierre se ejecutó la evaluación a cada niño mediante la lista de cotejo.

3. OBJETIVOS

En esta investigación se ejecutó el empleo de juegos lingüísticos como una estrategia didáctica para favorecer y desarrollar el lenguaje oral, en especial en el aspecto sintáctico, fonológico y la discriminación auditiva en los niños de 4 años de la I.E.I “Angelitos de Mama Ashu”.

4. METODOLOGÍA

Las diez sesiones ejecutadas han sido prácticas. También se emplearon diversos recursos concretos como cajas, láminas de dibujos, máscara de animales, disfraces, sobres, papeles, canasta y entre otros materiales. Todo esto se empleó mediante juegos dinámicos como bingo de palabras, dramatizaciones, trabalenguas, adivinanzas, canciones, poesías y juegos con la boca.

5. EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso formativo, integral y continuo, el que recoge y valora la información relevante a cerca del nivel de desarrollo. También busca identificar los logros y dificultades con el único fin de brindar el apoyo pedagógico que necesita para mejorar (Ministerio, 2017).

En esta investigación se evaluó a cada niño mediante la lista de cotejo, la que buscó medir el logro esperado de acuerdo a la capacidad e indicador que se buscó evaluar encada una de las sesiones.

La lista de cotejo es un instrumento descriptivo de evaluación de las capacidades e indicadores que serán evaluados (Campoverde, 2006)

6. SESIONES

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Datos generales

- **IE** : “Angelitos de Mamá Ashu”
- **Código modular** 0415828
- **Edad** : 4 años
- **Número de niños** 15
- **Directora** : Sanchez Jamanca Judit Violeta
- **Investigadora** : Barbeito Ramos Liz Danitza

Sesión N° 01				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				FECHA
“Mi amigo el hablador”				02-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Comprende textos escritos	Recupera información de diversos textos escritos	Localiza información en textos que combinan imágenes y palabras.	Lista de cotejo
ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE				
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE			RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: Los niños no pronuncian bien las palabras al leer las imágenes.</p> <p>MOTIVACIÓN: La maestra presenta a los niños una caja mágica de color roja amarrada con una cinta amarilla, que contiene láminas de dibujos con sus respectivos nombres, luego muestra a los niños una por una cada lámina y las pega en la pizarra.</p> <p>RECUPERACIÓN DE LOS SABERES</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Una caja de color roja - Una cinta de color amarilla - Láminas de dibujo

	<p>¿Cuántas imágenes hay pegadas en la pizarra?, ¿Saben el nombre de algunas de estas imágenes?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Qué pasaría si no tuviéramos una boquita para hablar?</p> <p>PROPÓSITO Que todos los niños lean las imágenes pronunciando bien las palabras.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento:(45 min)</p> <p>ANTES DE LA LECTURA La maestra dispone a los niños en media luna y entre todos observan las imágenes, luego la profesora realiza preguntas sobre estas, como también decirles que presten mucha atención que vamos a realizar un pequeño juego con estas imágenes.</p> <p>DURANTE LA LECTURA la maestra devuelve las imágenes a la caja y explica el juego “descubro la imagen”. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ✚ La maestra saca una imagen de la caja y pregunta a los niños qué imagen tiene en la mano. ✚ Da algunas pistas para que estos puedan acertar. ✚ Luego la apoya en el piso. </p> <p>Terminando el juego se volverá a leer todas las imágenes descubiertas y nuevamente se pegarán a la pizarra.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA por turno los niños tendrán que decir en voz alta y pronunciando correctamente cuál ha sido aquella imagen que más les gustó; así, la docente puede regalárselo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de dibujos • Caja
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

I.E.I. “ANGELITOS DE MAMA ASHU” – CHACAS

DOCENTE: BARBEITO RAMOS, Liz Danitza

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

Grado	N° de Orden	Indicador	ÁREA: Comunicación		
			Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.		
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	
4 años	1	AGUIRRE CERNA Dairo Edgar		✓	
	2	ALVAREZ ZECCHINO Bluanna		✓	
	3	ALVARO FABRIZZI Martin Michele		✓	
	4	AMEZ LOPEZ Marycruz Guissella	✓		
	5	BELLO PERRY Pedro Luis	✓		
	6	CAMPOMANES BARROZO Nadal Amez		✓	
	7	CARBAJAL LOPEZ Mishel Medali	✓		
	8	FALCON SAAVEDRA Diana Valentina	✓		
	9	JULON CERNA Milagros Maricielo	✓		
	10	LLASHAG LOPEZ Yordi	✓		
	11	LUCIO ROSSI Fabio Adonis	✓		
	12	SANDOVAL MINAYA Dayana		✓	
	13	TRUJILLO LOBO Judith Cefora	✓		
	14	VAEZ BELLO Melissa Anabel	✓		
	15	VALQUI ROSALES Analucia Isabel	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Datos generales

- **IE** : “Angelitos de Mamá Ashu”
- **Código modular** : 0415828
- **Edad** : 4 años
- **Número de niños** : 15
- **Directora** : Sanchez Jamanca Yudit Violeta
- **Investigadora** : Barbeito Ramos Liz Danitza

Sesión N° 02				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				FECHA
“Jugando con mi boquita”				03-04 2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Comprende textos orales	Infiere el significado de los textos orales.	Interpreta el texto oral a partir de los gestos y expresiones con la boca.	Lista de cotejo
ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.				
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE			RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los niños no logran realizar ejercicios con su boca.</p> <p>MOTIVACIÓN La maestra ingresa al salón silbando una melodía cualquiera, luego pide a los niños que se pongan de pie y que silben la melodía que más les gusta, pero dando vueltas alrededor de las carpetas y aplaudiendo con las manos.</p> <p>RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS ¿Qué melodías saben silbar?, ¿Qué otros movimientos se pueden realizar con la boca?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿para qué nos sirve la boquita?, ¿están contentos de poder hablar?</p> <p>PROPÓSITO</p>			

	Que todos los niños logren realizar ejercicios con la boca para poder expresarse.	
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:(45 min)</p> <p>ANTES DEL DISCURSO La maestra pide a los niños que hagan una columna, porque van a salir al patio para realizar algunos ejercicios y juegos.</p> <p>DURANTE EL DISCURSO Los niños tendrán que ponerse en fila para realizar algunos ejercicios como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sacar y meter la lengua manteniendo la boca abierta. • Sacar y meter la lengua rápidamente. • Sacar, meter la lengua y cerrar la boca sucesivamente. • Mover la lengua arriba y abajo, manteniendo la boca abierta. • Sacar la lengua en forma de punta para abajo. • Imitar a un niño que ríe. • Imitar a un niño que llora. <p>Terminado los ejercicios explicará los pequeños juegos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra dará a cada niño un globo y deben de inflarla. ❖ Luego mantener el globo en el aire, pero soplando. ❖ Reunir trocitos de papel en un círculo soplando. ❖ La maestra dará a cada niño un caramelo sujetado con un hilo, luego pedirá que coloquen el hilo en la punta de la lengua e intenten hacer llegar el caramelo a su boca. <p>DESPUÉS DEL DISCURSO Terminada la actividad regresan al salón y cada niño practica libremente el ejercicio que más le ha gustado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Globo ✓ Trozos de papel. ✓ Tiza ✓ Hilo ✓ Caramelo
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

I.E.I. “ANGELITOS DE MAMA ASHU” – CHACAS

DOCENTE PRACTICANTE: BARBEITO RAMOS, Liz Danitza

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

Grado	N° de Orden	Indicador	ÁREA: Comunicación		
			Interpreta el texto oral a partir de los gestos y expresiones con la boca.		
	APELLIDOS Y NOMBRES	A	B	C	
4 años	1	AGUIRRE CERNA Dairo Edgar	✓		
	2	ALVAREZ ZECCHINO Bluanna		✓	
	3	ALVARO FABRIZZI Martin Michele	✓		
	4	AMEZ LOPEZ Marycruz Guissella	✓		
	5	BELLO PERRY Pedro Luis	✓		
	6	CAMPOMANES BARROZO Nadal Amez		✓	
	7	CARBAJAL LOPEZ Mishel Medali	✓		
	8	FALCON SAAVEDRA Diana Valentina			
	9	JULON CERNA Milagros Maricielo		✓	
	10	LLASHAG LOPEZ Yordi		✓	
	11	LUCIO ROSSI Fabio Adonis	✓		
	12	SANDOVAL MINAYA Dayana			
	13	TRUJILLO LOBO Judith Cefora	✓		
	14	VAEZ BELLO Melissa Anabel	✓		
	15	VALQUI ROSALES Analucia Isabel	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Datos generales

- **IE** : “Angelitos de Mamá Ashu”
- **Código modular** 0415828
- **Edad** : 4 años
- **Número de niños** 15
- **Directora** : Sanchez Jamanca Judit Violeta
- **Investigadora** : Barbeito Ramos Liz Danitza

Sesión N° 03				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				FECHA
“Me divierto imitando a los animales”				04- 04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Comprende textos orales.	Escucha activamente diversos textos orales.	Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.	Lista de cotejo
ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.				
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE			RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN La maestra llega al salón con una bolsa negra contenida de máscaras de los animales; saca uno por uno y pregunta si saben cómo son los sonidos que emiten cada uno de estos.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN Los niños tienen dificultad en emitir los sonidos onomatopéyicos de los animales.</p> <p>SABERES PREVIOS ¿Tienen en casa algunos de estos animales? ¿Alguna vez han escuchado los sonidos que estos animales emiten?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Los animales hablan? ¿Cómo se comunican entre ellos?</p> <p>PROPÓSITO Que los niños se expresen de manera espontánea.</p>			<p>✚ Máscara de animales.</p> <p>✚ Una bolsa negra.</p>

DESARROLLO	<p>ANTES DEL DISCURSO Se organiza a los niños y niñas para enseñarles una canción; se dialoga sobre pequeñas reglas y se les presenta los materiales a utilizar durante la actividad.</p> <p>DURANTE EL DISCURSO La maestra enseña la canción: “Juguemos en el campo con los animalitos” (ANEXO 1). Los niños aprenden las letras de la canción, luego la entonan, pero sin hacer los gestos. Culminado, la maestra enseña a los niños cómo emiten el sonido y cómo caminan cada uno de estos animales. Luego se entonará fuertemente la canción realizando los gestos y sonidos onomatopéyicos. La maestra divide en cuatro grupos a los niños para realizar la canción aprendida:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ El primer grupo serán los patitos. ✚ El segundo grupo serán los cerditos. ✚ El tercer grupo serán las ovejitas. ✚ El cuarto grupo serán las vaquitas. <p>Se entrega máscaras a cada niño, dependiendo del grupo al que pertenece.</p> <p>DESPUÉS DEL DISCURSO Entonan la canción aprendida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Máscaras de animales. ✚ La canción “Juguemos en el campo con los animalitos”.
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

ANEXO 1

“JUGUEMOS EN EL CAMPO CON LOS ANIMALITOS”

Juguemos en el campo con los animalitos
elijo al que me gusta, lo imito un ratito.
Juguemos en el campo con los animalitos
elijo al que me gusta, lo imito un ratito.

Elijo a la vaca (muu muu)

Juguemos en el campo con los animalitos
elijo al que me gusta, lo imito un ratito.

Elijo a la oveja (bee bee)
elijo a la vaca (muu muu)

Juguemos en el campo con los animalitos
elijo al que me gusta, lo imito un ratito.

Elijo al cerdito (oicñ oicñ oicñ)
elijo a la oveja (bee bee)
elijo a la vaca (muu muu)

Juguemos en el campo con los animalitos
elijo al que me gusta, lo imito un ratito.

Elijo al patito (cuac cuac cuac)
elijo al cerdito (oicñ oicñ oicñ)
elijo a la oveja (bee bee)
elijo a la vaca (muu muu)

Juguemos en el campo con los animalitos
elijo al que me gusta, lo imito un ratito.

lalalala la ra lala
lalalala ra la la
lalalalala la la lala...

LISTA DE COTEJO

I.E.I. “ANGELITOS DE MAMA ASHU” – CHACAS

DOCENTE: BARBEITO RAMOS, Liz Danitza

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

Grado	N° de Orden	Indicador	ÁREA: Comunicación		
			Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.		
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	
4 años	1	AGUIRRE CERNA Dairo Edgar		✓	
	2	ALVAREZ ZECCHINO Bluanna		✓	
	3	ALVARO FABRIZZI Martin Michele	✓		
	4	AMEZ LOPEZ Marycruz Guissella	✓		
	5	BELLO PERRY Pedro Luis	✓		
	6	CAMPOMANES BARROZO Nadal Amez		✓	
	7	CARBAJAL LOPEZ Mishel Medali	✓		
	8	FALCON SAAVEDRA Diana Valentina			
	9	JULON CERNA Milagros Maricielo	✓		
	10	LLASHAG LOPEZ Yordi	✓		
	11	LUCIO ROSSI Fabio Adonis	✓		
	12	SANDOVAL MINAYA Dayana		✓	
	13	TRUJILLO LOBO Judith Cefora	✓		
	14	VAEZ BELLO Melissa Anabel		✓	
	15	VALQUI ROSALES Analucia Isabel	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Datos generales

- IE : “Angelitos de Mamá Ashu”
- Código modular 0415828
- Edad : 4 años
- Número de niños 15
- Directora : Sanchez Jamanca Yudit Violeta
- Investigadora : Barbeito Ramos Liz Danitza

Sesión N° 04				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				FECHA
“ Me divierto jugando”				05-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Utiliza vocabulario de uso frecuente al formular pequeñas frases a través de imágenes.	Lista de cotejo
ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.				
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE			RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN La maestra llega al salón muy preocupada porque una de las profesoras le dijo que la noche anterior, unos señores habían ingresado al salón y habían dejado algo muy misterioso y que los niños deben buscar solo por debajo de las mesas. Al encontrarlos deberán entregarlos a la maestra.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN Los niños tienen dificultad en formular pequeñas frases con las imágenes.</p> <p>RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS ¿Quiénes entraron a nuestro salón?, ¿Cuándo entraron a nuestro salón?, ¿Quién avisó a la profesora?, ¿Qué sorpresa nos dejaron?, ¿Les ha gustado la sorpresa que nos dejaron los señores?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Para qué nos sirve la boca?</p>			<ul style="list-style-type: none"> Pequeñas cartas con diferentes tipos de imágenes. Cinta adhesiva.

	<p>PROPÓSITO Que todos los niños formulen pequeñas frases de la imagen que tienen en la mano.</p>	
DESARROLLO	<p>ANTES DEL DISCURSO Los niños se sientan en su respectivo lugar y a continuación se lleva a cabo el juego “bingo de palabras”. Saca una pequeña caja en donde se encuentran pequeños papelitos doblados con el nombre de cada uno de los dibujos encontrados.</p> <p>DURANTE EL DISCURSO La maestra reparte a los niños los dibujos encontrados (tres a cada uno). Saca de la caja, uno por uno, los papelitos doblados y luego leerá a voz alta lo que está escrito. El niño que tenga el dibujo correspondiente saldrá al frente y mostrará el dibujo; luego dirá una pequeña frase con la imagen que tiene en la mano. Gana el niño que se queda sin ningún dibujo.</p> <p>DESPUÉS DEL DISCURSO Los niños comentan sobre la actividad realizada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pequeñas cartas con diferentes tipos de imágenes. (ANEXO 1)
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

I.E.I. “ANGELITOS DE MAMA ASHU” – CHACAS

DOCENTE: BARBEITO RAMOS, Liz Danitza

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

Grado	N° de Orden	Indicador	ÁREA: Comunicación		
			Utiliza vocabulario de uso frecuente al formular pequeñas frases a través de imágenes.		
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	
4 años	1	AGUIRRE CERNA Dairo Edgar	✓		
	2	ALVAREZ ZECCHINO Bluanna		✓	
	3	ALVARO FABRIZZI Martin Michele	✓		
	4	AMEZ LOPEZ Marycruz Guissella	✓		
	5	BELLO PERRY Pedro Luis	✓		
	6	CAMPOMANES BARROZO Nadal Amez		✓	
	7	CARBAJAL LOPEZ Mishel Medali	✓		
	8	FALCON SAAVEDRA Diana Valentina			
	9	JULON CERNA Milagros Maricielo	✓		
	10	LLASHAG LOPEZ Yordi	✓		
	11	LUCIO ROSSI Fabio Adonis	✓		
	12	SANDOVAL MINAYA Dayana			
	13	TRUJILLO LOBO Judith Cefora	✓		
	14	VAEZ BELLO Melissa Anabel		✓	
	15	VALQUI ROSALES Analucia Isabel	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Datos generales

- **IE** : “Angelitos de Mamá Ashu”
- **Código modular** 0415828
- **Edad** : 4 años
- **Número de niños** 15
- **Directora** : Sanchez Jamanca Yudit Violeta
- **Investigadora** : Barbeito Ramos Liz Danitza

Sesión N° 05				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				FECHA
“Conociendo mi jardín”				06-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo..	Lista de cotejo
ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.				
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE			RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN La docente y los niños se desplazan al patio para observar el sol, la nube; dependiendo cómo está el clima.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN Los niños dificultad en describir pequeñas laminas.</p> <p>RECUPERACIÓN DE LOS SABERES PREVIOS ¿Qué hemos hecho? ¿Adónde hemos ido? ¿Qué hemos visto?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Cuándo sale el sol? ¿Y la luna?</p> <p>PROPÓSITO Que todos los niños aprendan pequeñas estrofas de una poesía.</p>			

<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO La maestra divide a los niños en tres grupos y a cada grupo le entrega una lámina.</p> <p>DURANTE EL DISCURSO El primer grupo tendrán el señor SOL: “SOL, SOLEADO DAME TU CALOR YO TE DOY MI AMOR”. El segundo grupo tendrá a la LUNA: “LUNA, LUNITA, LUNA, LUNERA, TÚ PASEANDERA, YO BIEN CASERA. El tercer grupo tendrán a la casita: “CASA, CASITA VIEJA, BAJO TU TECHO NADIE SE QUEJA”. Por turno, cada niño abrirá su lámina y describirá lo que observa; también tendrán que aprender la pequeña estrofa de una poesía.</p> <p>DESPUÉS DEL DISCURSO Al terminar de describir, cada grupo tendrá que pegar su lámina en la pizarra y todos juntos en media luna declamaran las poesías aprendidas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lámina del señor sol, la luna y la casita. • Cinta adhesiva.
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

I.E.I. “ANGELITOS DE MAMA ASHU” – CHACAS

DOCENTE: BARBEITO RAMOS, Liz Danitza

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

Grado	N° de Orden	Indicador	ÁREA: Comunicación		
			Se apoya en gestos y movimientos al decir algo..		
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	
4 años	1	AGUIRRE CERNA Dairo Edgar	✓		
	2	ALVAREZ ZECCHINO Bluanna		✓	
	3	ALVARO FABRIZZI Martin Michele	✓		
	4	AMEZ LOPEZ Marycruz Guissella	✓		
	5	BELLO PERRY Pedro Luis	✓		
	6	CAMPOMANES BARROZO Nadal Amez		✓	
	7	CARBAJAL LOPEZ Mishel Medali	✓		
	8	FALCON SAAVEDRA Diana Valentina			
	9	JULON CERNA Milagros Maricielo	✓		
	10	LLASHAG LOPEZ Yordi	✓		
	11	LUCIO ROSSI Fabio Adonis	✓		
	12	SANDOVAL MINAYA Dayana	✓		
	13	TRUJILLO LOBO Judith Cefora		✓	
	14	VAEZ BELLO Melissa Anabel		✓	
	15	VALQUI ROSALES Analucia Isabel	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Datos generales

- **IE** : “Angelitos de Mamá Ashu”
- **Código modular** 0415828
- **Edad** : 4 años
- **Número de niños** 15
- **Directora** : Sanchez Jamanca Yudit Violeta
- **Investigadora** : Barbeito Ramos Liz Danitza

Sesión N° 06				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				FECHA
“El gran concierto”				09-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente .	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	Lista de cotejo
ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.				
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE			RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los niños presentan dificultades al pronunciar bien las palabras.</p> <p>MOTIVACIÓN Se motiva a los niños con la canción: <div style="text-align: center;"> Cro, cro, cro, cro cantaba la rana, Cro, cro cro, cro, debajo del agua; Cri, cri cri, cri, cantaba el grillito; Cri, cri cri, cri, con su palito. </div> </p> <p>SABERES PREVIOS ¿Conocen a la rana? ¿y al grillo? ¿alguna vez han visto a estos animales? ¿Dónde? ¿Cómo se desplazan?</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Estos dos animalitos son peligros?</p> <p>PROPÓSITO Que los niños se expresen libremente pronunciando bien las palabras.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • La canción cro, cro cantaba la rana”

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO La maestra divide a los niños en dos grupos: las ranas y los grillos</p> <p>DURANTE EL DISCURSO Luego dice a los niños que están en un gran concierto y a cada niño entrega un collar con la imagen dependiendo al grupo al que pertenecen. La maestra se viste de directora de coro quien dirige el gran concierto. La directora dice: y de pronto las ranitas dijeron cro y las ranitas dicen cro; luego dice: también los grillitos dijeron cri y los grillitos dicen cri. Terminado se aumentan las notas musicales. La directora dice: las ranitas dijeron cro cro cro, cro do re mi. También los grillitos dijeron: cri cri cri, cri mi re do Después de afinar sus voces los dos coros, aprenden bien la canción repitiendo bien las palabras, para luego dar un buen concierto.</p> <p>DESPUÉS DEL DISCURSO Entonan bien la canción: <p style="text-align: center;">Cro, cro, cro, cro, cantaba la rana, Cro, cro cro, cro debajo del agua; Cri, cri cri, cri, cantaba el grillito; Cri, cri, cri, cri con su palito.</p> </p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collar con la imagen del grillo y de la rana. • Vestimenta de directora
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

I.E.I. “ANGELITOS DE MAMA ASHU” – CHACAS

DOCENTE PRACTICANTE: BARBEITO RAMOS, Liz Danitza

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

Grado	N° de Orden	Indicador	ÁREA: Comunicación		
			Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.		
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	
4 años	1	AGUIRRE CERNA Dairo Edgar		✓	
	2	ALVAREZ ZECCHINO Bluanna		✓	
	3	ALVARO FABRIZZI Martin Michele	✓		
	4	AMEZ LOPEZ Marycruz Guissella	✓		
	5	BELLO PERRY Pedro Luis	✓		
	6	CAMPOMANES BARROZO Nadal Amez	✓		
	7	CARBAJAL LOPEZ Mishel Medali	✓		
	8	FALCON SAAVEDRA Diana Valentina		✓	
	9	JULON CERNA Milagros Maricielo	✓		
	10	LLASHAG LOPEZ Yordi	✓		
	11	LUCIO ROSSI Fabio Adonis		✓	
	12	SANDOVAL MINAYA Dayana	✓		
	13	TRUJILLO LOBO Judith Cefora		✓	
	14	VAEZ BELLO Melissa Anabel	✓		
	15	VALQUI ROSALES Analucia Isabel	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Datos generales

- I.E. : “Angelitos de Mamá Ashu”
- Código modular : 0415828
- Edad : 4 años
- Número de niños : 15
- Directora : Sanchez Jamanca Yudit Violeta
- Investigadora : Barbeito Ramos Liz Danitza

Sesión N° 07				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				FECHA
“Somos piratas”				10-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Comprende textos orales	Escucha activamente diversos textos orales.	Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.	Lista de cotejo
ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.				
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE			RECURSOS Y MATERIALES

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los niños tienen dificultad en adivinar las adivinanzas.</p> <p>MOTIVACIÓN La maestra propone a los niños ser piratas por un día e ir en busca del tesoro escondido. Para ello tapaná un ojo a cada niño.</p> <p>SABERES PREVIOS ¿Qué seremos el día de hoy? ¿En busca de qué iremos? ¿Conocen a un pirata?, ¿Cómo es un pirata?, ¿Será cierto que los piratas encuentran tesoros escondidos?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Siendo piratas buscaremos solo tesoros escondidos?</p> <p>PROPÓSITO Que los niños interpreten textos orales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tapa ojos
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO La maestra encuentra un sobre encima de la mesa, lo abre y encuentra un papel doblado con un mensaje que llevará al tesoro escondido.</p> <p>DURANTE EL DISCURSO En este primer papelito estará escrito una adivinanza, el cual los niños tendrán que adivinar para poder pasar la prueba. y seguir en busca del tesoro.</p> <p style="padding-left: 40px;">✚ Si estoy desinflado, quedo chiquito. Si me llenas de aire, me pongo redondito. GLOBO El que me pela, llora; el que me corta también. A veces me cocinan en la sartén. CEBOLLA Chiquitito como un ratón guardo la casa como un león. CANDADO Todos me ven para ver la hora si no me adivinas te duermes ahora. RELOJ</p> <p>Así sucesivamente los pequeños piratas junto a la maestra irán en busca del tesoro guiándose de algunas flechas; y cada vez que encuentran un sobre con un papelito adentro tendrán que adivinar la adivinanza que hay para pasar las pruebas y encontrar el tesoro.</p> <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • cinco sobres • Papeles doblados con las adivinanzas. • Caritas felices.

	Al final encuentran el cofre del tesoro, lo abren y encuentran muchas caritas felices, que luego se le dará a cada niño.	
CIERRE	¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?	

LISTA DE COTEJO

I.E.I. “ANGELITOS DE MAMA ASHU” – CHACAS

DOCENTE PRACTICANTE: BARBEITO RAMOS, Liz Danitza

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

Grado	N° de Orden	Indicador	ÁREA: Comunicación		
			Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.		
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	
4 años	1	AGUIRRE CERNA Dairo Edgar		✓	
	2	ALVAREZ ZECCHINO Bluanna		✓	
	3	ALVARO FABRIZZI Martin Michele	✓		
	4	AMEZ LOPEZ Marycruz Guissella	✓		
	5	BELLO PERRY Pedro Luis	✓		
	6	CAMPOMANES BARROZO Nadal Amez	✓		
	7	CARBAJAL LOPEZ Mishel Medali	✓		
	8	FALCON SAAVEDRA Diana Valentina		✓	
	9	JULON CERNA Milagros Maricielo	✓		
	10	LLASHAG LOPEZ Yordi	✓		
	11	LUCIO ROSSI Fabio Adonis	✓		
	12	SANDOVAL MINAYA Dayana		✓	
	13	TRUJILLO LOBO Judith Cefora		✓	
	14	VAEZ BELLO Melissa Anabel	✓		
	15	VALQUI ROSALES Analucia Isabel	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Datos generales

- **I.E.** : “Angelitos de Mamá Ashu”
- **Código modular** 0415828
- **Edad** : 4 años
- **Número de niños** 15
- **Directora** : Sanchez Jamanca Yudit Violeta
- **Investigadora** : Barbeito Ramos Liz Danitza

Sesión N° 08				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				FECHA
“jugando a adivinar”				11-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Expresa con claridad sus ideas.	Desarrolla sus ideas en torno al tema que se está tratando en clases.	Lista de cotejo
ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.				
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE			RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los niños presentan facultades al expresar con claridad sus ideas</p> <p>MOTIVACIÓN La maestra sale del salón por un momento. En su ausencia llega de sorpresa un hada llamada Matilde, llega muy cansada porque que trajo desde su casa una canasta mágica muy pesada para los niños de 4 añitos; luego se despide rápidamente de los niños porque tiene que ir a otro lugar llevando otros encargos.</p> <p>Después de un momento ingresa nuevamente la maestra y se queda muy sorprendida porque encuentra una canasta en el suelo. Pregunta a los niños que es lo que paso durante su ausencia.</p> <p>SABERES PREVIOS ¿Quién vino al salón? ¿Cuál era su nombre? ¿Cómo llego el hada? ¿Por qué llego cansada? ¿para quienes trajo la</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Vestimenta de un hada • Una canasta

	<p>canasta mágica? ¿y por qué se fue tan rápido? ¿Dónde se habrá ido? ¿ustedes alguna vez han visto una canasta mágica? ¿han visto un hada? ¿Dónde?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿el hada madrina existe? ¿existe en la vida real?</p> <p>PROPÓSITO Que todos los niños expresen con claridad sus ideas.</p>	
DESARROLLO	<p>ANTES DEL DISCURSO La maestra levanta la canasta con mucho cuidado y esfuerzo, la apoya sobre una mesa y pregunta a los niños ¿Qué es lo que habrá en la canasta mágica que trajo el hada?</p> <p>DURANTE EL DISCURSO Se realiza el juego “adivina que hay en la canasta”. Dicho juego consiste en que se llama a un niño a la vez para que meta su mano dentro en la canasta, coja un objeto y sin sacarlo diga con claridad y en voz alta qué objeto es; luego muestra a sus compañeros y todos repiten el nombre del objeto.</p> <p>DESPUÉS DEL DISCURSO Todos los niños expresan con claridad sus ideas, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué objetos hemos visto? ¿para qué sirve? ¿Cómo se usa?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sombrero • Espejo • Tenedor • Pañuelo • Biberón • Zapato • Libro • Lápiz • Peine • Tijera
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

I.E.I. “ANGELITOS DE MAMA ASHU” – CHACAS

DOCENTE PRACTICANTE: BARBEITO RAMOS, Liz Danitza

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

Grado	N° de Orden	Indicador	ÁREA: Comunicación		
			Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.		
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	
4 años	1	AGUIRRE CERNA Dairo Edgar	✓		
	2	ALVAREZ ZECCHINO Bluanna			
	3	ALVARO FABRIZZI Martin Michele	✓		
	4	AMEZ LOPEZ Marycruz Guissella	✓		
	5	BELLO PERRY Pedro Luis	✓		
	6	CAMPOMANES BARROZO Nadal Amez	✓		
	7	CARBAJAL LOPEZ Mishel Medali	✓		
	8	FALCON SAAVEDRA Diana Valentina		✓	
	9	JULON CERNA Milagros Maricielo	✓		
	10	LLASHAG LOPEZ Yordi	✓		
	11	LUCIO ROSSI Fabio Adonis	✓		
	12	SANDOVAL MINAYA Dayana		✓	
	13	TRUJILLO LOBO Judith Cefora	✓		
	14	VAEZ BELLO Melissa Anabel		✓	
	15	VALQUI ROSALES Analucia Isabel	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Datos generales

- **I.E.** : “Angelitos de Mamá Ashu”
- **Código modular** 0415828
- **Edad** : 4 años
- **Número de niños** 15
- **Directora** : Sanchez Jamanca Yudit Violeta
- **Investigadora** : Barbeito Ramos Liz Danitza

Sesión N° 09				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				FECHA
“Jugando con las trabalenguas”				12-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Pronuncia las palabras de manera que el oyente lo entienda.	Lista de cotejo
ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.				
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE			RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los tiene dificultad en pronunciar bien las palabras al momento de decir trabalenguas.</p> <p>MOTIVACIÓN La maestra llega con un invitado llamado Edmundo, él es un señor que habla muy rápido y no se entiende lo que dice y no hay quien lo detenga cuando habla, además de ello trajo una bolsa negra donde hay algunas imágenes para los niños de 4 años.</p> <p>SABERES PREVIOS ¿Don Edmundo tendrá una familia? ¿Dónde vivirá el señor Edmundo? ¿se entiende cuando habla? ¿Por qué no se le entiende? ¿conocen a otras personas que cuando hablan no se les entiende? ¿les gusta hablar? ¿de qué les gusta hablar? ¿con quienes hablan?</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa negra grande • Imágenes

	<p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Quién nos regaló nuestra boquita? ¿para qué nos sirve</p> <p>PROPÓSITO Que los niños logren pronunciar bien las palabras diciendo trabalenguas.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO Todos los niños se sientan en el piso, formando una media luna para descubrir lo que hay en la bolsa negra que nos trajo el señor Edmundo.</p> <p>DURANTE EL DISCURSO Luego el señor Edmundo saca la primera imagen de una trabalengua y dice a los niños que le ha puesto un nombre, pero que muy largo, luego avisa a la profesora en el oído y la maestra avisa a los niños en cual ellos tienen que repetir pronunciando bien lo que la profesora dice. Terminando de repetir los trabalenguas, la imagen se pegará en la pizarra. Así sucesivamente el señor Edmundo irá sacando una por una las imágenes.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>DESPUÉS DEL DISCURSO Cuando todas las imágenes estén pegadas en la pizarra se volverá a repetir los nombres (trabalengua) de cada uno de las imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

I.E.I. “ANGELITOS DE MAMA ASHU” – CHACAS

DOCENTE PRACTICANTE: BARBEITO RAMOS, Liz Danitza

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

Grado	N° de Orden	Indicador	ÁREA: Comunicación		
			Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.		
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	
4 años	1	AGUIRRE CERNA Dairo Edgar		✓	
	2	ALVAREZ ZECCHINO Bluanna		✓	
	3	ALVARO FABRIZZI Martin Michele	✓		
	4	AMEZ LOPEZ Marycruz Guissella	✓		
	5	BELLO PERRY Pedro Luis	✓		
	6	CAMPOMANES BARROZO Nadal Amez		✓	
	7	CARBAJAL LOPEZ Mishel Medali	✓		
	8	FALCON SAAVEDRA Diana Valentina	✓		
	9	JULON CERNA Milagros Maricielo	✓		
	10	LLASHAG LOPEZ Yordi	✓		
	11	LUCIO ROSSI Fabio Adonis	✓		
	12	SANDOVAL MINAYA Dayana		✓	
	13	TRUJILLO LOBO Judith Cefora	✓		
	14	VAEZ BELLO Melissa Anabel		✓	
	15	VALQUI ROSALES Analucia Isabel	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Datos generales

- **I.E.** : “Angelitos de Mamá Ashu”
- **Código modular** 0415828
- **Edad** : 4 años
- **Número de niños** 15
- **Directora** : Sanchez Jamanca Yudit Violeta
- **Investigadora** : Barbeito Ramos Liz Danitza

Sesión N° 10				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				FECHA
“Jugando a ser actores”				13-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Comprende textos orales.	Recupera y organiza información de diversos textos orales.	Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado.	Lista de cotejo
ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.				
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE			RECURSOS Y MATERIALES

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los niños no muestran iniciativas para decir con sus propias palabras lo que entendieron del texto escuchado.</p> <p>MOTIVACIÓN La maestra llega riéndose al salón, porque tiene un amigo, que, en esta mañana, antes de ir a su escuela le paso algo muy chistoso.</p> <p>SABERES PREVIOS ¿ustedes tienen amigos? ¿Cómo se deben tratar a los amigos?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO ¿Es lindo reírse o burlarse de un amigo que le sucedió algo malo?</p> <p>PROPÓSITO Que todos los niños digan con sus propias palabras lo que entendieron del texto escuchado.</p>	
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO La maestra da las indicaciones necesarias para escuchar atentamente lo que sucedió a Federico, para que después de escuchar ayudemos al pobre Federico a vestirse bien, dramatizando cada acción.</p> <p>DURANTE EL DISCURSO Los niños escuchan lo que le paso al pobre Federico: “Federico se levantó esta mañana con mucho sueño. Se puso los zapatos, ato los cordones y se puso una gorra. Después se puso las medias. ¡uff que problema!, luego se puso la casaca, cuando termino de abrochar el ultimo botón, se puso la camisa. ¡más lio!, luego se quería peinar, pero ... ¡tenía puesta la gorra!; se enojó tanto que así se fue al jardín... ¡y se olvidó ponerse los pantalones ! La maestra le hace algunas interrogantes de acuerdo a la historia escuchada y pide a los niños de ayudar al pobre Federico a vestirse bien siguiendo la secuencia correcta y dramatizándola (cada niño y niña será un pequeño actor).</p> <p>DESPUÉS DEL DISCURSO Se recuerdan lo que le paso al pobre Federico. ¿Cómo se levantó Federico? ¿Qué se puso primero? ¿y después? ¿Qué se olvidó ponerse antes de ir al jardín?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Frazada • Zapato • Medias • Casaca • Camisa • Peine • Gorra • Pantalón • pijama

LISTA DE COTEJO

CIERRE	¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?	
---------------	---	--

I.E.I. “ANGELITOS DE MAMA ASHU” – CHACAS

DOCENTE PRACTICANTE: BARBEITO RAMOS, Liz Danitza

EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años

Grado	N° de Orden	Indicador	ÁREA: Comunicación		
			Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.		
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	
4 años	1	AGUIRRE CERNA Dairo Edgar	✓		
	2	ALVAREZ ZECCHINO Bluanna		✓	
	3	ALVARO FABRIZZI Martin Michele	✓		
	4	AMEZ LOPEZ Marycruz Guissella	✓		
	5	BELLO PERRY Pedro Luis	✓		
	6	CAMPOMANES BARROZO Nadal Amez	✓		
	7	CARBAJAL LOPEZ Mishel Medali	✓		
	8	FALCON SAAVEDRA Diana Valentina		✓	
	9	JULON CERNA Milagros Maricielo	✓		
	10	LLASHAG LOPEZ Yordi	✓		
	11	LUCIO ROSSI Fabio Adonis	✓		
	12	SANDOVAL MINAYA Dayana	✓		
	13	TRUJILLO LOBO Judith Cefora		✓	
	14	VAEZ BELLO Melissa Anabel		✓	
	15	VALQUI ROSALES Analucia Isabel	✓		