



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**IMPORTANCIA DEL JUEGO LIBRE COMO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS SECTORES, PARA
MEJORAR EL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 4 AÑOS, DEL AULA AMARILLA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 080 “ERICK ESTÉFANO
SILVA MORÁN”- TUMBES, 2019**

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

AUTORA

DIOS SALAZAR, MERCEDES

ORCID: 0000-0002-0552-2508

ASESOR

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

ORCID: 0000-00029392-7520

TUMBES – PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Dios Salazar, Mercedes

ORCID: 0000-0002-0552-2508

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, estudiante, Tumbes- Perú

ASESOR

Alama Zarate, Erika Leonor

ORCID: 0000-0002-9392-7520

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación Inicial,

Tumbes- Perú

JURADO

Sunción Ynfante, Saúl

ORCID: 0000-0002-4938-635X

Guevara Zárate, Milagros de Guadalupe

0000-0002-5908-3520.

Arrunátegui Salazar, Miryan Mireya

ORCID: 0000-0001-7135-8868

FIRMA DE JURADO Y ASESORA

DR. SUNCIÓN YNFANTE, SAÚL
PRESIDENTE

DRA. GUEVARA ZARATE, MILAGROS DE GUADALUPE
MIEMBRO

DRA. ARRUNÁTEGUI SALAZAR, MIRYAN MIREYA
MIEMBRO

DRA. ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR
ASESORA

DEDICATORIA

Trabajo investigativo lo
dedicamos principalmente a
Dios

A mi familia por su confianza
y apoyo incondicional Con
amor y fe para mis hijos Luigi,
Gianella, Luciana, Gadiel y
Génesis, que son mi presente y
mi inspiración profesional.

.

A mis profesores que a lo
largo de la carrera me han
sabido impartir y guiar en el
camino del aprendizaje.

Mercedes Dios Salazar

AGRADECIMIENTO

A Dios por ser mi guía y
Protector en este
Tiempo de estudio.

Agradezco a mi asesora por el apoyo incondicional durante todo este tiempo, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de nuestra profesión, de manera especial Miss Alama Zarate, Erika Leonor

Agradezco a a mi cas de estudio ULADECH Católica por prepararme estos 5 años de manera eficiente y fomentar en cada uno de nosotras nuestra labor como docente.

Mercedes Dios Salazar

RESUMEN

El objetivo general de la investigación fue demostrar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores, para mejorar el lenguaje oral de los niños y niñas, en las dimensiones de contenido, forma y uso, del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019. El problema de investigación: ¿Cuál es la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral de los niños y niñas de 4 años?; la hipótesis general: El juego libre como estrategia didáctica en los sectores mejora significativamente el lenguaje oral, en las dimensiones de contenido, forma y uso del lenguaje de los niños y niñas de 4 años de edad. La metodología es de tipo cuantitativo, nivel Explicativa. El diseño de Investigación: pre experimental, de Pre Test y Post Test con un solo grupo. Tabla 6, 14 estudiantes (82%) y 3 (18%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso respectivamente; *dimensión Forma* (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema), Tabla 8, 12 estudiantes (71%) y 5 (29%) están en las categorías de Logro Esperado y en Proceso y *dimensión Uso* (pragmática: contexto/discurso), Tabla 10, 16 estudiantes (94%) y 1 (6%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso, según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN).

Palabras clave: juego libre - estrategia didáctica - lenguaje oral

ABSTRACT

The general objective of the research was to demonstrate the importance of free play as a didactic strategy in the sectors, to improve the oral language of children, in the dimensions of content, form and use, of the yellow classroom of the educational institution N ° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019. The research problem: What is the importance of free play as a didactic strategy in the sectors to improve the oral language of 4-year-old children ?; the general hypothesis: Free play as a didactic strategy in the sectors significantly improves oral language, in the dimensions of content, form and use of the language of children 4 years old. The methodology is quantitative, explanatory level. Research design: pre experimental, Pre Test and Post Test with a single group. The importance of free play as a didactic strategy in the sectors to improve oral language is concluded, in the Content dimension (semantic: contextual and syntactic lexicon), Table 6, 14 students (82%) and 3 (18%) are located in the categories of Expected Achievement and Process respectively; Shape dimension (Phonological: phoneme. Phonetic: sound, Morphosyntactic: word / morpheme), Table 8, 12 students (71%) and 5 (29%) are in the categories of Expected Achievement and in Process and Dimension Use (pragmatic: context / speech), Table 10, 16 students (94%) and 1 (6%) are in the categories of Expected Achievement and in Process, according to the Scale of Evaluation of the Learning of Students of Regular Basic Education of the National Curriculum Design (DCN).

Keywords: free play - didactic strategy - oral language

Tabla de contenido

EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DE JURADO Y ASESORA	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	v
ABSTRACT	vii
INDICE DE TABLAS.....	xii
INDICE DE GRAFICOS	xiii
I.INTRODUCCIÓN	1
II.REVISIÓN DE LA LITERATURA	7
2.1.Antecedentes de la investigación	7
2.1.1. Antecedentes internacionales.	7
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	12
2.1.3. Antecedentes locales.	16
2.2.1. El juego.....	17
2.2.2. Juego infantil sus características y Definición	22
2.2.3. Importancia del juego para los niños pequeños.....	22
2.2.4. Clasificación basada en la Teoría de Piaget	24
2.2.4.1. Juego sensorio motor.....	24

2.2.5. Clasificación del juego basada en la experiencia docente.....	25
2.2.6. Secuencia didáctica del juego.....	26
2.2.7. El juego como actividad del desarrollo cognitivo.....	26
2.2.8. Importancia del juego para el aprendizaje.....	28
2.2.9. El juego libre en los sectores.....	28
2.2.9.2. Características del juego libre en los sectores.....	29
2.3. Didáctica.....	37
2.4. Modalidad de organización de la enseñanza.....	43
2.5. El lenguaje.....	43
2.5.1. El lenguaje oral en los niños.....	43
2.5.2. El lenguaje de los niños de 4 años.....	44
III. HIPÓTESIS.....	48
3.1. Hipótesis general:.....	48
3.2. Hipótesis nula:.....	48
3.3. Hipótesis específicas:.....	48
IV. METODOLOGÍA.....	50
4.1. Diseño de la investigación.....	50
4.2. Población muestral.....	52
4.2.1. Criterios de inclusión:.....	52
4.2.2. Criterio de exclusión:.....	53
4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores.....	53

4.3.1. Variable independiente:.....	53
4.3.2. Variable dependiente:.....	53
4.3.3. Operacionalización de las variables	53
Matriz de Operacionalización de Variables	55
4.4 Técnicas e instrumentos de análisis y procesamiento de datos	57
4.4.1. Técnica: Observación.	57
4.4.2. Instrumento: Lista de cotejo.	57
4.4.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados	58
4.5. Plan de análisis	58
4.6. MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	60
4.7. Principios éticos.	62
Medición de los aprendizajes.	62
V. RESULTADOS	64
5.1. Resultados del Pre Test y Pos Test.....	64
5.2. Discusión de resultados	73
VI. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	78
6.1. CONCLUSIONES:	78
6.2. RECOMENDACIONES	80
REFERENCIA BIBLIOGRAFÍA	81
ANEXO N° 01 FICHA DE OBSERVACION.....	88
ANEXO 2 SESIONES DE APRENDIZAJE	89

ANEXO 4 FOTOS	130
ANEXO 5 RESULTADOS PRE TEST	134
ANEXO 6 RESULTADOS PRE TEST	135
ANEXO 7 PRUEBA DE MUESTRAS EMPAREJADAS	136
ANEXO 8 OFICIO DE PERMISO	138
ANEXO 9 SIMILITUD.....	139

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 POBLACION.....	52
Tabla 2 Escala de Calificación de Aprendizajes	54
Tabla 3 MATRIZ OPERACIONALIZACION.....	55
Tabla 4 MATRIZ CONSISTENCIA	60
Tabla 5 Medición variable dependiente	63
Tabla 6 LENGUAJE ORAL	64
Tabla 7 SIGNIFICANCIA DE LA T STUDEN	65
Tabla 8 DIMENSION DE CONTENIDO.....	66
Tabla 9 SIGNIFICANCIA T STUDEN LENGUAJE EN LOS NIÑOS	67
Tabla 10 JUEGOS LIBRES SEGÚN DIMENSION DE FORMA.....	68
Tabla 11 PRUEBRA T STUDEM LENGUAJE EN LOS NIÑOS PRE Y POST TEST	69
Tabla 12 DIMENSION USO	70
Tabla 13 T STUDENT LENGUAJE ORAL.....	72
Tabla 14 PRUEBA DE WILCONXON.....	72

INDICE DE GRAFICOS

GRAFICO 1	64
GRAFICO 2	66
GRAFICO 3	68
GRAFICO 4	71

I. INTRODUCCIÓN

El jardín de niños “Erick Stefano Silva Morán ubicado en la II etapa de la urbanización “José Lishner Tudela” perteneciente a la ciudad de Tumbes alberga una población escolar de 256 niños y niñas, cuyo nivel de desarrollo lingüístico, especialmente el vocabulario que cotidianamente utilizan, denominan y manejan es muy corto, debido a que el contexto en que se desenvuelven es relativamente nuevo, ocupa un área pequeña, no cuenta con servicios básicos, ni espacios de recreación, el comercio es escaso, por lo tanto sus posibilidades de desarrollo personal y social, es restringido, su mayor contacto es el ámbito familiar, siguiéndole en orden descendente el espacio comercial y después el movimiento vehicular para el traslado de los pobladores para la adquisición de sus productos alimenticios y otros productos de consumo familiar y social, del día a día, podemos indicar que es un lugar de mínimo progreso, lo cual limita también el desarrollo lingüístico del infante, factor que incide posteriormente en su desenvolvimiento personal en el grupo familiar y en el campo social que es la Institución Educativa. Asimismo, este aspecto incide en su crecimiento lingüístico, cuando ya se desplace por otros ámbitos sociales, urbanos, recreativos, etc.

Los niños y niñas de esta institución educativa, juegan libremente lo hacen en sus hogares o a inmediaciones de él, bajo la mirada de su mamá u otros familiares, pero para evitar accidentes o uso de material dañino para su salud, pero no con criterio técnico – educativo, pues los padres no son maestros, salvo excepciones es decir, para distinguir cómo va aumentando su léxico, nos da a entender que, a pesar de jugar como todo niño o niña, según su naturaleza, su crecimiento lingüístico, no es apropiado, por

lo que se requiere realizar un trabajo técnico pedagógico, desde temprana edad, en base al juego, que es la actividad más importante de los infantes, en esta etapa de su vida, para mejorar y ampliar su capacidad lingüística, acorde, con su desarrollo corporal o crecimiento orgánico. este es el rol que le corresponde al Jardín de Infantes o a la Educación pre escolar.

El presente trabajo de investigación cuyo título es “Importancia del Juego libre como estrategia didáctica en los sectores, para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 080 Erick Stefano Silva Morán”, de la urbanización José Lisner Tudela, II etapa, incorpora un significado importante desde el punto de vista pedagógico, porque se propone que a través del juego desatado, como un enfoque didáctico, los niños mejoren y amplíen su vocabulario o expresión oral, porque si el juego es uno de los factores clave en la mejora del niño, al lado de las comidas, la atención médica y el amor materno, El tiempo disponible dentro del horario de la escolar se debe utilizar para ofrecerles asistencia técnica, de modo que expanda regularmente su vocabulario, es decir, aumente con el uso de otras técnicas, comunes a su entorno y a las pinturas de sus hijos, que son críticas para desarrollar horizonte de estilos de vida, además de pensar que el entorno en el que se alojan limita sus oportunidades de desarrollo.

Todos los niños de la tierra juegan y este pasatiempo es tan conocido por sus estilos de vida, podría decirse, que está lejos de ser la razón de ser de la adolescencia. De hecho, el juego es situaciones críticas, el desarrollo armonioso del marco, la inteligencia y la afectividad, específicamente en los primeros años de vida y después de reflexionar sobre el valor dado a este problema de desarrollo humano dentro del proceso de

entrenamiento para llegar a conocer, opté por realizar un análisis, en esta investigación, acerca de la importancia del juego como estrategia didáctica en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4 años. La razón por la que creo que esta molestia se está proporcionando en esa institución es porque algunos educadores creen que el deporte dentro del aula de la escuela es motivo de indisciplina, entonces cómo procurar que el niño este quieto, estén sensatos, es ir contra su naturaleza, lo cual interrumpe la posibilidad de desenvolver el lenguaje, la expresión oral y el cambio expresivo entre ellos. Los estudios han sido posibles, pero se ha requerido tiempo, debido a que, si lo excepcional está preocupado, el tiempo es un elemento de determinación, se deben tomar medidas seguras y específicas, en este desafío el tiempo es flexible. Además, se ha requerido la disponibilidad de estadísticas, la literatura física no siempre está disponible y no hay bibliotecas especializadas aquí en Tumbes y en la adquisición de literatura electrónica o de PC, tiempo y fuerza de voluntad, de la manera requerida y recursos económicos, para las consultas. Como una forma de preocuparse por el financiamiento, las fuentes económicas fundamentales no siempre están disponibles, para lograr el presupuesto propuesto, el presupuesto varía en relación con el mercado. También el compromiso o el trabajo no público, del investigador, es otro factor que destruye y ajusta el tiempo, es sugerir en caso de seguridad del tiempo anticipado, varía en la región a los horarios y horarios, el personal de ayuda, la recomendación y el personal. suministrado a través de la información para la muestra, se necesita una variedad de flexibilidad para lograr el objetivo propuesto. Finalmente, el espacio y la movilidad, debido al hecho en este ejemplo, el I.Erick Stefano Silva Morán, se coloca

en un área marginal de la ciudad, II etapa de la urbanización Jos- Lishner Tudela, sin movilidad directa a media hora del centro del pueblo de Tumbes.

Con respecto a la teoría, Elena García Márquez y María José Alarcón Adalid (1911), sostienen que “El juego es donde el niño se puede comunicar y facilitarle el desenvolvimiento del idioma. Se puede desenvolver la función más transcendental de los juegos gramaticales. Mediante el juego examina los medios de su colección paralingüístico y lingüístico. Tomando este referente conceptual, a través del presente trabajo de investigación: El juego libre es importante como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral de los niños y niñas de 4 años de edad del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”, Tumbes – 2019?, nos ha permitido conocer de cerca el problema que se presenta en esta institución educativa de inicial, donde los niños/as, no alcanzan un perfeccionamiento adecuado de su vocablo, debido a una serie de restricciones y limitaciones que se hay en el contexto en que se desenvuelven cotidianamente y en la misma vida familiar, problemas que se pueden atender desde el interior de la escuela, a través de un trabajo técnico – pedagógico, debidamente estructurado, cuyo resultado lo presento en el presente informe. *El problema de investigación* Fue: ¿Cuál es la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”, Tumbes – 2017?; *el objetivo general*: Demostrar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en las dimensiones de contenido (semántico: léxico contextual y sintáctico), forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema) y uso

(pragmática: contexto/discurso) de los niños y niñas de 4 años de edad del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”, Tumbes – 2019; *los objetivos específicos*: determinar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la dimensión de contenido (semántico: léxico contextual y sintáctico) de los niños y niñas de 4 años de edad del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019; determinar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la dimensión de forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema); determinar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la dimensión de uso (pragmática: contexto/discurso). La hipótesis general: El juego libre como estrategia didáctica en los sectores mejora significativamente el lenguaje oral, en las dimensiones de contenido (semántico: léxico contextual y sintáctico), forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema) y uso (pragmática: contexto/discurso) de los niños y niñas de 4 años de edad del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”, Tumbes – 2017. En cuanto se refiere a la metodología, la investigación es de tipo cuantitativo, nivel Explicativa. El diseño de Investigación: pre experimental, de Pre Test y Post Test con un solo grupo (Sánchez y Reyes, 1998). La población muestral: 17 niños del aula Amarilla de 4 años de edad. Las Técnicas: que se ha utilizado: Observación, cuestionario y lista de cotejo.

Los resultados del Pos Test demuestran que se ha demostrado la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral de los niños

y niñas, pues del total de 17 estudiantes, se han obtenido los siguientes resultados: *dimensión Contenido* (semántico: léxico contextual y sintáctico), Tabla N° 3, 14 estudiantes (82%: Logro Esperado) y 3 (18%: En Proceso); con respecto a la *dimensión Forma* (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema), Tabla N° 5, 12 estudiantes (71%: Logro Esperado) y 5 (29%: En Proceso; finalmente, la *dimensión Uso* (pragmática: contexto/discurso), Tabla N° 7, 16 estudiantes (94%: Logro Esperado) y 1 (6%: En Proceso), según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN).

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación

En la presente investigación se realizó una búsqueda exhaustiva con la finalidad de encontrar referencias bibliográficas que me ayuden en mi tema de estudio y de los cuales se han encontrado algunas investigaciones que están relacionadas con las variables de estudio y a continuación se menciona.

2.1.1. Antecedentes internacionales.

Castillo y Gómez (2014), en su Tesis titulada: El juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje, presentada en la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca – Ecuador, para optar el Título de Licenciadas en Psicología Educativa, con especialidad en Educación Inicial, en el 2014; en la parte introductoria sostienen como premisa : que el juego infantil es importante en la vida de los niños/as porque se constituye en una herramienta que ayuda a desarrollar el lenguaje en los pequeños y bajo esa premisa plantean en su trabajo estrategias pedagógicas adecuadas según las diferentes edades de los niños, las que una vez aplicadas permitieron demostrar que mediante el juego se puede desarrollar el lenguaje. A partir de dicha premisa y después del proceso de investigación realizado, arribaron entre otras, a las siguientes conclusiones: Primero: El juego infantil influye de manera positiva en el desarrollo del lenguaje de niños/as de 3 a 5 años, puesto que les permite disfrutar de una vida feliz. Segundo: El valor que tiene

el juego en la vida de los niños y niñas, al estimular el lenguaje a través de varias actividades, se consiguió varios logros, no solo en el área de lenguaje, sino también en la parte afectiva, social, cognitiva, etc., ya que estas áreas tienen estrecha relación con el lenguaje. Tercero: Mediante la aplicación de las diversas pruebas relacionadas con el lenguaje, de acuerdo a la edad, obtuvimos como resultado que en un principio los niños y niñas tenían bajo porcentaje en el desarrollo del lenguaje, pero al realizar las estrategias pedagógicas obtuvimos un notable cambio en su lenguaje, lo cual es satisfactorio para nosotras.

Fernández (2017). En la Tesis de Grado: Los padres y el desarrollo del lenguaje en el Jardín Infantil “Jesús de la Legión de la Buena Voluntad”, presentada por la postulante Noemí Calizaya Fernández, en la Carrera; Ciencias de la Educación, de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la ciudad de La Paz, Bolivia, 2017. En el planteamiento del problema, dice: Según la UNICEF, en Bolivia, la Educación Inicial aún es incipiente, porque hay una baja cobertura y sobre todo porque no se habla del tema de calidad, pese a las normas que se emitieron para impulsarla. Resaltan que uno de los principales desafíos es involucrar a la sociedad y ampliar los conocimientos de los padres para brindar una mejor educación a los niños (as), además de que la educación no solo implica la escuela, también implica el entorno quien es el que en el día a día va apoyando su formación (Echave, 2012). Se concluye

que, la hipótesis de investigación se confirmó, la cual indica que: un mayor apoyo pedagógico y una adecuada comunicación familiar benefician a los niños (as) en la etapa preescolar en el desarrollo y aprendizaje del lenguaje, puesto que en nuestra investigación, a través del Pre Test, observamos un bajo nivel en el desarrollo del lenguaje de los niños preescolares, esta fue la causa de la realización del taller informativo para padres y la aplicación de la propuesta educativa, la misma que tenía el propósito de que los padres brinden un mayor apoyo pedagógico a sus hijos, después, a través del Post Test, comprobamos que los niños obtuvieron un nivel alto o normal en su desarrollo del lenguaje, lo que demuestra que el apoyo de los padres es fundamental para que los niños preescolares desarrollen de manera óptima su lenguaje. De la misma forma, pudimos comprobar que, capacitando, concientizando y brindando a los padres una propuesta a cerca de la forma en que ellos pueden apoyar a sus hijos en su aprendizaje y desarrollo del lenguaje, podemos lograr que los niños adquieran e incrementen un vocabulario acorde a su edad y desarrollen su lenguaje de tal manera que les permita expresarse a través de oraciones claras y coherentes exponiendo sus ideas y pensamientos.

Ruiz (2017). La Tesis, “El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño de Educación Infantil, presentada por la Autora María Ruiz Gutiérrez, para optar el Grado de Maestro en Educación Infantil en la Facultad de Educación de la Universidad de Cantabria – España en

03/07/2017, en la introducción plantea: El presente trabajo se centra en investigar acerca del juego y los beneficios que este puede aportar para el desarrollo de los niños. Así mismo, a lo largo de este, nos centraremos en las creencias y los conceptos que los docentes tienen sobre el juego y la forma en la que lo utilizan en el aula. Para ello haremos una pequeña investigación con una maestra con la que podremos observar un aula desde cerca. Se concluye que quizás el tema elegido para analizar en este trabajo no sea muy novedoso, sin embargo, lo consideramos muy interesante e importante puesto que es una metodología que, aunque parece que se utiliza mucho en las diferentes aulas, y sobre todo en las aulas de Educación Infantil, aun no tiene a nuestro juicio, tal y como hemos observado en esta pequeña investigación, la importancia que merece. Por el contrario, encontramos a muchos docentes que no utilizan prácticamente el juego en el aula, otros que aunque creen que lo utilizan de manera adecuada, no lo hacen, pues lo usan únicamente como algo con lo que poder distraer a los niños, con lo que mantenerles entretenidos, relajados... pero no lo observan como un instrumento metodológico con el que los niños pueden aprender en el aula y, existe otro grupo de docentes, como la docente con la que nos encontramos en la investigación que aunque consideran que para ellos el juego es importante, en realidad no lo ven como un buen instrumento o una metodología de aprendizaje.

Castillo y Gómez, (2014). en su Tesis titulada: El juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje, presentada en la Facultad de

Psicología de la Universidad de Cuenca – Ecuador, para optar el Título de Licenciadas en Psicología Educativa, con especialidad en Educación Inicial, en el año 2014, por las bachilleres Mayra Andrea Castillo Segovia y María Eugenia Gómez Quezada; en la parte introductoria sostienen como premisa : que el juego infantil es importante en la vida de los niños/as porque se constituye en una herramienta que ayuda a desarrollar el lenguaje en los pequeños y bajo esa premisa plantean en su trabajo estrategias pedagógicas adecuadas según las diferentes edades de los niños, las que una vez aplicadas permitieron demostrar que mediante el juego se puede desarrollar el lenguaje. Se concluye que el juego infantil influye de manera positiva en el desarrollo del lenguaje de niños/as de 3 a 5 años, puesto que les permite disfrutar de una vida feliz; el valor que tiene el juego en la vida de los niños y niñas, al estimular el lenguaje a través de varias actividades, se consiguió varios logros, no solo en el área de lenguaje, sino también en la parte afectiva, social, cognitiva, etc., ya que estas áreas tienen estrecha relación con el lenguaje; mediante la aplicación de las diversas pruebas relacionadas con el lenguaje, de acuerdo a la edad, obtuvimos como resultado que en un principio los niños y niñas tenían bajo porcentaje en el desarrollo del lenguaje, pero al realizar las estrategias pedagógicas obtuvimos un notable cambio en su lenguaje, lo cual es satisfactorio para nosotras.

2.1.2. Antecedentes Nacionales.

Tapulima (2016). En su tesis “El juego infantil y el desarrollo del lenguaje en niños y niñas en el nivel inicial de la Institución Educativa “Padre Nicolás Giner” – Requena (2016), presentada para obtener el Grado Académico de Magister en Psicología Educativa, en la Escuela de Post Grado de la Universidad César Vallejo, plantea como objetivo general: determinar la influencia del juego infantil en los niños de nivel inicial de la institución educativa “Padre Nicolás Giner” de la ciudad de Requena, Región Loreto y utilizando la siguiente metodología : investigación no experimental, diseño correlacional y con la técnica de la encuesta, en una muestra de 60 niñas y niños, con el método de análisis de datos, obtuvo los siguientes resultados: En el 90%, el juego infantil influye en el desarrollo del lenguaje en los niños de nivel inicial de los niños de la institución educativa “Padre Nicolás Giner” de la ciudad de Requena.

Arenas (2012). En su Tesis “El desarrollo del lenguaje comprensivo en niños de 3, 4 y 5 años de diferente nivel socioeconómico“ presentada en la Escuela de Post Grado de la Pontificia Universidad Católica del Perú-Lima (2012), para optar el grado de Magister en Fonoaudiología, plantea el siguiente problema: Hoy en día la calidad de la comunicación juega un rol muy importante en nuestro desarrollo, ya que gracias a ella podemos garantizar la estabilidad en todas las áreas de nuestra vida, lo que nos permite mantener buenas relaciones, resolver conflictos, expresar sentimientos y evitar malas

interpretaciones; este arte lo desarrollamos de manera natural los primeros años de vida, ya que interactuamos en nuestro medio, es por ello la importancia de contar con un medio adecuado, de lo contrario, este don tan maravillosos se puede ver afectado. Para desarrollar la investigación sobre este problema se planteó el siguiente objetivo general: Determinar las diferencias del lenguaje comprensivo en niños de 3, 4 y 5 años de las instituciones educativas de Inicial y Primaria y como un objetivo específico Número 1: determinar y comparar los niveles de vocabulario que poseen los niños de 3, 4 y 5 años de la I.E. estatal y privadas del distrito de Surco y Villa María del Triunfo. Así formuló la siguiente hipótesis general: Existe diferencia significativa en el desarrollo del lenguaje comprensivo de niños de 3, 4 y 5 años, procedentes de las instituciones educativas iniciales estatales y de la institución educativa inicial privada de diferente nivel socioeconómico. En cuanto a la metodología de esta investigación se utilizó el método descriptivo. El cual nos permite buscar y especificar las propiedades importantes de una persona, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Hernández, Fernández y Baptista, 2003). En la discusión de resultados, plantea, que esta investigación permitió comprobar que existen diferencias altamente significativas en el desarrollo del lenguaje comprensivo de los niños provenientes de las instituciones educativas estatales de nivel socioeconómico C, en comparación con los niños que provienen de la instituciones educativas particulares de nivel socioeconómico A, ambos provenientes del distrito de

Surco, obteniendo estos últimos mejores resultados en el desarrollo del lenguaje comprensivo; así también, encontramos que los niños pertenecientes a instituciones educativas particulares de nivel económico A, presentan mayor desarrollo de lenguaje comprensivo, en comparación de aquellos pertenecientes a instituciones educativas estatales de Villa María del Triunfo de nivel socioeconómico E.

Cuba y Palpa (2015), presentado en la Facultad de Educación Inicial de la Universidad Nacional “Enrique Guzmán y Valle” la Tesis titulado “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara” para optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación, Especialidad: A.P. Educación Inicial A.S. Niñez Temprana, Lima – Perú, 2015; plantean como problema general : ¿Qué relación existe entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las EIP de la localidad de Santa Clara?. Para lo cual formulan como objetivo general: determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las IEIP. de la localidad de Santa Clara y como objetivo específico: determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las IEIP, de la localidad de Santa Clara; para lo cual se planteó la siguiente hipótesis: existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. Se plantea

además como hipótesis específicas; HE1. Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa clara. HE2. Existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. Las autoras manifiestan, luego del análisis de los resultados, sobre la hipótesis específica 2, que existe relación entre la hora el juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P. de la localidad de Santa Clara y agregan al respecto Muñoz, W. (2010) “Estrategias de Estimulación del Pensamiento Creativo de los Estudiantes en el Área de Educación Para El Trabajo, en la II Etapa de Educación Básica de la I.E San Patricio – Callao. Se fundamentó con la teoría de pensamiento lateral, cerebro triunfo y creatividad. Se concluye: Primero: Existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. Segundo: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Cara. Tercero: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Sosa Baldini Mercedes, (2016), en su tesis “Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E.I N° 604 Talara – 2014, tiene como objetivo general: determinar si la aplicación de actividades

lúdicas basado en el enfoque colaborativo, orienta el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 604 – Talara – 2014 correspondiendo a una investigación explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Se realizó con 30 estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa N° 604, Talara en el 2014, con la aplicación de pre test, donde los resultados fueron los siguientes: desarrollo del juego SÍ, 65% y NO, 35%, creatividad SÍ, 53.3% y NO, 46.7%; movimiento SÍ, 56.3% y NO, 43.8%; Construcción SÍ, 47.9% y NO, 52.1%. Es así que a partir de estos resultados se realizaron 10 sesiones de aprendizajes. Luego se realizó un post test donde los resultados fueron los siguientes: Desarrollan los juegos SÍ, 85.8% y NO, 14.2%, creatividad SÍ, 82.1% y NO, 17.9%, movimientos SÍ, 84.2%, NO, 15.83%, construcción SÍ, 82.5% y NO, 17.

2.1.3. Antecedentes locales.

Sunción (2016). En su proyecto de investigación titulado “Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres, mejora la expresión oral, en el área de Comunicación, en los niños y niñas de 3, 4, 5 años de la Institución Educativa inicial N° 215 “Niño Jesús” Trigal – Casitas, Región Tumbes, 2015, la metodología de la tesis es cuantitativa, se centra en el nivel explicativo, porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos, o establecimiento de relaciones entre conceptos, están dirigidos a resolver las causas de los eventos físico y social, su interés

se centra en responder por qué ocurre un fenómeno, la investigación es experimental.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

La palabra juego proviene del vocablo latino “jocus”, que significa broma o diversión. El diccionario de las Ciencias de la Educación lo define como actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor extrínseco.

Muchos de nosotros hemos atravesado las distintas etapas que implica el desarrollo humano, y en cada una de éstas está presente el juego, porque con el aprendimos a compartir, socializarnos, entre otras, es una actividad que nos ha proporcionado la posibilidad de aprender de una manera más significativa, ya que nos daba cierta libertad de hacer y crear un espacio en el cual cada uno de nosotros ponía en juego sus habilidades y destrezas con la única finalidad de pasar un momento de completo esparcimiento.

Expresó, El juego en su forma natural, “es una actividad que hacemos por naturaleza y nadie nos obliga a hacerlo, lo concibe como una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo, pero a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que halle en ella ningún interés material, ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta en un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla sometido a

reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”, Huizinga J, (filósofo e historiador holandés 1872 – 1945, Homo Ludens 1938).

Piaget entiende que el juego se desenvuelve y se evoluciona persiguiendo un sistema semejante al de los ajustes de organizaciones de alto nivel. Es claro de ellos, al tiempo que contribuye a la configuración de nuevos sistemas intelectuales. La creación continua de los sistemas del entretenimiento también es de la misma manera del desarrollo de la experiencia, es decir, a través de técnicas de aprovechamiento y adaptación. Es importante tener en cuenta que, para este autor, cualquier conducta puede surgir como un deporte, siempre que se realice por el simple placer de aparecer, en relación con el dominio de las habilidades motoras, táctiles, lingüísticas Y las competencias involucradas en ello; es lo que se ha denominado asimilación natural. (Piaget, 1946).

El ejercicio permite la formación de novedosas estructuras mentales, porque es lejos un pasatiempo logrado por orgullo y eso da como resultado la mejora de las habilidades y habilidades que ya no se poseían anteriormente, pero que podrían ponerse en práctica en el momento del deporte, que Es por eso que el deporte es crucial en las primeras etapas del desarrollo humano, debido al hecho de que a través del juego, el pequeño aprende nuevos enfoques para referirse e interactuar junto con su medio.(Piaget, 1946)

El psicólogo Piaget J, concibe el juego como una de las máximas

manifestaciones vitales del pensamiento juvenil, Piaget en sus estudios epistemológicos es responsable de echar un vistazo al deporte simbólico, lo que permite un abandono progresivo de los tipos de asombro centrados en sí mismos. y regularmente construyendo modalidades lógicas superiores (Aizencag Noemí, 2014).

El juego se considera como un interés que permite mejorar las competencias positivas, pero eso no es todo, el juego tiene muchas facultades que se le atribuyen, en vista de que su ejercicio permite construir nuevas estructuras en información que podría ser crítico dentro del camino de los estilos de vida, podría considerarse que a través del juego el infante experimenta pertenecer de modo accesible con sus similares y a expandirse de un modo indispensable. (Aizencag Noemí, 2014).

Piensa que el juego, es un detalle número uno en las estrategias para facilitar el estudio, se toma en consideración como una actividad dura y rápida de actividades excelentes, breves y divertidas, con políticas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia institucional e intergrupo, deber, armonía, seguridad en uno mismo, seguridad, amor por los demás, fomenta la compañía para porcentajes de pensamientos, comprensión, problemas, valores, entre otros, facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. El conocimiento de que, a pesar de ser inherente a una sola área o áreas adicionales, se vende saludablemente el aumento biológico, mental, emocional e individual y social de los miembros con el único motivo de fomentar una mejora significativa y crucial para que

el maestro haga la tarea frente a sus actividades más emocionante, dedicación eficiente y efectiva, en la que su perspicacia se sobrepasa seriamente. Garaigordóbil M (2014),

Considera el deporte empieza siendo en el infante, un dinamismo esencial totalmente efectiva que canaliza la educación motora, postural, sensorial y de intercambio verbal con el exterior global, y que adquiere progresivamente características psíquicas efectivas y enfoca la tecnología del pensamiento místico. y simbolización, para finalmente convertirse en la escuela de pasatiempos preparados y el atractivo de las regulaciones, compromisos y sanciones. Vygotski señala que el juego no es la característica principal en los primeros años de vida, sin embargo, un problema simple en la mejora, la mayor autodisciplina que un niño es capaz de producir en el deporte. El deporte crea un próximo sector de mejora en el bebé. El niño está constantemente por arriba de su edad común. Escardó F (2013).

Para Froebel (2015), el juego es una forma de acción desinteresada, un acto innovador y también efectivo, se puede decir que cuando su mente se mantiene bajo presión, su principio se basa en la verdad de que el deporte es el verdadero e interés genuino de la infancia y que el entrenamiento del niño se pueda realizar en el juego, a través de él y por el juego (Brinnitzer M).

Desde un punto de vista biológico defendido por Carr 1892 - 1982) dice que, “el juego actúa favorablemente sobre el crecimiento de algunos órganos”; Spencer menciona que “el juego es el gasto de la energía que se posee en

exceso” (Lezama J. 2015).

Desde un punto de vista sociológico sostenido por Karl Gross, afirma que el deporte es un ejercicio de orientación para estilos de vida extremos. Vigotki considera que "el deporte crea un área de desarrollo cercana, donde el niño y a través de él implica reconocerse a sí mismo y a los demás" (Ortiz A).

Desde un punto de vista psicológico defendido por Sigmund Freud considera que “el juego cumple el papel de expresar los sentimientos reprimidos por el sujeto”. Otro de los defensores de esta teoría es Winnicott sustenta que “el juego dota al sujeto de la capacidad de entender las situaciones como sí”.

Desde un punto de vista pedagógico defendido por Montessori, considera que “el juego es el principio fundamental de la educación”, el psicólogo Piaget manifiesta que “el juego influye en el desarrollo de la inteligencia” y para Ausubel “el juego es un instrumento para que el maestro logre aprendizajes significativos”. Sigmund Freud

Como se ha indicado más arriba; se podría concluir que el juego es un pasatiempo con el que puedes poner en funcionamiento todos los sentidos del hombre o la mujer; de la misma manera que permite ampliar talentos particulares de asombro lógico-estratégico, relacionar a individuos de los alrededores y permite trabajar personal y grupalmente, favoreciendo que estudiar dentro de los estudiantes universitarios sea grande.

Desde un punto de vista etológico sostenido por Stanley Hall considera que los juegos son rudimentos de actividades de las generaciones pasadas en

ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad.

Por lo mencionado anteriormente; se puede concluir que el juego es una actividad con la que se consigue poner en funcionamiento todos los sentidos del ser humano; del mismo modo que permite desarrollar habilidades concretas del pensamiento lógico-estratégico, relacionar miembros del entorno y permite trabajar en forma individual y grupal, favoreciendo que el aprendizaje en los educandos sea significativo.

2.2.2. Juego infantil sus características y Definición

Varias investigaciones confirman que la recreación de los niños consigue un significado específico en la instrucción de la persona y las costumbres del niño. A través del pasatiempo lúdico.

2.2.3. Importancia del juego para los niños pequeños

Diversas personas confían en que el juego es un desgaste de tiempo adicional, dice un instructor, No puedo dejar de lado periodos de sofisticación por permitirles jugar; una mamá expresa, “mi hijo solo para jugando fuera”; en contradicción a lo señalado anteriormente que observamos el enunciado "si hubiera sido una pérdida de tiempo" ¿por qué los pequeños juegan con mucho deleite e interés?.

Teniendo como comparación este otro enunciado: “las plantas crecen en dirección al sol porque eso les ayuda a crecer y a desarrollarse mejor”. “El juego para los niños, es lo que el sol para las plantas”. “Los niños crecen jugando porque eso les ayuda a desarrollarse y aprender mejor”

En concordancia entre el dominio, el infinito desarrollo y el juego, para explicar y percibir principalmente este elemento, se descubren pensamientos claves: Jugar, conocer y desarrollar al bebé, se amplían de cerca en la mente del bebé. Jugar se convierte en una de las acciones predominantes en la vida del infante, asumiendo que en sus primeros 6 años de existencia, en la mente del bebé, puede haber la mejor conexión entre sus neuronas, que lo conlleva a investigar y aumentar su conocimiento del mundo que lo rodea; una de las formas en que el infante tiene para que ocurran estos vínculos es el juego. Cuanto más se desempeña un niño, se crean las conexiones neuronales mayores, de modo que se expanden más y aprenden más. La recreación en el motor del aprendizaje: La recreación, energiza los enfoques de conocimiento y mejora evolutiva espontáneamente. El juego parece a una edad temprana, es un comportamiento a básico, nadie tiene que educar a un niño para que juegue, pero en este caso debe brindarse un ambiente adecuado para que este pasatiempo se desarrolle y fortalezca. Al jugar, el infante está girando el motor del desarrollo de su aprendizaje. El deporte es el ejemplo de la mejora y del conocimiento: la recreación de un pequeño manifiesta el nivel de mejora realizado y los aprendizajes conseguidos con la ayuda de esto; el deporte sugiere cómo ha llegado un infante y qué está a punto de conseguir para su pleno bienestar. El juego puede surgir más fácilmente en su ambiente conformado por humanos afectuosos, que proporcionan los medios para su coexistencia. El ambiente cercano de parientes y miembros sociales es el espacio donde el juego se implementa dinamizando su

desarrollo y la dominación de su entorno; un ambiente seguro y afectivo, las relaciones interpersonales, los estímulos de sus congéneres, incluida la conversación, son elementos principales para que el infante se desarrolle jugando y de manera saludable. No solo el infante se desenvuelve a través del juego, si no que este también se desarrolla en cada pequeño.

El comportamiento lúdico se modifica y evoluciona a medida que el niño progresa en la edad; en la edad adulta, el juego se vuelve más complicado y se diversifica entre cero y 5 años; estos ajustes aumentan de inmediato, ello se puede observar en el deporte de los niños; primero descubren dispositivos sencillos, luego los integra y eventualmente, exploran con ellos.

2.2.4. Clasificación basada en la Teoría de Piaget

La clase propuesta de Piaget se relaciona con su concepto de los grados de evolución de la idea. Este autor equipara el juego con el acto intelectual; ya que cree que tienen la misma estructura. La distinción principal que establece entre los 2 procesos es que el acto intelectual tiene un propósito, es decir, persigue una intención. Si bien el deporte es una actividad en sí mismo.

2.2.4.1. Juego sensorio motor

El niño al jugar repite acciones que le causan placer, bien por el resultado agradable, bien por descubrir que el mismo es la causa de lo que le ocurre, las cuales serán denominadas como reacciones primarias y secundarias. La imitación sistémica y la exploración de lo nuevo también son consideradas como juego sensorio motor.

2.2.4.2. Juego simbólico

El juego simbólico según Piaget, aparece a los dos años de edad y se prolonga hasta los siete años. Se caracteriza porque el niño actúa como si fuera otra persona o en otra situación diferente a la real. Al principio el juego simbólico es muy simple, pero hacia los tres años de edad el niño puede recrear escenas verdaderamente complejas.

2.2.4.3. Juego de reglas

Estos son juegos en los que debes cumplir con una cadena de pautas impuestas por medio de la institución. No obstante, los juegos de normas surgen antes, es desde los siete años hasta los 12 cuando tienen mayor influencia.

2.2.5. Clasificación del juego basada en la experiencia docente

Son parte de esta calificación, juegos para el desarrollo de habilidades, videojuegos para apropiación de experiencia, juegos para el fortalecimiento de valores. La selección adecuada de los videojuegos de entrenamiento está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como también en donde se ha decidido organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación está asegurada en el primer ejemplo por el grado de orientación, experiencia y dominio de los que recopilan los docentes.

2.2.6. Secuencia didáctica del juego

Castro deduce que una secuencia didáctica incluye una serie de deportes con una etapa revolucionaria de complejidad, en términos de las aproximaciones que los estudiantes deben realizar para resolver un problema dado.

Para realizar un deporte didáctico, se debe tener en cuenta la planificación, que es una manera de proporcionar trabajo de instrucción, precisando y constituyendo por escrito antes de su utilidad asequible; el conjunto de deportes que pretendemos realizar deliberando la razón de esos y los objetivos que se supone deben alcanzar con ellos; De esta manera, puede obtener resultados correctos y la mejora de las habilidades y habilidades deliberadas al comienzo de la aplicación del juego (Montañez J).

Para realizar una recreación didáctica dentro del aula de la escuela, hay que tener en cuenta: la convocatoria de recreación, el área de información, los objetivos, los contenidos, el nombre de la forma adaptada al diseño del deporte, el público objetivo para lo cual es un tipo de jugadores muy amplio, período, materiales utilizados, lista de materiales, instrucciones (Chacón P).

2.2.7. El juego como actividad del desarrollo cognitivo

Diversas observaciones entre las cuales están las de Piaget, Ballón, Klein Vygotsky, entre otros, han subrayado el relevante papel que el juego infantil desarrolla en el desarrollo del pensamiento, estos estudios, así como

investigaciones posteriores a sus postulados, confirman las implicaciones positivas de las actividades lúdicas en la investigación cognitiva del entorno físico y social, en la creación de áreas de desarrollo potencial, en la evolución del pensamiento que conduce a la abstracción y la creatividad (Garaigordobil María. 2018). Chadwick, menciona que mientras más se favorezca la construcción de las nociones lógicas - matemáticas, mejora la motivación y la calidad del aprendizaje de las matemáticas. La comprensión y la construcción de aprendizajes surge muy vinculada a la experiencia, los niños aprenden conforme a sus propias actividades. El docente es el encargado de proporcionar instancias educativas que ayude a niños y niñas a pasar del pensamiento intuitivo al operacional.

El juego es determinante para el mejor desarrollo de las esferas cognitivas, afectiva y psicomotriz y permite desde luego la formación integral del individuo. El descuido de cualquiera de estas esferas limita el despliegue de todas las potencialidades del individuo (Vélez R, Fernández M).

La psicología actual ha destacado la importancia que tiene el juego en la mayoría de los procesos de desarrollo cognitivo, social, emocional o afectivo, de personalidad o moral.

También ha incidido en su naturaleza educadora y motivadora, en su capacidad para fortalecer el desarrollo de su creatividad, la expresión o la motricidad; mediante la actividad lúdica las culturas transmiten valores, normas de conducta y educan a sus miembros (Ruiz f).

2.2.8. Importancia del juego para el aprendizaje

La recreación es una fuente inestimable de aprendizaje, ya que es mucho contacto y comprensión con el entorno, debido al hecho de que los niños juegan y experimentan. El bebé aprende mientras juega, porque en este pasatiempo obtiene una nueva investigación, que es una excelente oportunidad para tener éxito o cometer errores, para disfrutar y solucionar problemas. Los infantes analizan toneladas de la comprensión primaria y muchos talentos a lo largo de los deportes de ocio, a través de los cuales analizan observando a otros y colaborando ellos mismos. El deporte generalmente es acción, imagen reflejada e investigación experimental de la arena, por lo que se puede decir que puede que no haya diferencia entre apostar y dominar, debido a que cualquier recreación que presente nuevas demandas para el niño es una posibilidad de estudio. Además, la mayoría de estos entrenamientos descubiertos por el niño mientras se realiza serán transferidos a condiciones que no sean de ocio. Unknown (2012).

2.2.9. El juego libre en los sectores

2.2.9.1. Definición de juego libre en los sectores.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2010), en su folleto sobre el tiempo de juego libre dentro de los sectores, una guía para educadores de ofertas educativas para niños menores de 6 años define este período de tiempo como: Un pasatiempo académico o Segundo, esto se termina cada día como un pasatiempo eterno, dura 60 minutos y funciona idealmente en

la sala de estudio de la facultad, aunque también se puede ejecutar al aire libre, en el patio o en el césped del centro educativo. (MINEDU, 2010).

Podemos decir que, en el momento del juego libre en los sectores, los jóvenes tienen derecho a ingresar a los sectores de la sala de estudio de forma libre y espontánea, además de ampliar el cuestionamiento simbólico, la creatividad, los miembros sociales de la familia con su padre y su madre y autonomía. También se puede afirmar que proporciona orientación sobre el uso correcto de los materiales de instrucción, lo que permite mejorar la organización y las actividades de carácter, favorece y promueve el estudio extensivo y fino para niños y mujeres de 3 a 5 años, en las áreas únicas de grado inicial. Por ejemplo, en el momento del juego desabrochado, el entrenador les dice a los jóvenes lo que tienen que hacer. Hacer esto, como en la lista, los lleva a los sectores de la sala de estudio, aprovechando este momento para educar a algunos talentos. (MINEDU, 2010).

2.2.9.2. Características del juego libre en los sectores.

Enumera las características del juego suelto en los sectores de la siguiente manera: Primero: es un pasatiempo espontáneo y personal que nace del mundo interno del niño y lo compromete, considerando que está lejos de su llegada personal. Ministerio de Educación (2010)

Segundo: La recreación es de un entorno único. Se aborda que el deporte se posiciona dentro del tipo de experiencias llamadas "como si". Por ejemplo,

una mujer de cuatro a 12 meses de edad juega con la muñeca "como si" hubiera sido su hija y una niña de cinco años puede jugar montando un cepillo "como si" hubiera sido un caballo ".

Tercero: el afecto positivo siempre acompaña el juego, es decir, es generalmente agradable y cómodo. Si el juego ya no es divertido, ya no es una recreación. Cuarto: El juego es alcanzable, porque es muy vital. Ni el niño ni el observador son conscientes de cómo se van a desenvolver las cosas como un thriller, no sabes lo que viene o la forma en que termina.

Quinto: el camino, y ya no la intención, es su esencia. El bebé no está involucrado en lo que él o ella va a regresar al dejar su juego. Disfruta de la "aventura", el refinamiento de cada parte del deporte. En ese sentido, el juego suele ser "aquí y ahora", siempre se vive en el tiempo presente Ministerio de Educación (2010).

2.2.9.3. Elementos de la hora libre en los sectores

Dentro de la siguiente tabla, considera todos los resúmenes que contienen elementos integrales para el atractivo de la metodología del Período del juego - Trabajo: 38: La organización de los jóvenes. El maestro. El tiempo. EL espacio. Los recursos materiales. El Ministerio de Educación (2010).

2.2.9.4. Secuencia metodológica de la hora del juego libre en los sectores

Según el concepto en el deporte de los sectores se realiza generalmente como una moción permanente, con un período de aproximadamente 60 minutos. del Ministerio de Educación (2010),

2.2.9.4.1. Planificación:

Los niños y la educadora se sientan en el suelo formando un círculo al centro del salón por el lapso de 10 minutos, llevan a cabo un diálogo y conversan sobre tres aspectos: La educadora recuerda a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. “ahora nos toca nuestra hora del juego libre en los sectores. Vamos a jugar una hora en el aula con los juguetes que tenemos y 10 minutos antes de terminar les voy a avisar para que acaben con lo que están jugando”. La educadora y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia entre los niños, durante la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, entre todos dicen: “no debemos golpearnos”, “debemos compartir juguetes” o las reglas que se consideren importantes. Los niños expresan a qué les gustaría jugar, con qué juguetes desean hacerlo y con quién les interesaría compartir este momento. Por ejemplo: “Quiero jugar a hacer puentes con los carros”, “yo quisiera jugar hoy día con José”. Ministerio de Educación (2010).

2.2.9.4.2. Organización:

Los niños se distribuyen libremente en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. En caso de tener en el aula “cajas temáticas”, los niños las tomarán de acuerdo a sus preferencias también. Los grupos estarán conformados por 3 o 4 niños, aunque este criterio es flexible. A veces se asocian de 5 a 6 niños en un mismo grupo y el juego fluye muy bien. Otras veces, juegan juntos dos niños o uno solo de manera solitaria. Una vez que los niños se han ubicado, inician su proyecto de juego libre de manera autónoma. Esto significa que ellos definen qué juguetes usan, cómo los usan y con quién se asocian para jugar. Ministerio de Educación (2010).

2.2.9.4.3. Ejecución o desarrollo:

Cuando los niños se han instalado en algún sector de juego empiezan a desarrollar su idea. Se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar: “tú eres la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito”. Los niños se ubicarán en la sala de juego en diversas modalidades: algunos lo harán de manera solitaria, otros en parejas y otros se reunirán en grupos de tres o cuatro compañeros. Podrás observar que los niños se distribuyen en el aula acorde a sus preferencias temáticas, por tipos de juegos y por afinidad con los compañeros. Ministerio de Educación (2010).

2.2.9.4.4. Orden:

La hora del juego libre en los sectores concluye con el anuncio anticipado de su cierre, 10 minutos antes del mismo. En el momento en que terminan de jugar, los niños deben guardar los juguetes y hacer orden en el aula. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias. Ministerio de Educación (2010).

2.2.9.4.5. Experiencias:

Concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez. Además, contribuye al buen hábito del orden. Cuando los niños hayan guardado los juguetes se debe realizar una pequeña asamblea para que: Cuenten a qué jugaron y con quién. Cómo fue su experiencia, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso del juego. Ministerio de Educación (2010).

2.2.9.4.6. Socialización:

Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La educadora aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación, por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que “Daniel se puso a cocinar” “y que los hombres no cocinan”, la educadora aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños,

es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc. Ministerio de Educación (2010).

2.2.9.4.7. Representación:

La educadora, da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días. Ministerio de Educación (2010).

2.2.9.5. Objetivos de la hora del juego libre

Según el Ministerio de Educación (2010), tres objetivos estándar son: ofrecer desarrollo y adquirir conocimiento de las conformidades en todas las regiones de conducta: social, emocional, intelectual y física. Canaliza ese desarrollo y dominio a través del descubrimiento de acciones Canalizar un contexto real del juego que consienta en expresar experiencias verdaderas.

Entendemos que en los campos de conducta podría explicarse de la siguiente manera: En lo social: que el niño puede dentro de un estado deportivo: Compartir: condiciones, materiales e iniciativas: Formar hábitos de orden y cuidado del material. En lo Emocional: que el niño puede dentro de un estado de juego: apreciar y cobrar el trabajo de los suyos y de los demás. Aprenda a elegir de acuerdo con sus actividades. Desarrollar una experiencia creciente del deber. Estéticamente sensibilizar. Adopta una mentalidad más imparcial

para adultos. Intelectualmente: que el niño puede dentro de un escenario de juego: explorar, experimentar, investigar, organizar la realidad. Adquirir las reglas para obtener conocimiento formal de. Físicamente: que el niño puede dentro de un escenario de juego: Desarrollar habilidades psicomotoras. Adquirir y ejercitar habilidades manuales. Logra hacer frente adecuadamente a su cuerpo en el área. Ministerio de Educación (2010).

Estos objetivos, si además se analizan, serán perfectamente aplicables al interés general del jardín de infantes; Sin embargo, considerando el hecho de que son millas en ese punto que se le ofrece al niño la notable posibilidad de elegir, planificar, ejecutar, valorar y compartir deportes, los objetivos formulados se vuelven habituales en esta metodología. Ministerio de Educación (2010).

2.2.9.6. El tiempo y el espacio para jugar libremente

Según el Ministerio de Educación (2010), el tiempo y el área de juego son factores esenciales que debe planificar con advertencia y con anticipación porque brindan al interés un marco que brinda protección, satisfacción y orden a los niños y al entrenador. Ministerio de Educación (2010).

El Tiempo. En primer lugar, debe tener 60 minutos al día con este pasatiempo. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe usarse para otro pasatiempo debido al hecho de que es una prioridad de millas para la mejora de los niños y el conocimiento de ellos. Para algunos educadores, el mejor momento para este interés es el primero de la mañana, ya que esto

les permite a los niños "descargar" sus tensiones, les ofrece poder y, después de jugar, aprender más en las próximas horas. Otros educadores señalan que deciden la hora de cierre, ya que los niños más altos incorporan contenido educativo dentro de las primeras horas de la mañana. Colocar el tiempo de juego desatado dentro de los sectores en la parada, permite a los jóvenes relajarse y volver a casa en silencio. Puede determinar en qué momento de su día educativo funciona mejor para su salón de clases. Lo crucial es que los 60 minutos que pasas dentro del tiempo de juego libre en los sectores son respetables y valorados, y se cumpla todos los días a la misma hora. Esto brinda a los jóvenes protección, entusiasmo y seguridad en sí mismos. Espacio. Para jugar necesitas un espacio donde los niños puedan moverse libremente y de manera apropiada, sin embargo, en particular, donde todos tengan espacio para aumentar su tarea de juego autosuficiente. El área, en particular, debe ser lisa de accesorios o elementos diferentes que interfieran con el movimiento. Ministerio de Educación (2010).

2.2.9.7. Recursos materiales para la hora del juego libre en los sectores

Según el Ministerio de Educación (2010), Unos juguetes y materiales directos académicos cruciales para la recreación de la formación simbólica. Los materiales educativos y diferentes juguetes son mediadores del disfrute lúdico, ya que permiten al niño adaptar su fábula y creatividad con ellos. Un

intermediario es un mecanismo que aprueba mostrar fábula y creatividad en movimiento. Ministerio de Educación (2010).

Accesorios deseables: estos son los juguetes y materiales que mejoran el equipo de juego durante el juego sin ataduras dentro de los sectores. Muchos de esos complementos se pueden construir con envases de cartón o materiales reciclables. Aproximadamente lo hace con amor y creatividad: Cunita o camita para las muñecas tipo bebé. Fogón o cocinita de juguete. Pequeña mesa. Instrumental de juguete de doctor. Comida: frutas, verduras, huevos, carnes, arroz, frejoles, etc. Ministerio de Educación (2010).

Disfraces y complementos para representar roles: sombreros, lentes, bufandas, billeteras, entre otros. Dispositivos musicales. Teatrín y títeres. Productos para jugar en la tienda o en el mercado.

Artefactos domésticos, escoba, cubos, palas, otros utensilios. Piezas a clasificar: pizarra pequeña. Almohadas de numerosos tamaños. Cubo numérico. Piso Juegos para informar recuerdos. Ministerio de Educación (2010).

2.3. Didáctica

La didáctica es la obra de arte del entrenamiento o curso técnico para adquirir conocimiento. Es fragmento de la pedagogía que narra, manifiesta y basa las estrategias máximas adecuadas y poderosas para guiar la educación en la adquisición lenta de conducta, estrategias y formación vital. La didáctica es el movimiento que realiza el instructor de actividades físicas en la ruta de la

instrucción, a fin de que el entrenador logre los objetivos del entrenamiento. Esta técnica implica el uso de una secuencia de recursos y facilitar el conocimiento. La observación del dominio humano se especializa en cómo los humanos acumulan y alteran sus registros, talentos, técnicas, creencias y comportamientos. Las teorías ofrecen una conexión con el sentido de la retroalimentación ambiental para que funcione como un puente entre los estudios y el ejercicio educativo y como un equipo para convertir los descubrimientos en consejos para profesores Alfonso García Velásquez, Josué Llull Peñalba.

Emitió una de las definiciones más perfeccionas del juego, explicando que el deporte en un acción apropiada es una trabajo desatado que se realiza con y sin significado como un escenario fuera de lo común, sin embargo, a pesar de que en su totalidad, puede absorber por completo la jarra Ador. Johan Hnizing (1938)

El deporte, que es difícil de identificar, es como sustituto de una orientación de conducta poco común, de hecho simbólicamente asimiladora y descifradora. La recreación, como una parte crítica para obtener conocimiento de la enseñanza, sirve para examinar de manera más lúdica y profunda, esto sirve como la premisa de las condiciones previas que todo interés académico debería tener, no solo el juego. Johan Hnizing (1938)

Considera de especial importancia enfatizar lo antes mencionado, ya que nos ofrece un concepto claro sobre la idea del método didáctico desde el comienzo de manera inclusiva y completa, vale la pena mencionar que el enfoque didáctico

como su propio nombre dice se aplica mucho o se aplica en el área de enseñanza dentro de un entorno de dominio de la enseñanza. Johan Huizinga (1938)

Díaz M, señaló que “las formas o modalidades de enseñanza son los distintos escenarios donde tienen lugar las actividades a realizar por el profesor y el alumno a lo largo de un curso, y, que se diferencian entre sí, en función de los propósitos de la acción didáctica, las tareas a realizar y los recursos necesarios para su ejecución. Lógicamente, diferentes modalidades de enseñanza, reclaman tipos de trabajo distintos para los profesores y estudiantes y exigen la utilización de herramientas metodológicas, también diferentes”.

El manifestado "juego" en su factor prudente, "es lejos una acción desatada, terminada como si se sintiera ubicada fuera de la existencia ordinaria, sin embargo, a pesar de todo, es capaz de asimilar". Todo puede abarcar absolutamente al participante, sin que él revele en él ningún pasatiempo, ni obtiene ninguna ventaja de él, que se ejecuta en un tiempo seguro y en un espacio seguro, que se desarrolla sujeto a pautas y que da lugar a instituciones que tienen una tendencia a rodearse de misterio u ocultarse para sobresalir. Huizinga J. (1938).

El deporte es un hobby debido al hecho: deporte sensorial motor; recreación simbólica y Regla de recreación, Sánchez indica que los medios de comunicación "son activos dentro del servicio de coaching. Un recurso es algún enfoque, empleados, estructura procesal, etc. Que por un motivo de asistencia se incorpora en la técnica de dominio, de modo que cada estudiante alcance la máxima

restricción de sus capacidades y por eso complementa su conocimiento. Huizinga J. (1938).

Para realizar una recreación didáctica, debe considerar hacer planes, es una manera de prever lo instructivo, definir y organizar por escrito, antes de su software práctico, el grupo de deportes que se pretende ejecutar, considerando que cuenta la razón de lo anterior y pretende cosechar con ellos los objetivos, obtendrá de esta manera los efectos correctos y la mejora de talentos y habilidades deliberadamente al comienzo de los juegos de la aplicación. Huizinga J. (1938).

Diversas observaciones como las de Piaget, Klein, Vygotsky, entre otras, han resaltado el papel crítico que juega el juego de los niños en la mejora del pensamiento, estas investigaciones, así como la investigación de envío de productos, verifican las maravillosas implicaciones de los deportes recreativos en la cognición. exploración del contorno corporal y social, dentro del advenimiento de una vecindad de mejora de la capacidad, dentro de la evaluación de la idea que conduce a la abstracción y la creatividad. (Aizencang N, sF, 2015).

Chadwick, menciona que mientras más se favorezca la construcción de las nociones lógico – matemáticas, mejorarán la motivación y la calidad del aprendizaje de las matemáticas. La comprensión y construcción de aprendizajes surge muy vinculada a la experiencia, los niños aprenden conforme a sus propias actividades. El docente es el encargado de proporcionar instancias educativas que

ayuden a niños y niñas a pasar del pensamiento intuitivo, al operacional. (Aizencang N, sF, 2015).

El psicólogo Piaget J, concibe el juego como una de las máximas manifestaciones importantes del concepto de años formativos, Piaget en sus saberes cognitivos es responsable del estudio de la recreación simbólica, que permite un abandono moderno de los tipos autocentrados de construcción progresivamente superior. modalidades lógicas (Aizencang N, sF, 2015).

Ejerció F, manifiesta que el deporte comienza siendo, dentro del bebé, una actividad crítica muy efectiva, que canaliza la escolarización motora, postural, sensorial y de comunicación con el mundo externo, y que regularmente adquiere poderosas cualidades psíquicas y enfoca la generación de concepto mágico y simbolización, que tarde o temprano se convertirá en la facultad del interés organizado y la popularidad de las políticas, compromisos y sanciones. (Aizencang N, sF, 2015).

Vygotsky señala que el juego no siempre es el rasgo principal en la infancia, sin embargo, un aspecto simple en la mejora, la mayor fuerza de voluntad de un niño es capaz de producir en el deporte. El deporte crea una próxima zona de desarrollo dentro del bebé. El niño suele estar por arriba de su tiempo promedio, por arriba de su comportamiento diario. (Calderón K)

Para Froebel, (1826) el deporte es la autonomía, es un interés de forma desinteresado, un hecho innovador y adicionalmente beneficioso, su principio que se basa en el deporte es el verdadero y verdadero pasatiempo de la inocencia. y que la escolarización del niño se puede lograr el esparcimiento, a través de él y a través del deporte (Brinnitzer E. 2018).

2.3.1. Estrategia Didáctica

El método didáctico es un grupo organizado de métodos para establecer el entrenamiento debajo de una técnica metodológica para obtener conocimiento y el uso de estándares de efectividad para la selección de fuentes que sirven como ayuda, probablemente será factible aclarar ideas y definir la definición.

El esquema de una estrategia didáctica podría engancharse principalmente en función de sus movimientos o sus conocimientos estructurales: la técnica metodológica para dominar y los activos utilizados. Schmeck (1988); Schunk (1991)

2.4. Modalidad de organización de la enseñanza

La particularidad de la empresa de instrucción implica la comisión de un procedimiento de información que se realiza para un propósito seleccionado y dentro del contexto particular de una clase. Colonna (2002)

2.5. El lenguaje

El lenguaje, orales, escritos o gestuales, que a través de sus medios y relaciones conlleva a los seres humanos especificarse para adquirir experiencia en la relajación. La comunicación requiere que esta máquina de signos alcance el propósito del conocimiento común. Varios factores entran en contacto cuando el comunicado se termina a través del lenguaje, por ejemplo, se aplican capacidades que incluyen inteligencia y reminiscencia lingüística. Colonna (2002)

2.5.1. El lenguaje oral en los niños

El lenguaje oral es la premisa para examinar la comprensión de una persona que admira el entorno que lo rodea, también es un dispositivo que sirve para hablar sobre hechos, mensajes, ideas y sentimientos comparables. Existen factores esenciales y cruciales para el desarrollo del lenguaje: la maduración orgánica y las influencias ambientales, la principal se refiere a los órganos preocupados en el habla, que nos permiten emitir sonidos, frases, términos y hablar oralmente; el segundo se refiere a las oportunidades que ofrece el uso del entorno y los deseos de los niños para un desarrollo global preciso, a

través del uso del lenguaje oral, el niño obtendrá el amor y el pasatiempo de los padres y reconocerá que hablar es crucial para concretar sus sueños y s Eres nuevo. Orlando Terré, (1999)

Desde la edad preescolar se perfecciona el pasatiempo de todos los órganos sensoriales, particularmente los asociados con la escucha y la creencia del niño, esto podría permitirle aprehender y diferenciar tonos, formas y sonidos. Por lo tanto, el desarrollo de la inteligencia se logra con la ayuda de transmitir información a una mente madura, por lo que incluso cuando los niños obtienen registros de numerosos estímulos a través de los sentidos, lo hacen de día y de noche; Si esos estímulos son terribles o terriblemente agradables, la mente tomará tiempo para aumentar sus habilidades o lo hará de manera inapropiada, por el contrario, mientras recibe estimulación oportuna, el niño puede ser capaz de desarrollar más grados cerebrales para cosechar los cerebros más apropiados. Mejora.

Orlando Terré, (1999) dice: el objetivo no es aumentar a los primeros niños, o fortalecerlos en su mejora natural, sino ofrecer más de unos pocos estudios con miras a permitirles dar forma a la idea de la adquisición del destino conocimiento de.

2.5.2. El lenguaje de los niños de 4 años.

2.5.2.1. Características del lenguaje oral del niño de 4 años.

En su libro electrónico sobre lenguaje y ciencias sociales, el evoluciona de la siguiente manera: la mejora del idioma del niño se da primero,

respondiendo al lenguaje hablado, luego de lo cual adquiere comprensión para pronunciar palabras y hablar. En este momento, puede descubrir formas de observar e interpretar símbolos escritos y, finalmente, ponerlos por escrito. Colonna (2002).

2.5.2.2. La estimulación del lenguaje del niño de 4 años

La estimulación es una dinamisos, juegos y ejercicios que intermedian en el transcurso del desarrollo del niño. En estas dinamicas lúdicas logran proporcionar al infante vivencias que necesitaran para desenvolver al máximo su potencial psicológico. El sistema fonológico para desarrollarse necesita las acciones, pragmático y semántico, son acciones consecuentes que le servirán al niño como apoyo para aprendizajes futuros. Durante la estimulación, se podría ayudar al niño a recolectar y ampliar las capacidades motoras, cognitivas y socioafectivas; mientras observa los cambios en el desarrollo. La estimulación temprana se basa principalmente en la relación de maduración del sistema nervioso central y adquirió conocimiento de: 50 a la estimulación adicional, cuanto mayor es el rango de circuitos y, por lo tanto, más mejora del cerebro. Colonna (2002).

2.5.2.3. El lenguaje y el contexto social que intervienen en el desarrollo del lenguaje oral.

La relación del niño con el contexto sociocultural, puede ser muy esencial para la mejora del lenguaje, este aspecto social, puede desempeñar una función decisiva en el interés y dominio del idioma y dentro de la evolución

del hombre o la mujer. Colonna (2002).

La familia, según Gil (2008), quien realizó un informe acerca de cómo influye la familia en el desarrollo del niño, concluyó lo siguiente: dentro de la propia familia, la madre, los abuelos, los hermanos mayores, quienes juegan posición más importante dentro de los primeros años. Según J. Simón, declarado a través de Fernández, han enfatizado que las expectativas de las madres sobre el idioma de sus hijos varían de acuerdo con el entorno socioeconómico; dentro de los medios más desfavorecidos, las madres están interesadas, especialmente dentro de los usos sensibles y poderosos del lenguaje, por ejemplo, que los niños se dan cuenta de si les duele o no y dónde, reconocen cómo decir hola, preguntan qué necesidad quieren, y así sucesivamente. Gil (2008).

La molestia surge, desde el principio, a través de las versiones y las desigualdades del comportamiento de esos seres humanos más jóvenes en comparación con el fenómeno del lenguaje. Los estudios sobre el lenguaje juvenil coinciden en que las brechas en el origen afectivo ajustan las capacidades relacionales, principalmente el apetito por lo verbal pronunciado. Gil (2008).

De ninguna manera se debe presionar a los niños para que aprendan a leer y escribir en caso de que ya no hayan desarrollado competencias de características simbólicas, ni estén listos para ejercer los mejores movimientos finos. Gil (2008).

La maestra, en el Diseño Curricular Nacional (2008) El procedimiento educativo, considera dentro del área de comunicación, que los jóvenes como temas sociales tienen una vocación natural para relacionarse con los demás y con el mundo que los rodea, por lo tanto, el intercambio verbal, en forma oral, desempeña un papel clave dentro del sistema de socialización, particularmente mientras se amplía el espacio con el ingreso a una organización educativa. En otras palabras, el entrenador debe facilitar este procedimiento con movimientos de indagación y experimentación directa de objetos, humanos, animales y todo lo que lo rodea. Un aspecto a recordar es que los niños deberían ampliar la conciencia fonológica, ese es el potencial para discriminar audiblemente la secuencia de sonidos de sílabas y, a su vez, palabras. Diseño Curricular Nacional (2008).

III.HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general:

El juego libre como estrategia didáctica en los sectores, mejora significativamente el lenguaje oral, en las dimensiones de contenido, forma y uso, de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2017.

3.2. Hipótesis nula:

El juego libre como estrategia didáctica en los sectores, no mejora significativamente el lenguaje oral, en las dimensiones de contenido, forma y uso, de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2017.

3.3. Hipótesis específicas:

3.3.1. El juego libre como estrategia didáctica en los sectores mejora significativamente lenguaje oral, de contenido (semántico: léxico contextual), de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2017.

3.3.2. El juego libre como estrategia didáctica en los sectores mejora significativamente el lenguaje oral, en la dimensión de forma (fonología,

morfología, sintaxis y semántica: léxico referencial), de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.

3.3.3. El juego libre como estrategia didáctica en los sectores, mejora significativamente el lenguaje oral, en la dimensión de uso (pragmática: contexto/discurso), de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El presente estudio corresponde a los diseños no experimentales transversales correlacionales, según Carrasco (2009), “las variables carecen de manipulación intencional, no poseen grupo de control, ni mucho menos experimental, se dedican a analizar y estudiar los hechos y fenómenos de la realidad después de su ocurrencia”

Asimismo, Carrasco (2009) afirma que: “tienen la particularidad de permitir al investigador, analizar y estudiar la relación de hechos y fenómenos de la realidad (variables), para conocer su nivel de influencia o ausencia de ellas, buscan determinar el grado de relación entre las variables que se estudia” Considerando a este autor, se dice que es no experimental, porque no se manipula ninguna variable y transversal porque se tomará datos de la muestra en su estado actual y correlacional porque se busca determinar el grado de relación entre la variable, la hora del juego libre en los sectores y aprendizaje del área curricular de comunicación.

El proyecto apuesta por la investigación aplicada, concuerda con el espíritu de la investigación fundamental, enfoca la atención en la solución de problemas, más que sobre la formulación de teorías, busca conocer para hacer, para modificar, para actuar, le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad concreta, (Jhon W. Best). Investigación cuantitativa es aquella en la que se recoge y analizan datos cuantitativos sobre variables el cual estudia la asociación o relación entre variables

cuantificada cuyo objetivo es explicar, describir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales.

El fenómeno que estudia este tipo de investigación es siempre observable, medible y replicable haciéndole en un contexto controlado donde se utiliza un lenguaje con precisión matemática y modelos estadísticos de la codificación numérica.

Se centra en el nivel explicativo, porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos. Están distinguidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, su interés se centra en explicar porque ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o porque dos o más variables están relacionadas. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudio y de hecho implican los propósitos de ellos (exploración, descripción y correlación).

Este tipo de estudio busca encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos

Definiéndose el diseño de esta investigación de la siguiente manera:

G.E.: O1_____X_____O2

O1 =observación o mediación de la variable de pendiente en el grupo experimenta

O1: Ejecución del pre test

X: Programa de sensibilización

O2: Ejecución del pos test

4.2. Población muestral

La población muestral en esta investigación está constituida por niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 080 “Erick Stefano Morán”, conformada por el aula de 4 años amarilla del turno de la mañana la población de la investigación cuenta con 17 niños.

Población muestra de los estudiantes de 4 años de edad del “Aula Amarilla” de la Institución Educativa N° 080 “Erick Stefano Silva Morán”

TABLA 1 POBLACION

Distrito	Institución Educativa	Edad y aula	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Tumbes	N° 080 “Erick Stefano Silva Moran”	4 años, Aula amarilla	8	9
Total			17	

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes del “aula amarilla” de 4 años de la I.E N° 080 “Erick Stefano Moran Silva”.

4.2.1. Criterios de inclusión:

Niños que asistan regularmente.

Niños y niñas de 04 años de edad.

Matriculados 17 alumnos

4.2.2. Criterio de exclusión:

Quienes no asistan regularmente. Quienes se encuentren en periodo de adaptación: Haber iniciado el programa con capacidad disminuida para responder adecuadamente los ítems definición y operacionalización.

4.3. Definición y Operacionalización de variables e indicadores

4.3.1. Variable independiente:

El juego libre como estrategia didáctica en los sectores.

4.3.2. Variable dependiente:

El lenguaje oral en los niños de 4 años.

4.3.3. Operacionalización de las variables

4.3.3.1. Variable independiente: El juego libre como estrategia didáctica en los sectores. Se ubica en la facilidad de palabras en su sentido amplio como fenómeno de la comunicación, y en su perfección específica al adquirir frases, expresar emociones y creencias y como elemento de comunicación por la interacción que permite con el medio y con los otros sujetos con lo que cohabita.

4.3.3.2. Variable dependiente: El lenguaje oral en los niños de 4 años. Mediante el juego el niño comenzará a conocer sus capacidades y a experimentar significativamente situaciones nuevas, haciendo de diferentes materiales que el niño encontrará en los sectores, por el cual el niño pueda tocar, palpar, manipularlo y tener una experiencia propia.

Medición de Variable Dependiente:

TABLA 2 ESCALA DE CALIFICACIÓN DE APRENDIZAJES

Nivel Educativo	Escala de Calificación	Descripción
EDUCACIÓN INICIAL Literal y Explicativa	A Logro Previsto	Cuando el Estudiante evidencia el logro De los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los Aprendizajes previstos, Para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los Aprendizajes previstos o evidencia dificultades para desarrollo de estos y necesita mayor tiempo acompañamiento e intervención del docente acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño curricular nacional 2015.

Matriz de Operacionalización de Variables

TABLA 3 MATRIZ OPERACIONALIZACION

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	NIVELES DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
<p>Variable independiente</p> <p>El juego libre como estrategia didáctica en los sectores.</p>	<p>Es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás. MINEDU, (2009).</p>	<p>El juego es una actividad grupal que refleja la naturaleza del pensamiento, la personalidad y las emociones de los infantes. Es con estas relaciones y vínculos sociales que en este periodo construyen sus conocimientos. El juego está presente en el proceso de aprendizaje-enseñanza.</p>	<p>1. Planificación.</p> <p>2. Organización.</p> <p>3. Ejecución.</p> <p>4. Orden.</p>	<p>El estudiante expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad.</p> <p>El estudiante elige libremente y en forma organizacional el sector del día.</p> <p>El estudiante juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales, comunicándose con sus compañeros y pidiendo ayuda si es necesario.</p> <p>El estudiante mantiene el</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con espontaneidad sus ideas. • Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo. • Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros. • Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy. • Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde. • Dice por qué eligió el sector del día. • Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido. • Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos. • Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido. • Expresa lo que le disgusta durante esta actividad. • Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales. • Solicita ayuda a la docente cuando es necesario. • Guarda en su lugar los materiales del sector. • Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó. • Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si este (a) se lo solicita. • Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy. • Expresa lo que más le agradó durante esta actividad. • Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad. • Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias. • Muestra el material con el cual representará sus experiencias 	<p>Por cada ítem el Puntaje será 1 o cero.</p> <p>1: Éxito</p> <p>0: Fracaso</p>	<p>Lista de cotejo para evaluar el juego libre como estrategia didáctica en los sectores.</p>

<p>Variable dependiente El lenguaje oral de los niños y niñas de 04 años de edad.</p>	<p>“El lenguaje oral es una de las actividades humanas más complejas y elaboradas, necesaria para la comunicación y el conocimiento. Su desarrollo es específico, no reductible ni supeditable al desarrollo de otros aspectos de la evolución psicológica infantil, aunque esté íntimamente relacionado con otros aspectos, como el cognitivo y el social” Aguinaga et al. (2004).</p>	<p>El niño ordinario muestra un proceso de dominio del lenguaje hablado a la edad de 4 años, independientemente de cualquier instrucción formal. Este desarrollo del lenguaje se refleja no solamente en el vocabulario creciente del niño sino también en la aplicación de muchas reglas de lenguaje. La imitación juega un papel importante en la adquisición de lenguaje en un niño pequeño. Sin embargo, su habla no tiene una relación simple directa con los modelos adultos que el niño oye. Sin la enseñanza formal del lenguaje el niño está expuesto a casos aislados de aplicación verbal.</p>	<p>5. Socialización.</p> <p>6. Representación</p> <p>Contenido</p> <p>Forma</p> <p>Uso</p>	<p>orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia.</p> <p>El estudiante expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego libre en los sectores.</p> <p>El estudiante representa gráfica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad.</p> <p>Sintáctico: Oración. Semántico: palabra/morfema.</p> <p>Fonológico: fonema. Fonético: sonido. Morfosintáctico: palabra/morfema.</p> <p>Pragmático: contexto/discurso.</p>	<p>del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).</p> <ul style="list-style-type: none"> Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad. Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido. Coordina y une las palabras para formar las oraciones y expresar los conceptos. Utiliza los tiempos verbales (presente, pasado y futuro). Aprende a conectar correctamente secuencias de sonidos (significantes) a un conjunto de situaciones (referentes), utilizando como intermediarias las representaciones mentales (significados) correspondientes. Utiliza las primeras palabras para expresar fundamentalmente deseos y necesidades. Emplea frases afirmativas o negativas con la entonación apropiada. Domina las relaciones de inclusión, parte/todo, incompatibilidades léxicas y diferentes significados de una palabra. Identifica los componentes fonológicos (sílabas y fonemas). Pronuncia los fonemas consonánticos, según el punto de articulación. Se expresa con fluidez fonémica. Emite ciertos sonidos con cierta entonación o acentuación. Dice el concepto apropiado en el estilo adecuado, en el tiempo y lugar correctos. Produce e interpreta enunciados en el contexto o situación comunicativa adecuada. 	<p>Lista de cotejo para evaluar el lenguaje oral.</p>
--	---	---	--	--	--	---

4.4 Técnicas e instrumentos de análisis y procesamiento de datos

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de 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.

4.4.1. Técnica: Observación.

La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto en el mismo momento de su ejecución.

4.4.2. Instrumento: Lista de cotejo.

Es un instrumento que permite identificar 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 estos mediante la actuación de alumno y alumna.

a) Lista de cotejo sobre la hora del juego libre en los sectores para medir la variable dependiente (la hora del juego libre en los sectores), se elaboró una lista de cotejo, el cual está dirigida a los niños de 4 años del aula amarilla de la I.E. N° 080 “Erick Stefano Moran”.

4.4.3. Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados

4.4.3.1. Validez del instrumento

Todo instrumento que se utiliza en una investigación debe contar con su validación, como asegura Niño (2011) se trata de una condición que debe de contar el instrumento que servirá para medir la variable, el mismo que debe ser exacto y apropiado, midiendo lo que estamos buscando puntualmente.

4.4.3.2. Confiabilidad del instrumento

Para que un instrumento sea confiable debe de cumplir con algunos requisitos básicos, asegurando su precisión y autenticidad. La veracidad se mide cuando al mismo participante se lo evalúa en diferentes momentos, arrojando iguales resultados, con esto podemos decir que un instrumento es fiable (Niño, 2011).

4.5. Plan de análisis

Se utilizó para esta investigación la estadística descriptiva para exponer los resultados de la investigación con el fin de contrastar los resultados con la prueba de la hipótesis.

Para analizar los resultados digitalmente se utilizó el programa de Microsoft Excel 2013 y el programa estadístico SPSS versión 25 para emplear Wilcoxon. De igual manera se empleó una base de datos con los nombres de los niños en estudio con los respectivos resultados. El proceso de recolección de información tiene mucha relación con los instrumentos seleccionados ya que

deben de cumplir los objetivos propuestos, con la observación se extrae datos primarios ya que el investigador entra directamente en contacto con la realidad estudiada (Niño, 2011). Se utilizó la Lista de cotejo, según (Fidia Arias, 2006), la lista de cotejo o de chequeo, también llamada lista de control o de verificación, es el instrumento en el que se indica la presencia o ausencia de un aspecto o conducta a ser observada. Asimismo,

La Prueba de Wilcoxon:
Student cuando no se puede opinar la moderación de satisfacciones
muestras según Santibáñez (2010).

4.6. MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TABLA 4 MATRIZ CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p>Importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.</p>	<p>¿Cuál es la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Demostrar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en las dimensiones de contenido (semántico: léxico contextual y sintáctico), forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema) y uso (pragmática: contexto/discurso) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Determinar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la dimensión de contenido (semántico: léxico contextual y sintáctico) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL: El juego libre como estrategia didáctica en los sectores mejora significativamente el lenguaje oral, en las dimensiones de contenido (semántico: léxico contextual y sintáctico), forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema) y uso (pragmática: contexto/discurso) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: El juego libre como estrategia didáctica en los sectores mejora significativamente el lenguaje oral, en la en la dimensión de contenido (semántico: léxico contextual y sintáctico) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.</p>	<p>VARIABLE 1: El juego libre como estrategia didáctica.</p> <p>VARIABLE 2: El lenguaje oral de los niños de 4 años.</p>	<p>Tipo de investigación: Investigación cuantitativa.</p> <p>Nivel de investigación: Explicativa.</p> <p>Diseño de Investigación: El diseño seleccionado en el presente estudio es el diseño pre experimental, de pre test y post test con un solo grupo (Sánchez y Reyes, 1998). Dicho diseño responde al siguiente esquema:</p> <p>G: 01 - x - 02 G: Muestra. 01: Pre test. x: Experimento 02: Post test</p> <p>Población muestral: La población es de 17 niños del aula Amarilla de 4 años de edad.</p> <p>Técnicas: Observación. Cuestionario. Lista de cotejo.</p>

		<p>Determinar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la dimensión de forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.</p> <p>Determinar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la dimensión de uso (pragmática: contexto/discurso) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.</p>	<p>El juego libre como estrategia didáctica en los sectores mejora significativamente el lenguaje oral, en la dimensión de forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.</p> <p>El juego libre como estrategia didáctica en los sectores mejora significativamente el lenguaje oral, en la dimensión de uso (pragmática: contexto/discurso) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.</p>		
--	--	--	--	--	--

4.7. Principios éticos.

En nuestro país está en vigencia el Código Orgánico de Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, donde se regula la propiedad intelectual, el mismo que en su artículo 22 describe lo siguiente:

La investigación en todo momento debe de respetar los derechos de las personas, avalando su integridad y dignidad. Los sujetos inmersos en la investigación son corresponsables en caso de violación de derechos dependiendo del nivel de afectación.

Respeto por la vida y su decencia. Los participantes deben de estar de acuerdo en su participación.

Confidencialidad de la información personal del participante. Por lo que el investigador debe de tener juicio crítico al realizar el trabajo de indagación con personas y respetar las leyes que lo rigen para un buen desenvolvimiento ético en el proceso investigativo.

Medición de los aprendizajes.

Para la medición, luego de ejecutar cada sesión de sensibilización a padres de familia junto a sus niños, se empleó la Escala de evaluación para la Evaluación de los Aprendizajes de la Educación Básica Regular del Diseño del Currículo Nacional (DCN) del Ministerio de Educación (MINEDU) de la República del Perú.

ESCALA DE EVALUACIÓN SEGÚN EL DISEÑO DEL CURRÍCULO NACIONAL.

TABLA 5 MEDICIÓN VARIABLE DEPENDIENTE

Nivel educativo	Significado	Características del proceso
Educación inicial	Logro previsto A	El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado
	En proceso B	El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos,
	Inicio C	El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos

Fuente: Escala de calificación en guías Programas de sensibilización con padres de familia del Ministerio de Educación

V. RESULTADOS

5.1. Resultados del Pre Test y Pos Test.

Resultados de la aplicación estrategia juego libre en los sectores y escala de valoración del Pre y Post Test de la variable lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

TABLA 6 LENGUAJE ORAL

Escala de Valoración	Pre Test		Pos Test	
	Frec.	Porc.	Frec.	Porc.
En Inicio	9	53%	0	0%
En Proceso	8	47%	0	0%
Logro Previsto	0	0%	17	100%
Total	17	100%	17	100%

Fuente: Resultados de la evaluación pre y pos test aplicados en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

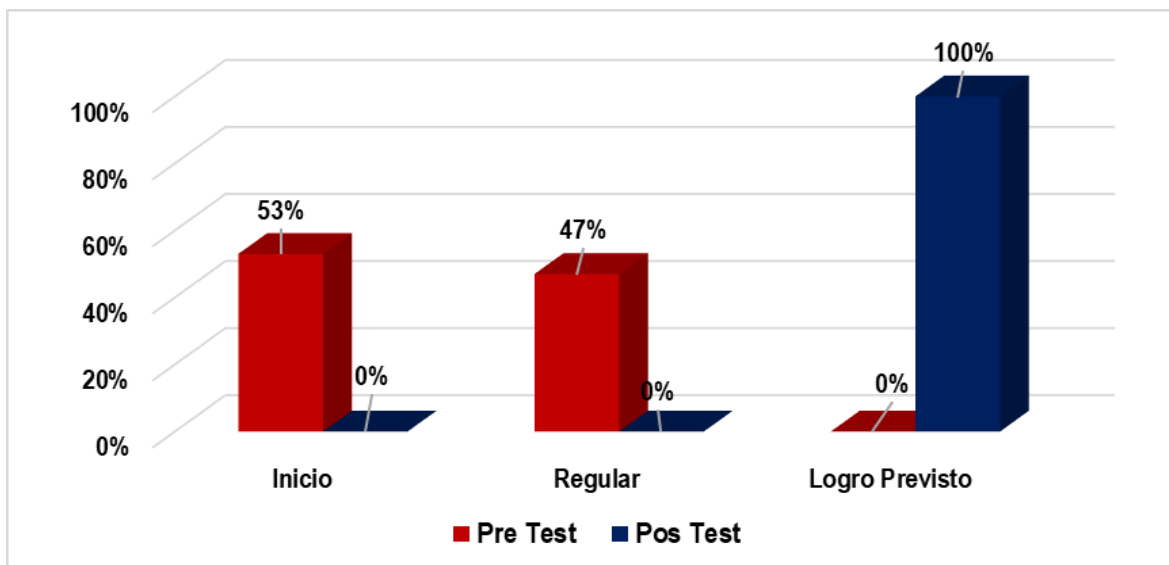


GRAFICO 1

Gráfico 1 de la variable Lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

Interpretación: La Tabla N° 4 y Gráfico N° 1, evidencian los resultados del Pre Test de la variable lenguaje oral, la cual demuestra que 09 estudiantes (53%) se encuentran En Inicio y 8, (47%) En Proceso; después del tratamiento, es decir el Pos Test, los 17 estudiantes (100%) se ubican en Logro Previsto, según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de la Educación Básica Regular del Diseño Curricular nacional (DCN) del Ministerio de Educación (MINEDU).

Tabla 7

Nivel significancia de la Prueba “T” de la variable lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

TABLA 7 SIGNIFICANCIA DE LA T STUDEN

	Diferencias emparejadas					t	Correlación	Grados de Libertad	Sig. (bilateral)
	Mediana	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Pre Test V.	-					-	0,0		
Pos Test V.	5.64	1.057	.256	-6.191	-5.104	22.024	79	16	0.000

Fuente: Resultados de la evaluación pre y pos test aplicados en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

Interpretación: La Tabla N° 5, detalla los resultados de la prueba estadística “T” Student, aplicada a la variable Lenguaje Oral, del pre y pos test, el valor de

significancia bilateral de “t” es de: 0,000, menor al nivel de significancia de la investigación 0.05; en consecuencia, se acepta la Hipótesis de investigación: H_i = la estrategia Juego libre si influye significativamente en la variable lenguaje oral en los estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa “José Antonio Encinas”, y se rechaza la hipótesis nula.

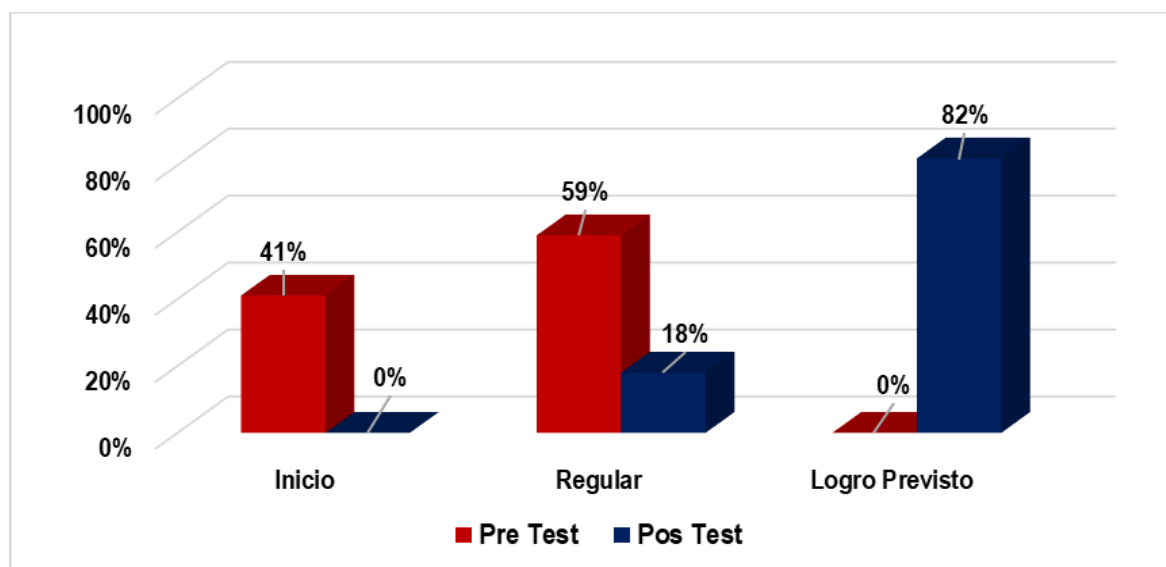
*Resultados de la aplicación de la estrategia Juego libre y escala de valoración del pre y pos test de la variable lenguaje oral, según la **dimensión de contenido** (semántico: léxico contextual y sintáctico) en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.*

TABLA 8 DIMENSION DE CONTENIDO

Escala de Valoración	Dimensión Contenido			
	Pre Test		Pos Test	
	Frec.	Porc.	Frec.	Porc.
En Inicio	6	41%	0	0%
En Proceso	11	59%	3	18%
Logro Previsto		0%	14	82%
Total	17	100%	17	100%

Fuente: Resultados de la evaluación pre y pos test aplicados en los niños y niñas de 4 años, del

GRAFICO 2



Fuente: Tabla 6.

Gráfico 2: Distribución porcentual de la escala de valoración del pre y pos test de la dimensión Contenido, de la variable lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

Interpretación: La Tabla N° 6 y Gráfico N° 2, evidencian los resultados del Pre Test de la dimensión contenido del lenguaje, la cual demuestra que 06 estudiantes (47%) se encuentran En Inicio y 11, (59%) En Proceso; después del tratamiento, es decir el Pos Test, 03 estudiantes (18%) se ubican En Proceso y 14 (82%) en Logro Previsto, según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de la Educación Básica Regular del Diseño Curricular nacional (DCN) del Ministerio de Educación (MINEDU).

Tabla 9

Nivel de significancia de la Prueba “T” de la variable lenguaje en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080, según, Pre y Pos Test de la dimensión Contenido.

TABLA 9 SIGNIFICANCIA T STUDEN LENGUAJE EN LOS NIÑOS

	Diferencias emparejadas					t	Correlación	Grados de Libertad	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Pre	-					-			
Contenido		1.380	.335	-6.533	-5.114		-0,041	16	0.000
Pos	5.824					17.399			
Contenido									

Fuente: Resultados de la evaluación pre y pos test aplicados en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

Interpretación: Los resultados de la prueba estadística “t” Student, aplicada al pre y pos test de los valores de la dimensión contenido, es “t” = 0,000, valor de significatividad bilateral es menor al nivel de significancia de la investigación de 0.05, aceptándose la Hipótesis específica de investigación y se rechaza la nula, Tabla 7.

Resultados de la aplicación de la estrategia Juego libre y escala de valoración del pre y pos test de la variable lenguaje oral, según dimensión de forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema), en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

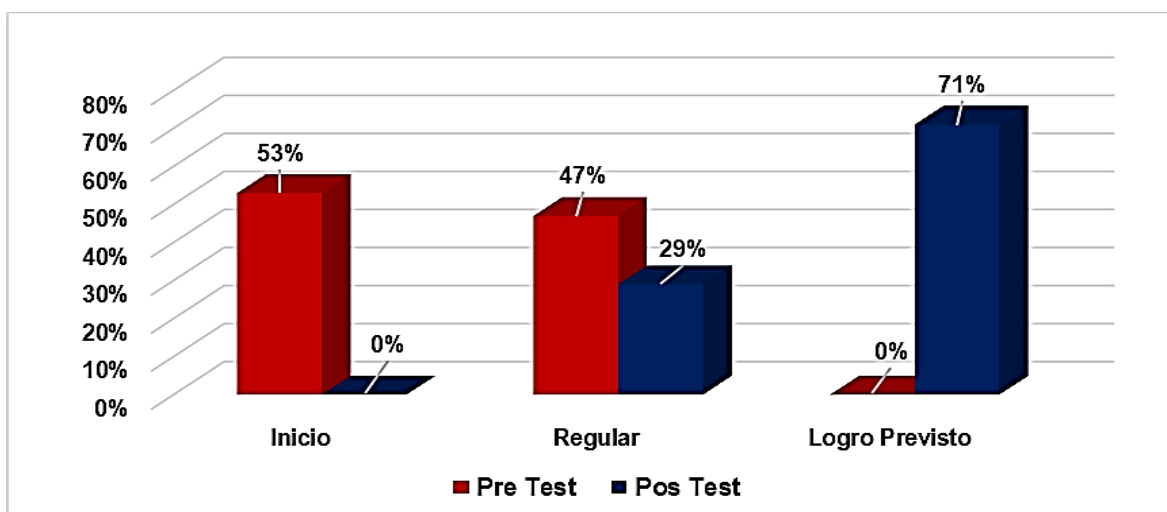
TABLA 10 JUEGOS LIBRES SEGÚN DIMENSION DE FORMA

Escala de Valoración	Dimensión Forma			
	Pre Test		Pos Test	
	Frec.	Porc.	Frec.	Porc.
En Inicio	9	53%	0	0%
En Proceso	8	47%	5	29%
Logro Previsto	0	0%	12	71%
Total	17	100%	17	100%

Fuente: Resultados de la evaluación pre y pos test aplicados en los niños y niñas de 4 años, del

aula amarilla de la Institución Educativa N° 080

GRAFICO 3



Fuente: Tabla 5.

Gráfico 3: Distribución porcentual de la escala de valoración del pre y pos test de la variable lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, aula amarilla de la Institución Educativa N° 080, según **dimensión forma**.

Interpretación: La Tabla N° 8 y Gráfico N° 3, evidencian los resultados del Pre Test de la dimensión forma del lenguaje, la cual demuestra que 09 estudiantes (53%) se encuentran En Inicio y 08, (47%) En Proceso; después del tratamiento, es decir el Pos Test, 05 estudiantes (29%) se ubican En Proceso y 12 (71%) en Logro Previsto, según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de la Educación Básica Regular del Diseño Curricular nacional (DCN) del Ministerio de Educación (MINEDU).

Nivel de significancia de la Prueba “T” de la variable lenguaje en los niños y niñas de 4 años, aula amarilla de la Institución Educativa N° 080, según, Pre y Pos Test de la dimensión Forma.

TABLA 11 PRUEBRA T STUDEM LENGUAJE EN LOS NIÑOS PRE Y POST TEST

Dimensión	Diferencias emparejadas					t	Correlación	Grados de Libertad	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Pre	-					-			
Forma		1.380	.335	-6.886	-5.467			16	0.000
Pos	6.176					18.454	-0.330		
Forma									

Fuente: Resultados de la evaluación pre y pos test aplicados en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

Interpretación: La Tabla 9, describe el valor “t” Student, aplicada a los resultados del pre y pos test de la dimensión Forma, siendo el valor “t” = 0,000; por lo tanto, el nivel de significancia bilateral es menor al nivel de significancia 0.05 de la investigación. Por consiguiente, se acepta la Hipótesis específica de la investigación y se rechaza la nula.

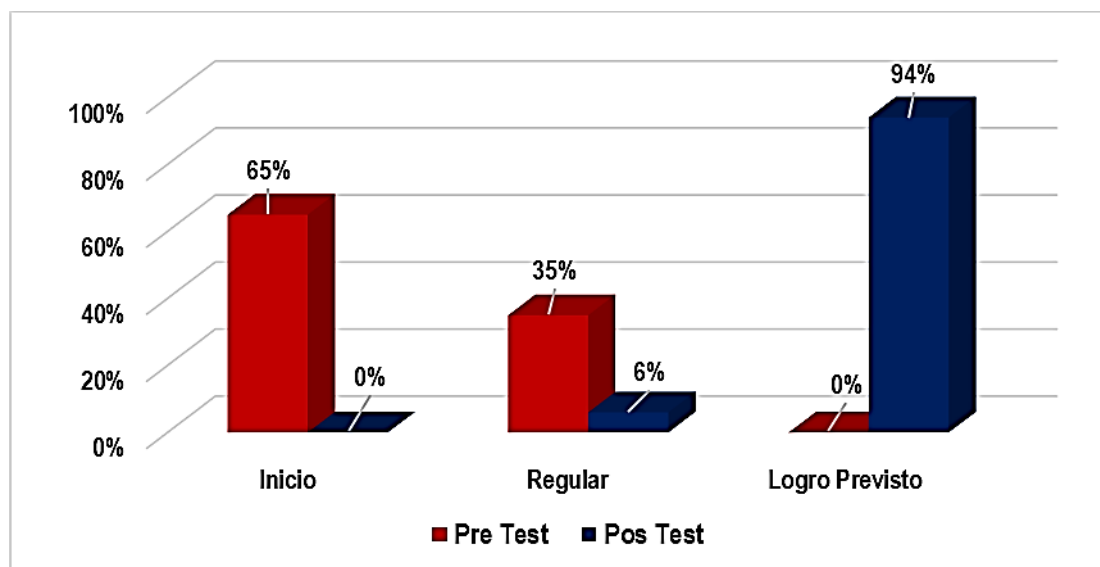
Resultados de la aplicación de la estrategia Juego libre y escala de valoración del pre y pos test de la variable lenguaje oral, según **dimensión de uso** (pragmática: contexto/discurso), en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

TABLA 12 DIMENSION USO

Dimensión Uso				
Escala de Valoración	Pre Test		Pos Test	
	Frec.	Porc.	Frec.	Porc.
En Inicio	11	65%	0	0%
En Proceso	6	35%	1	6%
Logro Previsto	0	0%	16	94%
Total	170	100%	17	100%

Fuente: Resultados de la evaluación pre y pos test aplicados en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

GRAFICO 4



Fuente: Tabla 10

Figura 4: Distribución porcentual de la escala de valoración del pre y pos test de la variable lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, aula amarilla de la Institución Educativa N° 080, Según Uso.

Interpretación: La Tabla N° 10 y Gráfico N° 4, evidencian los resultados del Pre Test de la dimensión Uso del lenguaje, la cual demuestra que 11 estudiantes (65%) se encuentran En Inicio y 06, (35%) En Proceso; después del tratamiento, es decir el Pos Test, 01 estudiantes (6%) se ubican En Proceso y 16 (94%) en Logro Previsto, según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de la Educación Básica Regular del Diseño Curricular nacional (DCN) del Ministerio de Educación (MINEDU).

*Nivel de significancia de la Prueba “T” de la variable lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080, según, Pre y Pos Test de la **dimensión Uso**.*

TABLA 13 T STUDENT LENGUAJE ORAL

	Diferencias emparejadas					t	Correlación	Grados de Libertad	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de	95% de intervalo de					
			error estándar	Inferior	Superior				
PreUso	-6.176	1.380	.335	-6.886	-5.467	-18.454	-0.330	16	0.000
PosUso									

Fuente: Resultados de la evaluación pre y pos test aplicados en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

Interpretación: La Tabla N° 11, detalla los valores del resultado de la prueba estadística “t” Student, aplicada al pre y pos test de la dimensión Uso, el resultado de significancia bilateral de “t” = 0,000, cuyo valor es menor al nivel de significancia de la investigación 0.05; por lo tanto, se acepta la Hipótesis específica de la investigación, y se rechaza la nula.

Prueba de rangos de Wilcoxon de la variable lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080, según Pre y Pos Test.

TABLA 14 PRUEBA DE WILCONXON

	Total_ Pos - Total Pre
Z	-3,685 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Resultados de la evaluación pre y pos test aplicados en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la Institución Educativa N° 080.

Interpretación: El valor de significatividad asintótica bilateral es menor a 0.05; lo que implica que existe diferencias negativas entre el pre y pos test, asimismo, existe distribución normal, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, significando que el tratamiento ha influido en la mejora del rendimiento académico, y se utiliza la prueba paramétrica “t” Student, Tabla 12.

5.2. Analisis de resultados

La discusión de resultados se ha realizado, según los objetivos de la investigación: general y específicos.

Con respecto al objetivo general, se puede aseverar contundentemente que, se ha demostrado la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en las dimensiones *Contenido*, *Forma* y *Uso*, de los niños y niñas de 4 años del aula Amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”, Tumbes – 2019, pues los resultados obtenidos en el Pos Test, evidencian que, en la *dimensión Contenido* (semántico: léxico contextual y sintáctico), Tabla 6, 14 estudiantes (82%) y 3 (18%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso respectivamente; con respecto a la *dimensión Forma* (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema), Tabla 8, 12 estudiantes (71%) y 5 (29%) están en las categorías de Logro Esperado y en Proceso y finalmente, la *dimensión Uso* (pragmática: contexto/discurso), Tabla 10, 16 estudiantes (94%) y 1 (6%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en

Proceso, según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN).

En cuanto se refiere a la *dimensión Contenido* (semántico: léxico contextual y sintáctico), Tabla 6, 14 estudiantes (82%) y 3 (18%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso respectivamente, lo cual tiene compatibilidad con la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN). La semántica se refiere esencialmente al significado de las palabras. Su adquisición, al igual que en las otras dimensiones del lenguaje, supone un proceso complejo y progresivo. La construcción del léxico o vocabulario implica aprender a conectar correctamente secuencias de sonidos (significantes) a un conjunto de situaciones (referentes), utilizando como intermediarias las representaciones mentales (significados) correspondientes. Este aprendizaje no se limita a una simple función de etiquetaje. El niño debe dominar también otras dimensiones del léxico, tales como las relaciones de inclusión (caballo-animal), las relaciones parte/todo (dedo-mano-brazo), las incompatibilidades léxicas (un caballo no puede ser a la vez una vaca), los diferentes significados de una palabra y sus mutuas relaciones, conocimientos acerca de la morfología y la categoría gramatical (sustantivo, verbo, etc.) de cada término. Esta lista no exhaustiva subraya la multidimensionalidad del conocimiento léxico y de las dificultades consecutivas que supone su dominio (Puyuelo y Rondal, 2003). Una organización semántica de tal complejidad se logra a través de una serie de paulatinas adaptaciones entre el niño y el mundo que lo rodea (Soprano, 2003). La percepción de la realidad se va enriqueciendo gracias al desarrollo cognitivo, a

las experiencias y a los modelos transmitidos por el ambiente social, principalmente en el lenguaje.

Con respecto a la *dimensión Forma* (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema), Tabla 8, 12 estudiantes (71%) y 5 (29%) están en las categorías de Logro Esperado y en Proceso, lo cual es congruente con la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN). Estos resultados halagadores demuestran que la intervención del Programa o Tratamiento ha sido muy eficaz, pues, para algunos autores la sintaxis se inicia cuando el niño es capaz de juntar dos morfemas o palabras dando origen a una frase o enunciado, entendiendo por enunciado una unidad lingüística significativa y autosuficiente del lenguaje hablado precedida y seguida por una pausa o silencio. No obstante, para otros autores la génesis de la sintaxis se sitúa mucho antes. Según Oleron (1985), las actividades pre-verbales son ya, al menos en parte, actividades de comunicación que ponen en juego procesos que se encuentran en el nivel verbal, y en cierta medida prefiguran, en su contenido y en sus formas, la actividad verbal.

En lo concerniente a la *dimensión Uso* (pragmática: contexto/discurso), Tabla 10, 16 estudiantes (94%) y 1 (6%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso, según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN). En términos generales se puede definir la pragmática como el estudio de los usos del lenguaje y de la comunicación lingüística. Un niño puede tener "problemas pragmáticos" independientemente de otras habilidades lingüísticas. Para dominar una lengua no es suficiente emitir frases respetando las reglas gramaticales; es necesario además

saber decir el concepto apropiado en el estilo adecuado, en el tiempo y lugar correctos. Así, el análisis pragmático abarca el conjunto de emisor (o hablante), receptor (u oyente) y situación de producción (lugar, época, costumbres, etc.). Dicho de otro modo, la pragmática se interesa por analizar cómo los hablantes producen e interpretan enunciados en contexto; de ahí que tome en consideración los factores extra-lingüísticos que determinan el uso del lenguaje, a los que no puede hacer referencia un estudio puramente gramatical, tales como los interlocutores, la intención comunicativa, el contexto o del conocimiento del mundo. Una de las líneas de investigación pragmática más importante dentro del pensamiento contemporáneo es la iniciada por el filósofo británico J. L. Austin, quien desarrolla la teoría de los actos de habla, entendiendo por tal a la unidad básica de la comunicación con la cual se realiza una acción (orden, petición, aserción, promesa .. J. Desde esta perspectiva, la lengua se concibe como una forma de actuar intencionada, que es interpretada por el destinatario según el contexto. Posteriormente, un discípulo suyo, el filósofo J. Searle, perfeccionó y consolidó dicha teoría. Según Austin, al producir un acto de habla se activan simultáneamente tres dimensiones: Primero: Un acto locutivo o de emisión: el acto de decir algo consiste en emitir ciertos sonidos con cierta entonación o acentuación. Dichos sonidos pertenecen a un vocabulario y se emiten siguiendo cierta construcción; además tienen asignados cierto sentido y referencia. Segundo: Un acto ilocutivo o de intención: el acto que llevamos a cabo al decir algo (pedir, interrogar, elogiar, afirmar, prometer, etc.) sigue ciertas reglas convencionales. Tercero: Un acto perlocutivo o efecto: la (re)acción que provoca dicha emisión en el interlocutor, como convencer, interesar, calmar, etc., no tiene reglas convencionales. De este

modo, al emitir un enunciado como [Te prometo que lo hare], estamos, por un lado, diciendo algo (acto locutivo); prometiendo una acción (acto ilocutivo) y provocando un efecto (convencer de la promesa al interlocutor).

VI. CONCLUSIONES

6.1. CONCLUSIONES:

Se ha demostrado la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en las dimensiones Contenido, Forma y Uso, de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019, pues los resultados obtenidos en el Pos Test, evidencian que, en la *dimensión Contenido* (semántico: léxico contextual y sintáctico), Tabla 6, 14 estudiantes (82%) y 3 (18%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso respectivamente; Con respecto a la *dimensión Forma* (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema), Tabla 8, 12 estudiantes (71%) y 5 (29%) están en las categorías de Logro Esperado y en Proceso y finalmente, la *dimensión Uso* (pragmática: contexto/discurso), Tabla 10, 16 estudiantes (94%) y 1 (6%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso, según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN).

Se ha determinado la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la *dimensión Contenido* (semántico: léxico contextual y sintáctico), de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019, pues los resultados obtenidos en el Pos Test, evidencian, según la Tabla 6, que 14 estudiantes (82%) y 3 (18%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso respectivamente, de la Escala de Evaluación de

los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN).

Se ha determinado la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la *dimensión Forma* (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema), de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019, pues los resultados obtenidos, según la Tabla 8, 12 estudiantes (71%) y 5 (29%) están en las categorías de Logro Esperado y en Proceso de la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN).

Se ha determinado la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la *dimensión Uso* (pragmática: contexto/discurso), de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019, pues los resultados obtenidos en el Pos Test, Tabla 10, evidencian que 16 estudiantes (94%) y 1 (6%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso, según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN).

6.2. RECOMENDACIONES

Promover el juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en las dimensiones Contenido (semántico: léxico contextual y sintáctico), Forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema), y Uso (pragmática: contexto/discurso), toda vez que los resultados del Pos Test demuestran que los niños y niñas han aprendido significativamente, donde la mayoría de estudiantes se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso, según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN).

La presente investigación se debería publicar en el Repositorio de la ULADECH con el fin de difundir que sí es posible mejorar los aprendizajes del lenguaje oral a través del juego libre como estrategia didáctica en los sectores.

Coordinar con la Dirección Regional de Educación de Tumbes (DRET) y las Unidades de Gestión Educativa (UGELS) el trabajo conjunto con las especialistas de Educación Inicial para la capacitación de las docentes en el juego libre como estrategia didáctica en los sectores con el fin de lograr aprendizajes significativos.

REFERENCIA BIBLIOGRAFÍA

- Aizencang, Noemí: Jugar aprender y enseñar. Editorial Manantial. 2005
- Aizencag Noemí, 2014 El juego como una de las máximas manifestaciones vitales del pensamiento juvenil.
- Aguinaga et al. (2004), El lenguaje oral .
- Arenas Arena, Erikca - Tesis: “ El desarrollo del lenguaje comprensivo en niños de tres, cuatro y cinco años de diferente nivel socioeconómico” 2012.
- Austín, John L. y Searle, John: Filosofía del lenguaje. Bogota- 2018.
- Best, Jhon W. “Como Investigar en Educación”. Ediciones Morata – Madrid – 3era Edición – 1974
- Brinnitzer Evelina. 2018: Espacios para crear y promover actividades colectivas. Editorial Grao.
- Brinnitzer M. Para Froebel (2015), el juego es una forma de acción desinteresada.
- Calderón K.: “La didáctica de hoy” 1era. Edición. San José de Costa Rica: EUNED. 2013.
- Carrasco Diaz(2009), Sergio. “Metodología de la Investigación Científica”. Editorial San Marcos. Segunda edición 2009. Pág. 159 – 168.
- Castillo Segovia, Maira – Tesis: “ El juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje” 2014
- Chacón, Paula: “El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? Instituto pedagógico de Caracas. 2007.
- Chadwick, M. Juegos de razonamiento lógico Editorial Andrés Bello, Santiago, Chile, 1990
- Colonna, C. L. (2002). Aprestamiento al Lenguaje y a las Ciencias sociales. Piura: Universidad de Piura. Sead.

- Cuba Morales, Nury – Tesis: “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la localidad de la I.E.P de santa Clara” 2015
- Díaz, Mario de Miguel: “Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias”. Asturias. Ediciones de la Universidad de Oviedo. 2006.
- Diseño Curricular Nacional (2008), realizó un informe acerca de cómo influye la familia en el desarrollo del niño.
- Elena García Márquez y María José Alarcón Adalid (1911), “El juego es donde el niño se puede comunicar y facilitarle el desenvolvimiento del idioma.
- Ericka Guisdy Arenas Arana, en su Tesis “El desarrollo del lenguaje comprensivo en niños de 3, 4 y 5 años de diferente nivel socioeconómico“ presentada en la Escuela de Post Grado de la Pontificia Universidad Católica del Perú-Lima (2012), para optar el grado de Magister
- Escardó F (2013), Considera el deporte empieza siendo en el infante, un dinamismo esencial totalmente efectiva que canaliza la educación motora.
- Fidias G. Arias 2006: El proyecto de investigación”. Caracas. Editorial Episteme. 5ta Edición – 2006.
- Frobels “Tageblatter”, Pedagogía Histórica, 42,3(1826) pp. 325 – 328.
- García Velázquez, Alfonso y LLULL PEÑALBA, Josué. El juego infantil y su metodología. 1ª ed. Editorial Editex, 2009. 240 p.
- Garaigordobil, Maite (2014): “Debemos estimular las competencias sociales y emocionales, para inhibir la conducta violenta” Revista Europea de Evaluación Psicológica. Págs. 20, 66-80.
- Gil Leiva, Isidoro, “Manual de Indización”, Ediciones TREA S.L España – Madrid. 2008.

Gil (2008), *El lenguaje y el contexto social que intervienen en el desarrollo del lenguaje oral*.

Groos, Karl: “El juego como escuela de la vida”. Revista Miscelánea de Investigación. Madrid. 2008. N° 22, 7 – 22.

Huizinja. J. El enunciado juega en su aspecto formal, en una acción libre- 1938

Jhoan Hnizing(1938) Publicación: definiciones más complejas del juego – 1938

Jhon W. Best, La investigación cuantitativa.

León Rubio, J. (1998). Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. España: Mc Graw- Hill.

Lezama J. 2015. Para Carr (1892 - 1982) dice que el juego actúa favorablemente sobre el crecimiento de algunos órganos.

Los padres y el desarrollo del lenguaje en el Jardín Infantil (2017), “Jesús de la Legión de la Buena Voluntad”, presentada por la postulante Noemí Calizaya Fernández, en la Carrera; Ciencias de la Educación, de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Mayor de San Andrés en la ciudad de La Paz, Bolivia, 2017.

María Ruiz Gutiérrez(2017), “El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño de Educación Infantil, para optar el Grado de Maestro en Educación Infantil m en la Facultad de Educación de la Universidad de Cantabria – España en 03/07/2017.

María Tapulima Padilla, en su tesis “El juego infantil y el desarrollo del lenguaje en niños y niñas en el nivel inicial de la Institución Educativa “Padre Nicolás Giner” – Requena (2016), presentada para obtener el Grado Académico de

Magister en Psicología Educativa, en la Escuela de Post Grado de la
Universidad César Vallejo

Mayra Andrea Castillo Segovia y María Eugenia Gómez Quezada, en su Tesis
titulada: El juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje,
presentada en la Facultad de Psicología de la Universidad de Cuenca –
Ecuador, para optar el Título de Licenciadas en Psicología Educativa, con
especialidad en Educación Inicial. 2014.

Minedu – Publicación: “ La hora del juego libre en los sectores” 2010

Minedu, Rutas de Aprendizaje. (2013) ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?
Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2013 – 01802.

Ministerio de Educación (2010), *Recursos materiales para la hora del juego libre en
los sectores.*

Montañés J. (2003) Aprender y jugar: Actividades educativas mediante el material
lúdico didáctico. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha;
2003.

Navarro, V. (1997). El juego motor en el ámbito de la teoría del juego. Salus, deporte
y educación. Iceps. Las Palmas.

Nery Luz, Cuba Morales y Estéfany, Palpa Medrano, presentado en la Facultad de
Educación Inicial de la Universidad Nacional “Enrique Guzmán y Valle” la
Tesis titulado “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la
creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”
para optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación, Especialidad:
A.P. Educación Inicial A.S. Niñez Temprana, Lima – Perú, 2015

Niño (2011), Validez y confiabilidad de los instrumentos aplicados.

- Olerón, P: “El niño y la adquisición del lenguaje”. Madrid, España: Morata. 1985
- Oliva y Palacios. (1998). Familia y escuela: padres y profesores. En Familia y desarrollo humano. María R. y José P. (coords.). Madrid: Alianza.
- Orlando Terré, Camacho 2002 Estimulación y Desarrollo Infantil, Editorial Libro Amigo, Lima, Perú.
- Ortiz A. Desde un punto de Karl Gross, afirma que el deporte es un ejercicio de orientación para estilos de vida extremos.
- Pozo Municio, I. (1996). Teorías cognitivas del aprendizaje. Madrid: Morata.
- Puyuelo, M. y Rondal, J.A. (2003). Manual de desarrollo y alteraciones del lenguaje. Aspectos evolutivos y patología en el niño y el adulto. España, Barcelona: Massón.
- Rodríguez T., Molano, O. & Rodríguez C. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga.
- Ruiz Gutiérrez, María-Tesis: “El juego una herramienta importante para el desarrollo integral del niño de educación infantil”. 2017
- Piaget, J. (1946): La formación del símbolo en el niño. México. Fondo de cultura económica. N° 73, pp. 111-112.
- Santibáñez (2010), Concepto de la prueba de wilconxon.
- Schmeck (1988); Schunk (1991). Estrategias de aprendizaje, revisión teórica y conceptual. Tomado desde <http://www.redalyc.org/pdf/805/80531302.pdf>
- Soprano 2003, Ana María: “Como evaluar la atención y las funciones en niños y adolescentes”. Editorial Paidós. Bs. As. 2003.
- Sosa Baldini, Mercedes – Tesis: “Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cinco años de la I.E. 604” 2014

Sunción Lama De Ortiz, Nalicsa- proyecto de investigación: “Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres, mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de tres, cuatro y cinco años de la I.E 215” 2016

Tapulima Padilla, María – Tesis:” El juego infantil y el desarrollo del lenguaje en niños y niñas en el nivel inicial de la I.E. Padre Nicolás Giner”. 2016

Torres Perdomo, M. E. Literalidad en la Educación Básica. Mérida, Consejo de Publicaciones de la ULA. La candidez de un niño. Mérida – 1991.

Unknown (2012). El juego en la educacion inicial.Extraido de
<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

Wallon, H. (1942): De la acción al pensamiento. Ensayo de psicología comparada.

París: Flammarion.

ANEXOS

ANEXO N° 01 FICHA DE OBSERVACION (LISTA DE COTEJO)

La presente lista de cotejo tiene como finalidad determinar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores, para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán” Tumbes – 2017

Variables: El juego libre como estrategia didáctica en los sectores. El lenguaje oral	Ítems	CRITERIOS		
		Inicio	Proceso	Logro
Dimensión		C	B	A
PLANIFICACIÓN.	• Expresa con espontaneidad sus ideas.			
	• Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.			
	• Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.			
	• Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy			
ORGANIZACIÓN	• Elige y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.			
	• Dice por qué eligió el sector del día.			
	• Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.			
	• Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.			
	• Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.			
	• Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.			
	• Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.			
	• Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.			
EJECUCIÓN.	• Guarda en su lugar los materiales del sector.			
	• Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.			
	• Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si este (a) se lo solicita.			
	• Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy.			
	• Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.			
	• Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.			
ORDEN	• Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).			
	• Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.			
	• Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.			
SOCIALIZACIÓN.	• Coordina y une las palabras para formar las oraciones y expresar los conceptos.			
	• Utiliza los tiempos verbales (presente, pasado y futuro).			
REPRESENTACIÓN	• Aprende a conectar correctamente secuencias de sonidos (significantes) a un conjunto de situaciones (referentes), utilizando como intermediarias las representaciones mentales (significados) correspondientes.			
	• Utiliza las primeras palabras para expresar fundamentalmente deseos y necesidades.			
	• Emplea frases afirmativas o negativas con la entonación apropiada.			
CONTENIDO	• Domina las relaciones de inclusión, parte/todo, incompatibilidades léxicas y diferentes significados de una palabra.			
	• Identifica los componentes fonológicos (sílabas y fonemas).			
	• Pronuncia los fonemas consonánticos, según el punto de articulación.			
FORMA	• Se expresa con fluidez fonémica.			
	• Emite ciertos sonidos con cierta entonación o acentuación.			
USO	• Dice el concepto apropiado en el estilo adecuado, en el tiempo y lugar correctos.			
	• Produce e interpreta enunciados en el contexto o situación comunicativa adecuada.			

Observaciones y sugerencias:

PROFESORA DE AULA

ANEXO 2 SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N 01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	: I.E Erick Stefano Silva Morán
1.2. Grado	: 4 años
1.3. Denominación de la sesión	: trabajando con rimas
1.4. Área	: Comunicación
1.5. Actividad N°	: 01
1.6. Fecha	: 04 de mayo del 2018
1.7. Docente	: Consuelo Ramírez Estrada
1.8. Docente Practicante	: Mercedes Dios Salazar

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral.	Expresa una rima al interactuar con personas de su entorno escolar. Utiliza gestos y movimiento corporales al decir una rima.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Para que utilizamos las rimas? ¿Han escuchado alguna vez una rima?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy vamos a aprender a crear rimas para esto nos sentaremos en semicírculo y luego se les dirá que vamos a colocar en la pizarra imágenes de diferentes. Se anime a los niños y a las niñas a mencionar los nombres de los animales que observan y a encontrar una rima para cada uno de ellos</p> <p>MOTIVACIÓN Jugamos con los niños y las niñas a buscar palabras que rimen con cada uno de sus nombres, por ejemplo: Susana pela una manzana.....</p>	Niños y niñas Imágenes de
DESARROLLO	<p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿A qué hemos jugado? ¿con que hemos jugado? ❖ ¿Quiéren saber cómo se llaman esos textos que hemos formado con sus nombres? <p>ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente muestra una imagen de un niño en tres situaciones seguidamente preguntara a los niños ❖ A quien ves que hace en cada escena sabes alguna rima ❖ La docente explicara al niño que es una rima ❖ Seguidamente la docente pide al niño que escuche la rimas que leerá y pedirá a que observen los movimientos de las en cada rima ❖ La docente invita a los niños a realizar los movimientos del niño de la lamina 	animales, hoja de trabajo
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les preguntara si les gustó la clase ❖ Seguidamente se les pide a los niños que arman las palabras que riman del material manipulable. 	

Consuelo Ramírez Estrada
Docente

Mercedes Dios Salazar
Practicante

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES Apellidos y Nombres	Expresa con espontaneidad sus ideas.		Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1		1
10.	Huamán García, Vania		1		1
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel		1		1
15.	Saygay Ramírez, Delfor	2			1
16.	Santos Álvarez, Génesis		1	2	
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: I.E Erick Stefano Silva Morán
1.2	Grado	: 4 años
1.3	Denominación de la sesión	: Hábitos de aseo
1.4	Área	: Personal Social
1.5	Actividad N°	: 02
1.6	Fecha	: 06 de mayo del 2018
1.7	Docente	: Consuelo Ramírez Estrada
1.8	Docente Practicante	: Mercedes Dios Salazar

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Construye su identidad	Se valora a si mismo Autorregula sus emociones	Toma la iniciativa para practicar hábitos de aseo Toma la iniciativa para autorregular sus emociones	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

Mercedes Dios Salazar
Practicante

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Qué utilizamos para cepillarnos los dientes? ¿Cuándo nos bañamos que necesitamos? ¿Cuándo nos peinamos? ¿Ustedes cuantas veces se cepillan los dientes al día?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy vamos a conocer los hábitos de higiene para esto nos sentaremos en semicírculo y luego se les dirá que vamos a narrar una historia “el cerdito cochinito” y ellos después responderán preguntas que la docente planteo.</p> <p>MOTIVACIÓN Para motivar a los niños empezamos mostrando a los niños un títere llamado cochinito este cerdito tratara de convencer a los niños que no practiquen hábitos de higiene y de limpieza. Seguidamente la docente animara a los niños a encontrar los motivos por lo cual es importante cuidar su cuerpo luego la docente invita a los niños a dialogar con cochinito para que dialoguen con él y le brinden razones para que cambien sus hábitos</p>	Niños y niñas
DESARROLLO	<p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿a quién conocimos hoy? ¿creen que cochinito estaba equivocado? ¿Por qué? ¿Por qué es importante que cochinito se asee todos los días? ❖ ACOMPANAMIENTO ❖ La docente entona la canción ¿Qué será? ¿Qué será? Seguidamente la docente muestra a los niños una caja dentro de ellos contiene diferentes útiles de aseo como pasta dental, toalla, jabón, les motivamos a que ellos digan que son luego animamos a los niños a meter la mano y a descubrir los objetos por medio del tacto seguidamente la docente pide a los niños que mencionen para que sirven cada uno de ellos <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente explica mediante una lámina que son los utilices de aseo y para qué sirven ❖ Seguidamente la docente preguntara a los niños que ❖ ¿Qué ves en cada imagen? ¿qué hace la niña? ¿y el niño? ¿ustedes realizan estas acciones en su casa? ❖ Los niños junto a la maestra aprenden rimas del aseo 	Láminas de los hábitos de aseo, títeres, hoja de trabajo
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les preguntara si les gustó la clase ¿Cómo debemos cuidar nuestra salud? ¿será importante practicar los hábitos de aseo? ❖ Seguidamente se les pide a los niños que por una semana vamos a registrar sus hábitos de aseo en un cuadro de doble entrada 	

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES Apellidos y Nombres	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros.		Propone qué podrían hacer en los sectores el día de hoy	
		SI	NO	SI	NO
	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1		1
10.	Huamán García, Vania		1		1
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel		1		1
15.	Saygay Ramírez, Delfor	2			1
16.	Santos Álvarez, Génesis		1	2	
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES Apellidos y Nombres	Elije y dice en qué sector va a jugar al colocarse el distintivo que corresponde.		Dice por qué eligió el sector del día	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1		1
10.	Huamán García, Vania		1		1
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel		1		1
15.	Saygay Ramírez, Delfor	2			1
16.	Santos Álvarez, Génesis		1	2	
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa : I.E Erick Stefano Silva Morán
 1.2. Grado : 4 años
 1.3. Denominación de la sesión : Dialogamos entre amigos
 1.4. Área : Comunicación
 1.5. Actividad N° : 04
 1.6. Fecha : 11 de mayo del 2018
 1.7. Docente : Consuelo Ramírez Estrada
 1.8. Docente Practicante : Mercedes Dios Salazar

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral	Participa en conversaciones, diálogos. Escucha cuentos, leyendas, rimas adivinanzas y otros relatos de la tradición oral	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Por qué será importante conversar entre compañeros y no enojarnos antes? ¿Creen ustedes niños que primeros debemos escuchar y luego hablar?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy vamos a dialogar entre compañeros y compañeras le pedimos a los niños que se organicen para entran en asamblea.</p> <p>MOTIVACIÓN Para motivar a los niños les pedimos que elijan unos de los títeres baja lenguas que están en el sector de lectura luego los animamos a crear una historia a partir de títeres elegidos en la que mencionen sobre su nombre, edad gustos y preferencias seguidamente se les indica a los niños que cuando empiecen la siguiente canción ellos tendrán que desplazarse por el aula, indíqueles, que cuando la música se detengan inicien una conversación entre su títere y el títere del compañero o compañera que está más cerca.</p>	<p>Niños y niñas</p> <p>Botellas, tubos títeres, lamina del camino, hoja de trabajo</p>
DESARROLLO	<p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué decía la canción? ❖ ¿de qué trato la historia que crearon? <p>ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente anima a los niños a elaborar un micrófono con material reciclado (botellas de yogurt, tubos de papel higiénico para jugar a realizar una atrevista, establecemos las normas de comunicación escucha con atención y habla con claridad ❖ Seguidamente empieza el dialogo entre niño. ❖ A continuación la docente explica a los niños que es un dialogo indica las pautas para iniciar y mantener un dialogo ❖ A continuación pega en la pizarra una lámina de un camino a seguir con imágenes donde les indica el inicio de partida y llegada. ❖ La docente preguntara las siguientes interrogante ¿Qué vez? ¿Qué elementos hay en el camino? ❖ Seguidamente la docente pide a los niños que se junten con un compañero y compañera y recorran el camino que escuchan sus respuesta y expresen las suyas, empiecen donde dice partida y termine donde dice llegada ❖ La docente pide a los niños que peguen una bolita de papel en las casillas por donde van pasando 	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se le pide a los niños y las niñas a realizar recursos verbales (gestos, mímicas) y para verbales (tono de voz, pronunciación, intención) en el momento de entablar una conversación. 	

Consuelo Ramírez Estrada
Docente

Mercedes Dios Salazar
Practicante

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES Apellidos y Nombres	Dialoga con sus compañeros que eligieron el mismo sector sobre los roles que van a asumir en el lugar elegido.		Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos.	
		SI	NO	SI	NO
1.	varez Núñez, Thalía	2		2	
2.	rranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1		1
10.	Huamán García, Vania		1		1
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel		1		1
15.	Saygay Ramírez, Delfor	2			1
16.	Santos Álvarez, Génesis		1	2	
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa	: I.E Erick Stefano Silva Morán
1.2 Grado	: 4 años
1.3 Denominación de la sesión	: Juego con acciones
1.4 Área	: Psicomotricidad
1.5 Actividad N°	: 05
1.6 Fecha	: 12 de mayo del 2018
1.7 Docente	: Consuelo Ramírez Estrada
1.8 Docente Practicante	: Mercedes Dios Salazar

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente Comprende su cuerpo	Realiza acciones de manera autónoma combinando habilidades motrices, regulando su fuerza y velocidad. Realiza movimientos de coordinación óculo – manual ajustándose a las características de los objetos según sus posibilidades.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Será importante mover nuestro cuerpo niño? ¿Qué partes de su cuerpo les gustaría mover?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy vamos a jugar con acciones, moveremos las partes de nuestro cuerpo para eso les invito niños a salir de forma ordenada al patio.</p> <p>MOTIVACIÓN La docente para motivar a los niños los invita a mover las partes de su cuerpo, seguidamente la docente pide a los niños que muevan las partes del cuerpo de manera creativa las partes finas y gruesas de su cuerpo , luego las docente solicita a los niños que propongan acciones cotidianas en las que muevan parte de su cuerpo por ejemplo, comer peinarse o cepillarse los dientes, se motiva a los niños a dramatizar y a nombrar las partes del cuerpo que utilizaron por ejemplo para comer usan las manos, para patear una pelota, los pies Luego se les pide a los niños que elijan las partes del cuerpo que les gustaría mover y solicitamos a los niños que practiquen diversos movimientos creativos con esa parte</p>	Niños y niñas
DESARROLLO	<p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos movido niños? ❖ ¿cómo se sintieron moviendo su cuerpo? <p>ACOMPANAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente indica a los niños y a las niñas que cuando escuchen la música moverán, únicamente y creativamente la parte del cuerpo que eligieron, y que al detenerse la música deberán permanecer inmóviles ❖ Seguidamente la docente indica a los niños que al quedarse quietos lo hagan en situaciones divertidas ❖ Seguidamente la docente preguntara a los niños como se sientes si les gusta esa postura en la que se han quedado. ❖ Seguidamente la docente motivara a los niños a trabajar en parejas de modo que muestren los movimientos a su compañeros y que aprecien los movimientos ejecutados por el. ❖ Indique a los niños y las niñas que se retiren moviéndose como gatos o ratones muy cansados y que se sienten formando un círculo gigante se les pide a los niños que se sienten formando un círculo gigante, pídelas que permanezcan escuchando una música tranquila y recordando como jugaban hacer ratón o gato. 	<p>CD, de audios</p> <p>Peines,</p> <p>gorros, pelotas,</p> <p>guantes.</p> <p>tambores</p>
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se le pide a los niños y las niñas que se sienten y les animamos a responder preguntas, ¿Qué parte del cuerpo ha movido? ¿cómo lo hicieron? ¿les fue fácil realizar los movimientos? ¿les toco dirigir los movimientos? ¿qué indicación dieron? 	

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES Apellidos y Nombres	Juega libremente utilizando los materiales del sector elegido.		Expresa lo que le disgusta durante esta actividad.	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1		1
10.	Huamán García, Vania		1		1
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel		1		1
15.	Saygay Ramírez, Delfor	2			1
16.	Santos Álvarez, Génesis		1	2	
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: I.E Erick Stefano Silva Morán
1.2	Grado	: 4 años
1.3	Denominación de la sesión	: Jugamos arriba, al medio y abajo
1.4	Área	: Psicomotricidad
1.5	Actividad N°	: 06
1.6	Fecha	: 16 de mayo del 2018
1.7	Docente	: Consuelo Ramírez Estrada
1.8	Docente Practicante	: Mercedes Dios Salazar

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente Comprende su cuerpo	Realiza acciones y movimiento de coordinación óculo – manual y óculo podal cuando manipula elementos y lanza o patea una pelota ajustándose a los límites especiales en los tres planos corporales.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Por qué será importante desplazarnos de un lugar a otro? ¿Qué que partes de su cuerpo están arriba? ¿Qué parte de su cuerpo están abajo? ¿Qué parte de su cuerpo están en medio?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy vamos a jugar arriba, al medio y abajo</p> <p>MOTIVACIÓN La docente para motivar a los niños invita los niños al colocar sus pies de manera que puedan estirarse y agacharse con comodidad, sin molestar a otros niños, que lo hagan al compás de la música. Seguidamente la docente pide que muevan la cinta con libertad según sientan la melodía, hacia arriba por el medio hacia abajo, la cinta permitirá que sus movimientos sean más amplios. Al detenerse la música invitamos a los niños a observar en que plano quedo la cinta los animamos a responder las siguientes preguntas.</p>	<p>Niños y niñas</p> <p>Cintas, CD de audio, Hoja de aplicación</p>
DESARROLLO	<p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Quién se ha quedado en el plano alto? ❖ ¿Y en el medio? ❖ ¿Cuántas cintas quedaron en el plano bajo? <p>Les pedimos a los niños a continuar el juego de diferentes formas: con la otra mano, hacia un lado u otro, recorriendo el espacio.</p> <p>❖ ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les explica a las niñas y niños que van a representar la historia que escucharan a continuación. ❖ Había una vez un parque encantado, en él había varias estatuas. ❖ Algunas tenían una postura muy altiva, en el plano superior. Otras, ❖ Estaban en posición media y otras ... en el plano ❖ Cuando los niños lleguen a este punto de la historia, invítelas a clocarse en dichas posiciones libremente. Verifique que las estatuas <p>No se mueven invítelos a observarse unos a otros. Luego continúe la historia “de pronto, llego un viento encantado e hizo que todas las estatuas cambien de posición hacia otros planos” Cada niño cambia de posición a un nuevo plano. No está permitido repetir la postura anterior. “al caer la noche, el viento sur hizo su aparición. Soplo con tanta fuerza que obligo a todas las estatuas a cambiar su posición Deben ahora colocarse en el último plano. Es importante que no repitan los anteriores. “al llegar la mañana, las estatuas, de tanto movimiento, se acostaron a dormir.</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se motiva a los niños a recordar la sesión. Pedimos que expresen a los niños como se sintieron explorando los diferentes planos corporales, pedimos a los niños que se dibujen a si mismo (de acuerdo a su nivel) 	

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES Apellidos y Nombres	Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales.		Solicita ayuda a la docente cuando es necesario.	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1		1
10.	Huamán García, Vania		1		1
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel		1		1
15.	Saygay Ramírez, Delfor	2			1
16.	Santos Álvarez, Génesis		1	2	
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa	: I.E Erick Stefano Silva Morán
1.2 Grado	: 4 años
1.3 Denominación de la sesión	: Que buena puntería
1.4 Área	: Psicomotricidad
1.5 Actividad N°	: 07
1.6 Fecha	: 20 de mayo del 2018
1.7 Docente	: Consuelo Ramírez Estrada
1.8 Docente Practicante	: Mercedes Dios Salazar

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente Comprende su cuerpo	Realiza acciones y movimiento de coordinación óculo – manual que requieran mayor precisión, en situaciones de juego, ajustándose a los límites especiales y a las características de los materiales. Demuestran control y predominio de uno de los lados de su cuerpo al lanzar objetos.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECUROS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Es importante coordinar nuestro movimiento niño? ¿Por qué es importante movernos con coordinación?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy vamos a jugar un juego muy divertido que se llama ¡qué buena puntería!</p> <p>MOTIVACIÓN Se invita a los niños y a las niñas a sentarse en una alfombra o sobre el suelo del salón. Pedimos a los niños a recordar todas las acciones en las que, durante el día, deben colocar o lanzar un objeto dentro de otro. Les explicaremos por ejemplo cuando echan un papel dentro del tacho de basura, cuando vierten el agua dentro de un vaso, cuando introduce el pincel dentro del frasco de tempera, etc. Se les indica a los niños que ahora trabajaremos con pelotas de trapo y que van a jugar a colocarlas en distintos lugares de muchas formas diferentes. Pediremos a los niños que den ideas acerca en donde podrían jugar a lanzar pelotas.</p>	Niños y niñas
	<p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿les gustas a ustedes niños jugar a tirar objetos? ❖ ¿es necesario tener puntería niños para poder tirar objetos en el lugar deseado? <p>ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Colocamos con ayuda de los niños y las niñas bateas, cajas, baldes u otros recipientes. Que tengan a la mano y lo invitamos a sentarnos alrededor de ellos formamos pequeños grupos, les preguntamos a los niños que juego podrían proponer usando estos elementos y sus pelotas de trapos. ❖ Seguidamente la docente invita a los niños a relajarse escuchando un CD de música, luego animamos a los niños a lanzar la pelota dentro del recipiente pueden hacerlo varias veces de diferentes distancias 	Bateas baldes, plastilina, kid de aros. Pelotas de trapos, cajas artículos que se encuentren en el aula

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez que los niños han lanzado su pelota los animamos a lanzar entre sus compañeros de manera que esta estrategia sirva de motivo para que los niños se interrelacionen saludablemente en el contexto de la sesión. ❖ Se anima a los niños a colocarse en filas de integrantes cada uno. Delante de cada fila, se colocara una batea al iniciar la música, los niños deberán lanzar la pelota dentro de la batea. Ellos estarán ubicados a cierta distancia, dependiendo de su edad y de sus habilidades motrices. ❖ Seguidamente la docente forma cuatro parejas y cada pareja se le entregara un aro ❖ Se les explica que los cuatro aros representan ollitas y en cada una guardaran, pan manzana tamales y roscas respectivamente ❖ Las parejas de niños se ubican en diferentes lugares de los sectores cargando entre las dos su ollita pero esta ollita no está completamente quieta se balancea suavemente como si fuera una hamaca. ❖ En cuatro bateas a partes están las pelotas de trapo, ellas representan los alimentos mencionados de acuerdo con la batea en la que se ubica, se puede colocar una tarjeta con el nombre del alimento, por ejemplo “pan” y llevarlo a la ollita que corresponda. Deberá lanzarse la pelota dentro del aro en movimiento por ir por otra. ❖ Luego se intercambian los turnos de manera que todos lancen las pelotas y carguen los aros. 	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se motiva a los niños a recordar la sesión para que conversen acerca de cómo se sintieron realizando estas actividades ❖ Se les entregara plastilina o cerámica para que representen lo trabajado a partir de su experiencia. 	

IV. BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Rutas de aprendizaje
- ❖ Google

Consuelo Ramírez Estrada
Docente

Mercedes Dios Salazar
Practicante

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES Apellidos y Nombres	Guarda en su lugar los materiales del sector.		Espera su turno para guardar sus materiales que utilizó.	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1		1
10.	Huamán García, Vania		1		1
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel		1		1
15.	Saygay Ramírez, Delfor	2			1
16.	Santos Álvarez, Génesis		1	2	
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1	Institución Educativa	: I.E Erick Stefano Silva Morán
1.2	Grado	: 4 años
1.3	Denominación de la sesión	: Que alimentos debo comer.
1.4	Área	: Personal Social
1.5	Actividad N°	: 13
1.6	Fecha	: 16 de junio del 2018
1.7	Docente	: Consuelo Ramírez Estrada
1.8	Docente Practicante	: Mercedes Dios Salazar

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo. Aplica sus conocimientos y el uso de la tecnología para mejorar su calidad de vida.	Reconoce alimentos nutritivos y no nutritivos de su entorno.	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Qué alimentos debemos consumir niños? ¿Qué son los alimentos chatarras? ¿Ustedes han comido alimentos chatarras?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy aprenderemos a seleccionar los alimentos que debemos comer</p> <p>MOTIVACIÓN La docente inicia motiva a los niños mediante una canción "Los Alimentos"</p> <p style="text-align: center;">LOS ALIMENTOS Los alimentos los alimentos Que ricos son que rico son Tiene vitaminas tienen proteínas Para crecer muy fuerte y sano Y no quedarnos como un enano</p>	Niños, niñas, docente
DESARROLLO	<p>SABERES PREVIOS ¿De qué nos habla la canción niños?, ¿Qué son los alimentos niños?, ¿Que tienen?, ¿qué tipos de alimentos consumen en casa?</p> <p>❖ ACOMPANAMIENTO</p> <p>La docente les pide a los niños que se sienten formando un semicírculo y los invita que escuchen un caso o dilema acerca de un niño obeso que comió chatarra.</p> <p>¿Qué sucedió con el niño?, ¿Por qué creen que se enfermó el niño?, ¿todo lo que comen será alimentos? ¿Cuáles serán los alimentos que nos nutren? ¿Qué alimentos debemos consumir niños?, ¿Qué son los alimentos chatarras.</p>	Papelote, plumones y colores
CIERRE	<p>EVALUACIÓN: RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué alimentos debemos consumir hoy? ¿por qué será importante comer todos nuestros alimentos?, se le entregara a cada niño una hoja de aplicación para que dibujen alimentos nutritivos y no nutritivos</p>	

Consuelo Ramírez Estrada
Docente

Mercedes Dios Salazar
Practicante

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES Apellidos y Nombres	Ayuda a guardar los materiales de su compañero (a) si este (a) se lo solicita		Expresa lo que hizo en el sector donde jugó el día de hoy	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1		1
10.	Huamán García, Vania		1		1
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel		1		1
15.	Saygay Ramírez, Delfor	2			1
16.	Santos Álvarez, Génesis		1	2	
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.DATOS INFORMATIVOS

1.1 Institución Educativa	: I.E Erick Stefano Silva Morán
1.2 Grado	: 4 años
1.3 Denominación de la sesión	: Yo puedo controlar mi cuerpo
1.4 Área	: Psicomotricidad
1.5 Actividad N°	: 09
1.6 Fecha	: 30 de mayo del 2018
1.7 Docente	: Consuelo Ramírez Estrada
1.8 Docente Practicante	: Mercedes Dios Salazar

II.MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente Comprende su cuerpo	Realiza acciones y movimiento de manera autónoma para explorar con su cuerpo e interactuar con el entorno demostrando cierto control de su postura al sentarse y pararse con apoyo	Lista de Cotejo

III.MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿saben ustedes que objetos rebotan niños? ¿Por qué creen que rebotan los objetos?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy vamos a jugar un juego muy divertido que se llama “Bota y rebota mi pelota”</p> <p>MOTIVACIÓN Se invita a los niños a sentarse en una alfombra o sobre el suelo del salón. Se les pide a los niños que reflexionen acerca de la postura que adoptan día a día: de pie, sentados, acostados, de un lado a otro..... se invita al niño a dialogar acerca de la importancia de lograr un control adecuado sobre la postura para realizar las actividades diarias</p>	
DESARROLLO	<p>SABERES PREVIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Por qué es importante adoptar una postura adecuada niños? ❖ ¿creen que si nos sentamos de manera incorrecta las partes de nuestro cuerpo se van a ver afectadas? ¿Qué partes de nuestro cuerpo se afectarían más? <p>ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente animará a los niños y niñas a desplazarse libremente por los sectores de trabajo experimentando distintas posturas en diferentes sectores como por ejemplo de pie, en un solo pie, sentados en el suelo, sentados en una silla, acostados boca abajo, arrodillados brindamos a los niños elementos de psicomotricidad descritos en los materiales y permitan que los use de manera libre. ❖ Seguidamente pide a los niños que se coloquen boca abajo y respiren de forma calmada, luego se les motiva a que tomen aire mientras levantan el tronco la cabeza el tronco y los brazos representando un avión, luego apoyan nuevamente las piernas en el suelo, respiran y se vuelven a levantar. 	Niños y niñas
CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se motiva a los niños a recordar la sesión se les pide que converse acerca de cómo se sintieron realizando estas actividades. Se le preguntará a los niños que postura les resultaron más difícil de adoptar y que movimientos disfrutaron más. 	CD de audio, sillas, tapetes, pelotas de trapo, almohadillas, elementos de psicomotricidad como pañuelos, cintas, módulos, aros colchones, baldes, etc

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES Apellidos y Nombres	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad.		Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad.	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1		1
10.	Huamán García, Vania		1		1
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel		1		1
15.	Saygay Ramírez, Delfor	2			1
16.	Santos Álvarez, Génesis		1	2	
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADOR APELLIDOS Y NOMBRES	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias.		Muestra el material con el cual representará sus experiencias del día (plastilina, colores, crayolas, témperas, plumones).	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1	2	
10	Huamán García, Vania		1	2	
11	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12	López Ramírez, Thalía	2		2	
13	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14	Saldarriaga pinzón, Leonel	2		2	
15	Saygay Ramírez, Delfor		1		1
16	Santos Álvarez, Génesis	2			1
17	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Institución Educativa : I.E Erick Stefano Silva Morán
 1.2 Grado : 4 años
 1.3 Denominación de la sesión : Crean adivinanzas de animales salvajes
 1.4 Área : comunicación
 1.5 Actividad N° : 11
 1.6 Fecha : 7 den junio del 2018
 1.7 Docente : Consuelo Ramírez Estrada
 1.8 Docente Practicante : Mercedes Dios Salazar

II. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	Expresa sus necesidades, emociones e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar y local Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente sonrisas miradas, señas gestos movimientos, corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informa pedir convencer agradecer desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este	Lista de Cotejo

III. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Qué es una rima niños? ¿Han escuchado alguna vez alguna?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy crearan y escribirán adivinanzas de los animales. Pedimos a los niños entrar en asamblea</p> <p>MOTIVACIÓN Presentamos una situación comunicativa de una adivinanza en figuras y palabras:</p> <p style="text-align: center;">LARGA Y LISA, LARGA Y LISA LLEVO PUESTA UNA CAMISA TODA BORDADA, BORDADA SIN COSTURA NI PUNTADA ¿QUIÉN SOY? LA SERPIENTE</p>	Niños y niñas
	<p>SABERES PREVIOS</p> <p>¿Qué animal salvaje está en la adivinanza? ¿Qué forma tiene su cuerpo? ¿Qué ropa se colocó? ¿Qué comen estos animales salvajes? ¿Dónde viven estos animales salvajes? ¿Quién los cuida a estos animales? ¿Qué animales salvajes existen?</p> <p>❖ ACOMPañAMIENTO Pide a los niños y las niñas que formen una media luna, sentados en el suelo o en sus illas, dentro o fuera del aula.</p>	

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>La docente les entrega imágenes de diversos animales. Dales un tiempo para que lo observen, ¿Quiénes están?, ¿Dónde se encuentran estos animales?, ¿Cómo en su piel? ¿Cuántas patas tienen?, ¿Los nombres serán iguales? ¿Qué letras encuentran? ¿Coloca en la pizarra los nombres de los animales. Lee todos los nombres sin señalar las palabras. Al terminar, pregunta a los estudiantes: ¿Dónde dice “Vaca” ¿Cómo lo saben?, ¿Cómo comienza “pollo”?, ¿A qué nombre se parece? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Dónde dice “Loro”?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px;">PATO</div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px;">LORO</div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 5px;">VACA</div> </div> <p>PLANIFICACIÓN: Les gustaría crear adivinanzas de los animales. Entonces tenemos que planificar lo que van a escribir.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">¿PARA QUÉ VAMOS A ESCRIBIR?</th> <th style="text-align: center;">¿QUIÉN LO VA A LEER?</th> <th style="text-align: center;">¿QUÉ VAMOS A ESCRIBIR?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Para crear adivinanzas de los animales.</td> <td style="text-align: center;">Todos los estudiantes y la docente.</td> <td style="text-align: center;">Adivinanzas de animales.</td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN: Se forman en grupos y la docente les pide a cada grupo que elijan un animal. La docente les informa que la idea en la adivinanza es dar pista para que la gente luego pueda adivinar de qué trata. Luego les entrega características de animal con sus nombres ejemplo: plumas, 4 patas, pico alas. Y ellos con ayuda de ello escribirán en un papelote y la docente acércate a cada grupo de estudiantes y observa cómo están copiando.</p> <p>Fijate si copiaron todas las letras y en el orden en el que se pueden leer. Les ayudará a concretar la adivinanza. Dibujan en la parte de abajo la respuesta (El animal le corresponde)</p> <p>REVISIÓN: La docente les entrega a cada grupo una cartulina en donde ellos transcribirán la adivinanza con su respectiva respuesta. Una vez que terminaron cada grupo saldrá al frente y dirá la adivinanza tapando la respuesta para que sus compañeros adivinen de qué trata. Luego la colocaran en la biblioteca del aula para que todos los días la recuerden.</p>	¿PARA QUÉ VAMOS A ESCRIBIR?	¿QUIÉN LO VA A LEER?	¿QUÉ VAMOS A ESCRIBIR?	Para crear adivinanzas de los animales.	Todos los estudiantes y la docente.	Adivinanzas de animales.	<p style="text-align: center;">Papelote, plumones y colores</p>
¿PARA QUÉ VAMOS A ESCRIBIR?	¿QUIÉN LO VA A LEER?	¿QUÉ VAMOS A ESCRIBIR?						
Para crear adivinanzas de los animales.	Todos los estudiantes y la docente.	Adivinanzas de animales.						
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN: Dialoga con los niños y las niñas sobre la actividad realizada: ¿Qué hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Qué parte del cuerpo usamos cuando jugamos a las adivinanzas? ¿Para qué usamos la lista? ¿Las adivinanzas serán textos? Anota lo que te dicen los estudiantes, etc</p>							

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES Apellidos y Nombres	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado como trabajo final de la actividad.		Expone de manera entendible lo que hizo en el sector elegido.	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1		1
10.	Huamán García, Vania		1		1
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel		1		1
15.	Saygay Ramírez, Delfor	2			1
16.	Santos Álvarez, Génesis		1	2	
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa : I.E Erick Stefano Silva Morán
 Grado : 4 años
 Denominación de la sesión : Tratar bien a nuestros compañeros
 Área : Personal Social
 Actividad N° : 12
 Fecha : 12 de junio del 2018
 Docente : Consuelo Ramírez Estrada
II. Docente Practicante : Mercedes Dios Salazar

III. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos.	Expresa cómo se siente en su aula y en la escuela.	Lista de Cotejo

IV. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES Y RECURSOS
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN: Se presenta una función de títeres donde uno de ellos trata de forma inadecuada a su compañero: Lo empuja, le quita objetos y se come la comida de la lonchera.</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy aprenderemos a tratar bien a nuestros compañeros</p> <p>MOTIVACIÓN Se motiva a los niños con una representación sencilla sobre el maltrato y falta de respeto a sus compañeros</p>	Niños y niñas
DESARROLLO	<p>SABERES PREVIOS ¿Por qué creen ustedes que debemos tratarnos entre compañeros? ¿El respeto será importante?</p> <p>ACOMPAÑAMIENTO Se alienta la presentación de los niños contando sus experiencias y saberes con relación al argumento de la función de títeres. Ellos comentan el mal y buen trato que alguna vez hayan sentido, explicamos que hay situaciones en las que nos equivocamos al tratar mal a otras personas, pero después de darnos cuenta que estas se sintieron mal. Reflexionamos al respecto y decidimos ser más cuidadosos para no hacer sentir mal al otro.</p> <p>Se les entrega a los niños y niñas unas figuras de lo que debe hacer y no debe hacer, ellos les pegan en un papelote haciendo una comparación.</p> <p>Todos nos equivocamos y tratamos mal a alguna persona pero con las experiencias aprendemos y no respetamos la acción ofreciendo a cada uno de los niños, tratar bien a todos los compañeros.</p> <p>ACUERDOS: Se acuerda con los niños y niñas hacer un mural donde pegan unas figuras de niños de lo que debe hacer y lo que no debe hacer poniéndolo en el cartel de normas.</p>	Niños, niñas y profesora
CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Se les entrega una hoja de aplicación de niños y niñas en un tema de la amistad</p>	Imágenes, ficha de trabajo y crayolas.

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES Apellidos y Nombres	Coordina y une las palabras para formar las oraciones y expresar los conceptos.		Utiliza los tiempos verbales (presente, pasado y futuro).	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1	2	
10.	Huamán García, Vania		1	2	
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel	2		2	
15.	Saygay Ramírez, Delfor		1		1
16.	Santos Álvarez, Génesis	2			1
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL : Tumbes
 1.2. IEI : “Erick Stefano Silva Morán N° 080”
 1.3. Practicante : Mercedes Dios Salazar
 1.4. Docente : consuelo ramírez estrada
 1.5. Aula : 5 Años
 1.6. Sección : Turquesa
 1.7. Fecha : 15 de junio del 2018.
 1.8. Nombre de la actividad : Agrupa a los animales de acuerdo a sus semejanzas y diferencias

Problematización : Niños y niñas tienen dificultad al agrupar

Propósito : Hoy agruparemos los animales según sus semejanzas y diferencias

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas. Razona y argumenta generando ideas matemáticas.	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar objetos.	Lista de Cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Rutina de Entrada	Se le da la bienvenida y acoge con cariño a los niños y niñas. Los niños y niñas registran su asistencia.		
Juego Libre con los sectores.	Planificación. -Se dialoga con los niños sobre el tiempo y el espacio donde van a jugar, y recuerdan los acuerdos de convivencia durante la hora del juego, deciden a que sector irán y que cantidad de niños tienen que jugar en cada sector. Organización. - Los niños se distribuyen libremente al sector que eligieron e inician el juego de manera autónoma, eligen los juguetes que usaran, como lo van a usar y con quien van a jugar. Ejecución. - Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, negocian entre ellos para intercambiar el lugar de los sectores, o los juguetes, etc. La docente monitorea a los estudiantes durante todo el juego. Orden. - La docente avisa a los niños 15” minutos antes de concluir el juego, al concluir guardan y ordenan los sectores y la docente les entona una canción mientras ellos ordenan. Representación. - En su hoja de trabajo representan mediante un dibujo, modelado o pintura lo que realizaron en el juego. Socialización. -Los niños manifiestan lo que realizaron durante el juego de los sectores, la docente concreta la conversación acerca de las acciones que observó en ellos durante el juego.	Sectores implementados	
INICIO	Actividades permanentes: Oración, canto alusivo al jardín, utilizan los carteles: Calendario, clima, normas de convivencia y responsabilidades.		
	Motivación: Jugamos una dinámica de la “RONDA DE LOS ANIMALES” “CAMINANDO POR EL BOSQUE...” Saberes Previos: ¿Qué animales estaban en la canción de la ronda de los animales? ¿Quiénes caminan en cuatro patas? ¿Qué sonido onomatopéyico realiza el perro, el gato, el pato, etc.? ¿Por qué hay animales en mi casa? ¿Qué animales tienen semejanzas entre sí y cuales tienen diferencias entre sí?	Música	
	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA: ¿Todos los animales serán iguales? ¿Qué animales tienen pelo? ¿Cuáles son los animales que vuelvan? ¿Qué animales nacen del huevo? BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: ¿Cómo podemos conocer que animales son iguales y cuáles son diferentes? ¿Dónde podremos encontrar información? La docente invita a los niños realicen juegos de imitación con los niños y niñas sobre algunos animales, así como su sonido onomatopéyico que realiza. Presentamos imágenes de los animales que tienen semejanzas como el perro, el gato, la vaca, el chivo, el caballo, la oveja, que tienen cuatro patas, los pollos, el pato, el gallo tienen dos patas y son aves y son diferentes con los que tienen cuatro patas entre otros, así como los que vuelan entre ellos el loro, la golondrina y los que son del agua como peces. REPRESENTACIÓN: En un cuadro de doble entrada colocan los animales según sus semejanzas y diferencias.	Niños, niñas y profesora.	

DESARROLLO O ACOMPAÑAMIENTO	PELOS	PLUMAS	NACEN DEL HUEVO	LOS QUE VIVEN EN EL MAR	LOS QUE SON MAMÍFEROS		
	<p>FORMALIZACIÓN: ¿Qué criterio tomaron en cuenta para agrupar los animales? ¿Cómo lo realizaron? Utilizando mascararas de los animales se agrupan los que son iguales o semejantes para lo cual se buscan entre ellos por medio de los sonidos onomatopéyicos que imitan.</p> <p>Al concluir el juego mencionamos cuantificadores como: Hay muchas vacas y pocos gatos, hay iguales perros y sapos, etc. Niños y niñas con tarjetas de animales forman conjuntos de semejanzas como cantidad de patas, los que tienen dos patas, los que tienen plumas, los que vuelan, etc.</p> <p>REFLEXIÓN: La docente dialoga con los niños y les indica los criterios que ellos tomaron para agrupar los animales. Primero, observar con mucha atención la agrupación de animales y, luego, determinar en qué se diferencian o se parecen entre sí.</p> <p>Segundo, colocar estos animales uno al lado del otro para encontrar un orden.</p> <p>Tercero, ordenar a los animales ¿Por ejemplo: de mayor a menor tamaño, de menos a mayor grosor, del más delgado al más grueso, del más áspero al más suave, etc.</p> <p>TRANSFERENCIA: En su hoja de trabajo dibujan realizando agrupaciones de animales según el criterio dado de la docente?</p>						
CIERRE	RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué actividades realizaremos para tener que agrupar a los animales? ¿Qué aprendimos?, etc.					Niños, niñas y docente.	
TALLERES DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO	<p>En casa dialogamos con nuestros padres acerca de la clase de hoy.</p> <p>Lonchera Receso ESTAMPADOS CON HOJAS INICIO: En asamblea, acordamos con los niños algunas acciones a realizar para evitar hacernos daño durante el juego. Los invitamos a salir fuera del aula. Una vez instalados, les comentamos que vamos a jugar a lanzar bolsitas. Por ejemplo, lanzar las bolsitas hacia arriba, hacia un lado, hacia el otro lado, hacia abajo, caminar con la bolsita encima de la cabeza, etc.</p> <p>DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD: Trazamos una línea que será el punto de partida y otra señal visible que será el punto final o de llegada considerando las posibilidades de lanzamiento de los niños. Les pedimos que se agrupen en parejas y cojan una bolsita para que, ante una indicación, la lancen libremente lo más lejos que puedan. Se marcará hasta dónde llega la bolsita y así podremos saber cuál está lejos y cuál está más cerca, podemos pedir a otros niños que se ubiquen para señalar el lugar en que cayeron las bolsitas facilitando así la comparación de las distancias. Luego invitamos a los niños, siempre en parejas a medir las distancias. Les preguntamos: ¿Con qué podemos medir el recorrido que hizo la bolsita para llegar hasta acá?, ¿Tendrán la misma medida? Invitamos a los niños a que midan y tracen con una tiza y en parejas, el recorrido que hizo la bolsita al ser arrojada. Luego les pedimos que comparen las distancias, tomando en cuenta que la medida será mayor en las bolsitas que cayeron más lejos y a menos en las que cayeron más cerca porque estas tienen un recorrido más corto. . Recordemos que las comparaciones son entre los lanzamientos que hicieron en parejas.</p> <p>RELAJACIÓN: Pedir a los niños y niñas que terminado el trabajo en su grupo tomen aire respira inhalando y expirando aire.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO En el aula entregamos la Ficha N°8, les pedimos que la observen, que identifiquen las líneas de partida y la línea que indica la meta. Los invitamos a dibujar la bolsita en el lugar que ellos crean que cayó cuando hicieron el lanzamiento, identificando las distancias cercas o lejos. Luego el niño dibuja los lanzamientos de su pareja, pueden utilizar la reglita que tienen en su cuaderno (Pág. 281), también escribir lo que los niños nos dictan haciendo énfasis en la distancia que descubrieron con sus lanzamientos.</p>						
CIERRE	RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué actividades realizaremos para tener que agrupar a los animales? ¿Qué aprendimos?, etc.					Niños, niñas y docente.	

LISTA DE COTEJO

N°	INDICADORES Apellidos y Nombres	Aprende a conectar correctamente secuencias de sonidos (significantes) a un conjunto de situaciones (referentes), utilizando como intermediarias las representaciones mentales (significados) correspondientes.		Utiliza las primeras palabras para expresar fundamentalmente deseos y necesidades.	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1	2	
10.	Huamán García, Vania		1	2	
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel	2		2	
15.	Saygay Ramírez, Delfor		1		1
16.	Santos Álvarez, Génesis	2			1
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE 14

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL : Tumbes
 1.2. IEI : “Erick Stefano Silva Morán N° 080”
 1.3. Practicante : Rosa Norma Campaña Montoya
 1.4. Aula : 5 Años
 1.5. Sección : Turquesa
 1.6. Fecha : 22 de Septiembre del 2017

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Tendrán nombre los árboles.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Ciencia y Ambiente	Indaga, mediante métodos científicos situaciones que pueden ser investigadas por la ciencia.	Genera y registra datos e información.	Menciona los datos o información que obtiene a partir de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas (imágenes, fotos, textos sencillos, etc.	Lista de Cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Rutina de Entrada	Se le da la bienvenida y acoge con cariño a los niños y niñas. Los niños y niñas registran su asistencia.		
Juego Libre con los sectores.	<p>Planificación.- Se dialoga con los niños sobre el tiempo y el espacio donde van a jugar, y recuerdan los acuerdos de convivencia durante la hora del juego, deciden a que sector irán y que cantidad de niños tienen que jugar en cada sector.</p> <p>Organización.- Los niños se distribuyen libremente al sector que eligieron e inician el juego de manera autónoma, eligen los juguetes que usaran, como lo van a usar y con quien van a jugar.</p> <p>Ejecución.- Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, negocian entre ellos para intercambiar el lugar de los sectores, o los juguetes, etc. La docente monitorea a los estudiantes durante todo el juego.</p> <p>Orden.- La docente avisa a los niños 15” minutos antes de concluir el juego, al concluir guardan y ordenan los sectores y la docente les entona una canción mientras ellos ordenan.</p> <p>Representación.- En su hoja de trabajo representan mediante un dibujo, modelado o pintura lo que realizaron en el juego.</p> <p>Socialización.- Los niños manifiestan lo que realizaron durante el juego de los sectores, la docente concreta la conversación acerca de las acciones que observó en ellos durante el juego.</p>	Sectores implementados	
INICIO	Rutina de Entrada: Oración, canto alusivo al jardín, utilizan los carteles: Calendario, clima, normas de convivencia y responsabilidades.		
	<p>Motivación: Invitamos a los niños a formar una asamblea, proponemos resolver una adivinanza generando expectativas a través de las preguntas ¿qué será?, ¿quién será?: “Un gran señorón qué sombrero verde tiene y pantalón marrón”.</p> <p>Escuchamos las respuestas de los niños. De no acertar con la respuesta correcta se puede repetir la adivinanza agregando otra características de los árboles hasta que los niños acierten con la respuesta.</p>	Música	
	Saberes Previos: ¿De qué trató la adivinanza? ¿de qué color es el sombrero? ¿qué era de color marrón?, etc	Niños, niñas y profesora.	
	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA: ¿Dónde podemos averiguar o saber más de los árboles.	Imágenes, ficha de trabajo y crayolas.	

<p align="center">DESARROLLO O ACOMPANAMIENTO</p>	<p>Acordamos el lugar donde vamos a ir a indagar (Unos se irán a la biblioteca, otros buscaran en el jardín, en el parque, la chacra, etc).</p> <p>PLANTEAMIENTO DE LA HIPOTESIS: Organizamos con los niños los grupos para la indagación, así como los materiales que llevaremos para observar, recolectar y registrar información sobre los arboles (lupas, cuadernillos, cámara fotográfica, bolsitas para recoger hojas de los arboles).</p> <p>ELABORAMOS UN PLAN DE ACCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Con el grupo que indagará en la biblioteca, leemos los textos que contengan información sobre los árboles. Con el grupo que realizará la visita, recordamos las normas y observamos los árboles que encontramos, describiendo, comparando sus tamaños, formas de sus ramas, hojas, así como preguntando el nombre de los árboles a los transeúntes y si es posible solicitando una explicación, etc. ❖ Preguntamos a los niños: ¿Qué podemos llevar de los árboles sin lastimarlos?; Analizamos las respuestas brindadas por los niños y concluimos que solo nos llevaremos las hojas caídas en el suelo, bajo el árbol de su interés. <p>RECOJO DE DATOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Regresamos al aula y nos juntamos con el otro grupo que investigó en la biblioteca. ❖ Dialogamos y compartimos lo investigado por cada grupo, anotando las ideas principales que los niños mencionan y que están relacionadas con las preguntas: ¿qué árboles hemos conocido?, ¿cómo son estos árboles?. <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO COMO RESPUESTA AL PROBLEMA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entregamos la ficha N°4. La observan y mencionan qué le falta a ese árbol. ❖ Motivamos a los niños a pegar sobre la silueta del árbol las hojas secas que recolectaron. Escribimos el nombre del árbol que conocimos y le ponemos el nombre a nuestro árbol <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN:</p> <p>La docente pide a cada niño que exprese su opinión acerca de la actividad que hemos realizado.</p> <p>Invitamos a los niños a escuchar un cuento sobre el árbol de la intimpa con el propósito de darles información sobre otros árboles que hay en otros espacios o lugares.</p>		
<p align="center">CIERRE</p>	<p>RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿los árboles tienen nombre?, ¿qué nombre le pusieron a su árbol?, ¿por qué eligieron ese nombre?, etc.</p> <p>En casa dialogamos con nuestros padres acerca de la clase de hoy.</p>	<p>Niños, niñas y docente.</p>	
<p align="center">TALLER</p>	<p>Lonchera Receso ACTIVIDAD SICOMOTRIZ: Juego junto a los árboles.</p> <p>INICIO: Salimos al patio y jugamos hacer árbol invitamos a cada niño que escoja un árbol, que piense y recuerde como es, como se mueve, etc. Pero invitamos a los niños a no moverse de su sitio y luego a moverse libremente. Les damos algunas consignas como: “Los árboles se mueven con el viento”, “los árboles se mueven con la lluvia”, “los árboles quieren trasladarse de lugar”, etc.</p> <p>Se integran y disfrutan de la actividad, promoviendo un ambiente recreativo y de diversión.</p>	<p>Papelote, plumones y colores</p>	
<p align="center">EVALUACIÓN</p>	<p>AUTOEVALUACIÓN: Los niños comunican con sus propias palabras lo que realizaron.</p> <p>COEVALUACIÓN: Evalúan la participación de los compañeros</p> <p>HETEROEVALUACIÓN: Los niños y niñas son evaluados mediante los indicadores de la guía de evaluación.</p>		

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES Apellidos y Nombres	Emplea frases afirmativas o negativas con la entonación apropiada.		Domina las relaciones de inclusión, parte/todo, incompatibilidades léxicas y diferentes significados de una palabra.	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1	2	
10.	Huamán García, Vania		1	2	
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel	2		2	
15.	Saygay Ramírez, Delfor		1		1
16.	Santos Álvarez, Génesis	2			1
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL : Tumbes
 1.2. IEI : “Erick Stefano Silva Morán N° 080”
 1.3. Practicante : Rosa Norma Campaña Montoya
 1.4. Aula : 5 Años
 1.5. Sección : Turquesa
 1.6. Fecha : 09 de Octubre del 2017

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Cuadro de doble entrada de los derivados de los animales.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa con sus propias palabras lo que comprende sobre la información contenida en listas, tablas de conteo o pictogramas sin escala.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Rutina de Entrada	Se le da la bienvenida y acoge con cariño a los niños y niñas. Los niños y niñas registran su asistencia		
Juego Libre con los sectores.	<p>Planificación.-Cada niño elige un sector donde jugar, se agrupan dependiendo el número de niños y sectores del aula. Se recuerdan los acuerdos tomados respecto al uso de los materiales a compartir y a respetar a los compañeros.</p> <p>Organización.- En grupo deciden a que jugar y cómo hacerlo.</p> <p>Ejecución.- Los niños juegan libremente en los diferentes sectores del aula, se observa y motiva al niño que no eligió ningún sector.</p> <p>Orden.- Se le avisa minutos antes de concluir el juego de los sectores con una canción.</p> <p>Representación.-En forma grupal o individual dibujan lo que hicieron y exponen.</p> <p>Socialización.-En asamblea y guiados por la docente dialogan a qué jugaron.</p>		
	<p>Rutina de Entrada: Oración, canto alusivo al jardín, utilizan los carteles: Calendario, clima, normas de convivencia y responsabilidades.</p> <p>Motivación: Con ayuda de la docente los niños y niñas lee un texto acerca de los derivados de los animales.</p>		

<p>INICIO</p>	<p style="text-align: center;">ANIMALES QUE NOS BRINDAN ALIMENTOS</p> <p style="text-align: center;">Los animales que nos sirven de alimentos</p> <p style="text-align: center;">Para crecer fuertes y sanos son muchos</p> <p style="text-align: center;">Tenemos:</p> <p style="text-align: center;">La vaca nos da su leche y carne</p> <p style="text-align: center;">De la leche se hace la mantequilla, queso, yogurt</p> <p>• La gallina nos da su carne y huevos.</p> <p>La oveja nos da leche y carne</p> <p>El chancho nos da carne, jamonada, salchicha</p>																																												
	<p>Saberes Previos: ¿De qué trata el texto? ¿Cuáles son los animales que nos brindan alimentos? ¿Todos los animales nos brindarán alimento? ¿De qué origen serán estos alimentos?</p>																																												
<p>DESARROLLO O ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: ¿Todos los animales nos brindarán alimentos? ¿Qué alimentos nos proporcionan los animales? La docente anota en un papelote la respuesta.</p> <p>BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS: La docente les pide a cada niño y niña que elijan ser un alimento, la docente les indica que se junten de acuerdo a las órdenes: Se agrupan de acuerdo a los alimentos que nos brindan la vaca, y así sucesivamente....</p> <p>REPRESENTACIÓN: En grupos en papelote irán asociando animal y derivados, en un cuadro de doble entrada marcan con una (x) el animal y el derivado que le corresponde.</p> <p>FORMALIZACIÓN:</p> <table border="1" data-bbox="438 1417 1134 1928"> <thead> <tr> <th>Animales</th> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>alimentos</th> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>X</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>X</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Animales						alimentos									X					X									X					X			X						
Animales																																													
alimentos																																													
			X																																										
		X																																											
					X																																								
				X																																									
	X																																												

	<p>En su hoja de trabajo los niños observan los animales y debajo de ellos dibujan los alimentos que ellos nos brindan y marcan con una x el animal que no brindan alimentos.</p> <p>REFLEXIÓN: Se sientan formando un semi círculo y cada niño dice que alimentos dibujo a cada animal y dice otros que también ellos nos brindan pero que no los dibujo.</p> <p>La docente muestra el papelote con las respuestas de las preguntas: ¿Todos los animales nos brindarán alimentos? ¿Qué alimentos nos proporcionan los animales? Y contrastan las respuestas.</p> <p>Luego la docente les explica la importancia de estos alimentos y por qué debemos de consumirlos diariamente.</p> <p>TRANSFERENCIA: En su casa con ayuda de papa buscan otras recetas de comida que se preparan con estos alimentos.</p>		
CIERR E	<p>EVALUACIÓN Responden a preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué animales nos brindan alimentos? ¿Qué alimentos nos da la vaca? ¿Qué comidas podemos preparar con esos alimentos? Etc.</p>		
	<p>TALLERES En casa dialogamos con nuestros padres acerca de la clase de hoy.</p> <p>LONCHERA RECESO ACTIVIDAD: RECETA PARA PREPARAR HUEVOS RELLENOS CON POLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • INGREDIENTES: • Un huevo sancochado por niño o niña • Pollo deshilachado • Mayonesa • Utensilios: 1 cuchillo plástico, 1 plato, 1 tenedor, 1 tazón. • PREPARACIÓN: • Lavarse las manos con agua y con jabón • Cortar en mitad los huevos sancochados y retirar las yemas con cuidado. • Presionar las yemas con el tenedor y mezclarlos con el pollo deshilachado • Echar la mayonesa y mezclar • Colocar un poco de esta preparación dentro de cada mitad de clara de huevo sancochado. • Decorar con pimiento <p>Servir y disfrutar</p> <p>RESPONDEN A PREGUNTAS: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Todos participaron? ¿Qué aprendimos? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?...</p> <p>En casa con ayuda de sus padres recorta y pega la gallina y los alimentos que nos proporciona.</p>		

LISTA DE COTEJO

Nº	INDICADORES Apellidos y Nombres	Identifica los componentes fonológicos (sílabas y fonemas).		Pronuncia los fonemas consonánticos, según el punto de articulación.	
		SI	NO	SI	NO
1.	Álvarez Núñez, Thalía	2		2	
2.	Barranza Peña, Milagros	2		2	
3.	Camacho Umbo, Antón Jhair	2		2	
4.	Camino zelada, Aixa	2		2	
5.	Campos Marchan, Jhon	2		2	
6.	Chavarría Ramos, Ariana	2		2	
7.	Chunga Ramírez, José Guillermo	2		2	
8.	Flores Rodríguez, Estefano	2		2	
9.	Huamán García, Regina		1	2	
10.	Huamán García, Vania		1	2	
11.	Loaiza Clavijo, Alexa	2		2	
12.	López Ramírez, Thalía	2		2	
13.	Rodríguez Noriega María José	2		2	
14.	Saldarriaga pinzón, Leonel	2		2	
15.	Saygay Ramírez, Delfor		1		1
16.	Santos Álvarez, Génesis	2			1
17.	Sarrosa García, Gianfranco	2		2	

ANEXO 3 NOMINA

PROPUESTA PEDAGÓGICA.

1. Título

Importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores, para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la institución educativa n° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019

2. Datos informativos

Institución Educativa : I.E.I. N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”
Cobertura : Niños de 4 años de edad de educación inicial
Duración : 15 sesiones con un tiempo de 45 minutos
Lugar de aplicación : I.E.I. N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”

3. Justificación

La propuesta pedagógica, Importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores, para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas, se justifica de manera teórica, ya que es necesario ejecutar el presente trabajo frente al bajo nivel de vocabulario que presentan los niños y niñas de la I.E N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán” debido al reducido contacto que tienen con personas de su entorno o contexto, donde todo se centraliza en el hogar, presentándosele pocas oportunidades de incrementar su vocabulario al no tener relación directa con mayor número de niños y niñas de su edad, falta de recursos técnicos para esta acción y de medios pedagógicos en este caso, “áreas de desarrollo y juegos” que les permitan ampliar su vocabulario acorde con su desarrollo biopsicosocial, para ello se ha empleado la lista de cotejo se monitoreará y se evaluará periódicamente el avance de los niños en esta tarea que es muy importante para mejorar su expresión oral.

4. Objetivos

4.1. Objetivo principal

Demostrar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en las dimensiones de contenido

(semántico: léxico contextual y sintáctico), forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema) y uso (pragmática: contexto/discurso) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.

4.2. Objetivos específicos

Determinar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la dimensión de contenido (semántico: léxico contextual y sintáctico) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.

Determinar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la dimensión de forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.

Determinar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la dimensión de uso (pragmática: contexto/discurso) de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019.

5. Base legal

Constitución Política del Perú

Ley N° 28044, Ley general de educación.

D.S. N° 013-2004-ED, Reglamento de la educación básica regular.

RM N° 649 -2016- Minedu, Currículo Nacional de la Educación.

Guía curricular de la propuesta pedagógica de educación inicial 2008.

Ejemplar de cómo elaborar material didáctico con recursos del medio en el nivel inicial 2009.

6. Alcance

La propuesta pedagógica se lleva a cabo con la ayuda de docentes, auxiliares, padres de familia y los niños y niñas de 4 años de edad, y a través de la planificación de actividades, revisión de literatura y ejecución de quince sesiones, en el pre y pos test, de la I.E N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”

Cronograma de actividades.

N°	Actividades	Mes y semanas			
		Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4
	Planificación de sesiones y revisión literaria.				
01	Sesión 1				
02	Sesión 2				
03	Sesión 3				
04	Sesión 4				
05	Sesión 5				
06	Sesión 6				
07	Sesión 7				
08	Sesión 8				
09	Sesión 9				
10	Sesión 10				
11	Sesión 11				
12	Sesión 12				
13	Sesión 13				
14	Sesión 14				
15	Sesión 15				

ANEXO 4 NOMINA

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2018

El reporte de matrícula se emite basado en uso de la Minutilla del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la IE y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾	Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Período Lectivo				Ubicación Geográfica													
		Número y/o Nombre	ERICK STEFANO SILVA MORAAN	PGD		Inicio	Fin	19/12/2018	Dptos.	TUMBES	Provinc.	TUMBES	Dist.	TUMBES									
Nombre de la IE - UGEL		Resolución de Creación N°		Forma ⁽³⁾	Esc	Datos del Estudiante				Centro Poblado													
UGEL Tumbes		003				Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escuelas de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽⁴⁾									
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾		Fecha de Nacimiento				Sexo HM			Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾														
		APELLIDOS Y NOMBRES (Orden Alfabético)							Código Modular			Número y/o Nombre											
1	D.N.I. 7-77-6-1-8-8-2-0	ALVAREZ NUÑEZ, Thalía Lizbeth				13	04	2012	M	P	SI	SI	C	NO	P	SI							
2	D.N.I. 6-3-5-6-2-8-1-0	BARRAZA PENA, Milagritos Dairlyn				11	04	2012	M	P	NO	SI	C	NO	P	SI							
3	D.N.I. 7-7-9-4-3-8-2-3	CAMACHO UMBO, Antoni Manuel				25	12	2012	H	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
4	D.N.I. 7-8-0-4-8-6-1-5	CAMINO ZELADA, Alexa Elizabeth				20	03	2013	M	P	NO	SI	C	NO	SE	SI							
5	D.N.I. 8-1-1-7-4-4-8-5-7	CAMPOS MARCHAN, Jhair Alexander				24	12	2012	H	P	SI	SI	C	NO	P	SI							
6	D.N.I. 7-7-8-6-8-5-8-3	CHEVARRIA RAMOS, Ariana Alessandra				04	10	2012	M	P	NO	SI	C	NO	S	SI							
7	D.N.I. 7-7-9-7-1-7-1-8	CHUNGA RAMIREZ, Jose Guillermo				12	01	2013	H	P	NO	SI	C	NO	P	SI							
8	D.N.I. 8-3-5-9-5-4-4-3	FLORES RODRIGUEZ, Stefano Adriano				09	08	2012	H	P	NO	SI	C	NO	S	SI							
9	D.N.I. 6-3-5-6-5-3-7-3	HUAMAN GARCIA, Regina Massiel				15	12	2012	M	P	SI	SI	C	NO	P	SI							
10	D.N.I. 6-2-2-9-7-4-9-4	LOPEZ RAMIREZ, Dairlyn Thalía				15	12	2012	M	P	SI	SI	C	NO	P	SI							
11	D.N.I. 6-3-5-6-5-3-7-4	HUAMAN GARCIA, Vania Valaska				01	09	2012	M	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
12	D.N.I. 7-7-7-6-5-3-5-0	RODRIGUEZ NORIEGA, Marijose Dayanna				22	07	2012	M	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
13	D.N.I. 7-7-7-8-1-8-3-0	SALDARRIAGA PINZON, Leonel Alexander				11	10	2012	H	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
14	D.N.I. 7-7-7-7-4-4-3-3-4	SANGAY RAMIREZ, Delfor Emanuel				20	05	2012	H	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
15	D.N.I. 7-7-6-4-1-3-7-3	SANTOS ALVAREZ, Genesis Kaori				02	05	2012	M	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
16	D.N.I. 7-7-9-6-6-9-2-2	SORROZA GARCIA, Gianfranco Didier				22	01	2013	H	P	SI	SI	C	NO	S	SI							
17																							
18																							
19																							
20																							
21																							

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EP/EBE: (NI) Inicial (PS) Primaria / (SEC) Secundaria
 Para el caso EBA: (NI) Inicial, (NT) Inmediata / (SEC) Secundaria
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa,
 (EBC) Educ. Básica Complementaria, (EBCA) Educación Básica Complementaria Alternativa
 En el caso de E. Inicial: (E) Inicial, (E1) Inicial 1, (E2) Inicial 2, (E3) Inicial 3, (E4) Inicial 4
 En el caso de E. Secundaria: (S) Secundaria, (S1) Secundaria 1, (S2) Secundaria 2, (S3) Secundaria 3, (S4) Secundaria 4
 En el caso de E. Inicial y Secundaria: (E1S) Inicial y Secundaria 1, (E2S) Inicial y Secundaria 2, (E3S) Inicial y Secundaria 3, (E4S) Inicial y Secundaria 4
 (3) Grado/Educación : (E) Educación Inicial, (P) Educación Primaria, (S) Educación Secundaria, (M) Educación Media, (U) Educación Universitaria, (PM) Politécnico Multigrado y (PC) Politécnico
 (4) Censurabil.: Completo.
 (5) Forma : (Eco) Escolarizado, (NEco) No Escolarizado
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial.
 (6) Sección : A, B, C, ..., Colocar "x" si es sección única o "y" si es de Nivel Inicial
 (7) Gestión : (PD) Pùb. de gestión directa, (PGP) Pùb. de Gestión Privada, (PR) Privada
 (PUN) Pùb. de Gestión Privada, (PEBA) Educ. Básica Alternativa, (PEBAE) Educ. Básica Alternativa Especializada, (PEBAU) Educ. Básica Alternativa Universitaria, (PEBAJ) Educ. Básica Alternativa Juvenil, (PEBAV) Educ. Básica Alternativa Vocacional, (PEBAO) Educ. Básica Alternativa Obligatoria
 (8) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (9) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Reemplazó, (RE) Reintegrante, (S) Suplente, (C) Cesante, (E) Egresado, (O) Otro, (D) Desistió, (E) Egresado, (C) Colombiano, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (10) País : (C) Costarricense, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (11) Lengua : (SE) Sin Escuelas, (P) Primaria, (S) Secundaria, (SP) Superior
 (12) Tipo de discapacidad : (M) Motora, (DV) Visual, (OV) Olfativa, (AV) Auditiva, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
 (13) Tipo de discapacidad : En caso de no ser discapacidad, (M) Motora, (V) Visual, (A) Auditiva, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
 (14) Tipo de discapacidad : En caso de no ser discapacidad, (M) Motora, (V) Visual, (A) Auditiva, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro
 (15) Et de procedencia : Sólo para el caso de estudiantes que procedan de otra institución Educativa.
 El Cód. del Est. Se anula solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.
 E.H.

ANEXO 5 FOTOS



Aplicando la sesión N° 6 Coordina y une las palabras para formar las oraciones v expresar los conceptos.



Aplicando la sesión N° 15 Identifica los componentes fonológicos (sílabas y fonemas).



Pronuncia los fonemas consonánticos, según el punto de articulación.



Aplicando la sesión N° 6 Coordina y une las palabras para formar las oraciones y expresar los conceptos.



Aplicando la sesión N° 6 Coordina y une las palabras para formar las oraciones y expresar los conceptos.

ANEXO 6 RESULTADOS PRE TEST

Nº Est.	Dimensión: Contenido								Dimensión: Forma						Dimensión: Uso						Total Pre Test
	Indicador: Sintáctico			Total Ind.	Indicador: Semántico			Total Ind.	Total Dimesnión	Escala Vigesimal	Fonológico	Fonético	MorfoSintáctico	Total Dim	Escala Vigesimal	Indicador: ragmático			Total Dim	Escala Vigesimal	
	P1	P2	P3		P4	P5	P6				P7	P8	P9			P10	P11	P11			
1	11	10	13	34	12	8	11	31	65	11	10	12	11	33	11	13	11	9	33	11	11
2	10	10	8	28	13	11	8	32	60	10	8	11	8	27	9	10	10	9	29	10	10
3	8	8	10	26	12	11	10	33	59	10	12	10	8	30	10	10	11	10	31	10	10
4	12	8	10	30	11	9	10	30	60	10	11	8	9	28	9	12	11	11	34	11	10
5	8	10	10	28	8	9	10	27	55	9	11	11	11	33	11	12	10	12	34	11	11
6	12	7	13	32	13	10	8	31	63	11	11	10	12	33	11	12	9	11	32	11	11
7	13	11	8	32	10	10	10	30	62	10	12	8	10	30	10	8	10	9	27	9	10
8	9	13	12	34	11	11	12	34	68	11	13	11	11	35	12	8	12	9	29	10	11
9	11	9	11	31	10	8	8	26	57	10	10	11	11	32	11	9	10	8	27	9	10
10	9	12	9	30	11	11	11	33	63	11	12	12	12	36	12	10	8	11	29	10	11
11	12	10	10	32	8	7	11	26	58	10	10	10	10	30	10	9	7	11	27	9	10
12	11	10	12	33	9	11	10	30	63	11	8	8	11	27	9	9	10	10	29	10	10
13	12	12	12	36	11	11	11	33	69	12	9	9	9	27	9	10	8	8	26	9	10
14	13	11	8	32	12	13	8	33	65	11	9	10	13	32	11	13	8	10	31	10	11
15	12	10	12	34	10	11	10	31	65	11	8	13	12	33	11	11	12	13	36	12	11
16	12	11	12	35	11	8	10	29	64	11	10	9	9	28	9	13	10	8	31	10	10
17	12	12	11	35	13	13	11	37	72	12	10	10	9	29	10	12	13	11	36	12	11

ANEXO 7 RESULTADOS PRE TEST

Nº Est.	Dimensión: Contenido								Dimensión: Forma						Dimensión: Uso						Total Pre Test
	Indicador: Sintáctico			Total Ind.	Indicador: Semántico			Total Ind.	Total Dimesnión	Escala Vigesimal	Fonologico	Fonético	MorfoSintáctico	Total Dim	Escala Vigesimal	Indicador: ragmático			Total Dim	Escala Vigesimal	
	P1	P2	P3		P4	P5	P6									P7	P8	P9			
1	15	13	16	44	16	14	17	47	91	15	17	15	17	49	16	15	15	16	46	15	16
2	16	17	15	48	15	15	15	45	93	16	15	16	15	46	15	18	17	17	52	17	16
3	17	15	18	50	15	15	16	46	96	16	17	17	18	52	17	17	16	16	49	16	17
4	16	16	16	48	18	18	15	51	99	17	15	15	18	48	16	16	17	14	47	16	16
5	17	17	17	51	15	15	18	48	99	17	15	15	16	46	15	16	16	16	48	16	16
6	15	15	16	46	15	16	15	46	92	15	16	15	15	46	15	17	17	18	52	17	16
7	15	17	17	49	16	16	17	49	98	16	18	15	17	50	17	16	17	17	50	17	17
8	18	17	17	52	16	17	17	50	102	17	15	15	15	45	15	16	16	18	50	17	16
9	18	17	17	52	16	15	15	46	98	16	17	17	16	50	17	16	16	15	47	16	16
10	17	17	16	50	16	16	16	48	98	16	17	17	18	52	17	16	17	18	51	17	17
11	18	14	16	48	14	17	17	48	96	16	18	18	14	50	17	15	18	17	50	17	16
12	17	18	18	53	18	18	15	51	104	17	16	16	16	48	16	17	18	18	53	18	17
13	15	18	17	50	18	18	18	54	104	17	14	17	16	47	16	16	16	17	49	16	16
14	14	15	14	43	17	14	16	47	90	15	18	15	15	48	16	16	16	17	49	16	16
15	18	17	18	53	14	18	17	49	102	17	17	17	17	51	17	18	16	15	49	16	17
16	17	18	15	50	17	17	17	51	101	17	18	16	16	50	17	15	15	17	47	16	16
17	18	18	15	51	18	17	17	52	103	17	15	15	15	45	15	16	14	17	47	16	16

ANEXO 8 PRUEBA DE MUESTRAS EMPAREJADAS

		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
Par 1	D_contenido - Pos_D_Conte	-5.647	1.057	.256	-6.191	-5.104	-22.024	16	.000

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
Par 1	D_Forma - Pos_D_Forma	-5.824	1.380	.335	-6.533	-5.114	-17.399	16	.000

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
Par 1	D_Uso - Pos_D_Uso	-6.176	1.380	.335	-6.886	-5.467	-18.454	16	.000

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
Par 1	D_Uso - Pos_D_Uso	-6.176	1.380	.335	-6.886	-5.467	-18.454	16	.000

ANEXO 9

OFICIO DE PERMISO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FILIAL - TUMBES

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Tumbes, 31 de Mayo del 2018

Oficio N°0791-2018-COORD-ULADECH CATÓLICA-TUMBES

Sra
Lic. Nelly Núñez Silva
Directora de la Institución Educativa N° 080 "Erick Stefano Silva Morán"
presente.-

ASUNTO : Solicito Brindar Facilidades

De mi Especial Consideración:

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 **MERCEDES DIOS SALAZAR**, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación del VIII ciclo de nuestra Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, para que realice su investigación de tipo Correlacional; estas son actividades que forman parte de la Evaluación de la Asignatura de Tesis II, Titulada: **"IMPORTANCIA DEL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LOS SECTORES PARA MEJORAR EL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL AULA AMARILLA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 080 ERICK STEFANO SILVA MORAN, TUMBES - 2017"**

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.

Ateentamente



Av. Tumbes N° 104 Tumbes - Peru
Teléfono: (072)524085
Web Site: www.uladech.edu.pe

ANEXO 10 SIMILITUD

Mercedes_Dios_informe de tesis

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

5%

2

docplayer.es

Fuente de Internet

4%

3

repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

4%

