



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE COLABORATIVO
MEJORAN LOS NIVELES DE EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N° 205 “SOL RADIANTE” DEL
DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN.**

AUTORA:

YESSICA KARINA MERCHAN SOTO

ASESOR:

MARIA MAIZONDO DIAZ

TUMBES – PERÚ

2018

HOJA DE JURADOS Y ASESORES

Dr. Sunción Ynfante Saúl
Presidente

Dra. Guevara Zarate Milagros de Guadalupe
Secretaria

Dra. Arrunategui Salazar Miryan Mireya
Miembro

Mgtr. Maizondo Díaz Ana María
Asesor DTI

AGRADECIMIENTO

A DIOS

Por darme la oportunidad de llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad, derramando sus bendiciones y amor sobre mí persona.

A MI ESPOSO

Kevin Cordova, quien fue mi soporte en todo momento recibiendo de él el apoyo incondicional en cada paso que daba, él que celebraba conmigo cada uno de mis logros y fue siempre mi bastón en mis debilidades, alentándome con sus consejos, para seguir adelante y lograr la meta que me había propuesto.

A MIS HIJOS

Quienes fueron siempre mi motivación, la razón de seguir adelante y ser mejor cada día, para así ser un ejemplo a seguir para ellos que son en una sola palabra mi vida.

A MIS PADRES

Santos y Maruja, por su apoyo incondicional, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor, por su comprensión por creer y confiar siempre en mí. También mi agradecimiento infinito a mi madre por el cuidado hacia mis hijos para yo poder continuar con mis estudios, estando tranquila porque sabía que en mejores manos no podrían estar.

A MIS DOCENTES

De la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por compartir sus amplios conocimientos y experiencias. En especial a la Docente Erika Leonor Alama Zárate, por las orientaciones y recomendaciones brindadas para la realización de mi tesis.

DEDICATORIA

A mi querido Dios, por guiar mi camino, llenándome de fuerzas cuando más lo necesitaba y sobre todo porque me ha dado fortaleza para terminar este informe de investigación.

A mi esposo e hijos por ser mi mayor motivación a seguir adelante y ser cada día una mejor persona.

A mis padres, Santos y Maruja, a quienes amo infinitamente; por estar ahí cuando más los necesité; en especial a mi madre por su ayuda y constante cooperación gracias por su formación, sus enseñanzas y a la confianza brindada que hicieron de mí una persona capaz de cumplir sus retos. A mis hermanos por su apoyo y los cuidados para mis hijos.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación está dirigido a determinar si la aplicación de estrategias mediante juegos lúdicos basadas en el enfoque colaborativo, mejora el desarrollo de la expresión lingüística en los niños de 3 años de edad de la I.E.I 205 “SOL RADIANTE”, del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018. El estudio es de tipo cualitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 20 estudiantes de 3 años de edad. Además, se utilizó la prueba estadística de T Student con muestra emparejadas, para comprobar la hipótesis de la investigación. Tras aplicar un pre test, para medir el grado inicial de la expresión oral, después aplique un programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo con el fin de mejorar los niveles de expresión oral en niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 #SOL RADIANTE”, del Distrito Aguas Verdes, una vez concluido las sesiones de aprendizaje basados en juegos lúdicos, aplique un post test para medir el grado de desarrollo de la expresión oral, evidenciando que si ha sido efectivo los juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 #SOL RADIANTE”, del Distrito Aguas Verdes, esta comprobación lo realice a través de la prueba t de dos muestras emparejadas aprobando mi hipótesis H1 que fue : Las calificaciones son más altas tras aplicar un programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el nivel de expresión oral.

Palabras claves: Comunicación, Juegos, lúdica, expresión oral, en el nivel inicial.

SUMMARY

The present research work is aimed at determining if the application of strategies through playful games based on the collaborative approach, improves the development of the linguistic expression in the children of 3 years of age of the IEI 205 "SOL RADIANTE", of the district of Aguas Verdes, Tumbes Region 2018. The study is qualitative with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to a single group. We worked with a sample population of 20 students of 3 years of initial education. In addition, we used the statistical test of Student's T with paired sample, to verify the hypothesis of the investigation. After applying a pre-test, to measure the initial degree of oral expression, then apply a program of playful games based on the collaborative approach in order to improve the levels of oral expression in boys and girls of 3 years of the I.E.I N° #205 "SOL RADIANTE", of the Aguas Verdes District, once the learning sessions based on games have been completed, apply a post test to measure the degree of development of the oral expression, showing that the games have been effective to improve the Oral expression in boys and girls of 3 years of the I.E.I N° #205 "SOL RADIANTE", of the Aguas Verdes District, this check is done through the t test of two matched samples approving my hypothesis H1 which was: The qualifications are higher after applying a program of playful games based on the collaborative approach to improve the level of oral expression.

Keywords: Communication, Games, play, oral expression, at the initial level.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

HOJA DE JURADOS Y ASESORES.....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
DEDICATORIA.....	IV
RESUMEN.....	V
SUMMARY.....	VI
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	VII
INDICE DE TABLAS.....	IX
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	X
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISION LITERARIA.....	5
2.1 ANTECEDENTES.....	6
2.2. BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
2.2.1. El juego.....	10
2.2.2. El Juego como estrategia didáctica.....	11
2.2.3. La lúdica.....	12
2.2.4. La actividad lúdica.....	13
2.2.5. Lúdica y complejidad.....	13
2.2.6. La lúdica como actitud.....	15
2.2.7. Lúdica y Aprendizaje.....	16
2.2.8. Aprendizaje Significativo.....	17
2.3. ENFOQUE COLABORATIVO.....	18
2.4. EXPRESIÓN ORAL.....	19
III. HIPÓTESIS.....	20
IV.METODOLOGÍA.....	20
4.1. EL TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	20
4.2. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN DE LAS TESIS.....	20
4.3. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
4.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	21
4.5. VARIABLE: LOGRO DE APRENDIZAJE.....	21
4.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTO.....	25
4.6.1. Técnicas.....	25
4.6.2. Instrumentos.....	26
4.7. PLAN DE ANÁLISIS.....	27
4.8. PRINCIPIOS ÉTICOS.....	31

V. RESULTADOS.....	31
5.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	40
VI. CONCLUSIONES:	56
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Población de estudiantes.....	21
Tabla N° 2. Operacionalización de Variables.....	23
Tabla N° 3. Escala de Calificación	28
Tabla N° 4. Matriz de Consistencia	30
Tabla N° 5. Resultados de Pre Test.	32
Tabla N° 6. Resultados de Pos Test.....	36
Tabla N° 7. Primera sesión: “Conocemos los animales domésticos”.....	40
Tabla N° 8. Segunda sesión: “Sonido de los animales”	41
Tabla N° 9. Tercera sesión: “La creación de Dios”	42
Tabla N° 10. Cuarta sesión: “Las partes de mi cuerpo”	43
Tabla N° 11. Quinta sesión: “La energía”	44
Tabla N° 12. Sexta sesión: “La familia”	45
Tabla N° 13. Séptima sesión: “Creando adivinanzas”	46
Tabla N° 14. Octava sesión: “La amistad”.....	47
Tabla N° 15. Novena sesión: “Creando cuentos”	48
Tabla N° 16. Decima sesión: “La familia educativa”	49
Tabla N° 17. Onceava sesión: “Mi árbol genealógico”	50
Tabla N° 18. Doceava sesión: “Las plantas”	51
Tabla N° 19. Treceava sesión: “Los animales”	52
Tabla N° 20. Catorceava sesión: “Creando canciones”	53
Tabla N° 21. Quinceava sesión: “Los números”	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico Nº 1. Primera sesión: “Conocemos los animales domésticos”	56
Gráfico Nº 2. Segunda sesión: “Sonido de los animales”	56
Gráfico Nº 3. Tercera sesión: “La creación de Dios”	57
Gráfico Nº 4. Cuarta sesión: “Las partes de mi cuerpo”	57
Gráfico Nº 5. Quinta sesión: “La energía”	58
Gráfico Nº 6. Sexta sesión: “La familia”	58
Gráfico Nº 7. Séptima sesión: “Creando adivinanzas”	59
Gráfico Nº 8. Octava sesión: “La amistad”	59
Gráfico Nº 9. Novena sesión: “Creando cuentos”	60
Gráfico Nº 10. Decima sesión: “La familia educativa”	60
Gráfico Nº 11. Onceava sesión: “Mi árbol genealógico”	61
Gráfico Nº 12. Doceava sesión: “Las plantas”	61
Gráfico Nº13. Treceava sesión: “Los animales”	62
Gráfico Nº 14. Catorceava sesión: “Creando canciones”	62
Gráfico Nº 15. Quinceava sesión: “Los números”	63

I. INTRODUCCIÓN

La expresión oral es uno de los elementos muy importantes en la comunicación de los niños, su formación desde los primeros años puede generar formas positivas en los niños que permitirán tener una comunicación más fluida que desarrollara nuevas formas de aprendizaje. El presente trabajo de investigación denominado “Estrategias didácticas basados en los juegos lúdicos en el enfoque colaborativo mejoran los niveles de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años, de la I.E.I 205 “SOL RADIANTE”, del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018, nace de una la necesidad de poder mejorar los niveles de la comunicación de los niños del nivel inicial, para el desarrollo de este trabajo se ha revisado mucha información que permita poder explicar los procesos de cómo se puede lograr esto, la información revisada la hemos ubicado mediante la revisión de revistas de investigación, páginas web, entrevistas, trabajos de tesis, artículos científicos, etc. Para ello se presenta el problema identificado realizando la siguiente pregunta, ¿Cómo las Estrategias didácticas basados en los juegos lúdicos en el enfoque colaborativo mejoran los niveles de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años, de la I.E.I 205 “SOL RADIANTE” del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018?, para este trabajo se realiza la contextualización del problema teniendo en cuenta la información que ayudara a obtener los resultados, según Rodríguez (2015), considera que, los juegos lúdicos no solo son importantes para el desarrollo físico y comunicativo del niño, también contribuyen a la expansión de necesidades. Así también el rendimiento académico es entendido por Pizarro (1985) “como una medida de las capacidades correspondientes o indicativas que manifiestan en una forma estimativa, lo que una persona de instrucción o formación. Esto nos indica que probablemente una de las

dimensiones más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje lo constituye el rendimiento académico del estudiante cuando se trata de evaluar el bajo rendimiento académico y como mejorarlo, se analizan los factores que pueden influenciar en él tales como: “factores socio económicos, la amplitud de los programas de estudio, la metodología de enseñanza utilizada, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tiene el alumno”.

Para Vygotsky “el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación por otros niños, se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”. También tenemos en cuenta lo que manifiesta María Montessori quien define como “exalta la necesidad de los juegos para la educación de cada uno de los sentidos, al aplicar el juego los niños observaran, manipularan, y utilizaran sus sentidos para percibir y manipular todo el material”. Según Ballesteros. (2011) propone una estrategia metodológica basada en la lúdica que fomente competencias científicas a través de la comprensión de la naturaleza de la materia por parte del estudiante. Así también Andina, Mozilla (2017), indican que es necesario indagar las dificultades que presentan los niños para mejorar la expresión oral en el aula. Betsy (2008), considera que es fundamental desarrollar habilidades de comunicación de los estudiantes de todos los niveles de educación, más aún en los niveles de inicial.

En este trabajo se plantea el objetivo general en el que se indica: Determinar cómo las estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejoran los niveles de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I 205 Sol Radiante, del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018.

Esta investigación se justifica debido a la importancia que surge por demostrar cómo las

estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejoran los niveles de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I 205 Sol Radiante, del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018.

Caracterización del Problema.

En la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE” del distrito de Aguas Verdes región Tumbes se ha podido observar que de los 20 alumnos que asisten a este centro educativo, un gran porcentaje de ellos tienen dificultades de expresión oral, este proyecto está enfocado para el desarrollo y superación de estos niños.

Karl G. (1946) a finales del siglo XIX inicia los trabajos de investigación psicológica, quien define una de las teorías relacionadas con el juego, denominada "Teoría del Juego", en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias. Es a partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos, catedráticos, pedagogos y andragogos, que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca de la lúdica y el juego.

La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano y puede ser una de las herramientas para desarrollar el aprendizaje. La lúdica NO es equivalente a Aprendizaje Experiencial, es una herramienta de esta extraordinaria metodología para el aprendizaje.

La capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades.

a.) Enunciado del Problema

Esto se genera a raíz de que en la I.E se presentan casos de alumnos con dificultades del lenguaje oral, afectando el proceso de aprendizaje y por ende un rendimiento académico

incorrecto.

¿Cómo Influyen los Juegos Lúdicos Basados en el Enfoque Colaborativo que mejoran los niveles de Expresión Oral en los niños y niñas de 3 años de la I. E. I N°205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018?

Objetivos de la Investigación

Objetivos Generales

Determinar cómo las estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejoran los niveles de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018?

Objetivos Específicos

1. Especificar las estrategias didácticas en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I 205 Sol Radiante, del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2019.
2. Medir el nivel de logro que mejoran los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.
3. Aplicar sesiones de aprendizaje de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.
4. Evaluar el nivel de logro de aprendizaje de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.

Esta investigación es relevante ya que pretende dar a conocer la importancia de las actividades lúdicas como estímulo en el proceso de desarrollo integral en los niños y las

niñas de 3 años de edad, de igual modo la necesidad de recrear en el mundo con un lenguaje nuevo a través de experiencias tempranas cargadas de imaginación, de una forma espontánea, natural y eficaz para que adquiriera más agradablemente su aprendizaje. Por otra parte, la docente de esta etapa como profesional, necesita ofrecer al escolar un ambiente propicio dentro del aula, es decir, colocar al alcance del niño material relevante y entretenido como: adivinanzas, cantos de rondas, cuentos sencillos, entre otros, para así inducir en forma progresiva en los procesos de la lectura y escritura. El presente trabajo de investigación pretende que los estudiantes del nivel inicial de 3 años de edad como las docentes, apliquen los conocimientos teórico-prácticos, adquiridos con el fin de reforzar la preparación profesional alcanzando y demostrando sus capacidades para formar de ese modo, investigadores y creadores de imposibles soluciones a los múltiples problemas del proceso educativo.

En este sentido se justifica bajo en tres aspectos: el teórico, metodológico y práctico. En lo referente al primer aspecto, la constante revisión de diferentes literaturas, la investigadora conocerá y establecerá la importancia de las actividades lúdicas en el proceso educativo de niños y niñas de la Educación Inicial. En lo metodológico se justifica por cuanto contribuye con un diagnóstico y un instrumento de recolección de datos que puede servir a futuros investigaciones para ampliar los alcances de esta temática. En lo práctico la investigación genera expectativas en el aula, ya que tendrá un gran impacto en el docente y en los estudiantes en el aula de 3 años del distrito de Aguas Verdes región Tumbes 2018, ya que se desarrollarán sesiones prácticas en las que se desarrollen actividades que mejoren el nivel comunicativo de los niños.

II. REVISION LITERARIA

2.1 Antecedentes. Internacionales.

Para el presente trabajo de investigación se ha revisado diferentes tipos de autores que servirán para reforzar nuestra tesis, para ello hemos creído conveniente recopilar información relevante que ayude a explicar mi trabajo.

Dentro de la información que se tiene como referencia para tener en cuenta este trabajo se ha revisado información como: Mora y Rodríguez (2014). De la Universidad del Tolima, Colombia quien titula su trabajo “*La lúdica como estrategia en el aprendizaje de del gimnasio Los arrayanes de la ciudad de Ibagué*”, indican la dirección verdadera de educación en la que proponen que lo que se aprende debe estar basado en el trabajo experimental. Este documento, da a conocer del proceso de investigación que se realizó con los niños de la I. El niño Jesús Praga; se realizó en dos partes. Se pudo conocer la importancia de las actividades lúdicas, se ejecutaron y aplicaron técnicas e instrumentos que sirvieron para recopilar la información. El método de este trabajo fue cualitativo, se concluye que la lúdica es de mucha importancia porque permitirá desarrollar aprendizajes en forma natural.

Tenemos también como referente a Minerva. C (2002) universidad de los Andes, en su tesis denominada El Juego una estrategia importante, dirige al estudiante en el desarrollo de aprendizajes. Este trabajo fue de tipo descriptivo, se concluye indicándose que las estrategias que se utilicen deben desarrollar el disfrute del estudiante en el aula, un juego bien planificado en donde se desarrollen conocimientos en los niños. El juego debe desarrollar competencias en cada etapa con las habilidades que debe tener el profesor y permita desarrollar en los estudiantes los niveles de logro de acuerdo a la dificultad que se plantea en los grupos, se deben realizar las correcciones adecuadas para que se alcancen los logros

y desarrollar las competencias. El juego cada vez debe adquirir mayores niveles de dificultad en donde sea de agrado y motivador. Debe ser bien planificado con cariño en donde colme las expectativas de los participantes. Debe generar en todo momento la participación y socialización de cada uno de los participantes.

Así mismo se tomó a Romero. L, Escorihuela. Z. Ramos. A. (2009) de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador de Venezuela en donde Las investigadoras realizan un trabajo de mucha importancia en el que explican la importancia de la actividad lúdica como una forma pedagógica que debe ser implementada en la educación inicial. Este trabajo de investigación tuvo como propósito analizar todo lo referente a la importancia que tienen las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para ser utilizada en Educación Inicial. El estudio se insertó bajo la modalidad de investigación de campo, de carácter descriptivo. La población estuvo conformada por 18 docentes de Educación Inicial del Centro Preescolar Bolivariano del municipio Sucre del estado Aragua, quedando la muestra conformada por la totalidad de la población, considerándose como una muestra censal. Como técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario, el cual fue validado, luego se le aplicó a una prueba piloto, se le determinó la confiabilidad a través del coeficiente de alfa de Cronbach. Concluyen que el 98% de los resultados afirman que la actividad lúdica como estrategia pedagógica es fundamental en la educación inicial ya que facilita la expresión, la espontaneidad y la socialización, Las actividades lúdicas propician en ambiente placentero y constituye un factor para enriquecer el desarrollo de los niños y niñas brindándoles mejores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se entrelaza el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Tenemos también a Leyva G. (2011) en su tesis de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá Colombia, El juego como estrategia didáctica en la educación infantil, Esta

investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos. El diseño metodológico empleado cualitativo (descriptivo e interpretativo). La muestra utilizada fueron seis docentes, pedagogas y un profesor licenciado en educación física, pertenecientes a la educación infantil, desde pre-kínder hasta primero de primaria. La metodología utilizada fue la entrevista, la autora concluye que para que el juego sea utilizado como estrategia el docente debe tener ciertas características como ser motivador, que despierte el interés en los niños y las niñas por los conocimientos que aprenderán. Ser creativo, que despierte y active esa creatividad en los niños y las niñas, Proporcione materiales convenientes para la realización de los juegos.

Nacionales.

Julián y Carol (2015) en su tesis denominada” *Cuentos infantiles y su influencia en la solución de las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del Pronoei*” Mi Nido Azul San Juan de Lurigancho Lima. La investigación considera la importancia de los cuentos infantiles como estrategia y técnica de enseñanza para el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas, la característica principal es consolidar la influencia de los cuentos infantiles y el lenguaje oral y aclarar el gran impacto que causa el utilizar la literatura como plan lector y como una herramienta de trabajo para tener mayores

concesiones con el cerebro estimulándolo en su totalidad, para usarlo en el momento de adquisición del nuevo conocimiento.

Hidalgo (2013). En su tesis titulada, Programas de poesías infantiles para la estimular el desarrollo el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del nivel de Educación Inicial, en las conclusiones la tesis comprobó: a) el niño de 3 años del colegio Valle sol de Piura se caracteriza por regularizar sus propias normas lingüísticas, comprende los mensajes que escucha y es capaz de emitir mensajes comprensibles; sin embargo el enriquecimiento de la lengua oral en el niño está directamente vinculado a las expresiones de estimulación que le brinda el hogar y la escuela, estableciéndose a mayores actividades lingüísticas mayor corrección y fluidez en el lenguaje, b) el programa experimental de poesía infantil, fue un instrumento didáctico metodológico que sistematizo situaciones de comunicación oral en el aula, actividades ricas y variadas y 144 amenas que demostraron su eficacia al enriquecer el lenguaje de los niños de 3 años con mayor fluidez y corrección.

Locales.

Dentro de los trabajos del ámbito local tengo en cuenta a Casariego D. (2015) en su tesis, *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años, de la institución educativa inicial "señor de chocan", matapalo - Zarumilla, 2015*. Presenta el objetivo general: determinar cómo la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial Leandro Campos", en el 2015. El trabajo se desarrolló con una población de 10 estudiantes de tres, cuatro y cinco años de educación inicial en el área de Comunicación, de la institución educativa "Señor de Chocán", donde permitió la interacción entre el docente y el alumno. Por otro lado, el tipo de muestra

fue un muestreo no probabilístico; es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer, el trabajo presenta las siguientes conclusiones: Se rechaza la hipótesis nula planteada, debido a que la muestra 1 es menor que la muestra 2, debido a que el valor calculado (Estadístico $t = 3.55$) es menor que el valor tabular o valor crítico para dos colas, el mismo que es 2.26 y se rechaza por estar fuera del área de aceptación, lo que demuestra que después de haber aplicado el experimento, se mejoran los conocimientos en la variable independiente, en la dimensión comunicación, en los estudiantes.

2.2. Bases Teóricas de la investigación

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo.

2.2.1. El juego.

Desde el principio de los tiempos el juego se ha caracterizado en ser una dinámica de la naturaleza, acompañando al ser humano en la preparación para su supervivencia. En la Grecia clásica era parte de la educación del futuro ciudadano. Platón lo identifica como el culto sacro, Aristóteles lo señala como reposo y desde esos tiempos ha despertado diversidad de posturas que se han polarizado en diferentes épocas y culturas. Es complejo señalar el significado de juego, por ser una actividad que ha acompañado a lo largo de toda su vida y

está inmerso en sus diferentes áreas tanto desde lo psicológico, afectivo social, cognitivo y pedagógico.

Según la real Audiencia Española, etimológicamente juego proviene del latino Locus, que hace referencia a broma. Dentro de los significados de la palabra juego está el de acción y efecto jugar, ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde y el ultimo más distante a los intereses de este trabajo, determinado número de cosas relacionadas entre sí que sirven al mismo fin.

La definición sobre el juego dada por los siguientes autores es relevante para este trabajo de grado, puesto que reflejan el juego como una actividad lúdica que es posiblemente para el ser humano.

- Huizanga Indica que el juego es una acción de libertad en donde se debe desarrollar los límites temporales y espaciales determinados, aplicando algunas formas que deben ser respetadas, las cuales adquieren el nombre de reglas.
- Cagigal, J.M. (1996): indica que es una acción libre, que debe realizarse en límites temporales y en un espacio también con reglas que deben ser previamente planificadas.
- Mota (2002) el juego es una manifestación externa del impulso lúdico.

2.2.2. El Juego como estrategia didáctica.

El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una manera de comunicar, compartir como estrategia didáctica, una manera de comunicar, compartir y conceptualizar conocimientos y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo.

En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructiva e investigadora tanto como del docente que su propósito es generar conocimientos adaptados al estilo de aprendizaje de sus alumnos, así mismo del alumno que pretende aprender de forma grata.

2.2.3. La lúdica.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos

Siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo y se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, de expresarse y producir en los seres humanos una variedad de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive a llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad el conocimiento.

Es así que la lúdica debería ser tomada en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias

Que, mediante juegos, es necesario explicar cuántas más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán muchos más amplios y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce

La actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica.

En este sentido autores como Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que:

- La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente

A la vida cotidiana. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce, disfruta, goce, acompañado del placer que producen actividades simbólicas y creativas que produce el juego. El sentido del humor, el arte y otra sería de actividad que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La Lúdica es una manera de vivir, la cotidianidad es decir sentir placer valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica nos brinda el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido de humor en las personas. Por lo anterior, la lúdica va de la mano como el aprendizaje, a lo que Nuñez (2002) considera que:

- La lúdica bien aplicada y comprendida tendrá un significado concreto y positivo para el mejoramiento del aprendizaje en cuanto a la cualificación, formación crítica, valores relación y conexión con los demás logrando la permanencia de los educandos en la educacional inicial.

2.2.4. La actividad lúdica.

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, sus reglas los jugadores deben aceptarlas y realiza en cualquier ambiente.

2.2.5. Lúdica y complejidad.

La vida es una complejidad y lo lúdico permite acceder más fácilmente a la complejidad y comprender su incertidumbre, acceder a un lenguaje que no necesita explicaciones, el lenguaje de sanciones conociendo, lo que es. Lo lúdico genera conocimientos y el conocimiento es lúdico. Lo lúdico es el juego connatural del ser humano que la presente la posibilidad de potenciar sus habilidades y de conocer de forma agradable y generalmente divertida.

Las actividades lúdicas mejoran la motivación, atención, concentración, potencia la adquisición de información y el aprendizaje generando nuevos conocimientos. En su accionar vivencial y por su alta interacción con otros y con el medio aumenta la capacidad al cambio, de recordar y de relacionarse dentro de ambientes posibilitantes, flexibles y fluidos.

Edgar Morin (1999) considera necesario para este siglo, pertinentes no como un conocimiento único, sino como una red de conocimientos que lleve a un desarrollo sostenible.

En la dimensión de los humanos habita el pensamiento metafórico que es esencialmente lúdico, el cual se manifiesta a través del humor, los juegos del rol, la poesía, la literatura, en el arte, en la ciencia. Como mecanismo de pensamiento de alto nivel, trabaja en el espacio de las analogías, de las diferencias y por ende de la conceptualización para poder generar su cometido alegórico.

La lúdica por medio del lenguaje simbólico que posee, permite adentrarse en la complejidad tanto en su estructura como en su conceptualización, al poder proyectar una conceptualización a otro y así sucesivamente se va estableciendo esta continuidad representativa que permite apropiarse de la totalidad y delo fragmentado. En el desarrollo de su lenguaje simbólico crea códigos una gramática diferente a los códigos formales

adquiridos en el paso por las instituciones de educación formal.

2.2.6. La lúdica como actitud.

En el ser humano se desarrolla una actitud lúdica que tiene su inicio a temprana edad, en el vientre materno cuando se divierte con el cordón umbilical que lo une a su madre y succiona su dedo cuando se aburre, luego de salir de la calidez de su progenitora se ve expuesto a conocer y comprender su medio, para lo cual es necesario la actitud lúdica que le posibilita desde los primeros momentos la capacidad de hacer volar la imaginación, de fantasear a través del juego , de la metáfora que lleva al mundo de la poesía, del poder jugar con las palabras, con el lenguaje: así

también, la posibilidad, por medio de la imagen, de jugar con el arte en sus múltiples facetas. Esta construcción de pensamiento complejo hay que mirarlo como construcciones significativas individuales y colectivas, no se puede ver solo desde el punto de vista analítico o lógico, más aún este proceso resultado no es necesariamente ni deseablemente mensurable, su construcción es virtual, no es lineal, es en red, entretejida con otras facetas del ser.

La actitud lúdica lleva al pensamiento a llegar a la búsqueda de resolución de situaciones donde lo diferente tiene cabida en el ámbito juguetón de la correría de posibilidades. Además de su calidad de darse en el sujeto y a partir de él, permite el uso pedagógico y la interacción con el conocimiento cotidiano que genera la idiosincrasia, lo que permite un ánimo fresco, vital, amable y festivo que es deseable en nuestros tiempos y más aún en nuestro país.

Si como dice Freud, “el juego nace de las imposibilidades del niño de poder satisfacer sus deseos”, lo lúdico se puede presentar para el ser humano como una forma de interactuar con el mundo, entenderlo y hacer posibles sus deseos de manera equilibrada y con la posibilidad de por este medio dispar la incertidumbre y evadir la frustración.

En este sentido, lo fundamental en la lúdica como palabra generalista sería la actitud lúdica,

la cual hace posible la existencia de la actividad lúdica y el juego y sin la cual no es posible realizarlas en su esencia.

La actividad lúdica se ha planteado como modelo de la actividad integral desde las doctrinas de Froebel en 1840, que acuñó el término Kindergarten como un sistema de enseñanza fundado en el juego, este sistema de experiencia sensorial y manipulación de los materiales influyó a María Montessori para fomentar la educación de niños por actividades físicas y la experiencia con sus posibilidades de interacción con los sentidos. Todo lo anterior generó posteriormente otras propuestas educativas en este sentido. Donde se fomentaba la actividad y la experiencia que brindaba la lúdica. Es hasta nuestros tiempos en donde desde el área de la educación física se empezó a impulsar como algo integral.

2.2.7. Lúdica y Aprendizaje.

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades valores y actitudes, posibilitando mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de las experiencias. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similar. Según Zabalsa (1991) se considera que el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: construcción teórica, como tarea del alumno y habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Según Zabalsa (1991) se considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructor teórico, como tarea del alumno y

como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje.

Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras.

2.2.8. Aprendizaje Significativo.

El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información y se adoptó una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. Por esta razón Ausubel (1961) como precursor del aprendizaje significativo afirma que:

El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo: es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el

aprende es potencialmente 33 significativo para él, especialmente con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no a pie de la letra.

Por lo anterior el ser humano tiene la disposición de aprender solo aquello a lo que encuentra lógica, tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido siendo el único y auténtico aprendizaje, el significativo cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, oportuno para aprobar un examen, para ganar una materia, en otros. El otro aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional del nuevo conocimiento con saberes anteriores, situaciones cotidianas, con la propia experiencia, en contextos reales.

Por tal razón el aprendizaje significativo con base en los conocimientos previos que tiene el individuo, más los conocimientos nuevos que va adquiriendo estos dos al relacionarse, forman una conexión importante y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

2.3. Enfoque colaborativo.

También conocido como aprendizaje colaborativo, basa su teoría en cuatro perspectivas, la de Vygotski, que trata a la ciencia cognitiva, así también la teoría social del aprendizaje y la de Piaget Felder R. y Brent R. (2007), sostienen que Vygotski y Piaget promovieron un tipo de enseñanza activa y comprometida, al plantear que la funciones psicológica que caracterizan al ser humano, y por lo tanto el desarrollo del pensamiento, la manera en los individuos interactúen, esto a su vez, serán los que determinaran los resultados. La interdependencia positiva cooperadora dará como resultado una interacción promotora, en las que las personas estimulan y facilitan los esfuerzos del otro por aprender. La interdependencia negativa (competencia) suele dar como resultado la interacción de

oposición, en la que las personas desalientan y obstruyen los esfuerzos del otro. la interacción promotora lleva a un aumento en los esfuerzos por el logro, relaciones interpersonales positivas y salud psicológica

Segun Zañartu (2003) el aprendizaje colaborativo está centrado básicamente en el dialogo, la negociación, en la palabra, en el aprender por explicación. Comparte el punto de visto de Vygotszy sobre el hecho de que aprender es por naturaleza un fenómeno social, en el cual la adquisición del nuevo conocimiento es el resultado de la interacción de las personas que participan en un dialogo.

El aprendizaje colaborativo aumenta la seguridad en sí mismo, incentiva el desarrollo del pensamiento crítico, fortalece el sentimiento de solidaridad y el respeto mutuo, a la vez que disminuye los sentimientos de aislamiento (Johnson y Johnson) 1999. se puede indicar que el enfoque colaborativo puede promover el desarrollo de habilidades cognitivas, autonomía, procesar información, analizar, socializarla, trabajando en equipo, etc.

2.4. Expresión Oral.

Podemos definirla como una de las destrezas en la que un sujeto que se comunica con el fin de interrelacionarse con los demás. Es una capacidad en la que se ejecutan diferentes habilidades demostrándose el dominio de la pronunciación del éxito y la gramática dela lengua.

Martínez (2002) en su artículo “Expresión Oral”, manifiesta que desarrollar la expresión oral es más decodificar un mensaje, supone un dominio de diferentes habilidades comunicativas para relacionarse, interpretar u argumentar el acuerdo y el desacuerdo, resolver objeciones y reconocer cuando es pertinente hablar y cuando no. La expresión oral es una competencia comunicativa que debe apoyar al docente, de cualquier especialidad, a lograr un buen nivel

de interacción con los estudiantes. La comunicación es un elemento primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque el lenguaje es el mediador entre el sujeto y la realidad (la cultura) y no hay una manera más efectiva de lograr educación sin una buena comunicación.

III. Hipótesis.

La aplicación del programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo mejora los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N.º 205 “SOL RADIANTE” del distrito de Aguas Verdes región Tumbes 2018.

IV. Metodología.

4.1. El tipo de Investigación.

El tipo de investigación de este proyecto se fundamenta en la línea de investigación cualitativa de carácter descriptivo, lo cual permite describir el objeto de estudio, se observa y descubre los problemas que se vivencia en el aula y se enfrentan a través de acciones que contribuyan a mejorar su proceso de operaciones básicas.

4.2. Nivel de la Investigación de las tesis.

Para la realización del presente trabajo nos centraremos al nivel explicativo tal como indica Hernández (2011), donde indica que los estudios explicativos tienden a ir más allá de describir conceptos o de fenómenos o las relaciones que se puedan dar entre ellos, esto se dirige a dar respuestas a las causas de los acontecimientos sociales y en qué condiciones se desarrollan indica también la relación de las variables.

4.3. Diseño de la Investigación.

El diseño que se plantea en este trabajo de investigación es el pre- experimental, se utilizan grado de control mínimo que refiere Hernández y Batista (2010), en el que aplican a la

muestra de la prueba previa al grupo experimental para después aplicar una segunda prueba luego de haber realizado el trabajo de estímulo. El esquema es el siguiente:

O1 - X - O2

Donde:

O1: Pre -Test

X: Aplicación

O2: Post – Test

4.4. Población y Muestra

Estuvo conformada por los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE”, del Distrito Aguas Verdes Región Tumbes 2018, el tipo de muestra es un muestreo no probabilístico; el investigador decide según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando lo que se desea conocer.

Tabla1. Población de estudiantes de la institución educativa N° 205 “Sol Radiante”

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	GRADO	SECCIÓN	N.º DE ESTUDIANTES	
			VARONES	MUJERES
I.E.I N°205 “SOL RADIANTE” del Distrito Aguas Verdes Región Tumbes	Estudiantes de Educación Inicial de 3 años	Única	10	10
TOTAL DE ESTUDIANTES			20	

Fuente: ficha de matrícula para del año lectivo 2018 de la I.E.I N.º 205 “Sol Radiante” del Distrito Aguas Verdes Región Tumbes 2018.

4.5. Variable: Logro de Aprendizaje.

Es el promedio alcanzado en forma cualitativa que obtiene un estudiante como resultado de

una evaluación que mide el producto del proceso enseñanza aprendizaje en el que participa, demostrando sus capacidades cognitivas, conceptuales, actitudinales y procedimentales, orientando a mejorar el rendimiento de los estudiantes.

CRITERIOS	ASIGNACIÓN DE PASOS CON FINES ESTADISTICOS	PROMEDIO DE NOTAS
Logro Previsto	Alto	A
En Proceso	Regular	B
En Inicio	Bajo	C

Tabla N° 2 Operacionalización de variables.

PROBLEMA	OBJETIVOS	METODOLOGIA	VARIABLES	DIMENSIONES	DEFINICION CONCEPTUAL	INDICADORES
<p>Como influye los juegos Lúdicos basados en el enfoque colaborativo que mejoran los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE”, DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.</p>	<p>Objetivo general. Determinar cómo las estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejoran los niveles de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N° 205 Sol Radiante, del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018.</p> <p>“SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.</p> <p>Objetivos Específicos Especificar las estrategias didácticas en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I 205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.</p> <p>Medir el nivel de logro que mejoran los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 “SOL</p>	<p>El tipo de investigación de este proyecto se fundamenta en la línea de investigación cualitativa de carácter descriptivo, lo cual permite describir el objeto de estudio, se observa y descubre los problemas que se vivencia en el aula y se enfrentan a través de acciones que contribuyan a mejorar su proceso de operaciones básicas.</p> <p><u>Tipo de investigación.</u> Se fundamenta en la línea de investigación cualitativa de carácter descriptivo.</p> <p><u>Nivel de la investigación de la tesis.</u> Es explicativo tal como indica Hernández (2011), donde indica que los estudios explicativos tienden a ir más allá de describir conceptos o de fenómenos o las relaciones que se pueden dar entre ellos.</p> <p><u>Diseño de la investigación.</u> Es el pre experimental, se utiliza un grado de control mínimo que refiere</p>	<p>Variable Dependiente Juegos Lúdicos</p>	<p>Convivencia Experiencia Expresión</p>	<p>La lúdica hace referencia a todos aquellos espacios en que se produce disfrute, goce, y felicidad a las actividades Simbólicas imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan juegos en el aula. • Participar en las actividades lúdicas. • Programa de actividades lúdicas en sus sesiones. • Realizan movimientos expresivos. • Expresan emociones con el juego. Respetan las reglas en el juego.

	<p>RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.</p> <p>Aplicar sesiones de aprendizaje de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.</p> <p>Evaluar el nivel de logro de aprendizaje de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.</p>	<p>Hernández Fernández y Batista (2010), en el que se aplica a la muestra una prueba previa al grupo experimental para después aplicar una segunda prueba luego de haber realizado el trabajo de estímulo.</p> <p><u>Población y muestra.</u> Estuvo conformada por los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE”, DEL Distrito de Aguas Verdes región Tumbes 2018.</p> <p>Técnicas Recolección de datos</p> <p>Instrumentos Observación: Lista de cotejo</p>	<p>Enfoque Colaborativo</p> <p>Variable Independencia</p> <p>Expresión Oral</p>	<p>Educativa Social Cognitiva Grupal</p> <p>Oralización Claridad Fluidez Expresión Corporal</p>	<p>Es, ante todo, un sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la afluencia recíproca entre los integrantes de un equipo.</p> <p>Es la forma más libre de expresión propio y para los niños el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla actividades educativas. • Desarrolla actividades de socialización. • Demuestra actividades cognitivas. • Realiza trabajos en grupo. • Entablar diálogos. • Relatar cuentos. • Describir objetos. • Intercambia ideas. • Repetir o crear canciones cuenta cuentos.
--	--	--	--	---	---	--

4.6. Técnicas e instrumento.

4.6.1. Técnicas

Sostiene la Universidad Nacional de los Andes – UNA (1990), “La técnica como el conjunto de procedimientos que utilizan durante el proceso de recolección de datos en esta investigación se utiliza la técnica de:

- **Observación:**
Permitirá confrontar ocasionalmente la información obtenida a través de los instrumentos mencionados en la realidad de los hechos.
- **Lista de cotejo**
Es un instrumento de investigación. Se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de las habilidades, capacidades y destrezas precisando cuales están presentes y cuales ausentes según Guidaz (2005).

Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales destrezas motoras o bien los resultados productos de trabajo realizados según Guidaz.

La lista de cotejo que se utilizó en la presente investigación tiene 20 ítems las cuales estuvieron destinadas a recoger información sobre el nivel de la expresión oral en niños de 3 años. Así mismo se dividieron en tres dimensiones, la dicción, estructura del mensaje y lenguaje no verbal. En cuanto a la dicción se propusieron 10 ítems las cuales estaba referido al volumen de voz, su entonación y como se expresan asía sus compañeros; en cuanto a la estructura del mensaje se propusieron 5 ítems, las cuales estaba referido al lenguaje no verbal las cuales estaba referido a los movimientos corporales y la gesticulación.

4.6.2. Instrumentos

La UNA (1990), define al diseño de un formulario en el que se registra informaciones que se han obtenido en algún proceso en el que se recoge información. En el presente trabajo se utilizará cuestionario y fichas de observación, los mismos que serán elaborados previa revisión de trabajos de investigación en donde se aplique instrumentos parecidos al presente trabajo. El fin de todos los instrumentos que se aplicaran tendrán como objetivo recopilar la información relevante para elaborar los cuadros estadísticos y llegara las conclusiones teniendo en cuenta los objetivos planteados.

Para la obtención de los datos se utilizarán técnicas que incluyen aplicar instrumentos en donde se evalué las variables y sus repercusiones después de aplicar el trabajo practico en la sesión correspondiente.

a) Observación

Técnica en la cual un individuo examina o evalúa atentamente un acontecimiento realizado por otros sujetos.

b) Lista de cotejo

Instrumento en el cual se podrá identificar las formas de comportarse teniéndose en cuenta las actitudes, habilidades y destrezas. Que miden el nivel de logro que desarrollan los individuos de acuerdo a la evaluación prevista en el nivel de estudio.

Este instrumento ayudara a recopilar la información precisa sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, convivir. Sirve para evaluar todos los procesos que se desarrollan en el proceso educativo. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones y pueden ser fácilmente

adaptadas a la situación requerida. Según Cea y Ancona (2008). para la validez se hará uso del aprueba de coeficiente de correlación y para la prueba de con fiabilidad la prueba de Sperman.

4.7. Plan de análisis.

Gossel o Studen, indica que estas pruebas tienen diferentes definiciones donde la distribución es una distribución de probabilidad que aprese de una situación problemática en la población en la que se distribuye de acuerdo al tamaño de una muestra, se usan hipótesis que deben ser comprobados y también muestras que deben ser medidas para ver el nivel de aceptación del trabajo aplicado.

La fase del estudio se pretende utilizar la Estadística Descriptiva e Inferencial para la interpretación del as variables, de acuerdo a los objetivos de la investigaron. Asimismo, los datos no son paramétricos, se utilizará la prueba de Student para la constatación de la hipótesis.

La prueba de Wilcoxon

Es una prueba no paramétrica para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas. Se utiliza como alternativa a la prueba de Studen cuando no se puede suponer la normalidad de dichas muestras según Santibáñez (2010).

Tabla 3. Escala de Calificación.

Nivel	Escala	Descripción
EDUCACIÓN INICIAL LITERAL Y DESCRIPTIVA	A (LOGRO)	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B (PROCESO)	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante el tiempo razonable para lograrlo.
	C (INICIO)	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencias dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo.

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleará la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizará la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; se utilizará también las estadísticas inferenciales. Los datos obtenidos fueron codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los datos se obtendrán mediante la utilización de una lista de cotejo, ya que es un instrumento que permite identificar el comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata en un solo momento, la presencia o ausencia de esto mediante la actuación de los niños de educación inicial.

Este instrumento permitirá recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer saber ser y saber convivir.

Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar o bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. También es un instrumento ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida, un conjunto de tareas técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

Dichos instrumentos serán validados por tres expertos de los cuales tres brindarán opiniones de la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso.

Tabla N° 4 Matriz de consistencia

Enunciado	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Como influyen los juegos Lúdicos Basados en el enfoque colaborativo que mejoran los niveles de Expresión Oral en los Niños y niñas de 3 años de la I.E.I N° 205 “SOL RADIANTE DEL DISTRITO AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018?</p>	<p>Variable Independiente Juegos Lúdicos</p> <p>Enfoque Colaborativo</p> <p>Variable Dependiente Expresión Oral</p>	<p>Objetivo general. Determinar cómo las estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejoran los niveles de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N° 205 Sol Radiante, del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018.</p> <p>Objetivos Específicos Especificar las estrategias didácticas en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I 205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.</p> <p>Medir el nivel de logro que mejoran los niveles de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.</p> <p>Aplicar sesiones de aprendizaje de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.</p> <p>Evaluar el nivel de logro de aprendizaje de expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE” DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES REGIÓN TUMBES 2018.</p>	<p>La aplicación del programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo mejora los niveles de expresión oral en niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 #SOL RADIANTE”, del Distrito Aguas Verdes Región Tumbes 2018.</p>	<p>El tipo de investigación de este proyecto se fundamenta en la línea de investigación cualitativa de carácter descriptivo, lo cual permite describir el objeto de estudio, se observa y descubre los problemas que se vivencia en el aula y se enfrentan a través de acciones que contribuyan a mejorar su proceso de operaciones básicas.</p> <p>Tipo de investigación. Se fundamenta en la línea de investigación cualitativa de carácter descriptivo.</p> <p>Nivel de la investigación de la tesis. Es explicativo tal como indica Hernández (2011), donde indica que los estudios explicativos tienden a ir más allá de describir conceptos o de fenómenos o las relaciones que se pueden dar entre ellos.</p> <p>Diseño de la investigación. Es el pre experimental, se utiliza un grado de control mínimo que refiere Hernández Fernández y Batista (2010), en el que se aplica a la muestra una prueba previa al grupo experimental para después aplicar una segunda prueba luego de haber realizado el trabajo de estímulo.</p> <p>Población y muestra. Estuvo conformada por los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la I.E.I N°205 “SOL RADIANTE”, DEL Distrito de Aguas Verdes región Tumbes 2018.</p> <p>Técnicas. Recolección de datos Instrumentos. Observación: Lista de cotejo</p>

6.9 Principios éticos.

La presente investigación tiene como finalidad demostrar los efectos que produce la propuesta de mejorar en el área de expresión oral utilizando el enfoque colaborativo mediante la utilización de juegos lúdicos en la cual se compromete a lo siguiente:

Respeto: Se efectuó respetando las creencias y afinidad.

Responsabilidad: Se realizará dicho trabajo respetando el tiempo y horario establecidos.

Colaboración: la participación activa de los docentes y alumnos

V. RESULTADOS.

La investigación tuvo como objetivo general determinar si los juegos lúdicos mejoran los niveles de Expresión Oral en los Niños y niñas de 3 años de la I.E.I N° 205 “SOL RADIANTE” del distrito de Aguas Verdes región Tumbes 2018.

En esta parte se procedió a realizar el análisis de los resultados con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de la variable independiente: juegos lúdicos, sobre la variable dependiente: Mejora la expresión oral.

Por este motivo, el análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos de la investigación y la hipótesis planteada.

5.1 Resultados.

Los resultados del trabajo de investigación se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada.

Tabla Nº 5 Resultados

Pre test

Alumnos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Dimensiones/Items																				
I. TONO DE VOZ	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no
1. Utiliza el tono de voz acorde con el espacio físico donde se comunica.	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2. Utiliza el tono de voz que le permite enfatizar ideas importantes.	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3. Utiliza progresivamente algunas normas de comunicación verbal cuando participa en diálogos grupales.	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4. Emplea el tono de voz adecuado para realizar un cuestionamiento.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5. Mantiene el tono adecuado al hablar con un adulto y un niño.	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6. -Maneja el tono de voz adecuado al dar una explicación	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
II. ENTONACIÓN																				
7. Formula correctamente una pregunta.	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8. Formula correctamente una exclamación	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0

Resultados consolidado Pre- Test

N° alumnos:	
20	
Dimensión	Nivel de logro promedio
Tono de Voz	36.0%
Entonación	32.0%
Fluidez	36.0%
Claridad	41.3%
Vocabulario	40.0%
Coherencia	28.8%
Movimientos corporales y gesticulación	30.0%
Promedio	34.9%
Desviación Estándar	0.044632437

Resultados de las sesiones de aprendizaje

Tabla Nº 6 Resultados Post Test

Alumnos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Dimensiones/Items																					
I. TONO DE VOZ	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si	no	si
1. Utiliza el tono de voz acorde con el espacio físico donde se comunica.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1
2. Utiliza el tono de voz que le permite enfatizar ideas importantes.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1
3. Utiliza progresivamente algunas normas de comunicación verbal cuando participa en diálogos grupales.	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1
4. Emplea el tono de voz adecuado para realizar un cuestionamiento.	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1
5. Mantiene el tono adecuado al hablar con un adulto y un niño.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0
6.- Maneja el tono de voz adecuado al dar una explicación	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1
II. ENTONACIÓN																					
7. Formula correctamente una pregunta.	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
8. Formula correctamente una exclamación	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1
9.-La entonación varía de acuerdo al contexto en el que se desarrolla el juego.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1

15. Describe, nombra y narra de manera sencilla algunas características de objetos, seres vivos y situaciones	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	
16. Sostiene una exposición de un tema ante el grupo.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
17. Da su opinión cuando algo no le agrada con sentido.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	
18. Logra manejar las ideas principales del tema o asunto al explicarlos.	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	
VII.MOVIMIENTOS CORPORALES Y GESTICULACIÓN.																																								
19. Refleja serenidad y dinamismo al hablar.	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1
20. Utiliza gestos o movimientos corporales al manifestar alguna inquietud.	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1
21.- Se expresa con seguridad para convencer a un auditorio.	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1
22.- Realiza movimiento deforma espontanea para expresar sus sentimientos.	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	

Resultados consolidado Pos- Test

N° alumnos:	
20	
Dimensión	Nivel de logro promedio
Tono de Voz	69%
Entonación	67%
Fluidez	68%
Claridad	61%
Vocabulario	68%
Coherencia	67%
Movimientos corporales y gesticulación	66%
Promedio	66.6%
Desviación Estándar	0.022877768

5.2. Análisis de Resultados

Tabla N° 7

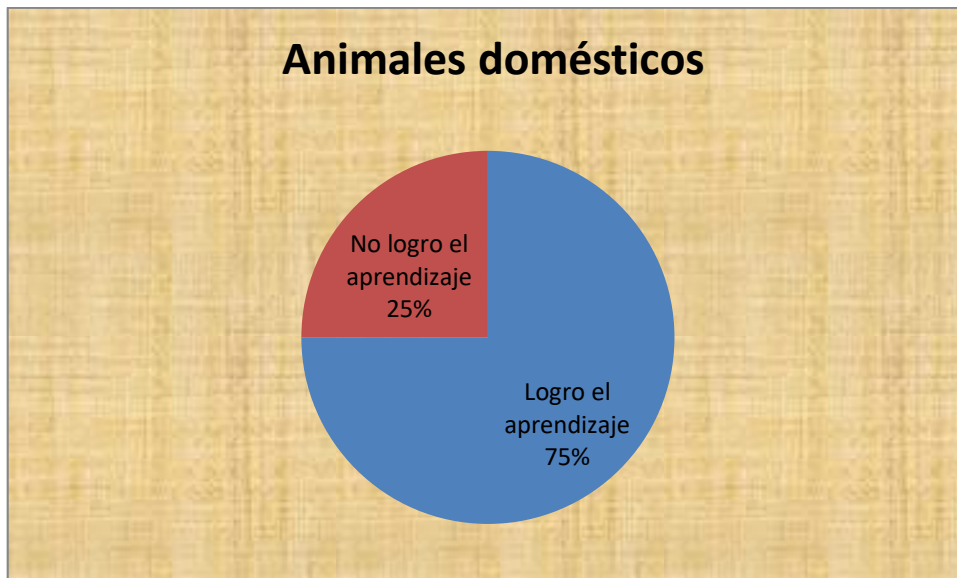
LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	15	75%
B	5	25%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 1

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 75% mientras que el 25% no lo logró.

Gráfico N° 1

1



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 1

Tabla N°8

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	16	80%
B	4	20%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 2

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 80% mientras que el 20% no lo logró.

Figura 2

2



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 2

Tabla N° 9

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	7	35%
B	13	65%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 3

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 35% mientras que el 65% no lo logró.

Figura 3.

3



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 3

Tabla N° 10

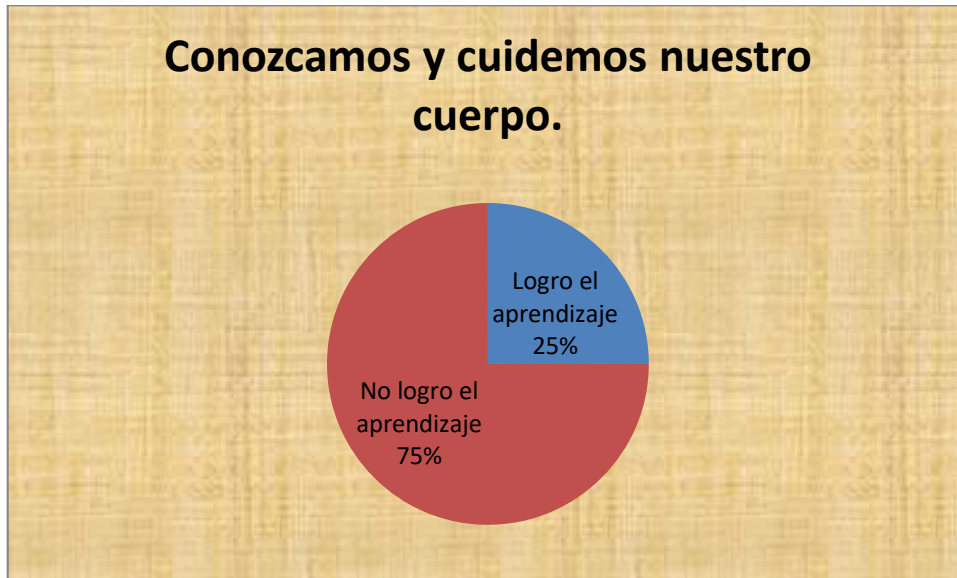
LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	5	25%
B	15	75%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 4

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 25% mientras que el 75% no lo logró.

Figura 4

4



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 4

Tabla N° 11

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	17	85%
B	3	15%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 5

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 85% mientras que el 15% no lo logró.

Figura 5

5



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 5

Tabla N^o 12

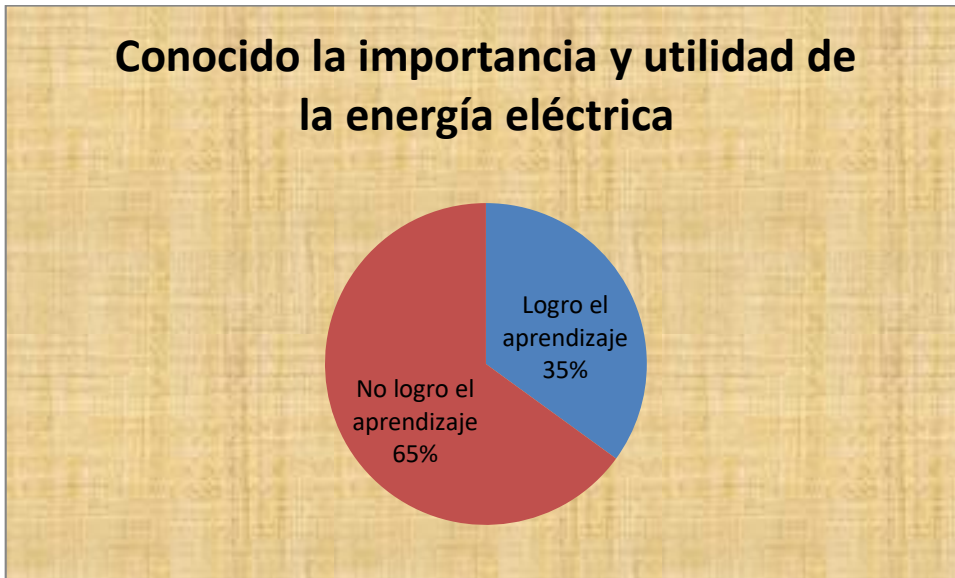
LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	7	35%
B	13	65%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 6

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 35% mientras que el 65% no lo logró.

Figura 6

6



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 6

Tabla N° 13

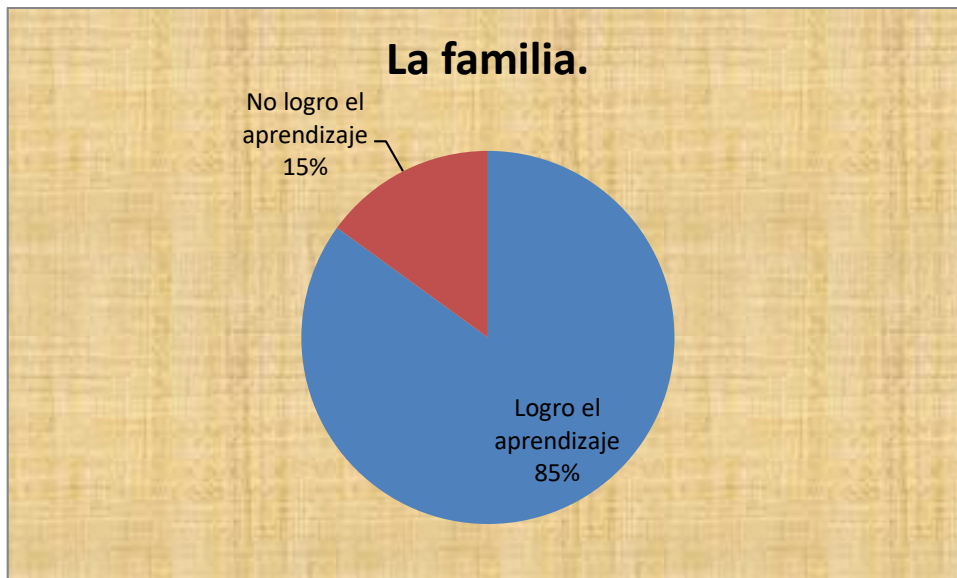
LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	17	85%
B	3	15%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 7

Los alumnos que lograron el aprendizaje llego a al 85% mientras que el 15% no lo logro.

Figura 7

7



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 7

Tabla N° 14

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	6	30%
B	14	70%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 8

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 30% mientras que el 70% no lo logró.

Figura 8

8



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 8

Tabla Nº 15

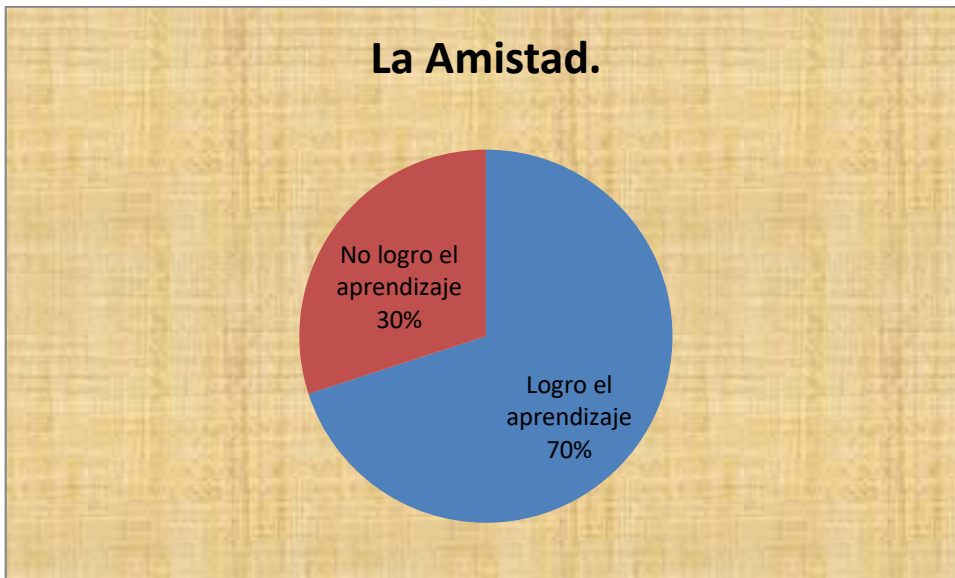
LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	14	70%
B	6	30%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 9

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 70% mientras que el 30% no lo logró.

Figura 9

9



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 9

Tabla N° 16

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	16	80%
B	4	20%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 10

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 80% mientras que el 20% no lo logró.

Figura 10

10



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 10

Tabla N° 17

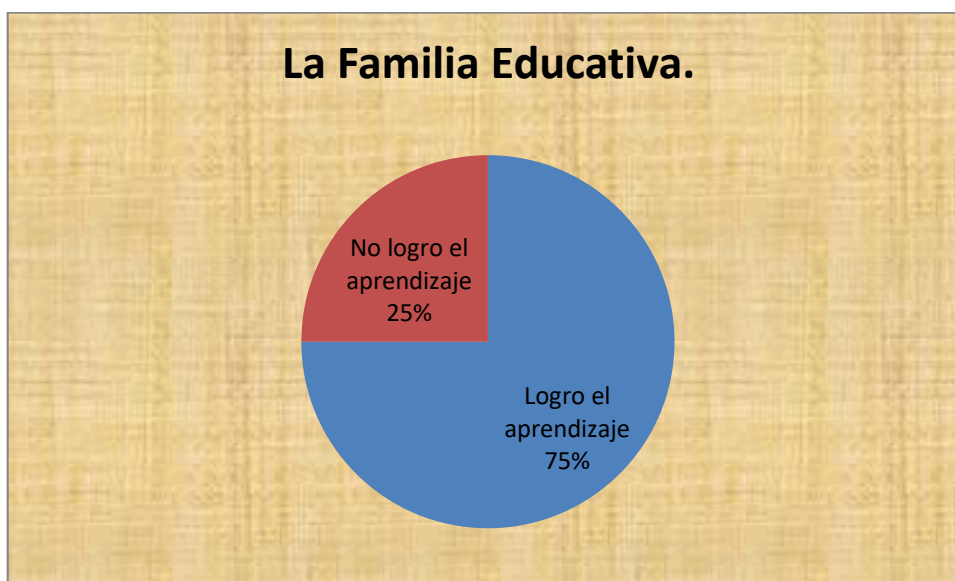
LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	15	75%
B	5	25%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 11

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 75% mientras que el 25% no lo logró.

Figura 11

11



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 11

Tabla N° 18

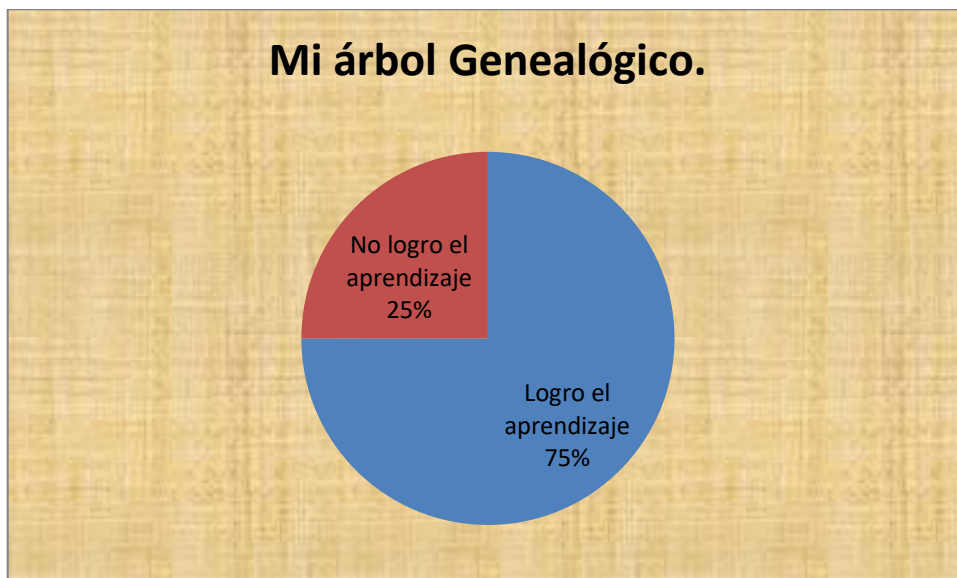
LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	15	75%
B	5	25%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 12

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 75% mientras que el 25% no lo logró.

Figura 12

12



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 12

Tabla N° 19

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	14	70%
B	6	30%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 13

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 70% mientras que el 30% no lo logró.

Figura 13

13



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 13

Tabla N° 20

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	16	80%
B	4	20%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 14

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 80% mientras que el 20% no lo logró.

Figura 14

14



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 14

Tabla N° 21

LOGRO DE APRENDIZAJE	FRECUENCIA	%
A	15	75%
B	5	25%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Sesión de Aprendizaje 15

Los alumnos que lograron el aprendizaje llegaron al 75% mientras que el 25% no lo logró.

Figura 15

15



Fuente: Ficha de cotejo sesión de aprendizaje 15

Prueba de Hipótesis

Mi hipótesis fue: “La aplicación del programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo mejora los niveles de expresión oral en niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 #SOL RADIANTE”, del Distrito Aguas Verdes Región Tumbes 2018”.

Comprobar mi hipótesis:

Mi hipótesis fue la siguiente:

H₀: No hay diferencia en las calificaciones del aprendizaje aplicando un programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el nivel de expresión oral.

H₁: Las calificaciones son más altas tras aplicar un programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el nivel de expresión oral.

Prueba Estadístico:

PRUEBA DE DOS MUESTRAS DEPENDIENTES (PRUEBA T APAREADA)

Donde:

$$\text{Prueba t apareada} = \frac{\bar{d}}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

Grado de libertad: 23

Nivel de Significancia: 0.05 de una cola

Resultados aplicando el análisis de datos en excel.

Prueba t para medias de dos muestras
emparejadas

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	8.32142857	16.1071429
Varianza	6.67063492	11.5066138
Observaciones	28	28
Coefficiente de correlación de Pearson	0.50744545	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	27	
	-	
Estadístico t	13.5197861	
P(T<=t) una cola	7.734E-14	
Valor crítico de t (una cola)	1.70328845	
P(T<=t) dos colas	1.5468E-13	
Valor crítico de t (dos colas)	2.05183052	

Valor de la intersección: 7.734

Valor Critico: 1.703

Entonces como el valor de la intersección es mayor que el valor crítico, se procede a rechazar la Hipótesis nula

Por lo que se afirma la hipótesis alternativa que es:

H₁: Las calificaciones son más altas tras aplicar un programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el nivel de expresión oral.

VI. CONCLUSIONES:

Tras aplicar un pre test, para medir el grado inicial de la expresión oral, después aplique un programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo con el fin de mejorar los niveles de expresión oral en niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 #SOL RADIANTE”, del Distrito Aguas Verdes, una vez concluido las sesiones de aprendizaje basados en juegos lúdicos, aplique un post test para medir el grado de desarrollo de la expresión oral, evidenciando que si ha sido efectivo los juegos lúdicos para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N°205 #SOL RADIANTE”, del Distrito Aguas Verdes, esta comprobación lo realice a través de la prueba t de dos muestras emparejadas aprobando mi hipótesis H₁ que fue: Las calificaciones son más altas tras aplicar un programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo para mejorar el nivel de expresión oral.

7. Referencias Bibliográficas

- Blanco, W. (Noviembre de 2010). Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial. Maracaibo.
- Decroly, O (1986). El juego educativo. Ediciones Morata. Madrid.
- Dinello, R. (1989). Expresión Lúdico Creativa. (Temas de Educación Infantil). Montevideo: Nordan.
- De Borja Sole. M, (1980). El juego infantil. Ediciones Oikos- Tau. Barcelona
- García, E (2011) Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y de la niña. Argentina
- Gómez T. Rodríguez O, Molano S. (2015) La Actividad Lúdica Como Estrategia Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños De La Institución Educativa Niño Jesús De Praga Universidad Del Tolima Instituto De Educación A Distancia Licenciatura En Pedagogía Infantil Ibagué - Tolima 2015.
- Hurtado M. (2008). Trabajo colaborativo: Estrategia clave en la educación de hoy. http://mailing.uahurtado.cl/cuaderno_educacion_41/pdf/art_trabajo_colaborativo.pdf
- Johnston, (1992) D. El juego en el niño. Buenos Aires. Editorial Médica Panamericana S.A.
- Leyva M. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá Colombia.
- Lira Segura, J. (Agosto de 2014). Gestión. Obtenido de Educación alternativa: "La elección de la educación responde a la visión del mundo de las personas"
- Marino Serna, J. (2013). Obtenido de Los juegos tradicionales, elementos importantes en la

educación escolar.

Medina V. (2013) Creatividad infantil. Lima.

Minerva Torres. C (2002) El juego: una estrategia importante Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.

Montoya C. (2012) Juegos creativos. Chiclayo

Paya Rico, A. (2006). La actividad lúdica en la historia. Valencia: Edita: Universitat de ValenciaS.

Romero. L. Escorihuela. Z. Ramos. (2009) La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial Universidad Pedagógica Experimental Libertador (Venezuela)

Valverde, H. (2011). Aprendo haciendo. Material didáctico para la Educación Preescolar.

Verónica, & Violant, V. (2005). Estrategias creativas en la enseñanza. Obtenido de Universidad de Barcelona

Villareyes N. (2011) Desarrollo infantil: Desarrollo de la creatividad. Trujillo.

ANEXOS

MATRIZ DE PRESUPUESTO

Descripción	UNID.	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
	MED.		UNT. S/	S/
BIENES				220.5
Papel B A4	Millar	1	15	15
Disc comp.	Unidad	3	1.2	3.6
USB. 14G	Unidad	1	35	35
Lapicero	unidad	1	1	1
Borrador	Unidad	1	1	1
Tajador	Unidad	1	1.5	1.5
Tinta de impresora HP	unidad	1	60	60
Folders	Docena	1	5	5.00
Sobre de manila	Docena	1	12	12
Grapador	Unidad	1	15	15
Clip	Caja	1	1	1
Grapas	Caja	1	5	5
Lápiz	Caja	1	5	5
SERVICIOS				407
Internet	horas	120	0.75	90
Transporte	global	1	120	120
Fotocopias	unidad	500	0.05	10
Impresiones	hoja	500	0.3	30
Llamadas telefónicas	global	1	50	50
Coffe break	unidad	120	1.8	216
SERVICIOS PERSONALES				1300
Coordinador	honorarios	1	500	500
asistente	jornal	2	400	800
TOTAL				1997.5



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FILIAL TUMBES

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Tumbes, 06 de Octubre del 2018

Oficio N°1537-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra

Mgtr. Ana María García Maceda

Directora de la Institución Educativa N°205 “Sol Radiante” - Aguas Verdes
presente.-

ASUNTO : Solicito Brindar Facilidades

Tengo el honor de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se le brinde el apoyo y facilidades a la alumna **YESSICA KARINA MERCHAN SOTO**, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación del VIII ciclo de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para que realice su investigación cuantitativa; que consta de aplicar sesiones de aprendizaje. Estas son actividades que forman parte de la Evaluación de la Asignatura: de Tesis II, Titulada; **“JUEGOS LUDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE COLABORATIVO MEJORAN LOS NIVELES DE EXPRESION ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 205 SOL RADIANTE DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES, REGION TUMBES 2018”**

Conocedor de su alto espíritu de colaboración en beneficio de la formación y superación de la juventud de nuestra región, les expreso las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
Ing. Dr. Segundo Correa Morán
COORDINADOR
FILIAL TUMBES

UPEL - ZARUMILLA
I.E.I. UPEL - ZARUMILLA
AGUAS VERDES
Prof. Ana María García Maceda
Prof. Ana María García Maceda

POS TEST: EXPRESIÓN ORAL

Institución Educativa: N° 205 "Sol Radiante"

EDAD: 3 años "Constructores"

SECCIÓN: Mañana

Investigador: YESSICA KARINA MERCHAN SOTO

N°	Apellidos y Nombres	INDICADORES																				20. Se expresa con seguridad.																												
		1. Utiliza El tono De voz Acorde Con el Espacio Físico Donde Se Comunica		2. Utiliza el tono de voz que le permite enfatizar ideas importantes.		3. La entonación varía de acuerdo al contexto donde se desarrolla el juego.		4. Utiliza las palabras de forma espontánea.		5. Expresa sus sentimientos de manera libre.		6. Realiza descripciones sencillas.		7. Utiliza un vocabulario fluido.		8. Expresa sus ideas de manera coherente.		9. Describe, nombra y narra de manera sencilla		10. Da su opinión cuando algo le agrada			11. Utiliza gestos o movimientos corporales.		12. Refleja serenidad y dinamismo al hablar.		13. Realiza movimientos de forma espontánea.		14. Mantiene la secuencia de una conversación.		15. Expresa con claridad sus ideas.		16. Realiza descripciones sencillas.		17. Expresa sus ideas de manera sencilla		18. Describe, nombra, narra de manera sencilla		19. Da su opinión cuando algo le desagrada.											
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO												
1	Aguilar Ahian																																																	
2	Aguirre Edison																																																	
3	Arista Dominick																																																	
4	Agusto Keren																																																	
5	Castillo Larissa																																																	
6	Cordova Jeremy																																																	
7	Chero Briana																																																	
8	Chinguel Valeska																																																	
9	Estrada Genesis																																																	
1	Herrera Ptrick																																																	
10	Huerta Hugo																																																	
11	López Genesis																																																	
12	Maza Wilson																																																	
13	Mogollón Leyton																																																	
14	Panduro Liam																																																	
15	Pintado Eiza																																																	
16	Rabanal Jamileth																																																	
17	Sandoval Briana																																																	
18	Saucedo Yanela																																																	
19	Valdez Yasumi																																																	
20	Vera Shelmy																																																	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: N° 205 “SOL RADIANTE”
- 1.2. Sección: Constructores
- 1.3. Grado/Edad: 3 años
- 1.4. Docente Practicante: Yessica Karina Merchán Soto
- 1.5. Título: Conocemos los animales domésticos.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Produce Textos Orales	Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	Reconoce los animales Hasta tres que se repiten En una situación de regularidad.	Técnica de observación Lista de cotejo

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Actividades permanentes: rezo canto, uso de carteles, etc. Juegos libres en los sectores</p> <p><u>Motivación: despertamos el interés</u> Cantamos “Que será, que será” mientras tratan de adivinar lo que la profesora tiene dentro de una funda de regalo que les presenta. La docente escucha a todos los niños de lo que piensan que hay dentro de la funda de regalo, la profesora presenta imágenes y pregunta a los niños si ellos conocen que es lo presentado. Los niños identifican los animales y con ayuda de la docente van pronunciando el nombre de cada uno de ellos. Pegamos en la pizarra las siluetas de animales como un perro, un gato, pollo, gallo, conejo, gallina.</p>	<p>Sectores del hogar, cuentos</p> <p>Siluetas de animales</p> <p>Niños /as, docente</p>	10

	<p><u>Rescate de saberes previos:</u> ¿Quiénes son? ¿Son iguales? ¿Dónde viven?</p> <p><u>Problematización: conflicto cognitivo</u> <u>Propósito y organización:</u> Niños/as escuchan a la docente que comunica que hoy conoceremos los animales domésticos.</p>	<p>niño /as patio máscaras de animales silbato</p>	<p>30</p>
DESARROLLO	<p><u>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</u></p> <p>Salimos al patio y realizamos el canto “la ronda de los animales” Hacemos una ronda con todos los niños y mientras van girando la docente presenta imagen de los animales domésticos perro, un gato, pollo, gallo, conejo, gallina, indicando su utilidad, donde viven, que sonido hacen, de que se alimentan.</p> <p>Ingresamos al aula preguntaremos a los niños ¿Qué hicimos en el patio? ¿a quién le cantamos? ¿Qué animales hemos conocido hoy? ¿Cuáles son los animales domésticos? ¿Qué utilidad tienen? ¿Dónde viven? ¿De qué se alimentan?</p>	<p>Fichas Hojas bon lápiz</p>	<p>5</p>
CIERRE	<p><u>Aplicación de lo aprendido:</u> Los niños reciben una ficha gráficos donde identificarán y pintan los animales domésticos, seguidamente cada niño expone el trabajo que ha representado.</p> <p><u>Meta cognición:</u> Responden preguntas ¿Qué aprendemos hoy? ¿Qué fue lo más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?</p>		

Instrumento de evaluación

Lista de cotejo

CICLO: IX

GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: Conociendo los animales domésticos.

AREA TRABAJADA: Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Reconoce e identifica los animales.		Criterio 2 Describe y se expresa con claridad		Criterio 3 Responde a las preguntas de manera comprensible		Criterio 4 Se expresa corporalmente	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓		✓		✓		✓	
2	Aguirre Edison		✓		✓		✓		✓
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren	✓			✓		✓	✓	
5	Castillo Larissa	✓			✓		✓	✓	
6	Cordova Yeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis	✓			✓		✓	✓	
10	Herrera Patrick	✓			✓		✓	✓	
11	Huerta Hugo	✓			✓		✓	✓	
12	López Genesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson		✓		✓		✓		✓
14	Logollón Leyton	✓			✓		✓	✓	
15	Panduro Liam	✓			✓		✓	✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana		✓		✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓		✓	
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓		✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Nº 205 “SOL RADIANTE”
- 1.2. Sección: Constructores
- 1.3. Grado/Edad: 3 años
- 1.4. Docente Practicante: Yessica Karina Merchán Soto
- 1.5. Título: Realizamos sonidos de los animales.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Produce Textos Orales	Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	Reconoce los animales Hasta tres que se repiten En una situación de regularidad.	Técnica de observación Lista de cotejo

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Actividades permanentes: rezo canto, uso de carteles, etc. Juegos libres en los sectores</p> <p><u>Motivación: despertamos el interés</u> Cantamos “La ronda de los animales” Pegamos en la pizarra las siluetas de animales como un perro, un gato, una oveja, vaca, lobo, pollo, gallo, mono, serpiente</p> <p><u>Rescate de saberes previos:</u> ¿Quiénes son? ¿Son iguales? ¿Cómo están ordenados?</p> <p><u>Problematización: conflicto cognitivo</u> <u>Propósito y organización:</u></p>	<p>Sectores del hogar, cuentos</p> <p>Siluetas de animales</p> <p>Niños /as, docente</p>	10

	Niños/as escuchan a la docente que comunica que hoy jugaremos con animales realizando secuencias.	niño /as patio	
DESARROLLO	<p><u>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes:</u></p> <p>Salimos al patio y realizamos el juego el tren de los animalitos en el cual tres niños inician formando un vagón, cada uno de ellos lleva con máscaras de un animal diferente máscara de perro, un gato, una oveja, vaca, lobo, pollo, gallo, mono, serpiente, este tren pasara alrededor de los demás niños los cuales también se colocaran una máscara con uno de los animales que forman dicho tren el cual irá creciendo poco a poco ya a través del sonido de silbato otro niño deberá estar atento para continuar con dicho tren teniendo en cuenta que cuando se unan al tren deberán realizar el sonido del animal que le corresponda según el orden que les entregue la docente.</p> <p>En el aula preguntaremos a los niños ¿Qué hicimos en el patio? ¿a qué hemos jugado? ¿Qué hemos formado? ¿Qué sonido hemos realizado? ¿hoy aprendimos los sonidos onomatopéyicos?</p>	máscaras de animales silbato Fichas Hojas bon lápiz	30 5
CIERRE	<p><u>Aplicación de lo aprendido:</u></p> <p>Los niños reciben una ficha gráficos donde marcaran que animalito le toco ser en el juego Luego invitamos a los niños si desean grafican o modelar el animalito que han representado seguidamente cada niño expone el trabajo que ha representado.</p> <p><u>Meta cognición:</u></p> <p>Responden preguntas ¿Qué aprendemos hoy? ¿Qué fue lo más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?</p>		

Instrumento de evaluación

Lista de cotejo

CICLO: IX

GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: Conociendo los animales.

AREA TRABAJADA: Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Reconoce e identifica los animales.		Criterio 2 Describe y se expresa con claridad		Criterio 3 Realiza el sonido del animal.		Criterio 4 Se expresa corporalmente	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓			✓	✓		✓	
2	Aguirre Edison	✓			✓	✓		✓	
3	Arista Dominick	✓			✓	✓		✓	
4	Agusto Keren	✓			✓	✓			✓
5	Castillo Larissa	✓			✓	✓		✓	
6	Cordova Jeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis	✓			✓	✓		✓	
10	Herrera Patrick	✓			✓	✓			✓
11	Huerta Hugo	✓			✓	✓		✓	
12	López Génesis	✓			✓	✓		✓	
13	Maza Wilson	✓			✓	✓			✓
14	Logollón Leyton	✓			✓	✓		✓	
15	Panduro Liam	✓			✓	✓		✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓			✓	✓		✓	
18	Sandoval Briana		✓		✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓		✓	
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓			✓



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. E N° 205 “Sol Radiante”

EDAD: 3 años

CANTIDAD: 20 niños

TIEMPO: 45 min

AREA: Comunicación

TEMA: La creación

DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.

I. Metodología

Problema: ¿Qué los niños y niñas, no conocen con exactitud la creación de Dios, ni quien fue su creador?

Propósito: que los niños y niñas reconozcan y expresen acerca de lo que Dios ha creado por amor al hombre.

Organización

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Produce textos orales	Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura	No se observa su edad	Técnica: observación Evaluación: Lista de cotejo.

Organización

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICO	PROCESOS DIDÁCTICOS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	INSTRUMENTO
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>Saberes previos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas entonarán la canción: "la creación" <p style="text-align: center;"> Quién hizo la tierra.... Ni yo, ni tu pues quien..... Quien hizo las estrellas..... Ni yo, ni tu..., pues quien.... </p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente preguntará a los niños y niñas ¿Les gusta la canción? ¿de qué trata la letra de la canción? ¿saben ustedes quien creado al mundo? ¿Ustedes conocen al creador?, ¿Dónde está?, y ¿por qué habrá creado tantas cosas?, ¿tendrá poder? Los niños dictan a la maestra las cosas que ellos creen que ha creado Dios y la maestra escribe en la pizarra. 	<p>Pizarra</p> <p>Canción de la creación en un papelote.</p>
Desarrollo	Acompañamiento	<p>La docente indicara que hoy dialogaremos sobre todo lo que Dios ha creado*Se narra la creación del mundo con ayuda de láminas que Dios tardó siete días para crear al mundo, creó los mares y los ríos, el sol, la luna y las estrellas, la tierra, las plantas, los animales, y finalmente al hombre y la mujer. *El primer hombre se llamó Adán y la primera mujer se llamó Eva. *Les mostraremos un sobre sorpresa donde habrá imágenes de lo que ha creado*Dios y lo que ha creado el hombre y con ayuda de ellos iremos clasificando y formaremos un conjunto de cosas que ha creado Dios y cosas que ha creado el hombre. Luego saldremos a dar una vuelta al patio y los niños observarán y comentarán y dialogarán de lo que observan y quien las ha creado.</p>	<p>Imágenes de la creación.</p> <p>Sobre con imágenes de lo creado por Dios y lo creado por el Hombre.</p>
Cierre	Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> - *Se les dará a los niños dibujos para que peguen dentro del conjunto los que han sido creados por Dios y fuera de él los hechos por el hombre. - ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué imágenes observaron en las láminas? ¿Qué observaron en el paseo?, Finalmente se realiza la meta cognición: ¿Cómo se sintieron?, Que hemos aprendido? ¿Cómo lo aprendimos? - Dialoga con tus papás sobre la creación. 	Hojas boom

Instrumento de evaluación

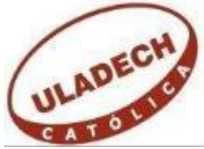
Lista de cotejo

GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: Dios el Creador.

AREA TRABAJADA: Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Describe laminas los detalles principales y secundarios		Criterio 2 Identifica y pronuncia lo que observa de la naturaleza		Criterio 3 Pronuncia correctamente las palabras		Criterio 4 Expresa libremente sus pensamientos	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian		✓		✓		✓	✓	
2	Aguirre Edison		✓		✓		✓		✓
3	Arista Dominick		✓		✓		✓	✓	
4	Agusto Keren		✓		✓		✓	✓	
5	Castillo Larissa		✓		✓		✓	✓	
6	Cordova Yeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis	✓		✓		✓		✓	
10	Herrera Patrick		✓		✓		✓	✓	
11	Huerta Hugo		✓		✓		✓	✓	
12	López Génesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson		✓		✓		✓		✓
14	Mogollón Leyton	✓		✓		✓		✓	
15	Panduro Liam	✓		✓		✓		✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana		✓		✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela		✓		✓		✓	✓	
20	Valdez Yasumi		✓		✓		✓	✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E.: SOL RADIANTE N° 205

2. SECCIÓN: Comunicación

3. GRADO/ EDAD: 3 Años

N° DE NIÑOS: 20

4. TEMPORALIZACIÓN: 45 MINUTOS

5. DOCENTE PRACTICANTE: YESSICA MERCHAN SOTO

6. NOMBRE DE LA SESIÓN: Aprendo las Partes de mi Cuerpo.

II. SECUENCIA METODOLÓGICA

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Produce textos orales	Reconoce y nombra las diferentes partes de su cuerpo asumiéndolas como propias.	Señala y pronuncia las partes de cuerpo en sí mismo y en los demás	Guía de observación Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS INICIO	<p>PROCESOS DIDÁCTICOS Motivación: la docente conjuntamente con los niños y niñas entonaran una canción <u>Mi cuerpo se está moviendo</u> Mi cabeza se está moviendo Mis brazos se están moviendo Mis piernas se están moviendo Saberes previos: ¿les gusto la canción? ¿Qué pide que muevan?</p>	
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESO DIDÁCTICO
DESARROLLO	Acompañamiento	<p>Problematización: Conocerán las partes gruesas de su cuerpo ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN: Salimos al patio realizamos movimientos con nuestro cuerpo, daremos indicaciones para desarrollar la noción arriba-abajo; luego tocamos nuestra cabeza, levantamos nuestros brazos, corremos rodamos, gateamos, saltamos y bailamos. La docente pregunta: ¿Qué pasara si no tuviéramos cabeza, brazos, o piernas? escuchamos participación de los niños que responden las interrogantes. Jugamos al espejo utilizando un muñeco, imitando los movimientos que hace dicho muñeco. Conocen su cuerpo que está formado por 3 partes. (cabeza tronco y extremidades) Se pide la participación de un estudiante y dibujamos en un papelote su cuerpo humano, quedando la silueta e invitamos a los niños y niñas que señale las partes de su cuerpo según la maestra indica luego ellos pronuncian los nombres. Se les facilitara plastilina para que modele el cuerpo humano. ACUERDOS: Dialogamos acerca del respeto y cuidado que merece nuestro cuerpo. EVALUACIÓN: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Les gusto el trabajo que realizaron?</p>
CIERRE		

Instrumento de evaluación

Lista de cotejo

CICLO: VII GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: CONOZCAMOS Y CUIDEMOS NUESTRO CUERPO.

AREA TRABAJADA: Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Describe de la imagen presentada lo que observa.		Criterio 2 Pronuncia correctamente las palabras		Criterio 3 Señala las partes de su cuerpo en sí mismo		Criterio 4 Reconoce y Nombra las diferentes partes de su cuerpo	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian		✓		✓	✓		✓	
2	Aguirre Edison		✓		✓		✓		✓
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren		✓		✓	✓			✓
5	Castillo Larissa		✓		✓	✓			✓
6	Cordova Yeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis		✓		✓	✓			✓
10	Herrera Patrick		✓		✓	✓			✓
11	Huerta Hugo		✓		✓	✓			✓
12	López Génesis		✓		✓	✓		✓	
13	Maza Wilson		✓		✓		✓		✓
14	Mogollón Leyton		✓		✓		✓	✓	
15	Panduro Liam	✓		✓		✓			✓
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth		✓		✓	✓		✓	
18	Sandoval Briana		✓		✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓			✓
20	Valdez Yasumi		✓		✓	✓			✓



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 205 SOL RADIANTE	
GRADO: 3 años	SECCION : Constructores
TITULO DE LA SECCION: conociendo la importancia y utilidad de la energía eléctrica	
PROPOSITO DE LA SECCION: desconocen que el mal uso del agua y los electrodomésticos en casa originando mayor gasto de agua y energía.	
DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.	

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Comunicación	Comprende textos orales	Recupera y organiza información de diversos textos orales.	Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado.	Guía de observación

II. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	-Problematización:		

	<p>La docente pregunta: ¿si ya es tarde que se debe prender para alumbrar? ¿si se va la luz que debemos hacer?</p> <p>Motivación.</p> <p>Se presenta en forma de títere a nuestro amigo foquin.</p> <p>Saberes previos.</p> <p>Foquin se presenta diciendo: ¿me conocen? ¿Tienes luz en tu casa? ¿Cuántos focos hay en tu casa?</p> <p>Propósito y organización.</p> <p>Conocer la electricidad y su importancia.</p>	títere	10
DESARROLLO	<p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN: ACUERDO O TOMA DE DECISIONES:</p> <p>Foquin empieza a narrar de acuerdo a las respuestas de los niños tenían que hacer sus tareas prendiendo una vela.</p> <p>Las calles eran muy oscuras, porque no llegaban a la luz a todos los lugares.</p> <p>Han pasado muchos años y ahora en casi todas las casas hay luz.</p> <p>La electricidad es muy importante para que funcionen las maquinas, las fábricas, etc.</p> <p>Foquin se despide diciendo: me voy tengo que ir a alumbrar en la casita de mi abuelita.</p>	Diálogo	30
Cierre	<p>ACUERDOS:</p> <p>Los niños aprenden sobre la electricidad y dialogan en su casa.</p> <p>EVALUACION:</p> <p>exponen sus trabajos y verbalizan</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p>	Ficha	5

Instrumento de evaluación

Lista de cotejo

CICLO: IX

GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: Conocido la importancia y utilidad de la energía eléctrica.

AREA TRABAJADA: Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Describe laminas los detalles principales y secundarios		Criterio 2 Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado.		Criterio 3 Pronuncia correctamente las palabras		Criterio 4 Expresa sus ideas de manera coherente	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓		✓			✓		✓
2	Aguirre Edison		✓		✓		✓		✓
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren		✓		✓		✓		✓
5	Castillo Larissa		✓		✓		✓		✓
6	Cordova Jeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis		✓		✓		✓		✓
10	Herrera Patrick		✓		✓		✓		✓
11	Huerta Hugo		✓		✓		✓		✓
12	López Génesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson		✓		✓		✓		✓
14	Mogollón Leyton	✓		✓			✓	✓	
15	Panduro Liam		✓		✓		✓	✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana		✓		✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela		✓	✓		✓			✓
20	Valdez Yasumi		✓	✓		✓			✓



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 205 SOL RADIANTE	
GRADO: 3 años	SECCION : Constructores
TITULO DE LA SECCION: La familia	
PROPOSITO DE LA SECCION: Conocer el significado de familia y quienes la integran.	
DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Ciencia y Ambiente	Comprende textos orales	Utiliza el lenguaje para dar a conocer su familia y los que la integran.	<ul style="list-style-type: none"> • Pide la palabra para expresar sus ideas. • Debate con sus compañeros sobre sus ideas. • Reconoce y valora los miembros de su familia. 	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>-Problematización:</p> <p>La docente pregunta ¿Qué es familia?, ¿Quiénes integran a la familia?, ¿Cuáles son los nombres de papá y mamá?</p> <p>Motivación.</p> <p>Se presenta títeres representando a los miembros de la familia.</p> <p>Saberes previos.</p> <p>La profesora pregunta: ¿La familia es importante? ¿respetas a tus padres? ¿Quiénes integran a tu familia?</p> <p>Propósito y organización.</p> <p>Conocer la importancia de la familia y quienes la integran.</p>	títeres	10
DESARROLLO	<p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN: ACUERDO O TOMA DE DECISIONES:</p> <p>La profesora comienza a explicar el tema “La Familia”, utilizando como Referencia los miembros de su hogar.</p> <p>Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger su familia de unos de los integrantes para personificarlo a través de los juegos de roles.</p> <p>La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y él como moverán sus títeres.</p> <p>Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar la familia que eligieron.</p> <p>Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>	Dialogo	30
Cierre	<p>ACUERDOS:</p> <p>Los niños y niñas deberán mencionar a su familia y los integrantes que lo conforman.</p> <p>EVALUACION:</p> <p>Dibujaran la familia que actuaron en su grupo.</p>	Ficha	5

Instrumento de evaluación
Lista de cotejo

CICLO: IX GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: La familia.

AREA TRABAJADA: Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Reconoce y valora a los miembros de su familia.		Criterio 2 Menciona los integrantes de su familia.		Criterio 3 Responde a las preguntas formuladas sobre la familia		Criterio 4 Pide la palabra para expresar sus ideas.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓		✓		✓		✓	
2	Aguirre Edison	✓			✓		✓		✓
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren	✓			✓	✓		✓	
5	Castillo Larissa	✓			✓	✓		✓	
6	Cordova Yeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis	✓			✓		✓		✓
10	Herrera Patrick	✓		✓			✓	✓	
11	Huerta Hugo	✓			✓		✓	✓	
12	López Génesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson	✓		✓			✓		✓
14	Mogollón Leyton	✓		✓		✓		✓	
15	Panduro Liam	✓			✓		✓	✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana		✓		✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓		✓	
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓		✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 205 SOL RADIANTE	
GRADO: 3 años	SECCION : Constructores
TITULO DE LA SECCION: Creando adivinanzas	
PROPOSITO DE LA SECCION: Incrementar su lenguaje de manera didáctica.	
DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Comunicación	Comprende textos orales	Escucha con atención diversas narraciones de adivinanzas creadas utilizando un vocabulario adecuado.	<ul style="list-style-type: none"> Narra adivinanzas moviéndose todo su cuerpo. Expresa su adivinanza creada utilizando un Vocabulario adecuadamente. Utiliza adecuadamente los títeres para narrar su adivinanza. Escucha las adivinanzas creadas por sus compañeros. 	Guía de observación Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>-Problematización: La docente pregunta ¿Si les hago unas preguntas será que las puedan responder?</p> <p>Motivación. Se realiza la lectura de una adivinanza plasmada en un papelote con gráficos.</p> <p>Saberes previos. La profesora pregunta: ¿les gusta la adivinanza? ¿saben más adivinanzas?</p> <p>Propósito y organización. Se da a conocer el tema de la clase.</p>	títere	10
DESARROLLO	<p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN: ACUERDO O TOMA DE DESICIONES: La profesora comienza a explicar el tema “La adivinanza”, utilizando como referencia los más frecuentes que les cuentan sus padres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo elaborar su adivinanza para salir a escenificar a través de los juegos de roles. - La docente les explicará lo que tendrá que hacer, el cual deberán utilizar los títeres para cada personaje. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar la adivinanza. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas. 	Dialogo	30
Cierre	<p>ACUERDOS: Los niños y niñas de manera individual deberán narrar su adivinanza que con frecuencia les cuenta sus padres.</p> <p>EVALUACION: La docente les entrega hojas para que coloren la adivinanza que les mostro al empezar la clase.</p>	Ficha	5

Instrumento de evaluación
Lista de cotejo

CICLO: IX GRADO: 3 AÑOS
UNIDAD DIDACTICA: Creando adivinanzas
AREA TRABAJADA: Comunicación

Nº	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Expresa su adivinanza creada utilizando un adecuado vocabulario.		Criterio 2 Utiliza adecuadamente los títeres para narrar su adivinanza.		Criterio 3 Pronuncia correctamente las palabras		Criterio 4 Narra adivinanzas moviéndose todo su cuerpo.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian		✓		✓	✓			✓
2	Aguirre Edison		✓		✓		✓		✓
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren		✓		✓		✓		✓
5	Castillo Larissa		✓		✓		✓		✓
6	Cordova Yeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis		✓		✓		✓		✓
10	Herrera Patrick		✓		✓		✓		✓
11	Huerta Hugo		✓		✓		✓		✓
12	López Génesis		✓	✓		✓			✓
13	Maza Wilson		✓		✓		✓		✓
14	Mogollón Leyton		✓		✓		✓	✓	
15	Panduro Liam		✓		✓		✓	✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓			✓
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana		✓		✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓		✓	
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓		✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 205 SOL RADIANTE	
GRADO: 3 años	SECCION : Constructores
TITULO DE LA SECCION: La Amistad	
PROPOSITO DE LA SECCION: Crear lazos de compañerismo.	
DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Comunicación	Comprende textos orales	Reconoce la importancia de sus compañeros en su aula.	Reconocen y valoran a sus compañeros en su aula. Utilizan vocabulario adecuado para relacionarse entre compañeros. Respetan las diferencias entre compañeros. Utilizan los títeres para representar a su mejor amigo.	Guía de observación

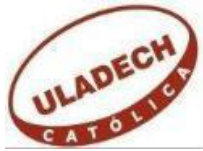
III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>-Problematización: La docente pregunta ¿Quiénes son amigos?, ¿Cuántos amigos tienen?</p> <p>Motivación. Se inicia la clase contándoles a los niños niñas un cuento llamado “La Amistad” utilizando el un títere.</p> <p>Saberes previos. La profesora pregunta: ¿Qué debemos hacer para conservar la amistad?</p> <p>Propósito y organización. Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p>	títere	10
DESARROLLO	<p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN: ACUERDO O TOMA DE DESICIONES: La profesora comienza a explicar el tema “la amistad”,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo proponer como debemos de cuidar la amistad a través de los juegos de roles. - La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y el como moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar un pequeño drama sobre la amistad - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas. 	Dialogo	30
Cierre	<p>ACUERDOS: -Los niños y niñas deberán seleccionar un amigo de su preferencia en su aula Y menciona como debemos cuidar la amistad.</p> <p>EVALUACION: La docente les entrega hojas de aplicación donde deben dibujar y pintar a su mejor amigo.</p>	Ficha	5

Instrumento de evaluación
Lista de cotejo

CICLO: IX GRADO: 3 AÑOS
UNIDAD DIDACTICA: La Amistad.
AREA TRABAJADA: Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Utiliza adecuadamente los títeres.		Criterio 2 Expresa el nombre de sus amigos.		Criterio 3 Pronuncia correctamente las palabras		Criterio 4 Dice con sus propias palabras lo que entendió.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓		✓		✓		✓	
2	Aguirre Edison		✓		✓		✓		✓
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren	✓			✓		✓		✓
5	Castillo Larissa	✓			✓		✓		✓
6	Cordova Yeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis	✓			✓		✓		✓
10	Herrera Patrick	✓			✓		✓		✓
11	Huerta Hugo	✓			✓		✓		✓
12	López Génesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson		✓		✓		✓		✓
14	Mogollón Leyton	✓			✓		✓		✓
15	Panduro Liam	✓			✓		✓		✓
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓			✓		✓
18	Sandoval Briana		✓		✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela	✓		✓			✓		✓
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓		✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 205 SOL RADIANTE	
GRADO: 3 años	SECCION : Constructores
TITULO DE LA SECCION: Creando un cuento	
PROPOSITO DE LA SECCION: Que incremente el vocabulario y expresen adecuadamente sus necesidades	
DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Comunicación	Comprende textos orales	Elabora cuentos completos y compuestos que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, verbalizándolas con una correcta pronunciación.	Enuncia el título de su cuento creado en el aula. Narra el cuento creado en grupo a través de títeres. Reconocen los personajes de su cuento creado. Narra su cuento utilizando un vocabulario adecuado. Utiliza la voz y gestos acorde con la narración.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	-Problematización:		

	<p>La docente pregunta ¿saben que es un cuento?, ¿Les gustaría que les contara un cuento?</p> <p>Motivación.</p> <p>Se inicia la clase contándoles a los niños niñas un cuento utilizando un títere.</p> <p>Saberes previos.</p> <p>La profesora pregunta: ¿Será difícil elaborar un cuento? ¿Podremos hacerlo nosotros? ¿Qué personajes podremos utilizar?</p> <p>Propósito y organización.</p> <p>Incrementar el vocabulario e imaginación de los niños.</p>	títere	10
DESARROLLO	<p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN: ACUERDO O TOMA DE DECISIONES:</p> <p>La profesora comienza a explicar el tema “Creando Cuentos”.</p> <p>- Reunidos en grupo la docente anota en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a su vez les muestra los títeres que pueden incluir en sus cuentos, con ayuda de la profesora elaboran su cuento.</p> <p>La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres de los personajes que ellos propusieron.</p> <p>-Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar su cuento creado.</p> <p>-Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>	Dialogo	30
Cierre	<p>ACUERDOS:</p> <p>En grupo deberán dibujar el encabezado del cuento que ellos crearon.</p> <p>EVALUACION:</p> <p>La docente les entrega hojas de aplicación donde los niños y niñas dibujan y pintan sus personajes de su cuento.</p> <p>Los niños y niñas exponen sus trabajos.</p>	Ficha	5

Instrumento de evaluación
Lista de cotejo

CICLO: IX GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: Creando cuentos.

AREA TRABAJADA: Comunicación

Nº	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Enuncia el título de su cuento creado en el aula.		Criterio 2 Narra el cuento contado en grupo, utilizando un vocabulario adecuado.		Criterio 3 Reconoce los personajes de su cuento creado.		Criterio 4 Utiliza la voz y gestos acorde con la narración.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓		✓		✓		✓	
2	Aguirre Edison	✓			✓		✓		✓
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren	✓		✓		✓		✓	
5	Castillo Larissa	✓		✓		✓		✓	
6	Cordova Jeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis	✓			✓	✓		✓	
10	Herrera Patrick	✓		✓		✓			✓
11	Huerta Hugo	✓		✓		✓		✓	
12	López Génesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson		✓		✓		✓		✓
14	Mogollón Leyton	✓		✓		✓		✓	
15	Panduro Liam	✓		✓		✓		✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana	✓			✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓		✓	
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓		✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



IV. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 205 SOL RADIANTE	
GRADO: 3 años	SECCION : Constructores
TITULO DE LA SECCION: La Familia Educativa	
PROPOSITO DE LA SECCION: Conocer los miembros de la familia educativa.	
DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.	

V. **ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Comunicación	Comprende textos orales	Describe y narra de manera sencilla algunas características de la familia educativa.	Menciona las características de la familia educativa. Presenta la familia educativa a través de títeres. Opina sobre la familia educativa. Respeto las opiniones de sus compañeros.	Guía de observación

VI. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>-Se inicia la clase contándoles a los niños un cuento con el tema “La Familia Educativa” y para ello utilizamos un títere. Luego pregunta: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué nos dice el cuento? ¿Tú qué haces en la institución educativa? Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Todos tenemos un hogar? ¿La institución educativa es tu segundo hogar? ¿Quiénes lo conforman? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>- Se da a conocer el tema de la clase.</p>	<p>Cuento Títere Pizarra Plumón</p>	10
DESARROLLO	<p>La profesora comienza a explicar el tema “La Familia Educativa”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La profesora hace un recorrido de la institución educativa acompañados de los niños y niñas. - Regresando al salón. - Reunidos en grupo los niños y niñas representaran a cada miembro de la familia educativa el rol que cumple cada integrante utilizando títeres. - La docente les explica lo que tendrá que hacer cada grupo y el como moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el integrante que eligieron de la familia educativa. -Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas. 	Dialogo	30
Cierre	<p>En grupo deberán mencionar las características del integrante que ellos eligieron de la familia educativa. - La docente les papelografos para que los niños y niñas dibujen el integrante de la familia educativa que ellos eligieron.</p>	<p>Papelote Colores Borrador Colores</p>	5

Instrumento de evaluación

Lista de cotejo

CICLO: IX GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: La Familia Educativa.

AREA TRABAJADA: Comunicación

Nº	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Enuncia el título de su cuento contado en clase.		Criterio 2 Narra el cuento con títeres.		Criterio 3 Reconoce los personajes del cuento creado		Criterio 4 Utiliza la voz y gestos acorde a la narración.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓		✓		✓		✓	
2	Aguirre Edison		✓		✓	✓			✓
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren	✓			✓	✓			✓
5	Castillo Larissa	✓		✓		✓		✓	
6	Cordova Jeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓	✓			✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Genesis	✓		✓		✓		✓	
10	Herrera Prick	✓		✓		✓			✓
11	Huerta Hugo	✓		✓		✓		✓	
12	López Genesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson		✓	✓		✓			✓
14	Mogollón Leyton	✓		✓		✓		✓	
15	Panduro Liam	✓		✓		✓		✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana		✓		✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓		✓	
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓		✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



VII. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 205 SOL RADIANTE	
GRADO: 3 años	SECCION : Constructores
TITULO DE LA SECCION: Mi árbol Genealógico.	
PROPOSITO DE LA SECCION: conocer los integrantes del árbol genealógico.	
DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.	

VIII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Comunicación	Comprende textos orales	Describe características de su árbol genealógico de su entorno.	Menciona las características de su árbol genealógico utilizando un vocabulario adecuado. -Representa su árbol genealógico a través de títeres. -Reconoce a los miembros de su árbol genealógico. -Respeto las opiniones de sus compañeros. -Cuida y ordena los materiales de trabajo.	Guía de observación

IX. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Se inicia la clase mostrándoles una lámina del árbol genealógico. Luego pregunta: ¿Qué nos muestra la lámina? ¿Qué figura tiene?, ¿Quiénes serán? Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Alguien sabe de qué se trata? ¿El árbol genealógico esta solo conformado por papá y mamá? ¿Nosotros somos parte del árbol genealógico? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase.</p>	<p>Lamina Títeres Pizarra Plumones</p>	10
DESARROLLO	<p>La profesora comienza a explicar el tema “el árbol genealógico”. Reunidos en grupo los niños y niña se le pide que saquen sus fotos y les corten las caras para pegarlo en los títeres, exponiendo su árbol genealógico. La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a mencionar su árbol genealógico utilizando los títeres ya que estarán con las caras de sus familiares. Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>	<p>Títeres Plumones</p>	30
Cierre	<p>En grupo deberán mencionar las características de los integrantes de su árbol genealógico. - La docente les entrega hojas para que los niños y niñas dibujen árbol genealógico.</p>	<p>Hojas Lápiz Borrador Plumones</p>	5

Instrumento de evaluación

Lista de cotejo

CICLO: IX GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: Mi árbol Genealógico.

AREA TRABAJADA: Comunicación

Nº	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Enuncia el título de su cuento contado en clase.		Criterio 2 Narra el cuento con títeres.		Criterio 3 Reconoce los personajes del cuento creado		Criterio 4 Utiliza la voz y gestos acorde a la narración.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓		✓		✓		✓	
2	Aguirre Edison		✓		✓	✓			✓
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren	✓		✓		✓			✓
5	Castillo Larissa	✓		✓		✓			✓
6	Cordova Yeremy		✓	✓			✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis	✓		✓		✓			✓
10	Herrera Patrick	✓		✓		✓			✓
11	Huerta Hugo	✓		✓		✓			✓
12	López Génesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson		✓		✓	✓			✓
14	Logollón Leyton	✓		✓		✓		✓	
15	Panduro Liam	✓			✓		✓	✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana		✓		✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓		✓	
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓		✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



1. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 205 SOL RADIANTE	
GRADO: 3 años	SECCION : Constructores
TITULO DE LA SECCION: Cuidemos a nuestras amigas las plantas.	
PROPOSITO DE LA SECCION: Conocer sobre las plantas.	
DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.	

2. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Comunicación	Comprende textos orales	-Utiliza el lenguaje para dar a conocer el cuidado de las plantas.	Selecciona y comunica sobre el cuidado de las plantas en el medio ambiente. - Menciona el cuidado de las plantas utilizando un vocabulario adecuado a través del juego. .	Guía de observación

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la clase contándoles a los niños niñas un cuento llamado “El Cuidado de las plantas” utilizando el un títere. <p>Luego pregunta: ¿Qué hemos observado? ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué nos habla el cuento?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Qué debemos hacer para conservarlo así las plantas? ¿Está bien romper las plantas? <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da a conocer el tema de la clase. 	títere	10
DESARROLLO	<p>La profesora comienza a explicar el tema “La importancia de las plantas”, utilizando el sector biblioteca.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo proponer como debemos de cuidar las plantas a través de los juegos de roles. - La docente les explicara lo que tendrán que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar de la importancia de las plantas. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas. 	Dialogo	30
Cierre	<p>Los niños y niñas deberán seleccionar una planta de su preferencia en el sector medio ambiente, a su vez menciona como debemos cuidarlo.</p> <p>La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar y reconocer las acciones de las imágenes.</p>	Libros - Hojas bond - Lápiz - Borrados - Colores	5

Instrumento de evaluación

Lista de cotejo

CICLO: IX GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: Cuidemos a nuestras amigas las plantas.

AREA TRABAJADA: Comunicación

Nº	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Selecciona y comunica sobre el cuidado de las plantas en el medio ambiente.		Criterio 2 Menciona el cuidado de las plantas utilizando un vocabulario adecuado a través de títeres		Criterio 3 Opina con vocabulario claro y preciso el cuidado de las plantas a sus compañeros		Criterio 4 Dice con sus propias palabras lo que entendió.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓		✓		✓		✓	
2	Aguirre Edison		✓		✓		✓		✓
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren	✓			✓	✓		✓	
5	Castillo Larissa	✓		✓		✓		✓	
6	Cordova Yeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis	✓			✓	✓		✓	
10	Herrera Patrick	✓		✓		✓		✓	
11	Huerta Hugo	✓			✓		✓	✓	
12	López Génesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson		✓		✓		✓		✓
14	Mogollón Leyton	✓			✓	✓		✓	
15	Panduro Liam	✓			✓	✓		✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana		✓		✓		✓		✓
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓		✓	
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓		✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



1. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 205 SOL RADIANTE	
GRADO: 3 años	SECCION : Constructores
TITULO DE LA SECCION: Los animales	
PROPOSITO DE LA SECCION: Conocer los diferentes tipos de animales.	
DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.	

2. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Comunicación	Comprende textos orales	Utiliza el lenguaje para dar a conocer los diferentes tipos de animales.	<ul style="list-style-type: none"> - Comenta que animales más comunes conoce través de fotos. - Menciona diferentes tipos de animales utilizando un vocabulario adecuado. 	Guía de observación

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Se inicia la clase con un títere el cual representaran a los animales Luego pregunta: ¿Qué hemos observado? ¿Cuántos animales conoces? ¿Cuáles son los nombres de estos animales? -Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Los animales son importantes? ¿Maltratas a los animales? -Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>-Se da a conocer el tema de la clase.</p>	títere	10
DESARROLLO	<p>La profesora comienza a explicar el tema “Los Animales”, utilizando como Referencia a su mascota en casa. -Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo Escoger su animal preferido, de unos de los integrantes para personificarlo a través de los juegos de roles. -La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y el como Moverán sus títeres. -Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar sobre los animales que eligieron. -Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>	Dialogo	30
Cierre	<p>Los niños y niñas deberán mencionar a los animales que tienen en casa. -Dibujaran los animales que actuaron en su grupo.</p>	Ficha	5

Instrumento de evaluación
Lista de cotejo

CICLO: IX GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: Los animales.

AREA TRABAJADA: Comunicación

Nº	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Comenta que animales más comunes conoce través de fotos.		Criterio 2 Menciona diferentes tipos de animales utilizando un vocabulario adecuado		Criterio 3 Utiliza los títeres para personificar su animal preferido		Criterio 4 Diferencia los sonidos de los animales.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓		✓		✓		✓	
2	Aguirre Edison	✓		✓		✓			✓
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren	✓		✓		✓		✓	
5	Castillo Larissa	✓		✓		✓		✓	
6	Cordova Yeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis	✓			✓	✓		✓	
10	Herrera Patrick	✓			✓	✓		✓	
11	Huerta Hugo	✓			✓	✓		✓	
12	López Génesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson		✓		✓		✓		✓
14	Mogollón Leyton	✓			✓		✓	✓	
15	Panduro Liam	✓			✓		✓	✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana	✓			✓		✓	✓	
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓		✓	
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓		✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



1. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 205 SOL RADIANTE	
GRADO: 3 años	SECCION : Constructores
TITULO DE LA SECCION: Creando una canción.	
PROPOSITO DE LA SECCION: expresar con claridad sus deseos y necesidades.	
DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.	

2. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Comunicación	Comprende textos orales	Elabora una canción Y expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, verbalizándolas con una correcta pronunciación.	<ul style="list-style-type: none"> - Enuncia el título de la canción creada. - Entona la canción creado en grupo a través de títeres. - Pronuncia coherentemente las palabras de la canción creada. 	Guía de observación

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Se inicia la clase contándoles a los niños niñas una adivinanza utilizando un títere. Luego pregunta: ¿Qué nos dice la adivinanza? ¿Qué será? Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Será difícil elaborar una canción? ¿Podremos hacerlo nosotros? ¿Qué personajes podremos utilizar? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>- Se da a conocer el tema de la clase.</p>	títere	10
DESARROLLO	<p>La profesora comienza a explicar el tema “Creando mi Canción”.</p> <p>Reunidos en grupo la docente otra en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a su vez les muestra los títeres que pueden incluir en sus canciones, con ayuda de la profesora elaboran su canción. La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y el como moverán sus títeres de los personajes que ellos propusieron.</p> <p>Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar su canción creada.</p> <p>Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas</p>	Dialogo	30
Cierre	<p>En grupo deberán dibujar el encabezado de la canción que ellos crearon.</p> <p>-La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar las canciones más reconocidas por ellos.</p>	Ficha	5

Instrumento de evaluación
Lista de cotejo

CICLO: IX GRADO: 3 AÑOS

UNIDAD DIDACTICA: Creando Canciones.

AREA TRABAJADA: Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Enuncia el título de la canción creada.		Criterio 2 Entona la canción creado en grupo a través de títeres.		Criterio 3 Pronuncia coherentement e las palabras de la canción creada.		Criterio 4 Respeto la opinión de sus compañeros.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓		✓		✓		✓	
2	Aguirre Edison	✓			✓		✓	✓	
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren	✓			✓	✓		✓	
5	Castillo Larissa	✓			✓	✓		✓	
6	Cordova Yeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis	✓			✓	✓		✓	
10	Herrera Patrick	✓			✓	✓		✓	
11	Huerta Hugo	✓			✓	✓		✓	
12	López Genesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson		✓		✓	✓		✓	
14	Logollón Leyton	✓			✓	✓		✓	
15	Panduro Liam	✓			✓		✓	✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana	✓			✓		✓	✓	
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓		✓	
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓		✓	



SESIÓN DE APRENDIZAJE



1. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCION EDUCATIVA: N° 205 SOL RADIANTE	
GRADO: 3 años	SECCION : Constructores
TITULO DE LA SECCION: Conociendo los números.	
PROPOSITO DE LA SECCION: conozcan los numerales.	
DOCENTE PRACTICANTE: Yessica Karina Merchan Soto.	

2. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Ciencia y Ambiente	Comprende textos orales	Describe características visibles de los números en su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> - Enuncia la importancia de los números utilizando un vocabulario adecuado. - Enumera los Números utilizando titeres. -Reconoce los numeros con sus cantidades. 	Guía de observación

3. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	<p>Se inicia la clase cantando una canción a los niños niñas “Los números” utilizando un títere. Luego pregunta: ¿Cómo se llama la canción? ¿Qué números se ha nombrado? - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Cuál es el significado de cada número? Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>- Se da a conocer el tema de la clase</p>	títere	10
DESARROLLO	<p>La profesora comienza a explicar el tema “Conociendo los Números”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reunidos en grupo los niños y niñas representaran a cada situación que representa los números al contar especialmente el número que ellos eligieron utilizando títeres. - La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el número que ellos eligieron y las situaciones que representaran. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas. 	Dialogo	30
Cierre	<p>En grupo deberán decir el número que representaron y su significado.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar los números. 	Ficha	5

Instrumento de evaluación
Lista de cotejo

CICLO: IX GRADO: 3 AÑOS
UNIDAD DIDACTICA: Los Números.
AREA TRABAJADA: Comunicación

N°	Apellidos y Nombres	Criterio 1 Enuncia la importancia de los números utilizando un vocabulario adecuado		Criterio 2 Enuncia la importancia de los números utilizando un vocabulario adecuado		Criterio 3 Reconoce los números con sus cantidades.		Criterio 4 Dice con sus propias palabras lo que entendió.	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aguilar Ahian	✓		✓		✓		✓	
2	Aguirre Edison	✓		✓			✓	✓	
3	Arista Dominick	✓		✓		✓		✓	
4	Agusto Keren	✓		✓			✓	✓	
5	Castillo Larissa	✓		✓			✓	✓	
6	Cordova Yeremy		✓		✓		✓		✓
7	Chero Briana		✓		✓		✓		✓
8	Chinguel Valeska	✓		✓		✓		✓	
9	Estrada Génesis	✓			✓		✓	✓	
10	Herrera Patrick	✓		✓			✓	✓	
11	Huerta Hugo	✓		✓			✓	✓	
12	López Génesis	✓		✓		✓		✓	
13	Maza Wilson	✓		✓			✓	✓	
14	Mogollón Leyton	✓		✓			✓	✓	
15	Panduro Liam	✓		✓			✓	✓	
16	Pintado Eiza	✓		✓		✓		✓	
17	Rabanal Jamileth	✓		✓		✓		✓	
18	Sandoval Briana	✓			✓		✓	✓	
19	Saucedo Yanela	✓		✓		✓		✓	
20	Valdez Yasumi	✓		✓		✓		✓	

EVIDENCIA DE MIS SESIONES.

