

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE EDUCACIÓN



El momento de la socialización del juego en sectores como estrategia para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas en niños de 4 años de la I.E.I. N° 104- San Juan de Lurigancho

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD PARA LA ENSEÑANZA DE
COMUNICACIÓN Y MATEMÁTICA A ESTUDIANTES DEL
II Y III CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR**

AUTOR:

Gregoria Mercedes Mallma Camarena

ASESOR:

Sobeida del Pilar López Vega

Lima, 20 de julio 2019

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento infinito a mi hijo Yuri, a mi nuera Estefani, por apoyarme en este largo camino de mi titulación, además por darme el regalo más hermoso, mi nieto, que es el estímulo más grande para mí.

RESUMEN

El proyecto de innovación educativa “El momento de la Socialización del juego en sectores como estrategia para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas en niños de 4 años de la I.E.I. N° 104”, surge de la necesidad de incrementar su vocabulario. Esta investigación se justifica porque se ha observado que las niñas y niños de 4 años, tienen escaso vocabulario, no logran estructurar frases comprensivas de más de tres palabras, pronunciando solamente monosílabos generando una baja autoestima, inseguridad y poco nivel de participación. Además, se ha encontrado que los padres de familia no apoyan en el incremento del vocabulario de sus niños, y muestran indiferencia a las necesidades de sus hijos priorizando el uso del celular.

Por ello, el objetivo central del proyecto es implementar momentos de socialización del juego en sectores como estrategia para desarrollar el vocabulario y la construcción de frases comprensivas, a través de actividades lúdicas y vivenciales que estén orientadas al área de las matemáticas, comunicación y desarrollo de la creatividad.

Se espera que al término del 2019, el 80% de docentes se encuentren capacitadas y valoren el momento de socialización del juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas.

ÍNDICE

Carátula.....	I
Agradecimiento.....	II
Resumen.....	III
Índice.....	IV
Introducción.....	VI
PARTE I: MARCO CONCEPTUAL	1
CAPÍTULO I: JUEGO EN SECTORES.....	1
1.1. Definición.....	1
1.2. Secuencia metodológica.....	2
1.3. Socialización.....	3
1.4. Verbalización.....	4
CAPÍTULO II: DESARROLLO DEL VOCABULARIO Y CONSTRUCCIÓN DE FRASES COMPRENSIVAS.....	5
2.1. Definición.....	5
2.2. Enfoque comunicativo.....	5
2.3. Construcción de frases comprensivas.....	7
2.4. Pensamiento y lenguaje.....	8
PARTE II: DISEÑO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	10
1. Datos generales de la Institución Educativa.....	10
2. Datos generales del Proyecto de Innovación Educativa.....	10
3. Beneficiarios del Proyecto de Innovación Educativa.....	11
4. Justificación del Proyecto de Innovación Educativa.....	11
5. Objetivos del Proyecto de Innovación Educativa	15
6. Alternativa de solución seleccionada.....	15
7. Actividades del Proyecto de Innovación	16
8. Matriz de evaluación y monitoreo del Proyecto.....	18
8.1 Matriz por indicadores del proyecto.....	19
8.2 Matriz por resultados del proyecto.....	20
9. Plan de trabajo.....	22
10. Presupuesto.....	23

BIBLIOGRAFÍA.....	24
--------------------------	-----------

ANEXOS

ANEXO 1: Árbol de problemas.....	27
---	-----------

ANEXO 2: Árbol de objetivos.....	28
---	-----------

ANEXO 3: Cronograma.....	29
---------------------------------	-----------

ANEXO 4: Presupuesto.....	30
----------------------------------	-----------

GLOSARIO.....	34
----------------------	-----------

INTRODUCCIÓN

Esta investigación pretende realizar un aporte importante, específicamente a los niños de 4 años de edad, estudiantes de la I.EI. N° 104 en San Juan de Lurigancho, quienes presentan en la actualidad una gran debilidad en la comunicación, pues al momento de verbalizar utilizan monosílabos, lo cual refleja un vocabulario muy escaso y les dificulta hacer descripciones. En ese orden de ideas el Proyecto de Innovación Educativa (PIE), tiene como propósito incrementar en ellos, el vocabulario, con la finalidad de que lleguen a construir frases comprensivas.

Desde esa perspectiva el PIE incluye el diagnóstico de la situación actual, así como también las estrategias metodológicas requeridas para lograr dicha transformación. Es así que el informe consta de dos partes: en la primera parte se desarrolla el Marco conceptual con dos capítulos: Capítulo I: Juego en Sectores y el Capítulo II: Desarrollo del vocabulario y Construcción de frases comprensivas.

En el primer capítulo se describe el juego en sectores y la secuencia metodológica, corresponden a las estrategias y momentos empleados para el logro de los objetivos establecidos. El segundo capítulo está compuesto por los indicadores desarrollo del vocabulario y construcción de frases comprensivas, analizando la definición, el enfoque comunicativo, construcción de frases comprensivas y pensamiento y lenguaje, información importante para este estudio.

Desde la perspectiva de la docente investigadora, como especialista de nivel inicial, el proyecto es una oportunidad para demostrar las posibilidades infinitas que pueden existir en el proceso educativo de los niños de 4 años, a pesar de las limitaciones del entorno, la institución educativa donde ejerce la docencia, es un escenario que va a propiciar el desarrollo del lenguaje, luego de discernir y conjeturar cuales son las acciones estratégicas para lograr un incremento en el vocabulario, la solución se sustente en el momento del juego en sectores y específicamente en el momento de la socialización, la docente realizará la interacción transformadora a través de preguntas abiertas, las cuales estimulan el lenguaje, para luego consolidar las frases comprensivas dentro de un enfoque comunicativo, logrando en los niños la consolidación de sus conocimientos.

Es importante acotar que la participación y capacitación del docente en estas estrategias pedagógicas, es vital, por lo tanto, el proyecto se afianza en talleres de

capacitación y programas, lo cual alineará a todos los docentes en un mismo enfoque.

En la segunda parte la investigación cuenta con un diseño del proyecto, en el cual se menciona los datos generales de la Institución Educativa en donde se desarrollará la innovación educativa, la Institución es I.E.I. N° 104, ubicado en Av. Héroes del Cenepa, distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, UGEL 5, teniendo como Directora a la magister Sra. Gladys Montalván Acosta. El informe también cuenta con los datos del proyecto, fecha de inicio y de finalización, así como el equipo responsable de la formulación y ejecución del proyecto. Tenemos a los beneficiarios, los cuales son 125 niños de 4 años de edad, 5 docentes de aula y 125 padres de familia, los aliados son: la Posta Médica, los Bomberos, la Municipalidad y líderes comunales.

Se menciona la justificación del proyecto, el cual es el problema de expresión oral en niños de 4 años, ya que presentan un vocabulario escaso y dificultad en la construcción de frases comprensivas, para ello se considera los antecedentes de dos docentes de la Pontificia Universidad Católica del Perú, que realizaron tesis de trabajo con niños con problemas de desarrollo de lenguaje.

También se observa los objetivos del proyecto y las alternativas de solución, así mismo la matriz de evaluación y monitoreo, por indicadores, el plan de trabajo y presupuesto.

PRIMERA PARTE: MARCO CONCEPTUAL

MARCO CONCEPTUAL

CAPITULO I: JUEGO EN SECTORES

1.1. Definición

La infancia requiere y demanda aspectos que en muchos casos no son satisfechos, uno de ellos y quizás el más importante es el relacionado al juego, esa necesidad del niño que debe considerarse y estar presente en las Instituciones Educativas y en todos sus contextos.

Así encontramos a Franco, (1997), quien menciona que el juego en las edades de la primera infancia es una actividad determinante del desarrollo del niño y la niña, y con el acompañamiento e interacción favorable del adulto, contribuirá a desarrollar las habilidades sociales de los niños, lo que más adelante como adultos les permitirá negociar, ceder, solicitar, perdonar o hacer valer sus ideas.

El lenguaje también es un sentido que marca el proceso del juego, es difícil encontrar un juego en el cual no existan reacciones verbales, el niño habla hasta cuando juega solo y por supuesto, un juego colectivo no se concibe sin alguna comunicación verbal.

Según Franco, (1997), cuando los niños se relacionan entre sí en los juegos colectivos, representan roles que les permite comunicar sus impresiones, demandar acciones (lúdicas o reales); el vocabulario se va haciendo más preciso y por tanto, el significado de las palabras, todo lo cual conduce al desarrollo de su lenguaje contextual.

Al respecto Sarlé (2010), indica que todos los niños cuando están pequeños, y comienzan a experimentar sus primeras actividades de juego, las realizan a solas en la cual vivencian sus errores y el empleo de materiales lo van incorporando de forma progresiva hasta el momento que comienzan la interacción o el compartir con otros niños de edad similar en el aula de clases. Posteriormente el juego va adquiriendo mayor complejidad para lo cual se hará necesario la presencia de un

adulto como facilitador y mediador en las condiciones del juego. La experimentación y la práctica del juego, lleva consigo un proceso de reinterpretación de parte de los niños, dándole nuevas reglas, eso pasa a ser una actividad normal de dicho proceso.

Para el autor Pitluk (2006), el juego libre en los sectores provee la posibilidad de jugar dentro del aula de clases, utilizando oportunamente espacios organizados en sectores, libres de toda actividad educativa, por lo tanto los niños juegan abiertamente y bajo sus propios intereses en compañía de los demás niños que juegan en el mismo sector.

Es importante definir, que esta propuesta conlleva a que el juego es netamente espontáneo para que los niños interactúen y compartan, desarrollando su vocabulario.

1.2. Secuencia metodológica

Al respecto el MINEDU, (2010, p.49-52) plantea que el juego en sectores debe ser considerado como un momento pedagógico que debe desarrollarse a diario, es un proceso en el cual se deben considerar 6 momentos los cuales son:

- a. *Planificación:* Es el primer momento que permite a los niños pensar y escoger el sector, el juego que realizarán, expresándolo verbalmente.

Al respecto Franco (2013), Indica que planificar el juego permite a los niños pensar y decidir qué sector le gusta más.

- b. *Organización:* Es el segundo momento, los niños se organizan asumiendo roles que se ejecutarán durante el juego.
- c. *La ejecución o desarrollo:* Es la actividad propia del juego, involucrando e interactuando a los niños, asumiendo su rol. Se caracteriza por el diálogo constante y la expresión de sus vivencias.
- d. *Orden:* Al término del juego los niños ordenan y guardan los materiales en su lugar

- d. *Socialización*: Es el momento en que los niños expresan oralmente sus experiencias de juego al término del mismo, la necesidad de expresarlo verbalmente para comunicar hace que los niños recurran a la construcción de frases comprensivas e incremento del vocabulario, que es el tema de este proyecto.

- c. *Representación*: Corresponde al momento en que los niños dibujan el juego que realizaron, lo que más les gustó, al hacerlo desarrollan su memoria, pues recuerdan sus juegos y el rol que desempeñaron. No es necesario que se realice diariamente.

Por consiguiente, la actitud del docente durante el momento de ejecución del juego de sectores, siempre debe ser observadora y oportuna, los niños valoran altamente ese proceso de acompañamiento, ya que consideran su opinión muy sincera y sienten que siempre se pueden apoyar en su maestro sin temor a equivocarse, porque perciben que se ha transformado en un igual durante todo el juego.

Por lo tanto el desarrollo del vocabulario será el resultado en parte de esa secuencia metodológica, considerando que el lenguaje de forma innata los llevará a expresarse oralmente comunicando sus experiencias, la cual la compartirán luego de construir frases comprensivas, sin embargo hay que tener en cuenta que los niños en esa edad de 4 años, aún no han logrado la maduración cerebral y así poder procesar por completo estímulos ambientales, así como la comunicación constante y afectiva por parte del entorno familiar donde residen, como lo exponen Cabrera y Zeballos (2015), en contraste con esta propuesta, la maestra es la facilitadora del proceso a través de preguntas abiertas aplicadas durante el momento de socialización al cierre del juego de sectores.

1.3. Socialización

Minedu (2010 y 2019) sostiene que el proceso de socialización brinda oportunidad a los niños para poder expresarse oralmente y decir que es lo que siente, desarrollando de esta manera su vocabulario. Esta socialización se da al finalizar el juego, cada integrante cuenta y a los demás niños el juego realizado en su sector.

Sarlé (2001) Hace una pequeña diferencia, pues considera que el desarrollo del vocabulario se da en el dialogo entre niños durante el juego en sectores.

En esta concepción de la Educación Preescolar, la socialización del juego en sectores como estrategia resulta un medio esencial para estructurar el proceso educativo en todas las modalidades de atención educativa a los pequeños, porque al ocupar un lugar predominante en su vida, contribuye a la formación, lo que se ha podido corroborar científicamente.

1.4. Verbalización

El autor Bordignon (2005), afirma que verbalización del niño se inicia a partir de dos a tres años dependiendo de su entorno, la socialización en el contexto de los juegos en sectores es un escenario propicio para el logro, estimulación e incremento del lenguaje, consolidando la construcción de frases comprensivas.

Cavenago, (2015), cita a Castañeda (2004), donde expone que las funciones psicológicas superiores en niños de 4 años, entre ellas el lenguaje, estas se dan en el plano social y posteriormente en el nivel individual, por lo tanto, la influencia lingüística conlleva a que el niño vaya relacionando con verbalización todos sus interacciones con humanos en su entorno, esto va a contribuir significativamente en la adquisición de nuevos conocimientos y patrones lingüísticos.

Existen factores vinculantes a considerar en el desarrollo del vocabulario, desde la maduración cerebral, la cual indica que el enriquecimiento del lenguaje es un proceso lento y progresivo a pesar de las estimulaciones a las que estén expuestos los niños en edad de 4 años. Los factores mencionados por Arenas (2012) relaciona la importancia de la escuela y la familia en ese mismo orden, como factores que influyen en el desarrollo del lenguaje, afirmando que si estos logran hacer emocionalmente seguro al niño, el desarrollo de su vocabulario será alto, en contraste con el proyecto en desarrollo, es que el factor relevante es la importancia del juego en sectores como la estrategia vinculante, tal como lo afirma Franco (1997), cuando los niños comienzan a relacionarse en juegos colectivos, en ese momento el vocabulario se va haciendo mucho más preciso, lo cual conduce el desarrollo de frases comprensivas.

CAPITULO II:

DESARROLLO DEL VOCABULARIO Y CONSTRUCCIÓN DE FRASES COMPRESIVAS

2.1. Definición

En 2005, Morrison sostiene que Vygotsky considera el juego de los niños como un elemento que fomenta el desarrollo lingüístico y social, basado en esta teoría, este proyecto propone el momento de socialización de juego sectores como estrategia para el desarrollo del vocabulario.

El autor hace una comparación entre la teoría de Vygotsky y la teoría de Piaget, afirmando que para el primer autor el desarrollo mental, lingüístico y social del niño se ve favorecido por la interacción social con otros niños, mientras que Piaget considera que los niños desarrollan su inteligencia y lenguaje de manera aislada.

La interacción social a la que se refiere Vygotsky está refrendada por la zona de desarrollo próximo (ZDP) donde hay un aprendizaje por parte del niño que está limitado si trabaja solo, pero esa posibilidad cambia y aumenta favorablemente si hay otra persona que sabe más y lo ayuda, ya sea un adulto u otro niño.

Entonces podemos concluir, que el momento de socialización de juego en sectores es favorable para el desarrollo del vocabulario en un niño de 4 años, porque el niño interactúa con otros niños a través del juego, y al finalizar, cuenta qué juego realizó, cómo jugaron en el sector elegido, quiénes participaron y cómo se sintió, para eso recurre a su memoria inmediata y expresa verbalmente lo que hizo, desarrollando de esta manera su vocabulario por necesidad de comunicar sus experiencias vividas, las cuales le resultan placentero. La docente aprovecha dicho momento para realizar preguntas abiertas y hacer que el niño busque respuestas e incremente su vocabulario, acudiendo a la zona de desarrollo próximo donde la docente es el adulto que facilita el desarrollo del vocabulario a través de preguntas.

2.2. Enfoque comunicativo

En el 2015, el Ministerio de Educación define el enfoque comunicativo textual basándose en aportes teóricos y toma en cuenta a los estudiantes, quienes emplean el lenguaje en diferentes situaciones para comunicarse en contextos reales de

acuerdo a sus necesidades e intereses, por eso es un enfoque comunicativo porque sirve para comunicarse.

También menciona que algunos docentes no cumplen con desarrollar el enfoque comunicativo, solamente desarrollan cuatro destrezas comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir. Esto sucede cuando no toman en cuenta el contexto social y cultural donde se desenvuelve el niño, el cual es más amplio.

El autor señala que para que el enfoque comunicativo sea auténtico tiene que tener en cuenta dos perspectivas muy importantes: cognitiva y sociocultural.

La perspectiva cognitiva toma en cuenta al lenguaje como un instrumento para la construcción de conocimientos, por lo tanto, la información de nuevos conceptos, las hipótesis, las preguntas, las conclusiones y las diferentes opiniones, se escucha y se expresa usando el lenguaje.

La perspectiva sociocultural toma en cuenta al lenguaje como un instrumento para relacionarse con las demás personas, en diferentes sociedades y culturas, esta condición los ayudará a transformarse ellos mismos primero y luego transformar la sociedad y la cultura, según Bautier (1977)

En tal sentido el enfoque comunicativo es más amplio y profundo, pues el lenguaje sirve para dos fines muy importantes: para construir nuevos conocimientos y para relacionarse con otras personas en diferentes sociedades y culturas, logrando así la transformación del ser humano y luego la transformación de la sociedad y la cultura. Tomando en cuenta este aporte es que, el desarrollo del vocabulario en el niño se basa en el enfoque comunicativo, porque es importante para entender nuevos conceptos y sobre todo para expresar sus ideas y así lograr niños reflexivos, analíticos, críticos y capaces de transformar la sociedad de manera positiva.

Según el MINEDU, (2014), afirma que la comunicación en la escuela, es el escenario ideal para incrementar las habilidades comunicativas, es decir el vocabulario en nuestros niños; por lo tanto, el enfoque comunicativo es la guía del proceso de enseñanza/aprendizaje, proponiendo que las habilidades comunicativas sean desarrolladas a partir del contenido de los mensajes, bien sean escritos u orales, en escenarios reales de la comunicación. (p. 6)

Por consiguiente, el enfoque comunicativo contribuye en el incremento del vocabulario de los niños y niñas de 4 años, siempre y cuando en el proceso de aprendizaje se incorporen elementos del saber local que estimule la comunicación y los temas culturales de valores, salud, entre otros, ya que dichos saberes están en su realidad y contexto, lo cual resulta significativo en su aprendizaje, el cual se centra en escuela, familia y comunidad, por lo tanto el enfoque comunicativo es útil como estrategia para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas de los estudiantes.

2.3. Construcción de frases comprensivas

En 1993, Monfort y Juárez sostienen que el vocabulario del niño presenta un aumento entre 2000 y 2200 palabras. El autor también menciona que Piaget considera el lenguaje del niño de 3 a 6 años, especialmente egocéntrico como lo es su pensamiento, prevalece el monólogo y el monólogo socializado. Luego pasa a otra etapa, el lenguaje socializado donde el niño no se comunica para intercambiar ideas sino para satisfacer sus necesidades de juego. Otra característica del lenguaje en esta edad es la incontinencia verbal, donde el niño dice lo que piensa, pero no para socializar sino para reforzar su pensamiento, aduce que esta característica del lenguaje ayuda al desarrollo de su inteligencia y el equilibrio de su personalidad.

Los niños de 3 a 6 años formulan preguntas del ¿Por qué? De tipo espaciales y denominativas, después causal y temporal. También hace una aportación importante, mencionando a Halliday (1976) quien considera 7 funciones en el desarrollo del lenguaje infantil:

CUADRO N° 1: Funciones del desarrollo del lenguaje infantil

Tipo	Expresión de la frase	Significado
Función instrumental	"Quiero esto"	Pedir
Función regulatoria	"Haz esto"	Mandar
Función interaccional	"Hola" "Aquí estoy"	Interrelacionarse
Función personal	"Me gusta, no me gusta"	Opinar
Función Heurística	"¿Qué es? ¿Por qué?"	Preguntar
Función imaginativa	"Vamos a hacer como si"	Jugar
Función informativa	"Escucha"	Informar

Fuente: Halliday (1976)

Según los análisis de Monfort y Juárez, podemos concluir que las construcciones de frases comprensivas en los niños de 3 a 6 años pasan por diversas etapas, primero egocéntricas, según Piaget, luego socializadas, las cuales tiene como propósito la satisfacción de sus necesidades, más que un fin comunicativo. Después aparece hacia los 4 años las preguntas del ¿Por qué? Que el niño realiza no por necesidad de información sino por el juego verbal, o sea, le interesa saber que hay una respuesta a su pregunta.

Desde la perspectiva de Piaget (1972), el lenguaje se conoce como cognitivismo, dándole una explicación desde la forma de función simbólica, la cual va a favorecer la construcción de frases comprensivas en el proceso de socialización por medio del juego en sectores, propiciado dentro y fuera de las aulas de clases.

Por su parte Vigotsky afirma que el lenguaje “abre la capacidad de un verdadero control del individuo sobre su entorno físico”, entonces la propuesta de estimular la construcción del vocabulario en niños de 4 años a través del juego en sectores, es una estrategia innovadora como una propuesta educativa, considerando que los niños y niñas al momento de la ejecución del juego, establecerán relaciones con personas (niños de su edad y el docente) dentro de un contexto que es reconocible para él y podrá comunicarse adecuadamente estilando la construcción de frases comprensivas.

2.4. Pensamiento y lenguaje

Del Río, (1998) da una aportación interesante respecto al desarrollo del pensamiento y lenguaje en niños de 4 años, refiere que no siempre un niño con un nivel cognitivo alto, desarrolla habilidades comunicativas, asimismo, hay niños que sin ser los más inteligentes de un grupo, tienen habilidades comunicativas muy altas.

Esta relación entre pensamiento y lenguaje, conlleva a centrarnos en la competencia comunicativa de los niños, tomando en cuenta que la capacidad intelectual no condiciona la habilidad expresiva. El autor plantea que para desarrollar las habilidades comunicativas en los niños se realicen programas sistemáticos y no esperar que la comunicación del niño mejore como consecuencia de su evolución.

En consecuencia, concluye que todos los niños cualquiera sea su nivel intelectual pueden desarrollar sus competencias comunicativas, si es que participan en programas educativos de lengua oral.

Además, menciona a Vigotsky, refiriendo que éste le dio un nivel de autonomía importante al lenguaje contribuyendo de manera significativa al desarrollo del pensamiento, porque el niño antes de hablar tiene que pensar que es lo que desea y necesita transmitir.

PARTE II: DISEÑO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1.- Datos generales de la institución educativa

N°/ NOMBRE	I.E.I. N°104 "SANTA MARÍA"		
CÓDIGO MODULAR	0665778		
DIRECCIÓN	Av. Héroes del Cenepa S/N.	DISTRITO	San Juan de Lurigancho
PROVINCIA	Lima	REGIÓN	Lima
DIRECTOR (A)	Gladis Montalván Acosta		
TELÉFONO	3879754	E-mail	
DRE	Lima	UGEL	05

2.- Datos generales del proyecto de innovación educativa

NOMBRE DEL PROYECTO	La Socialización del juego en sectores como estrategia para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas en niños de 4 años de la I.E.I. N° 104		
FECHA DE INICIO	Marzo 2019	FECHA DE FINALIZACIÓN	Noviembre 2019

EQUIPO RESPONSABLE DE LA FORMULACIÓN DEL PROYECTO			
NOMBRE COMPLETO	CARGO	TELÉFONO	E-mail
Gregoria Mercedes Mallma Camarena	Docente de aula	991779187	mercedesmallmac@hotmail.com

EQUIPO RESPONSABLE DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO			
NOMBRE COMPLETO	CARGO	TELÉFONO	E-mail
Gregoria Mercedes Mallma Camarena	Docente de aula	991779187	mercedesmallmac@hotmail.com
Karen Pérez Maldonado	Docente de aula	913048644	karevnike@hotmail.com
Martha Tasayco Pachas	Docente de aula	999762095	marthatp@hotmail.com
Alicia Tueros Mendoza	Docente de aula	961632098	alizonoctubre@gmail.com
Sandy Lizbeth Muñoz Martínez	Docente de aula	975469822	Dulcesandy26@hotmail.com

PARTICIPANTES Y ALIADOS DEL PROYECTO	
PARTICIPANTES	ALIADOS
125 Niños	Posta médica
5 docentes con aula de 4 años	Bomberos
125 padres de familia	Municipalidad
	Líderes comunales

3.- Beneficiarios del proyecto de innovación educativa

BENEFICIARIOS DIRECTOS	125 Niñas y niños de 4 años. 5 Docentes
BENEFICIARIOS INDIRECTOS	Padres de familia

4.- Justificación del proyecto de innovación curricular

Los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 104 Del distrito de San Juan de Lurigancho presentan escaso vocabulario y dificultad en la construcción de frases comprensivas durante el momento de socialización del juego en sectores.

Por lo tanto, se justifica la elaboración de este proyecto debido a que las niñas y niños de 4 años tienen escaso vocabulario que da como consecuencia una baja autoestima, inseguridad y poco nivel de participación en las diferentes actividades. Además, se ha encontrado que no logran estructurar frases comprensivas de más de tres palabras, pronunciando solamente monosílabos.

Dentro de las causas que han generado este problema tenemos:

Padres de familia que no apoyan en el incremento del vocabulario de sus niños, y muestran indiferencia a sus necesidades, no se comunican verbalmente, priorizando el uso del celular. Haciendo aún más grande el problema, tenemos padres ausentes debido a la carga laboral, dejando a sus niños solos o al cuidado de un hermanito mayor, o una vecina, quien no aporta mucho en el desarrollo de su vocabulario.

Niños sumergidos en los dispositivos móviles desde temprana edad que traen como consecuencia poca comunicación y expresión oral con su familia y amigos, trayendo como consecuencia poco desarrollo del lenguaje y vocabulario escaso.

Docentes capacitadas que no aplican estrategias adecuadas para el desarrollo del vocabulario y expresión oral, siguen con las mismas estrategias de años anteriores, muchas maestras tienen dudas ya que el ministerio brinda capacitaciones limitadas, donde no todas las docentes son beneficiadas, solamente unas cuantas.

Esto trae como consecuencia docentes poco capacitadas en estrategias para el desarrollo del vocabulario y comunicación oral durante el momento de socialización del juego en sectores, generando poco avance en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna. Asimismo, falta implementar el momento de socialización del juego en los sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas, lo cual contribuye a que los niños mantengan un escaso vocabulario.

De allí que la lista de cotejo de diciembre 2018, arroja un porcentaje aprobatorio de 53% en el área de comunicación, sobre todo en la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”. Por eso es relevante que este trabajo se realice, porque usando el momento de socialización de juego en los sectores podemos desarrollar el vocabulario y la construcción de frases comprensivas en niñas y niños de 4 años de la I.E.I. N°104 de San Juan de Lurigancho.

Cabrera y Zevallos (2015) en su tesis “Desarrollo del lenguaje comprensivo en niños de 4 a 6 años”, menciona que el habla se desarrolla de manera gradual, siendo más notorio a los dos y tres años. Menciona también que la expansión del vocabulario es lenta y a pesar que los estímulos ambientales juegan un papel muy importante no es suficiente porque la maduración cerebral aún no ha finalizado a esa edad. El resultado más importante que ambas docentes lograron en su trabajo de investigación, es que los niños que viven con sus familias tienen la comunicación verbal y el estímulo afectivo, que influye en la mejora de sus habilidades lingüísticas, mientras que los niños que viven en una institución para niños en situación de abandono, no llegan a compensar la pérdida del contacto familiar y el desarrollo de su lenguaje es básico.

Arenas (2012) en su tesis "Desarrollo del lenguaje comprensivo en niños de 3, 4 y 5 años de diferente nivel socioeconómico" menciona la diferencia en la adquisición del desarrollo del lenguaje comprensivo en niños de Instituciones estatales y privados, dando peso a la escuela y la familia como factores que influyen en el desarrollo del lenguaje, si éste es óptimo, donde el niño se siente emocionalmente seguro, entonces su desarrollo será alto, pero si es todo lo contrario, se retardará su evolución.

Haciendo una comparación entre ambos antecedentes y mi trabajo, puedo mencionar que la diferencia entre el trabajo de Cabrera y Zevallos y el mío, es que ellas enfocan el desarrollo del lenguaje tomando en cuenta el estímulo afectivo de las familias como un factor que facilita el desarrollo del lenguaje en niños de 4 a 6 años, mientras que mi proyecto enfoca el desarrollo del vocabulario en niños de 4 años, usando como estrategia el momento de socialización del juego en sectores.

Asimismo, el trabajo de Arenas y el mío se diferencia porque ella incide en la influencia de la familia y la escuela como factores que influyen en el desarrollo del lenguaje, mientras que mi proyecto incide en la importancia del juego en sectores como una estrategia para el desarrollo del vocabulario.

Este proyecto busca facilitar el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas en los niños de 4 años ya que sabemos que la palabra es un medio importante de comunicación y socialización, y tiene posibilidades infinitas. Cuando nos comunicamos expresamos nuestras necesidades, ideas y conocimientos, sentimientos y emociones. Al niño se le da una herramienta importante cuando se le desarrolla el vocabulario y se le facilita la construcción de frases comprensivas, su mundo se amplía y podrá entender a otras personas, negociar y defenderse.

En conclusión, tendremos un niño feliz, independiente, seguro, maduro con muchas ventajas para poder enfrentar el nivel primario y resolver problemas de su comunidad y la sociedad. La Institución será muy prestigiada porque los niños que egresen de sus aulas tendrán buenos resultados en la escuela y en la vida

Se garantizará la sostenibilidad y la viabilidad del proyecto debido a que la misión de la I.E.I. N°104 es promover la educación integral e inclusiva, desarrollando las inteligencias múltiples y fortaleciendo los valores para actuar en la familia, la

sociedad y su medio ambiente, por lo tanto, el desarrollo del vocabulario le servirá al niño para actuar en la familia, la sociedad y su medio ambiente desarrollando su inteligencia en el área de comunicación.

La visión de la I.E.I. N°104 es ser al 2020 una comunidad educativa innovadora, que brinde un servicio educativo de calidad con sentido humanista, capaces de resolver problemas para enfrentar los retos de nuestra sociedad, comprometidos con el cuidado y conservación de nuestro medio ambiente. A través de este proyecto de innovación la Institución brindará un servicio de calidad, porque el niño que habla y se comunica verbalmente será capaz de expresar sus ideas para resolver problemas de su comunidad y nuestra sociedad.

Uno de los objetivos estratégicos es implementar proyectos para la mejora de la calidad educativa que propongan actividades lúdicas y vivenciales, orientadas al conocimiento de las áreas de matemática, comunicación y al desarrollo de la creatividad. Este proyecto de innovación tiene el propósito de mejorar la calidad educativa en el área de comunicación, desarrollando el vocabulario y la construcción de frases comprensivas a través del momento de socialización del juego en sectores.

En la parte técnica contamos con el apoyo de la Directora, el personal docente, padres de familia, los dirigentes de la comunidad, la posta médica, que son los aliados que apoyarán este proyecto por ser en beneficio de los niños. La parte económica será a través de una colaboración por parte de los padres de familia y donaciones de las otras profesoras.

5.- Objetivos del proyecto de innovación educativa

Fin último	Niños y niñas con vocabulario fluido y facilidad en la construcción de frases comprensivas.
Propósito	Los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 104 Del distrito de San Juan de Lurigancho presentan vocabulario fluido y facilidad en la construcción de frases comprensivas durante el momento de socialización del juego en sectores.
Objetivo Central	Implementación del momento de socialización del juego en sectores como estrategia para desarrollar el vocabulario y la construir frases comprensivas.

6.- Alternativa de solución seleccionada:

OBJETIVO CENTRAL	Implementación del momento de socialización del juego en sectores como estrategia para desarrollar el vocabulario y construir frases comprensivas.
RESULTADOS DEL PROYECTO	INDICADORES
Resultado 1. Docentes que valoran el momento de socialización del juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas	Indicador 1.1 Al término del 2019, el 80% de docentes se encuentra capacitado y valoran el momento de socialización del juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas.
Resultado 2. Docentes que planifican el momento de la socialización del juego en sectores para desarrollar el vocabulario y la construcción de frases comprensivas	Indicador 2.1 Al término del 2019, el 80% de docentes planifican en sus sesiones el momento de socialización de juego en sectores para desarrollar el vocabulario y construir frases comprensivas.

7.- Actividades del proyecto de innovación:

Resultado N° 1:			
Docentes que valoran el momento de socialización del juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas			
Actividades	Metas	Recursos	Costos
Actividad 1.1: Talleres de capacitación sobre momentos del juego en sectores con énfasis en la socialización.	2 talleres trimestrales con presencia de un ponente. 100% de asistencia y participación en los talleres	Separatas Equipo de proyección Refrigerio Capacitador papelógrafo	170.00
Actividad 1.2: Círculos de interaprendizaje colaborativo para compartir experiencias sobre el uso del momento de socialización del juego en sectores.	2 círculos de interaprendizaje trimestral. 100% de las docentes de aulas de 4 años comparten experiencias sobre el uso de los momentos del juego en sectores	Separatas Equipo de proyección Refrigerio Fotos Videos papelógrafos	3.00

Resultado N° 2:

Docentes que planifican el momento de la socialización del juego en sectores para desarrollar el vocabulario y la construcción de frases comprensivas

Actividades	Metas	Recursos	Costos
Actividad 2.1: Taller vivencial de juego sectores para las docentes con énfasis en el momento de socialización.	1 taller trimestral con presencia de un ponente. 100% de asistencia y participación de las maestras.	Separatas Equipo de proyección Refrigerio Capacitador Papelógrafos Plumones	142.00
Actividad 2.2: 2.2.1. Video de juego sectores con énfasis en el momento de socialización para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas. 2.2.2. Formulación de preguntas abiertas en el momento de la socialización de juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas.	2 círculos de interaprendizaje colaborativo trimestral, sobre juegos sectores con énfasis en el momento de la socialización. 100 % de asistencia y participación de las docentes de aulas de 4 años.	Separatas Equipo de proyección Refrigerio Fotos Videos Papelógrafos Plumones	10.00 10.00

8.- Matriz de evaluación y monitoreo del proyecto

OBJETIVO DE EVALUACIÓN		
Verificar si el momento de socialización del juego en sectores desarrolla el vocabulario y facilita la construcción de frases comprensivas		
PROCESO Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y EL MONITOREO DEL PROYECTO		
<p>Para iniciar el proyecto de innovación es necesario recoger información de las docentes, acerca del manejo de métodos y estrategias que usan para desarrollar el vocabulario. En el proceso de evaluación de inicio se usará la técnica de la entrevista, luego una lista de cotejo, o guía de observación como instrumento para registrar los resultados obtenidos.</p> <p>En el proceso de desarrollo se usará registros audiovisuales, dos veces por semana, de las sesiones que desarrollan las docentes aplicando la estrategia innovadora, el momento de la socialización de juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas con los niños de 4 años. Este material será analizado en los círculos de interaprendizaje, los resultados se registrarán en la ficha de registro.</p> <p>Al finalizar el monitoreo, se hará encuesta con una guía de preguntas a un grupo focal de docentes para saber sus logros finales.</p>		
Proceso de evaluación	Estrategias de evaluación	% de logro
DE INICIO	Recojo de información del manejo del método de las docentes por medio de una entrevista semiestructurada o grupo focal Recojo de información al inicio del proyecto a través de una lista de cotejo, una guía de observación	60%
DE DESARROLLO	Durante la implementación se utilizará registros audiovisuales dos veces por semana, de las sesiones desarrolladas por las docentes para luego analizarlas y reflexionar sobre ello en los círculos de interaprendizaje. Se usará como instrumento de evaluación una guía o ficha de registro	60%
DE SALIDA	Grupo focal con una guía de preguntas a docentes sobre los logros	60%

CUADRO 8.1 Matriz por indicadores del proyecto

LÓGICA DE INTERVENCIÓN	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Fin último Niños y niñas con vocabulario fluido y facilidad en la construcción de frases comprensivas	Al finalizar el 2019, el 90% de los niños y niñas de 4 años desarrollan su vocabulario y construyen frases comprensivas.	Lista de cotejo de inicio y de salida Ficha de monitoreo trimestral	Falta de apoyo financiero de parte de algunos padres de familia.
Propósito Los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 104 Del distrito de San Juan de Lurigancho presentan vocabulario fluido y facilidad en la construcción de frases comprensivas durante el momento de socialización del juego en sectores	Al concluir el 2019, el 90 % de los niños y niñas de 4 años de la IEI N° 104 Del distrito de San Juan de Lurigancho presentan vocabulario fluido y facilidad en la construcción de frases comprensivas	-Lista de cotejo -Evaluación SIAGIE -Fotografía -video	Niños con asistencia permanente a la IE. Docentes en constante capacitación
Objetivo Central Implementación del momento de socialización del juego en sectores como estrategia para desarrollar el vocabulario y la construir frases comprensivas	Al término del 2019, el 80% de docentes planifican e implementan el momento de socialización del juego en sectores para desarrollar el vocabulario y la construir frases comprensivas	Análisis documental: planificación de las docentes Observación: ficha de observación, cuaderno de campo.	Directora y autoridades comprometidas con la calidad del docente Falta de compromiso de algunas docentes de la IEI
Resultado N° 1 Docentes que valoran el momento de socialización del juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas.	Al término del 2019, el 80% de docentes se encuentra capacitadas y valoran el momento de socialización del juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas	<ul style="list-style-type: none"> • Registro fotográfico • Registro de asistencia • Formato con el Compromiso de docentes. • Encuesta – entrevista-grupo focal. • Producciones realizadas 	Disposición de las docentes para actualizarse. Escases de tiempo de las docentes
Resultado N° 2 Docentes que planifican el momento de la	Al término del 2019, el 80% de docentes planifican en sus sesiones el momento	Fotografía -Encuesta-entrevista-grupo focal.	Docentes proactivas que gustan de innovar

socialización del juego en sectores para desarrollar el vocabulario y la construcción de frases comprensivas	de socialización de juego en sectores para desarrollar el vocabulario y construir frases comprensivas	-Producciones realizadas de los niños	y aplicar nuevas estrategias. Falta de tiempo de las docentes para intercambiar experiencias
--	---	---------------------------------------	---

CUADRO 8.2 Matriz por resultados del proyecto

Resultado N° 1:			
Docentes que valoran el momento de socialización del juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas.			
Actividades	Metas	Medio de Verificación	Informante
Actividad 1.1: Talleres de capacitación sobre momentos del juego en sectores con énfasis en la socialización.	2 talleres trimestrales con presencia de un ponente. 100% de asistencia y participación en los talleres	-Registro fotográfico -Registro de asistencia -Ponente.	Nosotras mismas, la docente fortaleza, o la especialista
Actividad 1.2: Círculos de interaprendizaje colaborativo para compartir experiencias sobre el uso del momento de socialización del juego en sectores.	2 círculos de interaprendizaje trimestral. 100% de las docentes de aulas de 4 años comparten experiencias sobre el uso de los momentos del juego en sectores	-Formato con el Compromiso de docentes. -Encuesta – entrevista-grupo focal. -Producciones realizadas	Nosotras mismas, la docente fortaleza, o la especialista

Resultado N° 2:

Docentes que planifican el momento de la socialización del juego en sectores para desarrollar el vocabulario y la construcción de frases comprensivas.

Actividades	Metas	Medio de Verificación	Informante
2.1. Taller vivencial de juego sectores para las docentes con énfasis en el momento de socialización.	1 taller trimestral con presencia de un ponente. 100% de asistencia y participación de las maestras.	-Recurso fotográfico -Encuesta-entrevista-grupo focal. -Ponente	Nosotras mismas, la docente fortaleza, o la especialista
2.2. Video de juego sectores con énfasis en el momento de socialización para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas.	2 círculos de interaprendizaje colaborativo trimestral, sobre juegos sectores con énfasis en el momento de la socialización.	-Recurso fotográfico -Encuesta-entrevista-grupo focal. -Producciones realizadas de los niños	Nosotras mismas, la docente fortaleza, o la especialista
2.3. Formulación de preguntas abiertas en el momento de la socialización de juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas.	100 % de asistencia y participación de las docentes de aulas de 4 años.		

9.- Plan de trabajo (Versión desarrollada Anexo 4)

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	TIEMPO DE EJECUCIÓN EN SEMANAS O DÍAS
1.1 Talleres de capacitación sobre momentos del juego en sectores con énfasis en la socialización.	Docente, ponente	5 de Abril y 5 de junio
1.2 Círculos de interaprendizaje colaborativo para compartir experiencias sobre el uso del momento de socialización del juego en sectores.	Las docentes	7 de Junio y 6 de Setiembre
2.1 Taller vivencial de juego sectores para las docentes con énfasis en el momento de socialización.	Docente, ponente	3 de Mayo y 2 de agosto
2.2. Video de juego sectores con énfasis en el momento de socialización para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas.	Docentes	12 de Abril
2.3 Formulación de preguntas abiertas en el momento de la socialización de juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas.	Docentes	10 de Mayo

10.- Presupuesto (Versión desarrollada Anexo 5)

ACTIVIDADES	COSTOS POR RESULTADO	FUENTE DE FINANCIAMIENTO
1.1. Talleres de capacitación sobre momentos del juego en sectores con énfasis en la socialización.	173.00	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Donaciones ❖ Cuota por parte de los padres de familia
1.2. Círculos de interaprendizaje colaborativo para compartir experiencias sobre el uso del momento de socialización del juego en sectores.		
2.1. Taller vivencial de juego sectores para las docente con énfasis en el momento de socialización.	162.5	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Donaciones ❖ Cuota por parte de los padres de familia
2.2. Video de juego en sectores con énfasis en el momento de la socialización para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas.		
2.3. Formulación de preguntas abiertas en el momento de la socialización de juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas		

BIBLIOGRAFÍA:

- Bergan, D. (1996) *La construcción social de la realidad*. España: Amorroutu ediciones
- Cavenago, V., (2015). *Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación de niños de 4 años*. Lima, Perú. Universidad Católica Sedes Sapientiae
- Franco, O. (1997). *Selección de temas de la actividad lúdica y el juego*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana – Cuba.
- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima
- Ministerio de Educación, (2015). El enfoque comunicativo textual. En autor (Ed.), *Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* (pp. 16-17). Lima: Metrocolor S.A.
- Monfort, M., Juárez, S.A. (1993). Desarrollo de la función semántica entre tres y seis años. En autor (Ed.), *El niño que habla* (pp. 49-52). Madrid: CEPE, S.L.
- Morrison, G.S. (2005) El proceso de andamiaje: construyendo el desarrollo del lenguaje de los niños. En autor (Ed.), *Educación infantil* (pp. 99-101). Recuperado de <https://books.google.com.pe>
- Piaget, J. (2001). *La formación de la Inteligencia*. 2ª Edición. México D.F.: Siglo
- Pitluk, L. (2006). *La planificación didáctica en el jardín de infantes*. Argentina: Homo Sapiens
- Ruiz, C. (2008) *Módulo de orientación y tutoría en la intervención educativa*. Trujillo.
- Salazar, A. (1999) *Manual de psicología social*. 1ª Edición: Trillas. México.
- Sarlé, P. (2010). *Juego. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Vigotsky, L.S. (1982). *El juego y su función en desarrollo psíquico del niño*. Revista Cuadernos de Pedagogía No. 85, España.
- Del Río, M., J. (1998). *Psicología de la lengua oral: un enfoque comunicativo* (pp.36-39). Barcelona: HOR SORI.
- MINEDU (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores (pp.32). Lima. Amauta Impresiones Comerciales S. A. C.
- Cabrera M. R. y Zevallos H.R (2015) *Desarrollo del lenguaje comprensivo en niños institucionalizados con abandono parcial y no institucionalizados de 4,5 y 6*

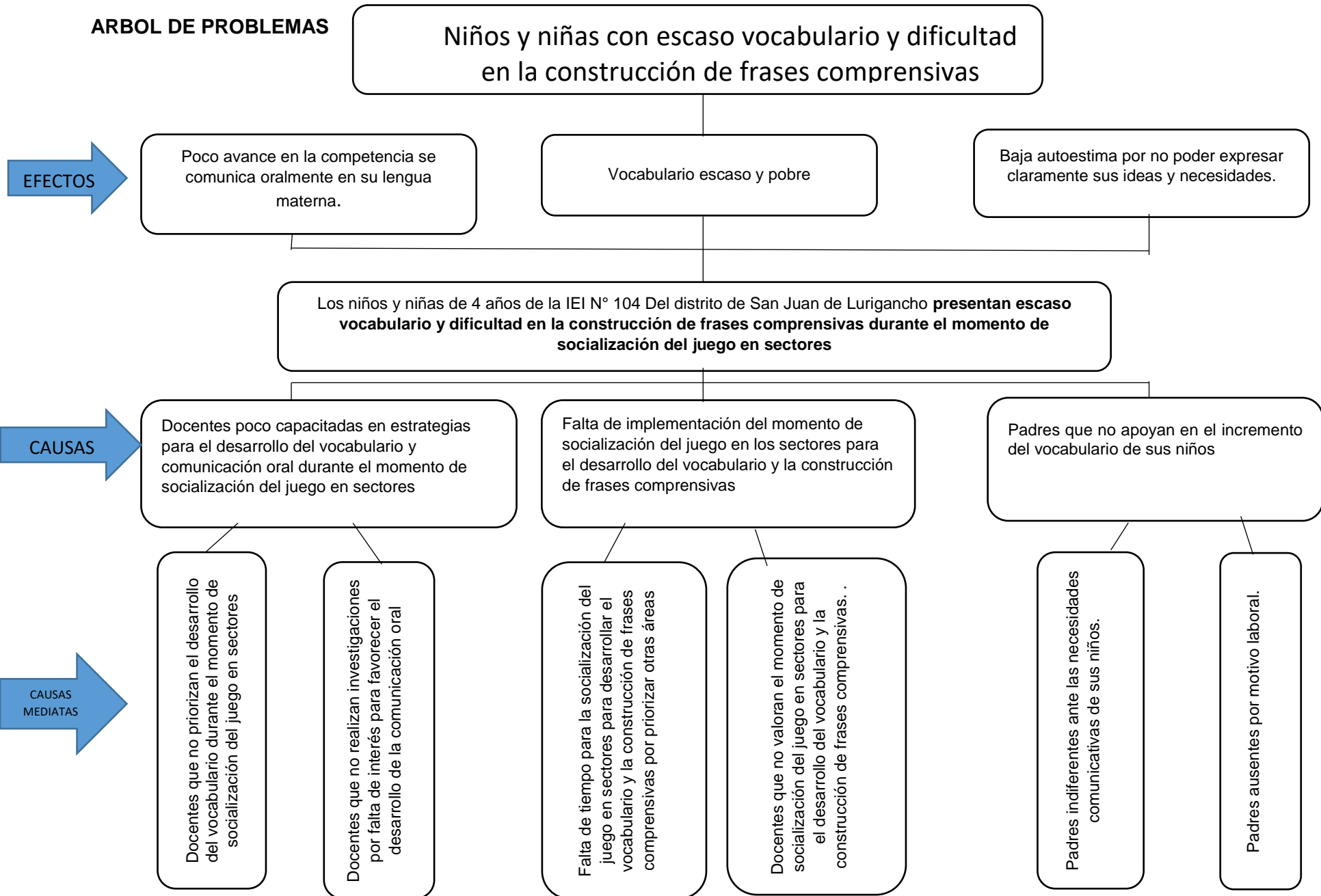
años de edad en la Institución Educativa de acción conjunta Padre Iluminato en el distrito de San Juan de Miraflores (tesis de maestría inédita). Pontificia Universidad Católica del Perú., Lima - Perú.

Arenas A. E. (2012) *Desarrollo del lenguaje comprensivo en niños de 3,4 y 5 años de diferente nivel socioeconómico* (Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú). Recuperada de <http://core.ac.uk/download/pdf/54205560.pdf>.

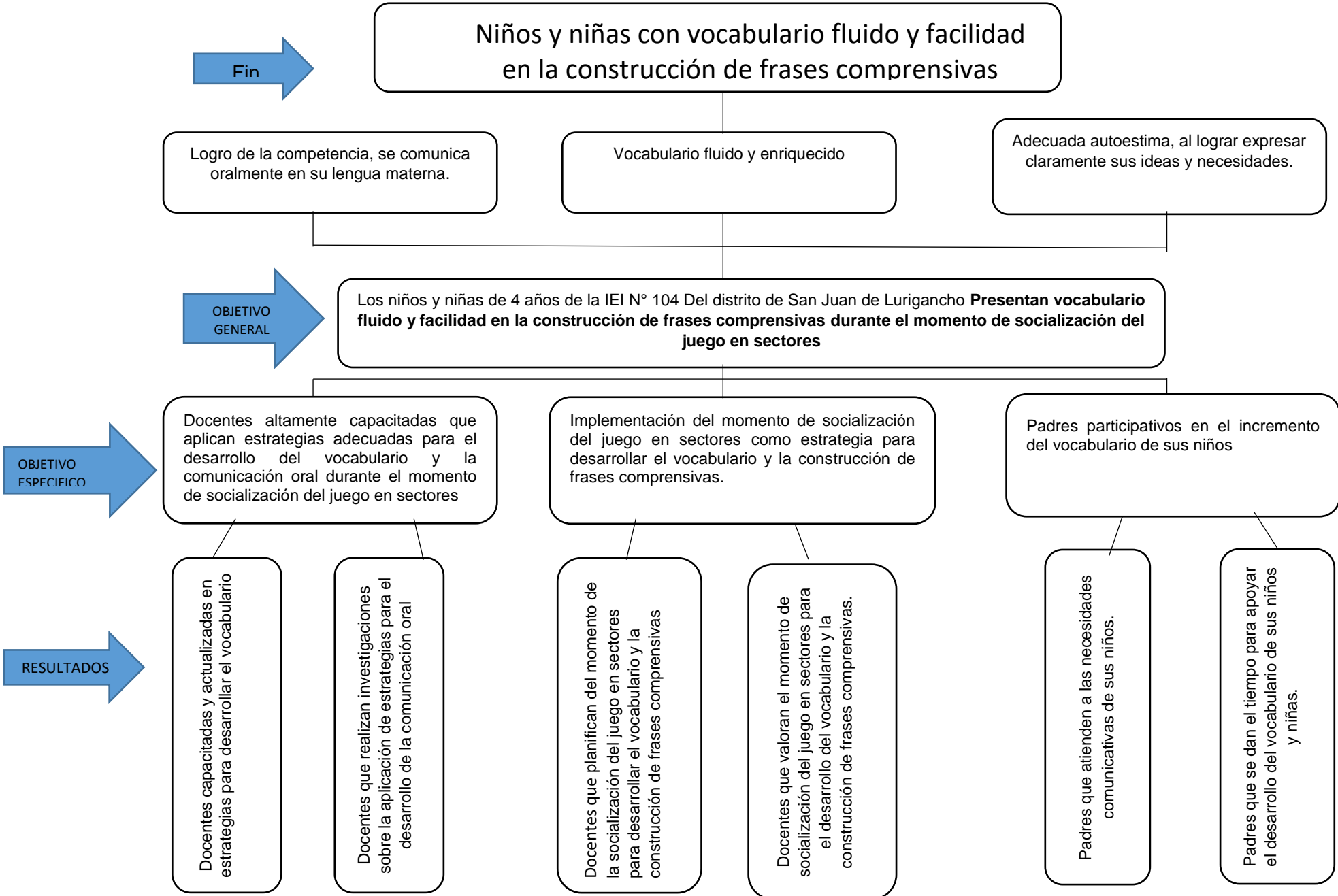
ANEXOS

ANEXO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS

ARBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 2: ARBOL DE OBJETIVOS



ANEXO 3: CRONOGRAMA

PRONAFCAP TITULACIÓN - FAE PUCP 2018

CRONOGRAMA: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

RESULTADO	ACTIVIDAD	METAS	RESPONSABLES	MESES (AÑO ESCOLAR)											
				Abr	May	Jun	Jul	Ago	Set	Oct	Nov	Dic			
1	1.1	2 talleres trimestrales	Docente, ponente	X			X								
1	1.2	2 círculos de interaprendizaje trimestral	Las docentes			X			X						
2	2.1	1 taller con presencia de un ponente.	Docente, ponente		X			X							
2	2.2	1 círculo de interaprendizaje , sobre video de juego en sectores.	Las docentes	X											
2	2.3	1 círculo de interaprendizaje sobre formulación de preguntas.	Las docentes		X										

EL PRESENTE CRONOGRAMA ESTA DISEÑADO PARA 09 MESES DE EJECUSION, ESTAS FECHAS SERAN REAJUSTABLES UNA VEZ QUE SE APRUEBE SU VERSION FINAL

ANEXO 4: PRESUPUESTO
Otros que considere pertinente.

PRONAFCAP TITULACIÓN - FAE PUCP 2018

PRESUPUESTO: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Actividades	Rubro de gastos	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Total (S/.)	Total Rubro (S/.)	Total Actividad (S/.)	Total Resultado (S/.)	
Resultado 1								173	
Actividad 1.1.							170		
Talleres de capacitación sobre momentos del juego en sectores con énfasis en la socialización.	Materiales					27.5			
	hojas	millar	1	25	25				
	lapiceros	unidad	5	0.5	2.5				
	libros de consulta	unidad							
	Servicios					42.5			
	impresión	cientos							
	internet	horas							
	pasajes	nuevos soles	40	1	40				
	fotocopias	Hojas	50	0.05	2.5				
	telefonía	horas							
	Bienes								
	engrapador	unidad							
	perforador	unidad							
	portafolio	unidad							
	Personal						100		
asesor	horas	2	50	100					
conserje	horas								
Actividad 1.2.							3		
Círculo de interaprendizaje colaborativo para compartir experiencias sobre el uso del momento de	Materiales					0.5			
	papel bon	millar							
	plumon acrilico	unidad							
	plumon de agua	unidad							
	papelotes	cientos	10	0.5	5				

socialización del juego en sectores	Servicios					2.5		
	fotocopias	Hojas	50	0.05	2.5			
	proyector multi	unidad	1	0	0			
	camara fotografica	unidad	1	0	0			
	impresora	cientos	1	0	0			
	computadoras	unidad		0	0			
	laptop	unidad	5	0	0			
	Bienes							
	portafolios	unidad						
					0			
	Personal							
	capacitador	horas						
				0				

Actividades	Rubro de gastos	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Total (S/.)	Total Rubro (S/.)	Total Actividad (S/.)	Total Resultado (S/.)
Resultado 2								162.5
Actividad 2.1.							142.5	
Taller vivencial de juego sectores con énfasis en el momento de la socialización.	Materiales					0		
					0			
					0			
					0			
	Servicios					42.5		
	Pasajes	Nuevos soles	40	1	40			
	Fotocopias	Hojas	50	0.05	2.5			
	Video				0			
					0			
					0			
	Bienes					0		
					0			
					0			
					0			

	Personal					100		
	Ponente	Nuevos soles	2	50	100			
					0			

Actividad 2.2.							10	
Video de juego sectores con énfasis en el momento de socialización para el desarrollo del vocabulario y la construcción de frases comprensivas.	Materiales					10		
	Papelote	Hoja	10	0.5	5			
	Plumones	unidad	10	0.5	5			
					0			
					0			
	Servicios					0		
	Proyector multi	unidad	1	0	0			
					0			
					0			
					0			
					0			
					0			
	Bienes					0		
					0			
					0			
Personal					0			
				0				
				0				

Actividad 2.3.							10	
Formulación de preguntas abiertas en el momento de la socialización de juego en sectores para el desarrollo del vocabulario y la	Materiales					10		
	Papelote	Hoja	10	0.5	5			
	Plumones	unidad	10	0.5	5			
					0			
					0			
	Servicios					0		

construcción de frases comprensivas.	Video	unidad	1	0	0		
					0		
					0		
					0		
					0		
					0		
	Bienes					0	
					0		
					0		
	Personal					0	
					0		
					0		

GLOSARIO DE CONCEPTOS

Actividad simbólica: Según Piaget, son representaciones de objetos, esquemas conceptuales, acontecimientos, entre otros, que cumplen una función, la cual está orientada a dar significado a esas representaciones por medio de un significante.

Capacidad: Son las aptitudes que posee un individuo para poder ejecutar una determinada tarea, su vinculación con la educación radica en el proceso de incorporar nuevos conocimientos.

Competencias: En el ámbito educativo refiere a la capacidad o un saber hacer en el marco de situaciones concretas, las cuales están asociados al empleo de la creatividad donde se emplean habilidades y destrezas.

Sociocultural: Es termino refiere a todo lo que constituye el estado o las características enmarcadas dentro de la cultura de una sociedad determinada o también de un grupo de individuos.

Vocabulario: Es la sumatoria de todas las palabras en una lengua determinada que una persona emplea en su proceso de comunicación.

Vivencial: Son todas aquellas experiencias o sucesos que una persona ha vivido, las cuales impulsan y determinan la configuración de su personalidad.