



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

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 5 AÑOS
DE LA I.E “SANTA RITA DE CASIA”, REGIÓN TUMBES
2015

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

MERCEDES PETRONILA ARCAYA CAVERO

ASESOR

DR. SEGUNDO CORREA MORÁN

2016

HOJA DEL JURADO EVALUADOR



Dr. Saúl Sunción Infante
Presidente



Dra. Milagros de Guadalupe Guevara Zárate
Secretaria



Mgtr. Lucía Espinoza Cedillo
Miembro.



Dr. Segundo Correa Morán
Asesor

DEDICATORIA

A mis Hijas, por ser los pilares y fuerza de continuar y de entregarles todo: mi amor, mi superación y mi lucha en el devenir de todos los días de mi existencia.

A mis Padres, por darme la oportunidad de haberme educado en valores, y por sus enseñanzas constantes que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor, y sobre todo por creer y confiar siempre en mí, los amo.

A mis hermanos por el gran apoyo en los momentos de aciertos y de dificultades.

Mercedes

AGRADECIMIENTO

A la Universidad los Ángeles de Chimbote, por compartir sus amplios conocimientos, experiencias y por apoyarnos mutuamente en la culminación de mi formación profesional, en el ámbito universitario, y de manera muy especial al Dr. Segundo Correa Morán, por su apoyo en el desarrollo de la investigación.

A los maestros del programa de complementación académica por ser guías, compartir sus experiencias y enseñanzas durante la elaboración y ejecución de la tesis. A las profesoras Flor Zapata Cornejo, Roxana Peña Roque, e Ivonne Cabrera Dios, a los niños y niñas de 5 años de las secciones roja y naranja de Educación Inicial, Asimismo, a la Directora Ely Benites Vargas de la Institución Educativa N° 001 “Santa Rita de Casia”, por permitirnos aplicar la ejecución de este estudio. A todos ellos mi más sincero agradecimiento y gratitud.

La Autora

RESUMEN

El presente trabajo de investigación intitulado “Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa 001 “Santa Rita de Casia”, Región Tumbes 2015”, la investigación tiene como objetivo general determinar que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejore la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial. La población muestral está conformada por 30 estudiantes de 5 años de la I.E del Nivel Inicial. Se ha realizado esta investigación tomando en cuenta un diseño pre experimental de tipo cuantitativo y explicativo, llegándose a las conclusiones determinantes que al finalizar el tratamiento académico las calificaciones del examen pos test se ha obtenido logros significativos y porcentajes altos. Al Aplicar el pre test se obtuvo un porcentaje de 23 por ciento, lográndose un 73 por ciento en el pos test en el logro previsto de 30 estudiantes estudiados o examinados, quedando en inicio un 17 por ciento y un 10 por ciento en proceso. Así mismo se establece que la aplicación de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres ha contribuido a mejorar significativamente el nivel de la expresión oral en el área de la comunicación en los estudiantes arriba mencionados.

Palabras claves: Juego de roles, enfoque colaborativo, expresión oral, Títeres, área de comunicación.

ABSTRACT

The present work of research entitled "application of them games of roles based in the approach collaborative using puppets improves it expression oral in the area of communication in them children of 5 years of the institution educational 001" Santa Rita of Cassia ", Region Tumbes 2015", the research has as objective general determine that the application of them games of roles based in the approach collaborative using puppets improve the expression oral in the area of communication in them boys and girls of five years of the initial level. The sample population is formed by 30 students from the initial level I.E 5 naos. This research has been taking into account a design experimental type quantitative and explanatory pre, reaching decisive conclusions which at the end of academic treatment examination qualifications posttest has obtained significant achievements and high percentages. A percentage of 23 was obtained when applying the test pre, achieving a 73 per cent towards the accomplishment of 30 students studied or examined test, leaving at home a 17 per cent and 10 per cent in the process. Likewise establishes that the implementation of role plays based on the collaborative approach using puppets has contributed to significantly improve the level of oral expression in the area of communication in the above mentioned students.

Key words: game of roles, collaborative approach, oral expression, puppet shows and communication area.

CONTENIDO

TÍTULO	i
HOJA DEL JURADO EVALUADOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRAC	vi
CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
ÍNDICE DE ANEXOS	xiii
I INTRODUCCIÓN	14
II REVISIÓN DE LA LITERATURA	19
2.1 Antecedentes de la investigación	19
2.2 Bases teóricas	24
2.2.1 La didáctica	24
2.2.1.1 La Estrategia didáctica	25
2.2.2 Modalidad de organización de la enseñanza	26
2.2.2.1 Los juegos de roles	26
2.2.2.1.1 Clases de juegos de roles	28
2.2.2.1.2 Elementos para el diseño de los juegos de roles	29
2.2.2.1.3 Procesos de los juegos de roles	30
2.2.2.1.4 Características de los juegos de roles	31
2.2.2.1.5 Objetivos de los juegos de roles	34

2.2.2.1.6	Importancia de los juegos de roles	34
2.2.2.1.7	Los juegos de roles en la actitud del niño preescolar	35
2.2.2.1.8	Ventajas de los juegos de roles	35
2.2.2.1.9	Finalidad de los juegos de roles	36
2.2.3	Enfoque metodológico del aprendizaje	36
2.2.3.1	Enfoque colaborativo	36
2.2.3.1.1	Modelo del enfoque colaborativo	38
2.2.3.1.2	La planificación del aprendizaje colaborativo	40
2.2.3.1.3	Importancia del aprendizaje colaborativo	41
2.2.3.1.4	Métodos didácticos centrados en el trabajo colaborativo	41
2.2.3.1.5	El enfoque colaborativo un cambio en el rol del profesor	42
2.2.4	Recurso didáctico como soporte de aprendizaje	43
2.2.4.1	Títeres	43
2.2.4.1.1	Clasificación de los títeres	43
2.2.4.1.2	Manejo de los títeres	44
2.2.4.1.3	Confección de los títeres	44
2.2.4.1.4	Fundamento educativo del teatro de títeres	46
2.2.4.1.5	Los títeres y la pedagogía	47
2.2.4.1.6	Importancia de los títeres en la educación	49
2.2.4.1.7	Los títeres y el proceso de enseñanza aprendizaje	50
2.2.4.1.8	Los títeres en la enseñanza del área de comunicación	51
2.2.4.1.9	Estrategias metodológicas para el uso de los títeres en el aula	51
2.2.4.1.10	Beneficio de los títeres en los niños	52
2.2.5	La expresión oral	53

2.2.5.1	Importancia de la expresión oral	54
2.2.5.2	Desarrollo de la expresión oral	55
2.2.5.3	Funciones que cumple la expresión oral	55
2.2.5.4	Cualidades y elementos de la expresión oral	56
2.2.5.5	La naturaleza en la adquisición de la expresión oral	58
2.2.5.6	La expresión oral en el área de comunicación	59
2.2.5.7	El niño y el poder de la expresión oral	60
2.2.5.8	Favoreciendo la expresión oral en los niños	61
2.2.5.9	Dificultades de la expresión oral	61
III	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	65
3.1	Hipótesis	65
IV	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	66
4.1	Diseño de la investigación	66
4.2	Población y muestra	68
4.2.1	Criterios de inclusión	68
4.2.2	Criterios de exclusión	68
4.3	Definición y operacionalización de las variables	69
4.3.1	Definición de las variables	69
4.3.2	Operacionalización de las variables	69
4.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	71
4.4.1	Técnica	71
4.4.1.1	La observación	71
4.4.2	Instrumento de evaluación	71
4.4.2.1	Lista de cotejo	71

4.5	Plan de análisis	72
4.6	Matriz de consistencia	72
4.7	Principios éticos	75
V	RESULTADOS	
5.1	Resultados	76
5.2	Prueba de Wilcoxon	81
5.3	Análisis de los resultados	81
VI	CONCLUSIONES	
6.1	Conclusiones	88
6.2	Recomendaciones	89
6.3	Referencias bibliográficas	91
	ANEXOS	
Anexo 1	Evaluación pre y pos test.	98
Anexo 2	Propuesta pedagógica	101
Anexo 3	Sesiones de aprendizaje	107
Anexo 4	Base de datos	126

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Síntesis de las características de los juegos de roles.	33
Tabla 2	
Población muestral de estudiantes.	68
Tabla 3	
Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular del Nivel Inicial.	69
Tabla 4	
Operacionalización de las variables	70
Tabla 5	
Matriz de consistencia	73
Tabla 6	
Distribución de la variable expresión oral en el Pre test, según dimensiones oralidad y comunicación.	76
Tabla 7	
Distribución de la variable expresión oral en el pos test, según dimensiones oralidad y Comunicación.	77
Tabla 8	
Distribución de la variable Expresión oral en el área de comunicación en el Pre y Pos Test, según dimensión de Oralidad.	78
Tabla 9	
Distribución de la variable expresión oral en el área de comunicación en el pre y pos test, según dimensión comunicación.	79
Tabla 10	
Distribución comparativa de resultados Pre y Pos test de la variable expresión oral.	80
Tabla 11	
Descripción y análisis de la variable expresión oral en el área de comunicación a través de la prueba estadística de Wilcoxon.	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1

Distribución gráfica porcentual de la variable Expresión oral en el Pre Test, según dimensiones oralidad y Comunicación..... 76

Figura 2.

Distribución gráfica porcentual de la variable Expresión oral en el área de comunicación en el Pos Test, según dimensiones oralidad y Comunicación.

..... 77

Figura 3:

Distribución gráfica porcentual de la variable Expresión oral en el área de comunicación en el Pre y Pos Test, según dimensión oralidad. 78

Figura 4.

Distribución gráfica porcentual de la variable Expresión oral en el área de comunicación en el Pre y Pos Test, según dimensión Comunicación.

..... 79

Figura 5.

***Figura 5.* Distribución gráfica porcentual de la variable dependiente expresión oral en el Pre y Pos Test. 80**

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Evaluación Pre y Post Test

Evaluación Pre Test 99

Evaluación Pos Test 100

Anexo 2 Propuesta Pedagógica

Programa de la propuesta pedagógica 102

Anexo 3 sesiones de aprendizaje

Sesión de aprendizaje 1 108

Sesión de aprendizaje 2 110

Sesión de aprendizaje 3 112

Sesión de aprendizaje 4 114

Sesión de aprendizaje 5 116

Sesión de aprendizaje 6 118

Sesión de aprendizaje 7 120

Fotos 122

Materiales de trabajo con títeres 123

Anexo 4

Base de datos 127

I INTRODUCCIÓN

El desarrollo del presente trabajo de investigación denominado “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 5 años de la I.E “Santa Rita De Casia”, Región Tumbes 2015” el mismo que promueve optimizar la expresión oral y la comunicación en la primera infancia, con el uso de los títeres, así como también el aprender colaborativamente facilitando la integración con sus pares el estudio de investigación emerge de los acontecimientos de la realidad educativa que se observa a través de los exámenes censales que no logran los calificativos esperados en las áreas de matemática y con mayor énfasis en la comunicación, nos contradecimos al no esforzarnos a obtener logros, promover la práctica constante desde el nivel inicial en estrategias que coadyuven y más que todo en las dimensiones del lenguaje dramático utilizando los juegos de roles y el teatro de títeres, Barrenechea y Cornejo (1995). El niño desde que nace se apropia de la lengua materna, se muestra como un sujeto activo con relación al lenguaje que construye en función a las participaciones en rutinas o en interacción con los adultos, se valoricen sus palabras, se comprendan sus producciones gramaticales y a su vez se les responda a sus preguntas, se escuchen sus opiniones, se entiendan sus justificaciones para posteriormente poder desarrollar sus capacidades comunicativas y lingüísticas, (Martínez, 2013). El problema manifestado ante esta dificultad, como es el incipiente grado de expresión oral en los estudiantes del nivel escolar inicial, nos lleva a plantearnos la siguiente interrogante ¿Cómo influye la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo mejora la expresión oral utilizando títeres en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de I.E. “Santa Rita de Casia”, Región Tumbes 2015?, el cual se

caracteriza según Triveño (2011) Presidenta del Consejo directivo de la Fundación Civil HoPe, Holanda Perú. Consideran en su artículo, después de la investigación sobre la problemática de atención de parte del Ministerio de Educación, en cuanto a la educación inicial, por el año 1997, según sus encuestas gran parte de los niños y en especial las niñas muestran cierto grado de inhibición, descartan el hecho de que en esas poblaciones de zonas rurales y urbano marginales, tengan problemas de comunicación, estos hablan y oyen bien, así como el manejo del lenguaje y su comprensión son adecuados para su edad, pero en la clase de forma frecuente muestran retraimiento al manifestar las palabras, se tornan callados o el tono de su voz es extremadamente bajo, también al responder siempre lo hacen con monosílabos, en tales circunstancias queda limitada toda participación. Manifiestan también que el problema se acentúa porque se realiza el trabajo usando la improvisación de estrategias con contenidos descontextualizados. Según Cueto (2007) el Perú es un país considerado como el de menor desarrollo, en el nivel cultural, el acceso a la educación de calidad, la desigualdad social, la falta de equidad en todos los aspectos que conduzcan a un progreso estatal, todo esto complica aún más los actuales problemas de nuestra sociedad, lo que deriva en grandes consecuencias para la niñez, ya que son ellos los que sufren todos estos malestares sociales acumulados y no resueltos dentro del entorno familiar como en el social; estos factores consecuenciales aquejan e inciden directamente sobre los aprendizajes y en la calidad de estos, de preferencia el lenguaje o la expresión oral tiene su conocimiento previo dentro del ámbito familiar es allí donde reside los aprendizajes primeros pues el docente sólo es el guía de las habilidades comunicativas en los niños y niñas. Carbonell (2011) manifiesta que desde hace años se viene trabajando por el correcto uso de la expresión oral y de la

comunicación ya que este problema es una de las causas del fracaso escolar, por la poca importancia e interés de los responsables del aprendizaje. Mayor (s.f) considera que la escuela es el lugar donde se detecta los problemas o dificultades del lenguaje el mismo que manifiesta que el lenguaje juega un rol importante en la comunicación y que de acuerdo a los objetivos del currículo estas dificultades del lenguaje puedan acarrear problemas en su personalidad, así mismo durante su formación socializar el lenguaje y el contexto educativo debe valorar esas necesidades educativas. Dentro del marco educativo de la investigación se plantea las siguientes acciones como objetivos a cumplir: Determinar que la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo al utilizar títeres mejora la expresión oral en el áreas de comunicación en los niños y niñas de 5 años de la I.E “Santa Rita de Casia”, Región Tumbes 2015 este como objetivo general y como objetivos específicos se plantea; evaluar la expresión oral en el área de comunicación a través de un pre test; aplicar el uso de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para la mejora de la expresión oral en el área de comunicación; evaluar la expresión oral y la comunicación aplicando un pos test y por último determinar el nivel de significancia que esta aplicación pueda obtener en los juegos de roles, en el aprendizaje colaborativo en el uso de los títeres para la mejora de la expresión oral en la comunicación. El trabajo se justifica y es relevante, porque busca mejorar el grado máximo de la oralidad a través de aplicar los juegos de roles que los estudiantes puedan manifestar sus sentimientos, aprender a manifestar sus emociones a los demás, discernir sobre diversas formas de ver cualquier tema, valorizar y aprender normas que ayuden a mejorar su conducta, plantearse nuevos conocimientos organizándolos mediante sus estructuras mentales, haciéndose cada vez más consciente de lo que está aprendiendo. Desde esta perspectiva este

estudio se justifica en forma teórica porque los resultados obtenidos en el pre test nos orientará a la selección y desarrollo de estrategias basados en juegos de roles a través del enfoque colaborativo utilizando títeres, de esta forma permite la elaboración de planes de mejora en la expresión oral, con la finalidad de lograr mejores resultados que contribuirán al desarrollo integral del estudiante construyendo abanicos con las experiencias sociales adquiridas tanto en el aula como en el ámbito familiar y contribuir a su despliegue mediante la acción pedagógica. Lo mismo se justifica en una manera práctica cuando el docente usa y maneja estrategias de juego de roles que permite educar mediante los mismos estudiantes al actuar, construir y connotar el sentido de las situaciones, interactuando y persiguiendo objetivos de relación y expresión, orientando habilidades comunicativas y sociales. La posición activa en el mundo infantil, la capacidad de elaboración simbólica permitiéndoles discernir de manera autentica e incluso en el límite natural de las condiciones socio culturales de los vínculos afectivos y relacionales en los que está el niño. En lo que respecta a lo metodológico la propuesta pedagógica elaborada a través de los resultados nos permite abordar que los estudiantes traen consigo sus aprendizajes previos lo que nos conduce a que se exijan a descubrir otros nuevos que los discutan y que los transformen. Mediante la utilización del recurso títere, contribuimos a la construcción de aprendizajes como construir sus propios muñecos, imaginar los personajes, crear sus propios diálogos, manipularlos, argumentar improvisadamente su actuación tomando cualquier rol que se le presente, dando oportunidad para adquirir una mejor expresión oral, precisando la pronunciación escuchando y hablando, logrando un aprendizaje colaborativo con capacidad de comprensión y compañerismo. Desde la perspectiva de aplicación de las muestras en el pre y pos test se llegó a los resultados los cuales en

inicio están en el 50% en el pre test en contraste a un 17% en el pos test, observándose una disminución notable en la dimensión expresión oral, con el antes y el después, lo mismo sucede con el nivel de proceso que están en un 27% en el antes y 10% en el después y con respecto al logro previsto tenemos un 73% en el pos test a diferencia con significancia en el pre test que fue de un 23% de falta de esta comunicación.

II REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes de la investigación

Para Verdugo (2015) en su estudio, “Importancia de los títeres en el proceso enseñanza aprendizaje y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4 y 5 años del centro de educación inicial Luis cordero del cantón cuenca durante el año lectivo 2014-2015” Tesis de pregrado. Universidad Politécnica Salesiana Sede cuenca Ecuador. La investigación es de tipo cuantitativa, experimental de diseño pre experimental, se trabajó con una muestra de 30 estudiantes aplicándose un pre y pos test como instrumento de medición para determinar el nivel de lenguaje oral. Después de haber realizado las diferentes investigaciones teóricas y prácticas, el autor ha llegado a las siguientes conclusiones: el centro de educación inicial Luis cordero, es una institución que día a día vela por una buena educación de sus niños y busca el buen vivir entre todos los actores educativos; los títeres como recurso otorgan un valioso aliciente en el proceso enseñanza aprendizaje ya que desarrolla los tres canales de percepción lo auditivo, lo visual, y lo kinestésico, lo que permite que los niños puedan expresar sus ideas sentimientos y emociones ayudando a estimular el habla, mejorando su lenguaje, enriqueciendo su vocabulario, pronunciación y fluidez, además la clase se vuelve atractiva, divertida y agradable.

Pereda (2014), en su investigación “La aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque socio cognitivo utilizando títeres, mejora la expresión oral de niños y niñas de educación inicial de la institución “Mi Perú” del Distrito Nuevo Chimbote año 2013. Metodología utilizada en la investigación pertenece al enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental con aplicación de un pre test y pos test a un solo grupo. La muestra de estudiantes estuvo conformada por 14 niños y niñas. Los resultados del

pre test mostraron que los estudiantes tienen un bajo logro de aprendizaje, obteniéndose un porcentaje de 57% en la calificación C, a partir de este resultado se aplicó la estrategia de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un pos test cuyos resultados fueron, el 86% obtuvo una calificación A, el 7% B, y un 7% C, llegando a la conclusión que la investigación si dió resultado significativo en el logro de aprendizajes de los niños de dicha institución.

Así mismo Garcés y Pacheco (2010) en su investigación sobre diseño y aplicación de obras de títeres que incentiven el medio ambiente en las niñas y niños de Primer Año de Educación Básica de la Escuela María Inés Endara del barrio Salache del Cantón Salcedo provincia de Cotopaxi 2010 (Tesis de pregrado. Universidad, Técnica de Cotopaxi. Ecuador. Tipo de investigación cuantitativa experimental, de diseño pre experimental, con una muestra de 35 niños el recojo de información se realizó con un cuestionario de Pre y Pos Test; el autor consuma, una vez concluido el trabajo investigativo, hemos adquirido nuevas experiencias profesionales, así como los niños han adquirido confianza y seguridad en sí mismos, respetando las individualidades de cada ser humano; la educación pre escolar es muy importante en el desarrollo de los niños y niñas, ya que es primordial la relación con el medio que nos rodea, esto hace que los estudiantes exploren y descubran el mundo. Los recursos naturales existentes en el Barrio de Salache de Barbapampa son muy útiles como material didáctico para las diferentes áreas. Los resultados obtenidos de la investigación nos indican que es necesario el desarrollo de obras de títeres mediante guiones originales para lograr la adaptación entre niños y niñas para fortalecer su seguridad, participación y creatividad. Igualmente Cebrián (2012), en su estudio “El títere y su valor educativo”. Análisis de su influencia en titirimundi, festival internacional de títeres de Segovia. Tesis doctoral.

Universidad de Valladolid, España. El tipo de investigación es cuantitativa, experimental y de diseño pre experimental, la muestra de la investigación ha sido entrevistas con los titiriteros y el autor concluye: que el títere enseña, se ha comprobado a lo largo de la investigación y reflexionaremos ampliamente sobre ello en otros apartados de la conclusión. La segunda función, la capacidad curativa del títere, se refiere a que es utilizado como terapia y como hemos confrontado hay autores como Oltra (2013), que consideran que el títere es muy beneficioso en casos en que los niños y niñas tienen algún problema de salud y/o deficiencia. En cuanto a que trasmite ideas, es esta función que se mantiene desde sus orígenes, el títere siempre ha cumplido la función de comunicar pensamientos religiosos, políticos, históricos, sociales y culturales, además de expresar con ellos nuestros verdaderos sentimientos. Y aunque actualmente podemos llegar a la conclusión de que ya no es tan necesario utilizar el títere para la difusión de ideas sociales o políticas. Punch y Judy son los exponentes de esta cultura popular en donde los valores y ocupaciones de la vida real se imitan de forma burlesca. Y la última función el entretenimiento, el títere tiene como fin último la diversión, en donde están de acuerdo todos los titiriteros con los que se ha conversado.

Fernández en su investigación (1995) describe las estrategias comunicativas, verbales, no verbales y prosódicas que docentes y alumnos emplean durante el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula. Universidad de Extremadura. España. Es de tipo cuantitativo, experimental, de diseño pre experimental, como principal conclusión se extrae que el nivel de conocimiento y conciencia que los profesores influyen sobre los comportamientos comunicativos no verbales es inversamente proporcional al que presentan en relación a sus conductas verbales, es decir que los

docentes son más conscientes de las estrategias verbales que utiliza y de los efectos que desean provocar en sus alumnos. Los resultados apuntan a que los profesores reconocen muchos de los recursos lingüísticos que se utilizan para hacer más comprensible el conocimiento. Sin embargo en otras ocasiones, no conocen en qué momento de su enseñanza emplean recursos y la intencionalidad clara de sus efectos.

Del mismo modo Aguilar (1994), desarrolló la investigación: Utilización de los títeres como estrategia educativa para lograr el desarrollo de las capacidades del área de comunicación, ante el Instituto Superior Pedagógico Público de Chimbote. La conclusión central, fue la siguiente: los resultados permitieron confirmar la hipótesis central, lográndose resultados positivos en los alumnos y alumnas de educación inicial en el área de comunicación; obteniendo ganancia pedagógica un total de 53% a favor del grupo experimental. Este resultado es producto de la aplicación de títeres como estrategia educativa, destinada a mejorar el proceso de socialización así como el desarrollo de la capacidad creativa y de expresión. Las conclusiones específicas fueron; con la utilización de títeres se estimula a los alumnos y alumnas el deseo de participar en forma individual y grupal, dando rienda suelta a su imaginación y fantasía, también se logró incentivar el sentido de responsabilidad, cooperación y socialización, lo cual se refleja en las actividades, generalmente desarrolladas en pequeños grupos de trabajo; permitiendo un nivel de desarrollo e intercambio de experiencias, opinar sobre hechos y sucesos.

De igual forma Cernuda y Quintela (1973), en su investigación “beneficio de los juegos de rol aplicados a la educación, es convertir en significativo un aprendizaje, motivando a los niños y niñas a través de los juegos de roles. Para ello deberán comunicarse ya que es un elemento constante y necesario en el juego de rol;

desarrollando estrategias, tomando decisiones entre ellos. Se ha utilizado frecuentemente los juegos de roles como herramienta de socialización, en el desarrollo de esta socialización surge diversas formas de interacción, colaboración y trabajo en equipo ya sea por las situaciones representadas o porque se necesita una constante actitud de consenso para el propio desarrollo del juego de roles. Concluyendo que el juego de rol es una técnica pedagógica conocida y utilizada de diversas maneras, no como para existir como tradición al aplicar los llamados juegos de rol. Sin embargo se ha podido comprobar que es perfectamente posible crear un juego de rol con tal temática. Además se ha podido demostrar que el juego de rol construido es un producto utilizable en la práctica y que resulta satisfactorio para jugadores habituales, exigentes; por tanto el rol, respecto a los aspectos educativos, se ha proporcionado un enfoque controlado y documentado para cubrir nuevos objetivos didácticos y facilitar a terceros el análisis, mejora y adaptación de las historias desarrolladas, además de utilizarlo para que los alumnos reflexionen sobre los temas elegidos, la faceta a desarrollar; el juego también resulta altamente instructivo.

Lo que Bejarano, Choque y López nos presentan en su estudio del (2001): utilización de los títeres en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos y alumnas de la zona rural del Distrito de Casma, 2001. Instituto Superior Pedagógico Público de Chimbote. Tal estudio se desarrolló con una muestra de 38 alumnos de 5 años, de ambos sexos. La conclusión central de esta investigación, fue: - la utilización de los títeres como estrategia con los alumnos y alumnas, demostrando su efectividad porque favoreció el desarrollo de la socialización y de las capacidades de la expresión oral y de creatividad de éstos; los alumnos y alumnas mejoraron la calidad de pronunciación significativamente, por efecto de la utilización de los títeres en el desarrollo de las

actividades educativas; los alumnos y alumnas incrementaron su vocabulario en un 41 % debido a nuestra variable experimental.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 La didáctica

La didáctica tiene su significado literal como el “arte de enseñar” y proviene de las voces griegas Didaskein “enseñar” y tekne “arte”, conocida también la revolución en la pedagogía en los tiempos de Juan Amos Comenio con la didáctica magna de su autoría, y es considerada como la sistematización de esta rama tan importante que es la pedagogía. Según Medina (2001), señala que la didáctica es una regla pedagógica donde permite que los estudiantes analicen, comprendan y mejoren sus aprendizajes, por lo cual el docente tiene que tener la formación académica y el conocimiento pedagógico para aplicarlo en la labor educativa. Por lo tanto la pedagogía es una rama de ésta que se encarga del estudio de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas para conseguir que los conocimientos a través de un conjunto de técnicas y herramientas destinadas a los procesos y formas de enseñanzas y aprendizaje lleguen de una manera más eficaz a los educandos.

Para Mattos (1963), describe que la didáctica es una herramienta que permite aplicar un lenguaje claro y preciso, en este término “la disciplina pedagógica es de carácter práctico y normativo, que tiene por objeto específico la técnica de enseñar, esto es la técnica de dirigir a los estudiantes en su aprendizaje”, también señala que el uso de herramientas pedagógicas debe tener relación con los contenidos dentro de este

orden de ideas, el autor señala que la didáctica es como el conjunto de principios, normas y procedimientos específicos que todo profesor debe conocer y saber.

Por lo tanto la didáctica se puede entender como el marco práctico u operativo que se cumple bajo una línea normativa pedagógica, haciendo uso de técnicas y estrategias para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes. De igual forma se entiende que dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje están involucrados los métodos, procedimientos y formas que esta teoría estudia para dar cumplimiento o logro de objetivos trazados. Es importante que para aplicar esta teoría es necesario saber que se debe enseñar, como se debe enseñar, cómo van a aprender, qué tipo de herramientas se van a usar y cómo se van a comprobar los resultados en relación a los objetivos que se hayan propuesto.

2.2.1.1 La Estrategia didáctica

Según EduRed, en su publicación (2016), señala que las estrategias didácticas tienen un conjunto de procedimientos como la planificación y organización, para ello es necesario una buena selección de técnicas y actividades que puedan utilizar a fin de alcanzar las metas y objetivos trazados. Hay todo un abánico de estrategias didácticas las cuales se pueden clasificar en: estrategias de búsqueda, estrategias de recojo y estrategias de selección de información, con ellas se localiza lo que el sujeto debe aprender y ser aprendiz.

Del mismo modo, Roser (1995) define que el termino estrategia, se refiere a un conjunto de procesos que tienen un encadenamiento ordenado y sistematizado de experiencias, medios y recursos que todo docente debe utilizar en la práctica pedagógica, y se toma como objetivo principal el proporcionar ayudas en los estudiantes para su mejor aprendizaje. Las tácticas didácticas se sustentan en preceptos

metodológicos como señas de una identificación de la actuación formativa concreta, en consecuencia estas estrategias son actividades que se especifican y consienten diferencias con otros tipos de acciones, dependiendo del momento en que se halla el progreso de la enseñanza en el transcurso de la educación.

2.2.2 Modalidad de la organización de la enseñanza

El investigador Santibáñez (2011) señala, que la modalidad de la educación se reviste de una finalidad específica, mediante un proceso de gestión de la comunicación y en un contexto expreso de una clase.

2.2.2.1 Los juegos de roles

Elkonin (1971) el juego de roles es representar una experiencia o situación con la intención que se torne como si fuese real, si lo estuviera viviendo, que la actuación se vea vivificada por quienes están interviniendo en el drama. Los actores al transmitir la sensación de estar viviendo un hecho como si fuera real, lograrán el objetivo que se ha planteado no solo en los que están participando de la representación sino también de los que están observando.

Según AMEI (Asociación Mexicana de Estudios Internacionales) señala que la actividad lúdica del juego de rol es una forma singular y propia del accionar de los niños. Es muy particular en los niños este tipo de actividades que surge en el curso de sus acciones lúdicas y cotidianas cuyo contenido esencial es la actividad del adulto (imitación pura por eso debe tenerse en cuenta las acciones y relaciones de los adultos), es decir, sus acciones y relaciones interpersonales. Esto significa que no es la manifestación de reflejos hereditarios- como algunos pretenden demostrar- sino que es un producto socialmente adquirido. Algunos expertos los han denominado como

juegos simbólicos, otros como argumentativos o simplemente juego. Del mismo autor también es utilizado como recurso de terapia en el campo médico. El juego es una gran dinámica para internalizar en los estudiantes ideas o actividades imaginarias de las diferentes profesiones u oficios, asumiendo roles responsables en cada una de éstas, en estos juegos los niños asumen funciones y relaciones con el trabajo cooperativo o colaborativo entre pares o grupos, vivenciando sus experiencias e impresiones que tienen de la sociedad en la que viven, por lo tanto el docente debe poseer una gran creatividad y conocimiento pedagógico, como también didáctico para poder cumplir con las expectativas de los temas propuestos ya que el juego de rol no es un duplicado ni calco de lo real ni el recuerdo escueto de lo que ha vivido sino un espontáneo actuar de lo que se imagina. Lo que nos conlleva a decir que el juego de rol es entendido como un socio drama, donde se representa escenografías de lo real o imaginario, asumiendo la personalidad o actitud del personaje en cuestión. (Educarueca, 2006).

Según Joyce y Weil (2002), cita a Fanie y Georg (1967) donde señala que la actividad en el juego de roles es una acción de enseñanza para ayudar a los estudiantes a educarse y aprender en sus propios valores sociales, reflexionando acerca de ellos mismos y de su actuación. Técnica que sirve a los estudiantes para recopilar y organizar la información de acuerdo a sus intereses y por otro lado promueve su empatía con los otros mejorando las habilidades comunicativas, entonces los juegos de roles tienen sus orígenes en un contexto personal familiar y educativo, lográndose esto con la interrelación de sus pares y/o ayuda con la asistencia del grupo, lo cual le permite conocer los sentimientos, actitudes, valores y estrategias para poder resolver situaciones problemáticas de su quehacer diario en aras de encontrar soluciones virtuosas y democráticas.

El autor Peñarrieta (2004) define que el juego de rol es un arquetipo de patrones, siendo un objeto mediador, el cual simula la realidad, liberando tensiones es práctico divertido, se puede diferir, discutir la misma realidad entre los actores que participan. Se determina mediante la asignación de funciones o roles con sus argumentos o papeles previos, bajo reglas claras, definidas y adscritas por el facilitador que dirige el juego.

El mismo Boronat (2001) precisa que en el actuar en el momento del juego, los estudiantes, se imaginan un rol representativo para desempeñar, este debe ser abierto, los alumnos son los que decidirán qué hacer y qué decir durante la actividad.

2.2.2.1.1 Clases de juegos de roles

El autor Calero (1999) los clasifica en dos tipos:

- **Juego de roles controlados.**- Es aquel que se sustenta en diálogos de libros. Se practica el argumento a manera de diálogo, se escoge a diversos alumnos se les ordena en parejas, se les proporciona argumentos iguales, o se pueden hacer grupos, todos exponen sus argumentos. Existe otra manera de aplicar enseñanza en este juego, se puede dar a manera de entrevista, utilizando cualquier texto, solicitar que un estudiante tome o haga las veces del personaje leído haga su rol, los demás alumnos harán las interrogaciones.

- **Juego de roles libres.**- Es tomar la decisión de que se torne una discusión constructiva de aprendizajes, los cuales se debatirán con toda la clase y se escribirán los posibles guiones en la pizarra. Preparar a los alumnos primero por parejas y después representar el juego con una o dos parejas para todo el grupo de la clase. La práctica constante de esta actividad ayuda a que los alumnos fortalezcan la representación del juego, permitirles que se agrupen, se preparen en casa cada uno con

su rol a representar, pueden tomar tiempo extra escolar para realizar la práctica de representación.

2.2.2.1.2 Elementos para el diseño de los juegos de roles

Así mismo Pérez (2004) señala “el juego” surge de las nuevas formas en que se examina toda realidad, buscando estrategias diferentes para aplicar sobre ésta. Da pie a lo espontáneo favoreciendo los espacios y dejando de lado el mundo de las cosas reglamentadas. Los juegos exploran las facilidades para pensar en las diversas alternativas de problemas que se le presenten, descubren nuevas facetas de su imaginación, despliegan diversos estilos, formas y modos de pensar, favoreciendo un cambio en la conducta, al jugar intercambiando ideas diversas que enriquecen al grupo.

- **Precisar los objetivos del juego.** Según Moreno (2002a) determinar la influencia sobre el diseño del juego son los objetivos, estableciéndose desde el inicio de éste.
- **Los roles o actuaciones.** Para Moreno (2002b) describe que las actuaciones son las representaciones o el papel actoral que se le designan a los jugadores, en el juego de la actuación, estos juegos pueden ser grupales o individuales según su característica.
- **Número de jugadores.** El investigador Hildebrand (2004a) dice para conservar la interacción, todos los jugadores deberán estar relacionados, se recomienda entre 10 a 12 jugadores. Si sobre pasan el número indicado, se solicita fijar otras sesiones de interaprendizaje.
- **Las reglas del juego.** Hildebrand (2004b) manifiesta, toda regla tiene sus instrucciones de inicio, así como también la localización y organización del medio circundante que hace posible que los jugadores se sientan cómodos al realizar las actividades.

- **Tiempo de sesión en el juego.** Para Hildebrand (2004c) en este tipo de juego se debe tener en cuenta el tiempo y que este sea lo más extenso posible para que haya una interacción y desenvolvura en los participantes, atendiendo que no se extienda en demasía, para no agotar o hartar el ambiente de juego.

2.2.2.1.3 Procesos de los juegos de roles

Según Esteva (2001) los juegos de roles, se determina por una interrogante que es la siguiente ¿Quieres jugar conmigo? Esta determinante define los siguientes procesos, los mismos que serán considerados como las dimensiones en la investigación:

1. La planificación. Indica el sentido común, como todo juego se debe planificar y para ello, tanto el docente como el dicente se comprometan de manera activa en el desempeño de sus roles de forma particulares. Los niños crearan sus propios planes de juego determinaran con quien desean jugar, dónde lo harán, a qué jugaran, con qué lo harán, tomando la planificación a cargo del niño. El registro estará a cargo del docente que observará detenidamente el actuar del niño en función a sus temas escogidos y determinados, evaluando cómo se manifiestan en la expresión en la forma corporal, artística y dramáticamente, acompañándolos en la organización de todas las actividades.

2. La evaluación. Se da el inicio de los juegos junto a las reglas establecidas, los comportamientos de los jugadores se valoran de acuerdo al rol asumido. Se puede dar el proceso al preparar el juego en pequeños grupos, de ningún modo con todos los niños. Cada niño está preparado para asumir su rol o función, de acuerdo a este papel se le llama, ninguna vez se le dice su nombre. Efectuamos interrogantes, las que asimilamos y determinamos la evaluación que es la parte fundamental en el juego

estructurándolo bajo la forma de sentimientos, sensaciones, tensiones; tácticas estrategias, objetivos; conclusiones, aplicaciones, en relación con el tema que estamos trabajando. A cada participante se le da un personaje, haciendo lo posible porque cada uno de ellos tenga la oportunidad de hablar, cambiar opiniones y debatir.

3. La ejecución. Se organiza un preámbulo inicial preguntándole al niño a que va a jugar, con qué lo va a hacer. Los docentes guiarán el juego participando y asumiendo roles dependiendo del argumento a tratar, habituando al niño con el escenario. En todo accionar o juego aparente se le da un carácter pedagógico, llevando a la práctica la realidad de cada participante en su contexto natural y específico, se realizan demostraciones; la facilitadora otorga las reglas que favorezcan el uso adecuado del juego para que se de paso apropiadamente y poder realizar conversaciones, otorgar consejos, controlar el proceso, ampliando el progreso y logro de lo que se ha realizado.

4. Coordinación. Consiste en ayudar a los miembros a pensar, abordando el obstáculo epistemológico configurado por las ansiedades básicas. Se entiende por coordinación a la relación de trato y diálogo para conjugar la tarea de trabajar todos juntos en pos de un resultado específico. Cada estudiante cumple las actividades que se le han propuesto o dado a escoger. El coordinador tiene su función en una situación determinada, su tarea es de planificar, organizar y ordenar las tareas de quiénes formaran parte de este proceso con el fin de forjar ciertos resultados y triunfar en las metas establecidas. Coordinar puede hacerse de manera voluntaria y planificada, como también se puede dar de una forma inesperada y espontánea de acuerdo a la situación específica determinada.

2.2.2.1.4 Características de los juegos de roles.

Según como lo especifica Caneque (1993) estas características se dan en:

1. Carácter simbólico: en toda actividad de juego se simboliza una acción, esta presupone a otra, puede ser una real a una imaginaria, también se puede dar cuando se maneja un material u objeto y se imagina otro.

2. Los argumentos: se tratan de textos que desempeñan una función interna, se basan en diálogos que tienen que aprenderlos, responsabilizarse en eso, cumplir con deberes y derechos y manifestar bastante entusiasmo al ejecutar el diálogo.

3. Los contenidos: es el drama, el conflicto fundamental, en la posesión de la trama de la obra, aquí depende lo que el niño comprenda de lo que se quiere manifestar, ejemplo las niñas hacen el papel de “madres” otras de “hijas” los niños de “médicos” otros de “pacientes”.

4. Las interrelaciones reales. Las interrelaciones reales son los tratos que construyen los estudiantes a través de la trama argumentativa.

5. Las situaciones lúdicas. Expresan las relaciones fijadas por el argumento, cada uno asume su papel y se comporta como tal.

De acuerdo a Shaftel (1967) señala que hay pasos o fases para contribuir en el beneficio de la actividad, estos son:

- 1) Ejercicios grupales de preparación.
- 2) Selección de los participantes
- 3) Ambientación del escenario
- 4) Preparación de los observadores
- 5) Actuación
- 6) Discusión y evaluación
- 7) Nueva actuación
- 8) Discusión y evaluación
- 9) Compartir experiencias y generalizar

Tabla 1

SINTESIS DE LAS CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS DE ROLES

<i>Fase uno:</i> Preparación del grupo	<i>Fase dos:</i> Selección de los participantes
Identificar o presentar el problema. Explicitar el problema. Interpretar la historia del problema, analizar los temas primeros. Explicar el role-play.	Analizar roles. Seleccionar actores.
<i>Fase tres:</i> Ambientación (del escenario)	<i>Fase cuatro:</i> Preparación de los observadores
Determinar la línea de acción. Replantear los roles. Entrar en la situación problemática.	Decidir qué se busca. Asignar tareas de observación.
<i>Fase cinco:</i> Actuación	<i>Fase seis:</i> Discusión y evaluación
Comenzar la representación del rol-play. Mantenerla. Interrumpirla.	Revisar la acción de la representación (acontecimientos, posiciones, realismo). Discutir el tema central. Desarrollar la nueva representación.
<i>Fase siete:</i> Representación renovada	<i>Fase ocho:</i> Discusión y evaluación
Desempeñar roles modificados; sugerir los próximos pasos o las alternativas en cuanto a la conducta.	Como en la fase seis.
<i>Fase nueve:</i> Compartir las experiencias y generalizar	
Relacionar la situación problemática con la experiencia real y con problemas actuales. Estudiar los principios generales de la conducta.	
<i>Fuente:</i> basado en Fannie Shaftel y George Shaftel, 1967, <i>Role Playing of Social Values</i> , Englewood Cliffs, Nueva Jersey, Prentice-Hall.	

2.2.2.1.5 Objetivos de los juegos de roles

Según Collage (2002) los objetivos están siendo requeridos en el apoyo para estimar logros en el proceso educativo, en primera instancia en la acción educativa; de estos tenemos:

- 1. Capacitar a los participantes.** Descubrir el problema en su conjunto.
- 2. Acercar a los grupos de interés.** Mediante la estimulación por medio de cambios de punto de vista en los grupos de participantes.
- 3. Crear un espacio sin tensiones.** En todo grupo hay discusiones, problemas que hay que resolverlos, son conflictos propios de los logros, además de los problemas individuales.
- 4. Disponer el pacto o negociación colectiva.** A través de un espacio sobrentendido para pactar los acuerdos que ello implique.
- 5. Generar espacios.** Para el desenvolvimiento de las acciones a ejecutar y por ende a aprender, fomentar diálogos que normalmente estos grupos no participan en reuniones formales.

2.2.2.1.6 Importancia de los juegos de roles.

Según Reyes (1993) la importancia que tienen los juegos de roles en primera instancia es que el ser humano desde su nacimiento empieza a desenvolverse por sí mismo al jugar con su cuerpo al descubrir movimientos lo que nos lleva a deducir cuán importante es que amplíemos estos juegos armónicos en pos de que el niño amplíe su imaginación, su lenguaje, su personalidad, su independencia, la voluntad, su pensamiento y la comunicación con los que le rodean, con estos juegos de roles se educa el interés, al satisfacer sus deseos por explorar el mundo interior como exterior, logrando objetivos del que pueden participar en muchas vivencias, determinar las

cosas en las que las vive, no solo se torna un receptor, sino que aprende a manifestar sentimientos y valores como la expresión de emociones, amor al prójimo, la solidaridad, el saludo, entre otros.

2.2.2.1.7 Los juegos de roles en la actitud del niño preescolar

El juego de roles desarrolla actitudes y capacidades como:

- **La empatía.** Papalia (2004) con los roles el niño aprende a estimar a los otros, tener benevolencia, ponerse en la piel de los otros, en sus zapatos, mirar el sentimiento ajeno.

- **La socialización.** El juego donde se imita situaciones de contexto social o familiar, aumenta la unión en la complejidad de la realidad del mundo actual y la ayuda mutua en las relaciones en términos de igualdad. No existe la competencia en este juego, todos ayudan a una causa común, las tareas las realizan en conjunto y cada uno tiene su participación, fijando la colaboración mutua, e ir más allá que realizando las cosas solos, ellos y ellas.

- **La tolerancia.** Chiriboga (1993) en los juegos de roles, al mezclarse la empatía y la socialización, invita a los participantes a objetar lo que no le es conocido al inicio, pero después acoge esta rutina enriquecedora de aprendizajes y hechos agradables a su entusiasmo la acepta como parte del mundo y de él.

2.2.2.1.8 Ventajas de los juegos de roles

Según Chiriboga (1993) dentro de las ventajas de este juego de roles, se puede connotar que el estudiante logra reflexionar de acuerdo a las diferentes realidades y contextos sociales que le sean ajenos a su entorno habitual, es decir, a su cultura, su raza o creencia, llevándolo al plano de la colaboración con sus compañeros, de la creación de relaciones de empatía, al contacto con seres humanos toda una gama de

diversidades socio-geopolítica, económica y religiosa, de su mundo circundante. El maestro podrá registrar aquellas situaciones que lo alentarán a fortalecer las capacidades valorativas y de escucha en el alumnado.

2.2.2.1.9 Finalidad de los juegos de roles

Como señala Unizor (2011) los juegos de roles tienen la finalidad de dar oportunidad para que se inicien en el orden y la planificación con independencia a pesar de que interactúan en grupo. Otro de los fines es que el alumno exprese sus sentimientos con naturalidad, realice sus vivencias y observaciones manifestándolas por medio del gesto y la voz, para que esta a su vez se dé con buena dicción, volumen altura y velocidad acordes en momentos oportunos o repetitivos. Lo más importante en estos fines son la inserción del espíritu de equipo que se les inyecta a los alumnos, para fortalecer la colaboración, la socialización, el respeto, el reconocimiento cuando sea necesario, sin llegar a ser más que los demás, descartar celos y rencillas, influirles modales básicos, sencillos, prácticos, saludar, pedir por favor, perfeccionando habilidades sociales, esto se enriquece al inducirlos en la práctica constante para mejorar ciertas habilidades personales e interpersonales entre los niños y niñas.

2.2.3 Enfoque metodológico del aprendizaje

Según, Piaget (1987) señala que el punto de vista de la metodología en el aprendizaje tiene una raíz o inicio teórico, en como el docente está capacitado para aplicar enseñanza aprendizaje.

2.2.3.1 Enfoque colaborativo

Según Pozo (1993) refiere que el amaestramiento en el aprendizaje colaborativo se respalda en teorías cognoscitivas, que hipotéticamente denotan un conocimiento o

supuesto de que la colaboración va a surtir efecto positivo en los conocimientos que el estudiante pueda adquirir en las modificaciones de sus estructuras neuronales; como la maduración, la experiencia, el equilibrio y la trasmisión social, factores estos, que para Piaget inciden e intervienen en el aprender en forma colaborativa. Lo que le permite al estudiante absorber la retroalimentación para sí mismo dándole facilidad para aprender a su ritmo y forma, facilitando de esta manera nuevas estrategias, hacer uso de las meta cogniciones para regular el desempeño y el rendimiento escolar en los aprendices; de otro lado este tipo de aprendizaje aumenta la motivación, el deseo de seguir buscando nuevas acciones y disfrutar de hechos que le salen bien y le originan alivio, sensaciones de bienestar y aliento para continuar.

Así mismo Díaz (2004) señala que el aprender colaborativamente se fundamenta en aparentes hechos cognitivos variados, se originan en la teoría del constructivismo social, Vigotsky estima que los fundamentos filosóficos del aprendizaje colaborativo se desprenden de las anteriores teorías pero en una forma opuesta y relevante para los estudios de la sociedad actual, por ser un aprendizaje abierto, participativo y cooperativo, no está regido por reglas estrictas de conducción del aprendizaje, todos aprenden unos de otros tanto como de docente y dicente, donde no haya actitudes de querer reciclar el trabajo del otro y tomarlo como propio; llegando a fortalecer la sapiencia la creación del conocimiento en su mejor progreso, logrando determinar que la enseñanza facilita en las personas la creación de significados juntos, y este proceso las enriquece haciéndolas crecer y progresar. El aprender es algo que construyen las personas hablando entre ellas y poniéndose de acuerdo, así empieza el aprender colaborativamente.

2.2.3.1.1 Modelo del enfoque colaborativo

El precursor de la teoría constructivista, Vigotsky (1994) define que en la teoría conductista la función del maestro era orientar en forma de obediencia estricta hacia el aprender del alumno, dominaba el escenario educativo y regía en el aula sobre los alumnos, los cuales no tenían que contradecir ni refutar lo expresado o lo dicho por el maestro, puesto que él así había adquirido sus aprendizajes, lo que se traspone al hablar de aprendizaje colaborativo, en esta visión queremos que el alumno sea libre de discernir sus conocimientos y aprendizajes, que nos ayude a encontrar sus dificultades y aprender de sus aciertos, esta esencia es mucho más compleja pero a la vez enriquecedora; aprendemos colaborativamente cuando asumimos nuestro propio ritmo, potencialidades y capacidades desarrollando la autonomía propia, sin dejar de comprender que hay que aportar lo mejor de uno mismo al grupo para lograr resultados prácticos que solos no podríamos lograrlo; llegando a una relación de acompañamiento que ayuda a los conocimientos individuales de evolución y progreso, a las ayudas personales y a la productividad.

Así mismo Vigotsky (1994) señala algunos modelos para promover ayudas en el aprender colaborativamente como son:

- a.** Compromiso determinado de los miembros del equipo a través de las capacidades que tengan, las insuficiencias o faltas que necesiten para superarse y los medios que faciliten para el logro de las ventajas del grupo en general.
- b.** Determinación de caminos incorporando metas, acuerdos compromisos en forma grupal y que tengan relevancia posterior en cada individualidad.
- c.** Preparación de planes para las diversas actividades que se puedan generar, teniendo en cuenta los compromisos determinados y tropiezos que se presenten, con lo cual

se determinará la calificación del progreso.

- d.** Control constante de la mejora del avance del grupo, tanto individual como grupal.
- e.** Tener en cuenta las relaciones sociales y afectivas, desde el sentido del egocentrismo nato en la primera infancia, tomando en cuenta la ardua insistencia en el respeto mutuo y la solidaridad.
- f.** Encausar el favorecimiento de las discusiones progresivas que ayuden a fortalecer lo que queremos lograr al final de nuestra productividad.

En cierta forma Vigotsky (1994). Expresa que indudablemente con este tipo de aprender de manera colaborativa, se logra facilitar el impulso de aquellos conocimientos que están en el consiente y en la capacidad neuronal, como es la observación, el análisis, la síntesis, el seguir instrucciones, resolver problemas clasificar, comparar; capacidades que no se pueden aflorar con facilidad, pero que la interacción y el compañerismo ayudan a lograr los resultados y avivar la creatividad. Es importante resaltar que debemos comprender lo que significa aprender colaborativamente, desterrando primero las actitudes individualizadas y egocéntricas, para después de manera conjunta y participativa transformar los aprendizajes, conduciéndolos o llevándolos a un nivel alto sin dejar de lado la valoración y esfuerzo individual, fortaleciéndoles la capacidad para condescender en equipos de trabajo productivo y respeto por los demás.

Así mismo Vásquez y Jonhson (1993) refieren que constan tres maneras de poner en práctica este aprender colaborativamente; 1 el interactuar, 2 el ayudarse y 3 el colaborar entre ellos. Las diferencias de estas tres maneras prácticas de aprender están determinadas por los niveles de rendimiento que exista entre los integrantes, es decir que tengan igualdad de conocimientos previos. Para definir de alguna forma estas tres

maneras se puede decir que el interactuar entre ellos, es la conformación del grupo con participantes que tienen diferencias en habilidades y destrezas pero que las ejecutan organizada y conjuntamente, el docente acciona como intermediario del creciente volumen de usos, rutinas, estilos y modos de aprendizaje del grupo. La fluidez de interactuar en los estudiantes es la manera más eficaz de ayudarse para fortalecer el aprender colaborando entre ellos, estos aprendizajes de los avanzados a su vez los hacen sentir la necesidad o el deseo de continuar en su posición de avanzados profundizando más sus aprendizajes. Los grupos colaborativos son abiertos, el trabajo ya sea grupal o individual, almacenan el puntaje dando respaldo para que se dé la efectividad del grupo.

Igualmente, Eggen y Kauchak (2001) señalan que con el enfoque colaborativo se llega a superar actitudes negativas, se incrementa la participación en una forma motivacional, lo mismo desarrolla el auto concepto. García (2000) manifiesta que el aprendizaje también se determina si los estudiantes explican y construyen sus trabajos o temas curriculares haciéndolo práctico, en vez de sólo estar escuchando.

2.2.3.1.2 La planificación del aprendizaje colaborativo

El investigador García (2000) expresa la calidad del aprender colaborativamente, constituye organizar punto por punto el tema a tratar en todas sus fases o etapas con los profesores y/o tutores, se deben coordinar líneas, pautas, contenidos y objetivos de evaluación elaborándolas para obtener logros mediante las evaluaciones; se requiere elaborar y organizar actividades a realizarlas el alumno. Según Dibut, Lázaro y Valdés (2011), la representación del docente en la orientación y guía del aprendizaje en las acciones de colaboración debe: coordinar el aprendizaje orientándolo y guiándolo para el logro propuesto; aclarar los desasosiegos de los chicos, extendiendo y reforzando

algún tema si es necesario; promover y guiar el aprender en forma colaborativa, organizando grupos para el desarrollo de las actividades; desarrollar medios o formas de intervención en la labor de los alumnos; otorgarles a los estudiantes el material complementario si este se requiere; registrar el proceso evaluativo, para luego orientar y replantear las acciones pedagógicas en el logro del aprendizaje requerido. Pues su rol es de un formador y el de implementar la planificación e impulsar el aprendizaje.

2.2.3.1.3 Importancia del aprendizaje colaborativo

Según Aparici y García (2011), requiere de un saber de lo que es colaborar. En la dinámica de grupos se puede ver y crear nuevas variables y formas de hacer partícipes a los estudiantes en el trato y compromiso teniendo responsabilidad y buenas costumbres que deben considerarse en todo su actuar, esto requiere de tiempo para ajustarse este debe ser agregado paulatinamente. El aprender colaborativamente es un espacio muy grande en la indagación, los aprendices razonan con mayor facilidad acerca de la colaboración de sus aprendizajes. Al organizar el contexto, este se debe crear esmeradamente y conformarse grupos, donde se determinen metas, caminos, objetivos, para que la dirección del aprendizaje sea efectivo y de éxito. La ayuda, cooperación o colaboración se torna positiva si existe una relación verdadera, auténtica que motive a los estudiantes a participar conjuntamente con los maestros y el medio. Determinar un esquema de implementación para el aprendizaje colaborativo, estima realizar una serie de políticas que ayuden el normal desenvolvimiento.

2.2.3.1.4 Métodos didácticos centrados en el trabajo colaborativo

Según Torres (2001) determina cinco técnicas para lograr un aprendizaje de colaboración efectiva en el trabajo grupal, tenemos:

1. Interdependencia positiva: “nosotros” en vez de “yo”, esto quiere decir que en unión, esfuerzo y coordinación entre las personas se hace una unidad alcanzando las metas, los objetivos y planes propuestos, las responsabilidades en las que tiene que estar conscientes los participantes del grupo al desplegar y ejecutar capacidades, induciendo por medio de la ayuda a que los demás hagan lo mismo.

2. Responsabilidad y compromiso individual: es el tributo propio para conseguir los fines en el trabajo grupal, en el trabajo individual se fija el camino de logros en el terreno grupal, decir que al tenerse un compromiso individual da pie para reforzar la participación colectiva en cuanto a la solución de conflictos, lograr propósitos en conjunto, analizar las fases, motivarse cuando se presenten oportunidades para aprender a tomar decisiones en las circunstancias como el tiempo las limitaciones, se deben operacionalizar las metas, definir las responsabilidades en cada participante de acuerdo a las actividades que le toque ejecutar, ya que cada uno de ellos es responsable de la efectividad del grupo, de las aportaciones que pueda brindar y del resultado final.

2.2.3.1.5 El enfoque colaborativo un cambio en el rol del profesor

La función del maestro según Bernardeta (2004) debe ser de características espontáneas, abierto al cambio, mantener su personalidad equilibrada, tener amabilidad y ser amigable en todo el lapso del aprendizaje, recubrirse de una paciencia única para que el alumno se sienta a gusto en presencia de él. De esta manera se estaría acogiendo el acometido de insistir en la práctica de los valores y principios mediante estos juegos de roles, cada actividad debe enriquecerse y ampliarse en cada oportunidad, hacer que la clase funcione desinhibidamente.

2.2.4 Recurso didáctico como soporte de aprendizaje

Según Hinostroza (2000) refiere que un recurso didáctico es todo material que sirva de apoyo a la acción pedagógica y en función como soporte estratégico en el quehacer del docente, este se elabora con el interés de lograr apoyo didáctico en la clase.

2.2.4.1 Títeres

Según Reyes y Raid (1999) estos se determinan por el accionar de: dedos, de manos, hilos, varillas o proyección de figuras que reflejan sombras, es un material muy rico en dar alegría, entretenimiento y emoción cuando se presenta tiene la función de reflejar situaciones del diario vivir, enseñar valores en las personas haciéndolas cambiar de actitud, pensamiento o concepto de los demás.

2.2.4.1.1 Clasificación de los títeres

Los autores Reyes y Raid (1999) clasificaron a los títeres de acuerdo al accionar, entre estos tenemos:

- **Títeres de mano:** entre ellos tenemos los títeres de guante, los títeres de dedo, títeres de puño, títeres marot o mano prestada, el muñeco ventrílogo.

- **Los títeres de varilla:** en esta clasificación están los títeres de cono, planos, de sombras, los muñecos que representan a personajes y situaciones reales, son grandes, entre estos tenemos: los muppets, topogigo, los marotes (los que se presentan en los programas de televisión como Nicolasa, los pimpollos y otros).

- **Los títeres autómatas:** son los muñecos de cuerda o dispositivos como hilos elásticos que se jalan y luego se retraen, otros son de fricción o presión.

2.2.4.1.2 Manejo de los títeres, según Reyes y Raid (1999)

- **Los títeres de guante:** también tienen un nombre muy peculiar, cachiporra, esto debido a su estructura o constitución asimilándolos como porra, garrote, palo, bastón o un rompe cabezas. Se presenta en un teatro (guiñol), se maneja con la mano.
- **Títeres de dedo:** como indica el título su manejo es con los dedos, son pequeños muñequitos con formas diversas dependiendo del tema a representar.
- **Títeres de puño:** el manejo es haciendo la mano como un puño y así moverlo, son los títeres de bolsa.
- **Títeres planos o de silueta:** son siluetas representativas a cualquier tema a tratar, se mueven en función a una paleta bucal o varilla de madera pegada en el lado posterior moviéndolos empuñando o cogiendo ésta.
- **Los títeres de sombra:** son títeres casi igual que los de silueta, pero estos son manipulados por medio de una varilla larga, que se pueden proyectar a través de una luz natural, reflectiva o eléctrica.
- **Marote:** se manipula con varilla o tubo que está pegada en el centro de la cabeza y da hasta más abajo del cuerpo, la cual se mueve con la mano del titiritero y este con su otro brazo manipula los brazos del títere.

2.2.4.1.3 Confección de los títeres

Angoloti (2001) para la confección de los títeres se dan variadas técnicas desde la más compleja a la más sencilla, dependiendo del tema y manejo que se le dé, tenemos la confección de los títeres de dedo o dedal, estos pueden ser tejidos con lana o hilo, pueden ser de tela, papel, utilizar pintura al dibujar en el dedo. Para el títere plano o de silueta, se utiliza figuras que se recortan y se pegan a una cartulina, previo a esto se le pega una paleta bucal o varilla de madera. Títeres de sombra se confeccionan de

cartulina negra, son siluetas, a las que se les coloca una varilla larga o corta según sea el uso que se le quiera dar. Títeres de puño, se utiliza para su confección bolsas de papel del tamaño del puño, dibujándole los rasgos o facciones que se le quiera dar según la proposición del guion. Títeres de mano, se utiliza tela, algodón, plástico o cartón, se dibuja sobre la tela círculos para formar la cabeza y la vestimenta del títere en cuestión, se le rellena la cabeza una vez que esté cosida, también se puede confeccionar la cabeza con tiras de papel, engrudo y una base que puede ser una bola de plástico o una fruta que sea redonda u otro objeto redondo, se le coloca el tubo plástico o cartón que hace la vez de cuello donde se manipulara con el dedo el títere. Títere de calcetines: se emplea como material una calceta o calcetín, un círculo ovalado alargado en los extremos hecho de plástico (lamina de radiografía), lanas, ojos, nariz y boca, de fábrica o confeccionados a mano; se abre la parte del cierre del calcetín y se coloca el círculo ovalado de plástico, doblado previamente por la mitad, el cual se cose en la abertura y alrededor de ésta, se decora la cabeza con lana haciendo el cabello si se requiere o se le coloca una bola rellena en donde se le colocaran las partes de la cara, se le puede poner una cinta a la altura del puño para que le dé sentido de vestido. Títeres de tiras de papel, estos pueden ser como banderines se dibuja o pinta el personaje a tratar y se recorta en forma de tiras, también se puede dar el caso de que las tiras sean independientes. La confección del títere de varilla se hace determinando el tipo de función que va a realizar el muñeco, su cuerpo y todas sus partes se confeccionan como una caricatura, se rellenan se decoran se les colca la varilla tanto en la cabeza como en los brazos o las manos los marotes su cabeza después de rellenarla, se le coloca la vestimenta solo la parte de arriba, la camisa, blusa o lo que fuere debe ser de mangas largas para ser rellanadas, dejando el cuerpo solo con la

vestimenta se le coloca un tubo o varilla desde la cabeza hasta la mano del titiritero, para la manipulación de las manos del muñeco el titiritero decorara su brazo igual que la vestimenta del muñeco.

2.2.4.1.4 Fundamento educativo del teatro de títeres

El autor Atoyac (2001) según su referencia, el manejo del títere y el arte del guiñol tiene su origen en los siglos anteriores, desde el primitivismo, para manifestar y expresar todo sentimiento; sea rebelde, revolucionario, romántico, poético o dramático que se encuentra en el espíritu del hombre, según el momento donde transcurre su existencia. Por lo expuesto anteriormente tenemos varios fundamentos en los que han sido tratados este arte y como ha influido en la raza humana, así tenemos el fundamento biológico; la existencia de estos muñecos en los siglos pasados fueron tomados para influir domino y miedo entre las personas, los magos o hechiceros recurrían a esto para sentirse superiores ante los más débiles, sembraban el terror por ignorancia del poblador haciéndolos que adoraran a estos personajes hechos de trapo para salvaguardar su vida. En la actualidad esta concepción del uso del títere y su teatro ha cambiado, pues sirve de entretenimiento en diferentes programas televisivos y ferias culturales al desterrarse esa falsa concepción, es así que mediante esta evolución de este recurso se planteó otro fundamento el sociológico, donde se fueron agrupando personas mientras admiraban el manejo del titiritero hacia el títere, como éste le daba la expresión según lo que quería transmitir, es por eso que se dice que es social por su aparición, en primer lugar, con las prácticas de la religión, al encumbrarse como ídolos sagrados, esta magia los llevó a constituirse como dioses, donde fueron manejadas por personas privilegiadas como los sacerdotes, personas engañosas como los hechiceros brujos o jefes de tribus. Basados en los descubrimientos científicos y la evolución de

la vida y los problemas que ella trae, el teatro de títeres lo fundamentamos también en la rama de la psicología; los cambios abruptos de la existencia han generado en el ser humano cambios en su organización orgánica y de referencia en la mental, problemas psicológicos inexplicables, lo que lleva a la medicina hacer uso de este recurso en los aspectos psicoterapéutico y fisioterapéutico. Las ideas manifiestas por el ser humano concebidas por el estado consciente de su interior, haciéndose interrogantes en su mundo espiritual, filosófico y natural llevando a este arte al fundamento filosófico, donde generó la unión a una causa, a agruparse a una clase determinada, para expresar sus ideas políticas, morales, estéticas entre otras, representándola en un teatro de títeres. Y por último, tenemos el fundamento pedagógico, la inserción del títere en la educación, en la actualidad con el ir y venir de los años los títeres han pasado a constituirse en un apogeo en el conocimiento cultural (recreativo) preponderantemente en el educativo (didáctico) como apoyo estratégico en el aprender de los alumnos, al descubrir que el ser humano tiene una gran imaginación y fantasía. Al incluirse en el proceso pedagógico los aprendizajes podrían ser fluidos y destinados a aprender con gran facilidad, este recurso se pondría de manifiesto en los temas curriculares, apoderándonos de ellos para inculcar los principios y valores que están muy venidos a menos en la actualidad y regenerar la sociedad que se ha extralimitado en su accionar.

2.2.4.1.5 Los títeres y la pedagogía

Su función se manifiesta desde el punto de vista de:

- **La percepción y la observación:** De Pons (1984) manifiesta toda la gama de cualidades, partes de los objetos y los fenómenos del ambiente que nuestros órganos de los sentidos están percibiendo tales reflejos, en esto se basa la percepción. En cuanto

a la observación es una acción prolongada, planificada, intencionada; se hace con un criterio evaluativo, para examinar, investigar y evaluar.

- **La atención y el interés:** según De Pons (1984) la atención es la concentración más o menos prolongada hacia un determinado objeto. Esta puede ser voluntaria e involuntaria dependiendo del entusiasmo que se le ponga. En tanto el interés tiene que ver mucho con lo psicológico, si nuestras acciones nos salen bien nuestro estado de ánimo estará activo y se interesará aunque la acción no sea novedosa y esta sea rutinaria, pero si estamos con nuestra estima baja no pondremos atención a nada, es aquí en donde entra a tallar el recurso motivacional como es el títere, recurso pedagógico valioso, para quitar los malos estados de ánimo en las personas, el cual aprovechamos como maestros por las conductas súper activas de los chicos de la edad preescolar, teniéndose en cuenta que estos se fastidian con mucha facilidad y hay que aplicar este recurso sin mucho argumento y variar las escenas con coloridos y cambios seguidos.

- **La memoria y la inteligencia:** Jiménez (1987) recordar es parte de la función de la memoria, es la retentiva o la evocación de hechos que sucedieron en el pasado, la inteligencia por su parte tiene la facultad de afianzar el conocimiento percibiendo el tiempo de lo que sucedió o pueda suceder. En la primera infancia la memoria es involuntaria, no tiene un fin determinado, en esta edad los estudiantes sólo retienen lo inmediato o intereses de aquello que le impresione, colores vivos, movimientos, que le den significado para un recuerdo posterior, ya en la etapa escolar empieza el niño y niña a tener memoria voluntaria, ya se presenta la remembranza del sistema de señales adquiridos en el preescolar y el papel que éste cumple en su conducta.

- **Pensamientos y sentimientos:** según Jiménez (1987) una idea salida del pensamiento intrínseco del cerebro humano bajo la emisión de la palabra manifestando los efectos de la realidad en que se encuentra, es decir, se representa la realidad con la concepción de la palabra, los pensamientos se traducen en conocimientos, en ideas, se empieza con la noción sensorial. Los sentimientos son impresiones del mundo sensorial, el niño es inconsciente en este aspecto.

- **La expresión infantil:** para Mejía (1987) describe la elocuencia del humano, es la expresión vocal que le da libertad para evocar sus ideas, pensamientos y sentimientos, por lo tanto se puede considerar como una anomalía social que surge a efectos de los problemas sociales. Todo ser humano se manifiesta oralmente dependiendo de cómo es la expresión de los adultos de su entorno familiar, local y socio educativo, entonces la aplicación del uso de títeres en los niños ayuda a fortalecer los diálogos, realizar preguntas y emitir respuestas, pronunciar opiniones y aseverar las observaciones hechas.

2.2.4.1.6 Importancia de los títeres en la educación

Lo que manifiesta Mejía (1987) la estimación formativa de los títeres está íntimamente ligada a los fines y principios de la educación, el maestro toma este recurso para realizar representaciones para realizar representaciones en situaciones emocionales y sociales, con carácter formativo y significativo, donde el niño pueda interpretar muy fácilmente una pantomima relacionándola con su actuar.

Los títeres al ser manipulados transmiten toda una serie de percepciones en donde los niños aprehenden los contenidos con gran rapidez. Las sensaciones y emociones, lo mismo que la atención y la observación, ayudan a mejorar tanto su participación expositora; utilizando su imaginación concentración, su memoria, ampliando su

inteligencia; así como su lenguaje. La percepción en el uso de los títeres en los niños depende de cómo se los presenten, si son monstruosos le crearemos mitos y miedos, pero también podría ser que al imitarlos o representarlos estaremos deformando la psiquis del niño, volviéndolo malvado y perverso. (Álvarez, 2002) educativamente hablando los títeres afloran efectos de libertad, encausan también las actitudes de cooperación y colaboración. Entre los estudiantes aprenden a enunciar críticas y hacerse autocríticas de las costumbres y hábitos de su entorno y en la sociedad en general. También emergen sentimientos patrióticos y cívicos, analizando nuestra historia y como encausarla al futuro. Se logra desarrollar expresiones y comunicaciones en masa, por lo cual se debe de dar apropiadamente. En la actuación y representación el niño aspira a dar lo mejor de él, responsabilizándose por lograr que todos sus movimientos estén definidos, armónicos y coordinados dándole un sentido estético a su actuación.

Durante este estudio en sus diversos acápites se ha determinado que los títeres han tenido gran acogida y expectativa no solo por ser divertidos sino porque han sido eficaces y de suma importancia en la educación. Los niños han aprendido a participar: exponiendo, creando, elaborando, opinando, sugiriendo, llegando a la conclusión que el teatro de títeres es más participativo y activo que cualquier otro medio ya sea el cine o la televisión, la diferencia radica en que el primero es más activo, en cambio los segundos son pasivos ponen al niño en inercia absoluta.

2.2.4.1.7 Los títeres y el proceso de enseñanza aprendizaje

El autor Tillería (2005) señala que cualquiera puede ser la edad del niño para poder representar con títeres. Este a su vez ha ingresado a las aulas lleno de ingenio, alegrías; después de estar en plazas parques o teatros dando espectáculos, ahora ayuda a los

alumnos a construir conocimientos desde un teatro guiñol improvisado, porque para este recurso nada es imposible. La clase se torna divertida y amena, con el títere, el niño manifiesta complacencia, desarrolla su creatividad, se divierte, se expresa de manera auténtica. Los títeres son sorprendentes, aun cuando en ocasiones no tengan orejas, brazos ni pies y constituyan solo una silueta amorfa que se arrastra por el escenario, despiertan sentimientos inconfesables de ternura.

2.2.4.1.8 Los títeres en la enseñanza del área de comunicación

Para Mejía (1987) las marionetas son mecanismos colaboradores de la educación, con una buena planificación sirven pedagógicamente para guiar los conocimientos en las dimensiones comunicativas del área de comunicación. Teniendo en cuenta los antecedentes planteados en esta investigación se ha dicho que los niños de preescolar tienen muchas dificultades en la expresión oral, por diversos motivos o factores en el contexto donde residen, esta dificultad se puede subsanar al presentar el drama con dos títeres, uno haciendo las veces del tartamudo y el otro con expresión normal, esta situación se puede ver como un aprendizaje de corrección del tartamudeo, sin que se le pueda hacer ver de manera directa, muchos de estos socio dramas se pueden presentar para ayudar a los alumnos a corregir también algunas conductas inapropiadas, como la inexistencia de valores, mejorar los buenos hábitos y practicar buenos modales existenciales.

2.2.4.1.9 Estrategias metodológicas para el uso de los títeres en el aula

Siguiendo con Tillería (2005), éste describe que los títeres son recursos únicos que se pueden utilizar para que los estudiantes se introduzcan en el tema a tratar en la situación generada como los problemas de aprendizaje. Los diversos procedimientos,

técnicas y tácticas al utilizar los títeres, ya sea en el ambiente escolar, familiar y en la comunidad, se propone diferentes actividades para trabajar con títeres que se detallan a continuación:

- a. Elaborar títeres de distintos recursos
- b. Realizar juegos libres.
- c. Diálogos entre títeres.
- d. Narraciones de cuentos y fábulas.
- e. Realizar una historia para que todos los niños participen.
- f. Armar una función de títeres para presentar a la comunidad educativa.

Cada una de estas actividades fortalece en el niño su creatividad, su lenguaje oral ya que expresa sus emociones a través del títere mediante el diálogo o la conversación. Así mismo señala el autor que la aplicación de estrategias metodológicas en el aula fue un momento agradable ya que la elaboración de los diferentes títeres, el interactuar con ellos, el desarrollar la función llama imperiosamente la atención de los niños de 4 y 5 años e inciden en el desarrollo del lenguaje oral; en el momento de la elaboración están preguntando cada detalle, lo que hace que la actividad se vuelva amena y divertida.

2.2.4.1.10 Beneficio de los títeres en los niños

Tillería (2005) describe todos tenemos órganos de percepción y movimiento, en el plano audiovisual y kinestésico los títeres logran estimular esos órganos, proporcionando aprendizajes, autoconfianza en sus habilidades exteriorizando su interior forma de ser, beneficiándolo al desprenderse de sus inhibiciones, al ser consciente de su realidad, al expandir su creatividad, al vocalizar mejor sus palabras, vencer su timidez, mejorar su coordinación motora fina, se siente el niño complacido

al apreciar estar relajado y confiado, todos los beneficios emitidos de ayuda de este recurso, determina que se debe promover con énfasis su aplicación durante todo el año escolar como facilitador de la expresión para mejorarla y lograr los objetivos requeridos en la evaluación censal.

2.2.5 La expresión oral

Según Castañeda (2001) que sería de nuestra vida si fuéramos mudos, es por eso que expresarse en forma oral nos abre las puertas para determinarnos en un contexto social donde expresaríamos nuestros sentimientos, nuestras emociones, aflorarían nuestros pensamientos, nos comunicamos espontáneamente; la comunicación tiene la característica de ser rica en recursos expresivos, se emplea bastante la dicción, la estructura de los mensajes son claros, también se emplea el lenguaje no verbal en pocas ocasiones. Al emplear la expresión oral, emitimos cualidades, como el volumen, es el tono y volumen de la voz al pronunciar las palabras que el hablante imprime dependiendo del ambiente donde se encuentre; el ritmo es la combinación con sucesión de palabras que forman frases con sentido de cláusulas en una forma armoniosa y con acentuación grata al oído, tornándose cadenciosa respetando los signos de puntuación, la fluidez, la espontaneidad, la naturalidad, la coherencia del lenguaje hablado, la forma continua de expresión, la claridad, la precisión al explicar, al emitir sus ideas, al gesticular el vocabulario, nos ayudamos con el movimiento corpóreo cuando movemos nuestras manos y brazos al exponer, también utilizamos gestos y miradas, las emociones son otra representación oral al hablar.

Sensat (2001) define que en el sistema comunicativo intervienen mecanismos de acción impulsados por las células cerebrales permitiéndole al hombre manifestar oralmente sus pensamientos, sentimientos, emociones y vivencias, todas estas

manifestaciones del mecanismo oral se da a través de dibujos, gestos sonidos, la culturalidad embebida en los mitos, leyendas, arte y otros, constituyéndose por su naturaleza en un factor predominantemente social.

Según Jiménez (2009) el estudio de la expresión oral permite revelar la organización de cualquier tema al ser leído, el cual se puede explicar empleando términos claros, precisos comprobando que se ha entendido el mensaje o contenido expuesto.

De igual forma Barnes (2007) refiere que la expresión oral tiene la cualidad de generar ambientes propicios en donde los estudiantes manifiestan sus conocimientos e informaciones a través de este medio, ya sean conocidos o nuevos. Hay que poner énfasis en el habla del niño, ponerle atención para que no se sienta que se es indiferente, se sienta incomprendido, que no se le pone atención y se retraiga, donde esto puede generar un retraso en su avance comunicativo, tenemos que dejarlos que expresen libremente sus ideas, hablen naturalmente; se sientan entendidos y comprendidos en su expresión lingüística.

2.2.5.1 Importancia de la expresión oral

Las definiciones de los autores Monfort y Juárez (2000) destacan la importancia y señalan que existe un océano verbal en el cual transcurre nuestro existir, donde surge el mundo competitivo, seguido por el poder de la palabra construyendo puentes de lazos de unión y desunión en los sujetos, la locución es un proceso vital que hace posible la comunicación con los demás, necesitamos expresar nuestras necesidades, emociones, pensamientos y sentimientos. Con el habla traemos consigo información sobre el tiempo y el espacio que implica adaptarnos al medio. En todo contexto social interviene el habla, sin ella el hombre se constituiría como un ser mutilado por la

naturaleza, no habría signos ni símbolos gráficos, no existiría la escritura, este desarrollo lingüístico va de la mano con el progreso intelectual, emerge la inteligencia en toda actividad cognoscitiva.

2.2.5.2 Desarrollo de la expresión oral

Para Sánchez (1990) todo desarrollo de la expresión lingüística se da mediante procesos fono morfológicos, estos están presentes según la maduración neuronal, venimos con esas capacidades adquisitivas pero es en el mundo social y cultural que damos paso a que se logren ampliar, debemos tener como fuente de progreso el entorno que circundamos; el idioma materno como factor primordial de la adquisición del vocablo, para luego seguir hacia un espacio exterior más amplio como es la institución educativa empezando por el preescolar, adquiriendo aprendizajes de los usos y costumbres que ellos demandan.

2.2.5.3 Funciones que cumple la expresión oral

Tenemos las siguientes funciones:

a. Expresión y proceso intelectual: Blair (2001) el hablar conectado al proceso intelectual o mental es un enigma que aún no se puede resolver. Un niño adquiere las manifestaciones lingüísticas dependiendo del medio que habita, se ha escuchado historias un poco fantasiosas de niños que han sido criados por animales y que han adoptado su sistema comunicativo y existencial, que cuando han crecido su desenvolvimiento social y específicamente el lingüístico, no fue favorecido en su normal desarrollo. La palabra está asociada a muchos factores, ya sea por medio de la memoria, la imaginación o la atención, constituyéndose en un valor esencial, dando paso al progreso del pensamiento. Toda se conecta en una relación clara entre el

proceso intelectual, la locución, la memoria y la atención; los hechos de la vida, las situaciones encontradas, el mundo diverso ayudan a intensificar la memoria audiovisual, categorizando los conceptos, ejercitando la habilidad de observación haciendo un análisis y síntesis de esos hechos encontrados favoreciendo la locución.

b. Expresión y proceso de socialización: según Recasens (2005) la relación interpersonal es un factor que decide que el ser humano adquiera el lenguaje, empieza a tomar parte de ese sistema lingüístico si se encuentra en un medio donde los adultos hablan, expresan y comunican convirtiéndose en el modelo a seguir para que el niño aprenda a emitir palabras con propiedad; cuando el niño tiene respuestas inmediatas a las preguntas que formula, éste se siente seguro y nace en él, el deseo de socializar, escucha y repite sonidos, deleitándose al sentir que son entendidos y que puede seguir pequeñas conversaciones con los adultos, se enoja si siente que no es entendido en su habla. Se empieza con un modo de locución del adulto hacia el niño en forma sencilla, precisa de palabras concretas, utiliza frases cortas, la comunicación es inmediata, en un entorno afectivo y cálido determinándose como la base de entablar una amena conversación, cuando no existe diálogo o comunicación continua entre los adultos y los niños este proceso fonético tiende a detenerse, lo que se genera una relación negativa con las personas próximas. Cuando el niño llega al entorno educativo, el profesor debe tener muy en cuenta cual es la influencia paterna o familiar en su desarrollo lingüístico, para tener un perfil y determinar cómo va a ser su relación amical con los demás niños, tener también una observancia para enfatizar en el desarrollo y perfeccionamiento posible del lenguaje.

2.2.5.4 Cualidades y elementos de la expresión oral

Según Barnes (2007) señala que la expresión oral tiene las siguientes cualidades:

1. La voz: al emitir las palabras debemos tener en cuenta que estas sean claras y de volumen de preferencia medio o alto según el medio, para darle una muy buena imagen auditiva que genere impacto y lograr ser escuchados; con los vocablos podemos transmitir muchas expresiones internas y externas de nuestra persona o del mundo global.

2. Entonación: es la modulación de la voz en forma afinada, armónica. En tanto a lo que se refiere a la gramática hay que tener cuidado al emplear las reglas, pues muchas veces contestamos una pregunta dándole un sentido de afirmación cuando estamos anteponiendo la negación, también se da el caso de que una pregunta pase a ser una orden y así muchos casos lingüísticos que no podemos controlar y resultan inapropiados en un diálogo o expresión común.

3. Fluidez: es el dominio de la pronunciación que se da en forma natural, sencilla con facilidad al emplear conectores y artículos lingüísticos. La fluidez es la comunicación sin perturbaciones, titubeos o repeticiones.

4. Claridad: es la producción clara para que se dé un mensaje comprensivo y no llegar a repetir su contenido, para ello debemos realizar ciertos ejercicios como el respirar con tranquilidad, preparar la voz, practicar el énfasis de la entonación. Por el contrario no se puede gritar ni hacer repeticiones de monosílabos y /o artículos gramaticales.

5. El vocabulario: cuando empleemos la oratoria debemos tener en cuenta la pronunciación limpia sin muletillas, el conocimiento de los vocablos donde el receptor debe entender nuestro léxico. Siempre hay que prepararnos para el tipo de público a quien nos vamos a dirigir, hay que emplear palabras apropiadas que estén estudiadas y almacenadas en nuestra memoria, seleccionándolas para que nos ayuden a transmitir

claramente el diálogo o exposición, que el mensaje sea entendido, comprendido y asimilado para quien lo escuche, así sea este de una cultura social diferente.

6. Coherencia: es expresar organizadamente las ideas y pensamientos, unidos por un hilo conductor lógico. Es decir que se debe encontrar un significado global de la dicción o mensaje. En un libro, las palabras, las oraciones y los párrafos tienen coherencia para organizar el sentido de los capítulos, mientras los capítulos son coherentes para la unidad de éste.

7. Movimientos corporales y gestualización: en toda expresión comunicativa debe haber un factor muy importante como es la cercanía entre las personas que se están comunicando, debe haber soltura, serenidad reflejar dinamismo, debemos controlar nuestra postura, si estamos de pie esta debe ser firme y erguida y si estamos sentados nuestra postura debe ser ejecutiva, la columna debe estar recta y la parte inferior del tronco recargado en el respaldo de la silla. Cuando utilizamos gestos estos deben ser moderados, naturales en cierta forma los gestos resaltan el mensaje, poniéndole fuerza y autoridad a la pronunciación, estos también deben ser oportunos no recargados para no caer en lo grotesco.

8. Emotividad: nuestra expresión debe conllevar alicientes persuasivos, impregnarle calor y pasión al discurso, sensibilizar y persuadir, según sea el caso, al auditorio.

2.2.5.5 La naturaleza de la expresión oral

Según Jean Piaget (Psicólogo Suizo, 1896-1980) “el proceso de adquisición del lenguaje empieza cuando el individuo va adquiriendo la función simbólica”.

Toda pronunciación empieza con signos que se van uniendo formando monosílabos, luego las palabras, de allí las frases para completar el texto con párrafos,

esta estructura lingüística o gramatical, se presenta en el ser humano desde que nace, ya que estamos dotados de habilidades motoras automatizadas que se van haciendo reproducibles mediante los conocimientos y experiencias adquiridas, el ser humano va completando su lenguaje a medida que va pronunciando simbólicamente como parte de su desarrollo neuronal, es decir por sí mismo y después por el entorno en que se encuentra. No se conoce con exactitud como adquirimos el lenguaje que mecanismos internos dinamizan este laberinto como es el aparato vocal, que tiene implicancia en la vida social y cultural del ser humano. Se han aplicado muchos test o exámenes para ver en qué punto del desarrollo madurativo del ser humano se encuentra el aparato fonador. Se trata de explicar este proceso el cual es desconocido hasta para los especialistas que han llegado a la conclusión que en dicho proceso la expresión oral es un fenómeno socio cultural que se aprende por la escucha de palabras del medio y que el aprendiz debe estar dotado de todas sus facultades neurológicas.

2.2.5.6 La expresión oral en el área de comunicación

Según Cea y Ancona (2001) la comunicación se amplía de acuerdo al nivel de socialización que el ser humano vaya adquiriendo en el transcurrir de su desarrollo evolutivo y cronológico. La vocación natural del ser comunicativo en un hecho social es tan importante como el aprender a hablar van relacionados, pues en este proceso se intercambian experiencias culturales, maneras peculiares de sentir y pensar, la forma de interpretación de lo que vemos en el mundo. La expresión oral en el área de comunicación se refuerza tomando otros lenguajes como el artístico el musical y el dramático que manifiestan todo un conglomerado de acciones que fortalecen el habla, la fonación , la locución y todo el sistema fono gramatical que requerimos para manifestarnos expresivamente.

2.2.5.7 El niño y el poder de la expresión oral

Refiere Billaut (1982) todo ser humano viene a este mundo dotado de capacidades para poder aprender a expresarse, pues llega a un contexto netamente hablante donde hay muchos mecanismos o sistemas de comunicación, no solo personal sino medios como la televisión, la radio, el internet y otros tantos que nos conducen a pronunciar esos sonidos verbales, todo lo expresivo oralmente viene del contexto social, fortaleciendo o condicionando el desarrollo del lenguaje, el ser humano el primer día de nacido ya está recepcionando sonidos vocálicos, pues con la interacción de la madre desde ese momento escucha las palabras complementadas con caricias abrazos y apapachos, el entorno se vuelve socialmente hablante lo que genera que el niño vaya relacionando los vocablos asocie las pronunciaciones y vaya mejorando las vocalizaciones, para después erguirse tomándolo como un instrumento de demanda a sus intereses y necesidades, este vínculo logra atraer a los hablantes adultos cerca de él y así continuar profundizando sus expresiones explorando más sonidos, afianzando la comunicación verbal, para constituirse después como la esencia de toda acción oral. El poder de la palabra empieza a los dos años, hay un despegue de vocablos, que él se da cuenta, que con solo nombrar objetos o acciones los adultos lo obedecen. Los diálogos imperativos que tiene la madre hacen que el niño vaya adoptándolos, que enriquezca su vocabulario, pero a la vez tiraniza la expresión, pasando a ser controlador, avasallador con su lenguaje y actitudes hacia el mismo y hacia los demás. Pasando las diferentes etapas el niño va adquiriendo diversas motivaciones; este proceso debe estar bien atendido y solícito para que se lleven a cabo las cualidades comunicativas, se debe tener condiciones básicas y oportunidades constantes para que se establezca este aprendizaje.

2.2.5.8 Favoreciendo la expresión oral en los niños

Según Bigas, Camps y Miliam (2004) los métodos y las tecnologías precisan de factores que coadyuven a generar aprendizajes en el habla, el niño siempre está acompañado, siempre le retribuyen gestos de aceptación y entusiasmo cuando emite ruidos con su lengua o labios, de ahí se empieza a tomar oportunidades para empezar el proceso de enseñanza aprendizaje, en donde los adultos vocalizaran palabras por medio del juego favoreciendo con esta actividad su desarrollo expresivo lingüístico, el juego es un factor interesante, mientras va jugando va pronunciando expresiones a veces incomprensibles, pero lo constante hace que esto se logre. Cuando se ha adquirido un porcentaje notable de locución éstos tienden a deformarlo, hablan con los labios juntos, abren la boca al hablar, la mantienen abierta mientras emiten palabras, también éstas las dicen al revés, lo que les favorece para la adquisición de más pronunciación. Ya en la etapa escolar se encarga de perfeccionarlo, pues según el diagnóstico económico social y cultural de donde procede el niño, puede que esté empobrecido con respecto al tema comunicativo, el profesor tendrá que desarrollar pautas estratégicas para conseguirlo, todo esto complementado con actividades para discernir la discriminación auditiva, la visual, la motricidad fina, la coordinación dinámica, el buen equilibrio, conocimiento de tiempo y espacio, los movimientos óculos manuales, la motricidad buco-facial, dichas actividades son las narraciones, adivinanzas, trabalenguas, canciones, poesías sencillas.

2.2.5.9 Dificultades de la expresión oral

Para Bruner (1984) se ha llegado a establecer que el factor decisivo en el logro de las capacidades lingüísticas en el niño se da en los ámbitos tanto familiar como escolar, donde él inicia los intercambios comunicativos, aplicándose en todas las áreas de

trabajo curricular, es aquí donde se empieza a detectar los posibles problemas en torno a la locución, hay que diferenciar estos problemas si se dan por falta de desarrollo madurativo o hay una insistencia recurrente en esta dificultad, lo que lleva a efectuar ciertos mecanismos para detectar los problemas basados en evaluaciones que nos permita saber que dificultades presenta y el tipo de las mismas. Generalmente como los niños están en una etapa inicial de aprendizaje del lenguaje suelen tener bastantes errores sintácticos, el niño sabe más de lo que expresa y lo que dice no siempre tiene el mismo significado que para los adultos. En el niño siempre se da el habla espontánea, recurre a la individualidad, el habla establece aspectos mecánicos y fónicos, trabajando en torno a la lectura, para ayudar a articular de forma correcta los fonemas.

Para Luria (1992) los problemas en el habla de los niños en su mayoría de deben a:

- **Componentes transmitidos y constitucionales:** los antecedentes familiares respecto a los problemas del habla, nos dan a conocer que hay muchos casos con este retraso, que es transmitido de padres a hijos.
- **Componentes neurológicos:** son factores de esencia nerviosa, todas las actitudes de hiperactividad, inestabilidad en un lugar o apoyado en su propio cuerpo; falta de movimiento corporal, son problemas neurológicos que no ayudan en el logro de los aprendizajes.
- **Componentes afectivos sociales y culturales:** depende en primer lugar del factor afectivo que este niño haya recibido en su ámbito familiar, para posteriormente recibir y dar confianza en el contexto social más grande y obtener aprendizajes por buenos modelos lingüísticos.

- **Componentes de origen cognitivo:** los problemas de aprendizaje redundan en el logro de la expresión oral, estos influyen de manera negativa y lenta en el proceso comunicativo.

Para Crystal (1999) la frecuencia que se da respecto a los trastornos y dificultades en la locución hablada podemos enfatizar;

- **Retraso leve del lenguaje:** se da por motivos diversos, factores que implican la concepción, el nacimiento y accidentes cuando el niño empieza a caminar, esto sería la causa aparente, pero no se puede asumir como tal, notándose esta dificultad en la relación con los niños de su misma edad, todo el sistema neurocomprensivo y expresivo son inferiores, el vocabulario se aprecia reducido, no hay nexos, no conecta la palabra con el artículo, no usa mucho la terminación plural, tiene dificultad en las variaciones de los dichos concernientes a conocimientos espaciales, temporales, problemas al repetir combinaciones que no tiene integradas al lenguaje.

- **Retardo moderado del lenguaje (disfasia)** no hay una estructura organizada en el lenguaje se le dificulta el hablar, llegando a afectar el lenguaje escrito (dislexia), no comprende el discurso hablado, tiene dificultad para emitir palabras coherentes, no encuentra las palabras adecuadas, no tiene sentido sus expresiones, tiene problemas para entender lo que otra persona le dice.

- **Retardo grave del lenguaje:** este aspecto de retraso como se indica es la demora para adquirir y organizar la locución no se cuenta con ninguna producción verbal o la articulación es defectuosa alterando el lenguaje, la alteración del lenguaje en mayor o menor grado intervienen negativamente en la percepción, la memoria, la atención, el pensamiento, la atención pedagógica y las individualidades que se presenten en cada caso.

- **Dislalia:** es el trastorno fonético, sustitución de unos sonidos por otros, debido a que el niño no adquirió los patrones de movimiento en una forma correcta, los cuales son necesarios para la producción de algunos sonidos del habla, si el niño no mueve los músculos del habla como debería, estas son las causas por la que omite y sustituye palabras.

III HIPOTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Hipótesis

H₁: Los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo, utilizando títeres, si influye significativamente en la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de la I.E 001 “Santa Rita de Casia”, Región Tumbes 2015.

H₀: Los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo, utilizando títeres, no influye en la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de la I.E 001 “Santa Rita de Casia”, Región Tumbes 2015.

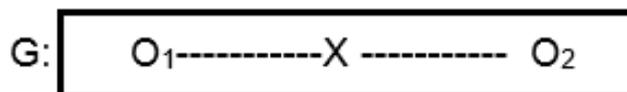
IV METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Diseño de la investigación

El diseño de estudio utilizado en esta investigación es Pre experimental porque su grado de control es mínimo y consiste, de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (1998), en que al grupo seleccionado se aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente, se le aplica una prueba posterior al tratamiento: el esquema es el de pre-prueba – Post-prueba con un solo grupo.

Del mismo modo, Guisamde (2006), señala que la investigación Pre experimental, se llaman así, porque su grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental real. La ausencia de manipulación de las variables intervinientes en la investigación, puesto que el investigador suele limitarse a observar en condiciones naturales el fenómeno analizado sin modificarlo o alterarlo, peculiaridad que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez de los resultados obtenidos. Generalmente es útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable.

Esquema:



Donde:

O_1 = Pre test

X = Aplicación de la estrategia didáctica

O_2 = Post test.

4.1.1 Tipo de investigación

La investigación es de tipo cuantitativo – Experimental; según Hernández, Fernández y Baptista (2010), es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar y 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, haciéndolo en un contexto controlado donde se utiliza un lenguaje con precisión matemática y con modelos estadísticos de la codificación numérica. Además, las hipótesis y teorías de la misma están expresadas explícitamente y el diseño de la misma fijado con antelación.

4.1.2 Nivel de investigación

Explicativo

Para Campbell (2005), define que la investigación se centra en el nivel explicativo porque van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia. Este tipo de estudio busca encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos.

4.2 Población y muestra

Está conformada por los estudiantes de 5 años, aula Roja, representada por 30 estudiantes educación inicial de la Institución Educativa Inicial 001 “Santa Rita de Casia”-Tumbes donde permitirá la interacción entre el docente y el alumno. Por otro lado, se trabajó con el tipo de muestreo no probabilístico; es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente “típicas” de la población que se desea conocer.

Tabla 2

Población muestral de estudiantes

Institución Educativa	Grado	Sección	Turno	N° de estudiantes	
				Varones	Mujeres
Institución Educativa Inicial 001 “Santa Rita de Casia”-Tumbes	Estudiantes de 5 años	Roja	Tarde	13	17
Total de estudiantes				30	

Fuente: Acta de matrícula, 2015

4.2.1 Criterios de inclusión

- ♦ Alumnos cuyas edades tengan 5 años.
- ♦ Aquellos que estén presentes en todas las observaciones realizadas.

4.2.2 Criterios de exclusión

- ♦ Niños con habilidades especiales diferentes.

Tabla 3

Escala de calificación de los aprendizajes de la E.B.R. Nivel Inicial:

Educación Inicial Literal y Descriptiva	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 el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

4.3 Definición y operacionalización de las variables

4.3.1. Definición de las variables.

VI: Juego de Roles: Refiere que es un modelo de enseñanza, para ayudar a los alumnos a estudiar los propios valores sociales y a reflexionar acerca de los mismos, el intercambio de roles también sirve para que los estudiantes recopilen y organicen información sobre cuestiones sociales, desarrollen su empatía con los otros y traten de mejorar sus habilidades sociales. (Joyce y Weil, 2002).

VD: Expresión Oral. Es el medio más eficaz, perfecto y exclusivo de que dispone el ser humano para expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones. Es el instrumento de comunicación más generalizado, puesto que no requiere de un determinado nivel cultural y se da, de manera espontánea.

4.3.2 Operacionalización de las variables: Tenemos los puntos o aspectos; como el enunciado, los objetivos, las variables, las dimensiones, los indicadores y los Ítems.

Tabla 4 Operacionalización de las variables

ENUNCIADO	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
¿Cómo influye la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo para la mejora de la expresión oral utilizando títeres en el área de comunicación en los niños y niñas de educación inicial, Región Tumbes 2015?	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar cómo influye la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo, en la mejora de la expresión oral utilizando títeres, en los y niñas de 3 años de la Institución Educativa de Inicial 001 " Santa Rita de Casia". Tumbes.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1 Evaluar la expresión oral en el área de Comunicación a través de un pre test.</p> <p>2 Aplicar el uso de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para la mejora de la expresión oral en el área de comunicación</p> <p>3 Evaluar la expresión oral en el área de Comunicación a través de un pos-test.</p> <p>4 Determinar el nivel de significancia que la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación.</p>	VI: Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres	Juego de roles	Planificación	-El profesor propone algún juego de rol en particular. -El docente determina que actividades serán necesarias para trabajar el juego de roles. -El docente elige los materiales que el niño va a utilizar en el juego de rol.
				Ejecución	-El docente explica los procedimientos necesarios para la realización del juego de roles. -El docente escoge con qué y con quién van a jugar, para que los niños organicen su lugar de juego. -El docente propone una acción de la vida cotidiana, para que los niños lo apliquen.
				Evaluación	-El docente utiliza la observación sistemática en los juegos de los niños para el llenado de instrumento (Lista de Cotejo). -El docente crea algunas situaciones que permitan comprobar si hay aprendizaje en los niños.
			Enfoque colaborativo	Coordinación	-El docente hace coordinaciones para formar grupos. -El docente otorga una responsabilidad a cada miembro. -El docente genera un conflicto cognitivo entre los miembros del grupo.
				Responsabilidad y compromiso	-El docente describe las acciones de los participantes. -El docente toma las acciones para reforzar el aprendizaje.
				Procesamiento de los grupos	-El docente fomenta en el grupo que se establezca una meta
			Recurso Títeres	Manipulación de títeres	-El docente analiza los pasos para alcanzar el propósito del grupo. -El docente utiliza el títere teniendo en cuenta su propósito. -El docente tiene en cuenta el espacio físico del aula para la interacción. -El docente evalúa los movimientos de los niños al manipularlos.
				Los colores y vestimenta del Títere.	-El docente tiene en cuenta el uso de los colores en el títere de acuerdo al personaje.
			La oralidad	Voz	-Utiliza el tono de voz que le permite enfatizar ideas importantes. -Refleja serenidad y dinamismo al hablar.
		Fluidez		-Utiliza las palabras de manera espontánea.	
		Claridad		-Expresa con claridad sus pensamientos e ideas.	
		Coherencia		-Expresa sus ideas de manera coherente y precisa	
		Emotividad		-Utiliza gestos que evidencian sus emociones y estado de ánimo. -Utiliza expresiones que manifiestan acuerdo o desacuerdo, gusto o desagrado.	
		Entonación		-Se expresa respetando los signos de puntuación. -Expresa con coherencia experiencias.	
		Movimientos corporales y Gesticulación		-Utiliza gestos o movimientos corporales al manifestar lo dicho verbalmente. -Utiliza gestos que evidencian sus emociones -Expresa sensibilidad en sus expresiones con gestos y/o movimientos	
Área de comunicación	Vocabulario (léxico)	-Posee el tono de voz acorde con el espacio físico donde se comunica -Describe nombra narra de manera sencilla algunas características, utilidad de los objetos, seres vivos y situaciones. -Expresa sus ideas y pensamientos de manera clara y precisa utilizando palabras nuevas. -Utiliza progresivamente algunas normas de comunicación cuando participa en diálogos grupales -Expresa sus ideas de manera coherente en relación del mensaje que emite. -Refleja serenidad y dinamismo con su cuerpo al ejecutar los movimientos -Incrementa y entona frases cortas respetando los signos de puntuación -Pronuncia claramente la palabra que expone- interlocutores			

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnica

4.4.1.1 La observación.- Es una técnica que permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones, es decir, que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje (Guidaz, 2005a) la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual quiere decir que se debe aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente, convirtiéndose en un excelente complemento de las otras técnicas, de esta manera se logra obtener otros puntos de vista y una perspectiva mucho más amplia de la situación, constituyéndose en una herramienta de trabajo continua del docente, como también es utilizada en los diferentes campos de la investigación.

4.4.2 Instrumentos

4.4.2.1 Lista de cotejo.- Guidaz (2005b) es un instrumento donde se recoge información de los estudiantes en cuanto a sus saberes previos y los que aún no ha alcanzado de acuerdo a su edad. En este estudio se utilizó para registrar las observaciones hechas en los niños y niñas de 5 años de la I.E. Santa Rita de Casia de la sección roja específicamente, las cuales consisten en una lista con características relacionadas a las conductas de los estudiantes sus habilidades corporales, sus destrezas motoras y sus capacidades intelectuales presentes o ausentes, registrándose los productos o trabajos realizados. (La lista de cotejo aplicada para este estudio consta de 20 ítems).

4.4 Plan de análisis

El plan de análisis consiste en el tratamiento de los resultados, después de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a los sujetos de estudio; se elabora una matriz en el Software Excel, para la sistematización de la información, que permitirá elaborar tablas y figuras estadísticas, con la finalidad de apreciar el comportamiento de las variables, en esta fase del estudio se pretende utilizar la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las mismas, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Así mismo, los datos no son paramétricos, lo mismo que la prueba de Wilcoxon la cual se utilizará para el contraste de la hipótesis, comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas. Para el tratamiento de información y recogida de datos, se expresarán en escala vigesimal y literal de acuerdo a la norma educativa del nivel inicial, la cual se detalla: de 0 a 12 puntos en inicio, de 13 a 16 en proceso y de 17 a 20 logro previsto (Inicio C, Proceso B y Logro previsto A).

4.5 Matriz de consistencia

Tenemos un esquema donde estructura los puntos de esta investigación; tenemos:

- | | |
|-------------------|----------------------------|
| 1 El título. | 9 Método y diseño |
| 2 El problema | 10 Población y muestreo |
| 3 Los objetivos | 11 Técnicas e instrumentos |
| 4 La hipótesis | 12 Estadística |
| 5 Las variables | |
| 6 Las dimensiones | |
| 7 Indicadores | |
| 8 Ítems | |

Tabla 5 *Matriz de consistencia*

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
							ESCALA VALORATIVA: SI (3) A VECES (2) NO (1)
Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la institución educativa de inicial 001 "Santa Rita De Casia", Región Tumbes 2015	¿Cómo influye la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo mejora la expresión oral utilizando títeres en el área de comunicación en los niños y niñas de educación inicial, Región Tumbes en el año 2015?	<p>Objetivo General. Determinar que la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial 001 "Santa Rita de Casia" – Tumbes 2015.</p> <p>Objetivos Específicos. • Evaluar la expresión oral en el área de Comunicación a través de un pre test. • Aplicar el uso de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial 001 "Santa Rita de Casia" – Tumbes 2015 • Evaluar la expresión oral en el área de Comunicación a través de un pos-test. • Determinar el nivel de significancia que la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial 001 "Santa Rita de Casia" – Tumbes 2015.</p>	<p>H₁: La aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo, utilizando títeres, si influye significativamente en la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 001" Santa Rita de Casia", en el año 2015.</p> <p>H₂: La aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo, utilizando títeres, no influye en la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 001" Santa Rita de Casia", en el año 2015.</p>	VI: Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres	Juego de roles	Planificación	-El profesor propone algún juego de rol en particular. -El docente determina que actividades serán necesarias para trabajar el juego de roles. -El docente elige los materiales que el niño va a utilizar en el juego de rol.
						Ejecución	-El docente explica los procedimientos necesarios para la realización del juego de roles. -El docente escoge con que y con quien van a jugar, para que los niños organicen su lugar de juego. -El docente propone una acción de la vida cotidiana, para que los niños lo apliquen.
						Evaluación	-El docente utiliza la observación sistemática en los juegos de los niños para el llenado de instrumento (Lista de Cotejo). -El docente crea algunas situaciones que permitan comprobar si hay aprendizaje en los niños.
					Enfoque colaborativo	Coordinación	-El docente hace coordinaciones para formar grupos. -El docente otorga una responsabilidad a cada miembro. -El docente genera un conflicto cognitivo entre los miembros del grupo.
						Responsabilidad y compromiso	- El docente describe las acciones de los participantes. -El docente toma las acciones para reforzar el aprendizaje.
						Procesamiento de los grupos	-El docente fomenta en el grupo que se establezca una meta
					Recursos de Títeres	Manipulación de títeres	-El docente analiza los pasos para alcanzar el propósito del grupo. -El docente utiliza el títere teniendo en cuenta su propósito. -El docente tiene en cuenta el espacio físico del aula para la interacción. -El docente evalúa los movimientos de los niños al manipularlos.
						Los colores y vestimenta del Títere.	-El docente tiene en cuenta el uso de los colores en el títere de acuerdo al personaje.
					La oralidad	La voz	-Utiliza el tono de voz que le permite enfatizar ideas importantes. -Refleja serenidad y dinamismo al hablar.
						Fluidez	-Utiliza las palabras de manera espontánea.
						Claridad	-Expresa con claridad sus pensamientos e ideas.
						Coherencia	-Expresa sus ideas de manera coherente y precisa
						Emotividad	-Utiliza gestos que evidencian sus emociones y estado de ánimo. -Utiliza expresiones que manifiestan acuerdo o desacuerdo, gusto o desagrado.
						Entonación	-Se expresa respetando los signos de puntuación. -Expresa con coherencia experiencias.
Movimientos corporales y Gesticulación	-Utiliza gestos o movimientos corporales al manifestar lo dicho verbalmente						
Comunicación	Vocabulario	-Incrementa su vocabulario utilizando las palabras nuevas para comunicarse y ampliar sus posibilidades de expresión. -Elabora oraciones que expresan con claridad sus deseos intereses y necesidades, verbalizándolas con una correcta pronunciación y estructuración comprensible. -Utiliza un léxico adecuado a sus interlocutores. -Utiliza progresivamente algunas normas de comunicación verbal cuando participa en diálogos grupales. -Incrementa su vocabulario frases cortas relacionadas con su contexto.					

MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTREO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA																	
<p>Método de investigación:</p> <p>1. Tipo de Investigación.- Cuantitativa.</p> <p>2. Nivel de investigación: Explicativa.</p> <p>3. Diseño de investigación: Pre- experimental</p>	<p>1 Población: está constituida por alumnos de cinco años de educación inicial</p> <p>2 Muestra: Será considerada la población de 5 años (una aula) Tabla 1. Población muestral</p> <table border="1" data-bbox="591 507 1279 927"> <thead> <tr> <th data-bbox="591 507 745 643">Institución Educativa</th> <th data-bbox="745 507 911 643">Grado</th> <th data-bbox="911 507 1028 643">Sección</th> <th colspan="2" data-bbox="1028 507 1279 643">N° de estudiantes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="591 643 745 815" rowspan="2">I.E.I. N° 001 "Santa Rita de Casia"- Tumbes</td> <td data-bbox="745 643 911 815" rowspan="2">Estudiantes de 5 años</td> <td data-bbox="911 643 1028 815" rowspan="2">Roja</td> <td data-bbox="1028 643 1162 735">Varones</td> <td data-bbox="1162 643 1279 735">Mujeres</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1028 735 1162 815">13</td> <td data-bbox="1162 735 1279 815">17</td> </tr> <tr> <td colspan="3" data-bbox="591 815 1028 927">Total de estudiantes</td> <td colspan="2" data-bbox="1028 815 1279 927">30</td> </tr> </tbody> </table> <p>FUENTE: Nómina de matrícula del año lectivo 2015.</p>	Institución Educativa	Grado	Sección	N° de estudiantes		I.E.I. N° 001 "Santa Rita de Casia"- Tumbes	Estudiantes de 5 años	Roja	Varones	Mujeres	13	17	Total de estudiantes			30		<p>Técnica: La observación,</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p> <p>Docente: ESCALA VALORATIVA: SI (3) A VECES (2) NO (1) Estudiante: SI (2) NO(1)</p> <p>Administración: se observará a 30 estudiantes, aplicando una lista de cotejo, antes y después del tratamiento, para conocer la mejora de la expresión oral.</p> <p>Ámbito de aplicación: I.E. N° 001 "Santa Rita de Casia" en la ciudad de Tumbes.</p> <p>Finalidad: Mejorar el nivel de la expresión oral.</p> <p>Características: conocer los logros obtenidos de los estudiantes.</p> <p>Validez: el instrumento y los ítems fueron validados por la prueba piloto</p> <p>Método de análisis de datos: Los métodos y análisis de datos, serán brindados para la estadística, la cual hará posible la demostración de los datos o resultados.</p>	<p>Luego de aplicar los test de pre y pos, se procederá a construir la matriz, donde se codificarán los resultados en el programa Excel (versión 2010), y la aplicación de la prueba estadística Wilcoxon.</p>
Institución Educativa	Grado	Sección	N° de estudiantes																	
I.E.I. N° 001 "Santa Rita de Casia"- Tumbes	Estudiantes de 5 años	Roja	Varones	Mujeres																
			13	17																
Total de estudiantes			30																	

4.7 Principios éticos

Los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes de la I.E. N° 001 “Santa Rita de Casia”, Tumbes, no serán manipulados, se respetará la elección de los participantes, así mismo las citas bibliográficas serán considerados los autores en los conceptos utilizados. Vallaey (2008) Nos encontramos con la “ética de tercera generación”, la cual implica “una serie de instrumentos de gestión, de normas, estándares, reportes, auditorías de calidad, consultorías y vigilancia, diagnósticos, los que junto a la ley funcionan como aseguradora del acatamiento moral”, y por lo tanto “transforma nuestro afán de ser buenos en un trabajo continuo hacia la solución de todos los problemas sociales que hemos generado, por eso se expresa en términos de ‘responsabilidad’ y más preciso, es sin duda la educación religiosa con su propuesta de explicación total del sentido del mundo y la vida humana, la que aseguró primero la internalización y respeto de los deberes éticos, a través también de un sistema de recompensas y amenazas. Luego con el proceso de laicización moderna de la educación, es a la educación moral familiar y escolar, que se le encarga hacer la interiorización y el respeto por las normas morales que deben tener los individuos”, y en la “Ética de segunda generación, pasamos de una coacción meramente interior a una coacción asegurada por la ley jurídica. No solo tengo que respetar mis deberes éticos por mí mismo sino que la ley jurídica me obliga a hacerlo y me sanciona sino lo hago”. Ahora se busca, de acuerdo con el mismo autor, Vallaey, integrar la bondad y la justicia dentro de una perspectiva de la sostenibilidad, reconocer el vínculo del sujeto con su responsabilidad frente a todo y no solo frente al prójimo o *alter ego* humano, reconciliar al sujeto con el mundo, y no solo tener una relación objetivadora e instrumental.

V RESULTADOS

5.1 Resultados

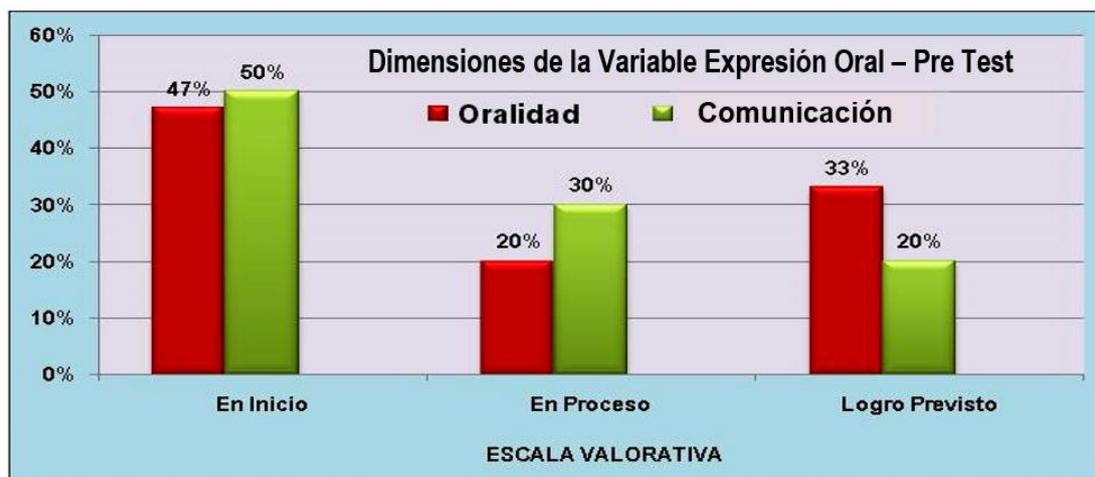
En este apartado, se dan a conocer los resultados del estudio tratado; considerando las distintas fases, analizando, exponiendo los datos y características de la muestra en relación con el objeto estudiado, lo mismo que se aplicaron diversas técnicas estadísticas que permite la mejor comprensión del trabajo de investigación.

Tabla 6

Distribución de la variable expresión oral en el Pre Test, según dimensiones: oralidad y comunicación

Dimensiones de la Variable Expresión Oral				
Escala Valorativa	Oralidad		Comunicación	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	14	47%	15	50%
En Proceso	6	20%	9	30%
Logro Previsto	10	33%	6	20%
Total	30	100%	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 5 años. I.E.I. "Santa Rita de Casia", Tumbes 2015.



Fuente: Tabla 6

Figura 1: Distribución gráfica porcentual de la variable Expresión oral en el Pre Test, según dimensiones oralidad y Comunicación.

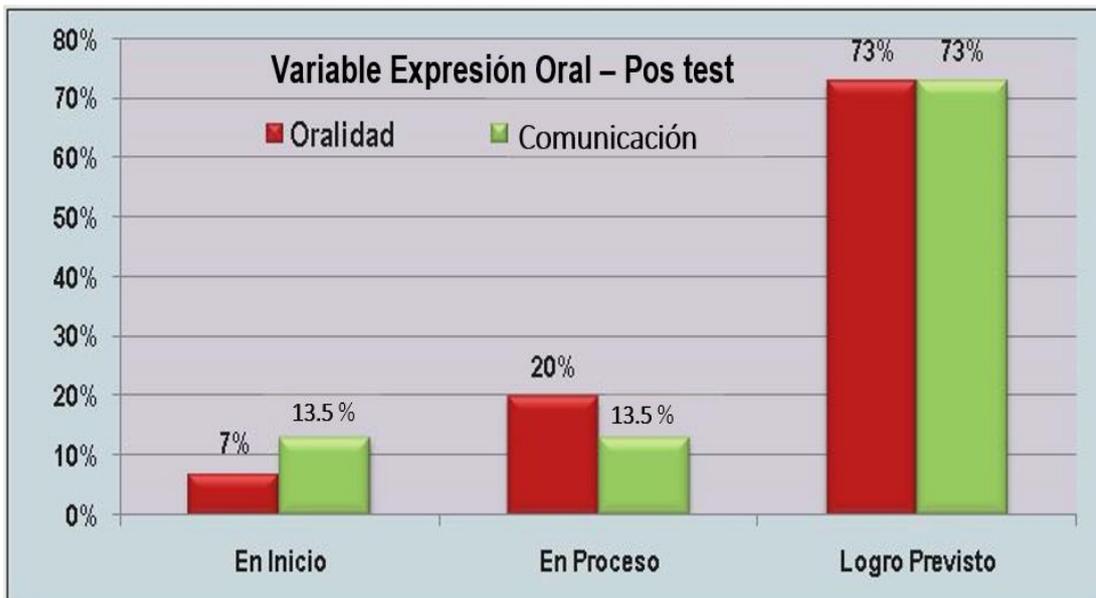
La tabla 6, y la figura 1 muestran los resultados del pre test aplicado a los estudiantes en la dimensión oralidad, en el cual, el 47% se ubican en el nivel inicio, el 20% en calificación B (proceso) y el 33% en logro previsto; del mismo modo en la dimensión comunicación 50% está en inicio, el 30% en proceso y el 20% en logro previsto.

Tabla 7

Distribución de la variable Expresión oral en el Pos Test, según dimensiones oralidad y Comunicación.

Dimensiones de la Variable Expresión Oral- Post test				
Escala Valorativa	Oralidad		Comunicación	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	2	7%	4	13.5%
En Proceso	6	20%	4	13.5%
Logro Previsto	22	73%	22	73 %
Total	30	100%	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 5 años. I.E.I. "Santa Rita de Casia", Tumbes 2015.



Fuente: Tabla 7

Figura 2. Distribución gráfica porcentual de la variable Expresión oral en el Pos Test, según dimensiones oralidad y Comunicación.

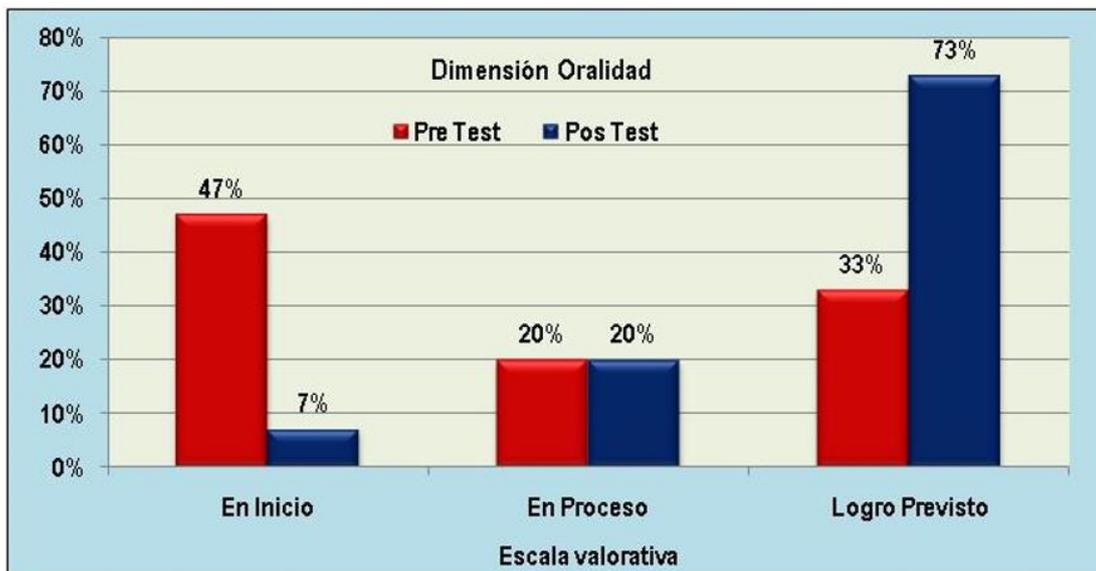
La tabla 7 y la figura 2, según los resultados del Pos Test, describen que la dimensión oralidad en inicio tiene un 7%, en proceso el 20% y en logro previsto el 73%; en comunicación en el nivel de inicio y proceso, obtienen un porcentaje de 13.5%, respectivamente y en el logro previsto un 73%.

Tabla 8.

Distribución de la variable Expresión oral en el área de comunicación en el Pre y Pos Test, según dimensión de Oralidad.

DIMENSIÓN ORALIDAD				
Escala Valorativa	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	14	47%	2	7%
En Proceso	6	20%	6	20%
Logro Previsto	10	33%	22	73%
Total	30	100%	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 5 años. I.E.I. "Santa Rita de Casia", Tumbes 2015.



Fuente: Tabla 8

Figura 3: Distribución gráfica porcentual de la variable Expresión oral en el Pre y Pos Test, según dimensión oralidad.

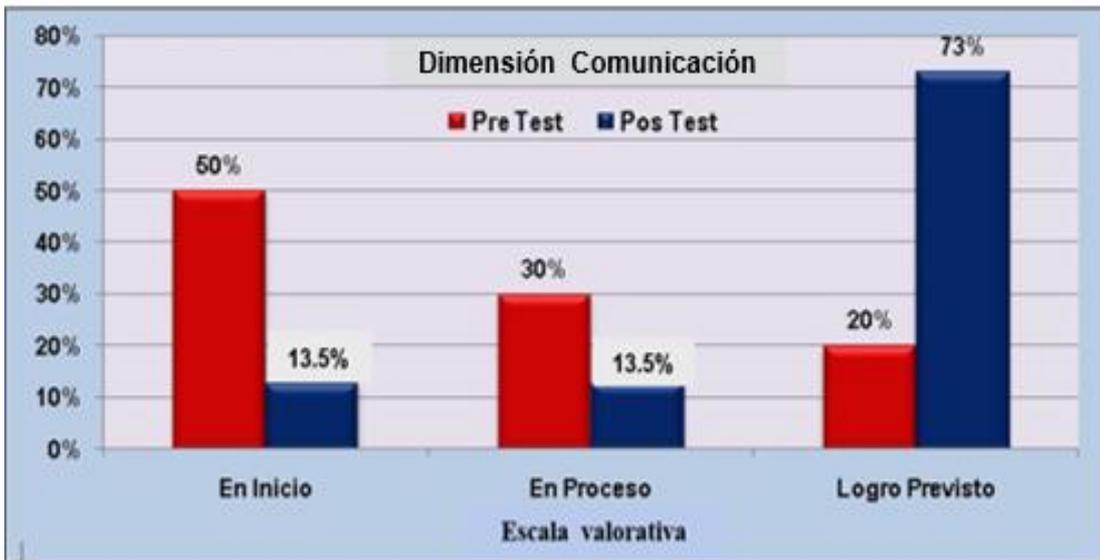
La tabla 8 y la figura 3, muestran los resultados de la dimensión Expresión Oral en relación al crecimiento porcentual entre el pre y pos test aplicado a los estudiantes; señalando, que en el nivel inicio del pos test está en el 7% en relación al 47% que existe en el pre test, el nivel en proceso se ubica con el 20%, tanto en el pre y pos test; y 73% se ubican en el nivel logro previsto en el pos test, en relación al pre test que es de 33%.

Tabla 9

Distribución de la variable Expresión oral en el Pre y Pos Test, según dimensión comunicación.

DIMENSIÓN COMUNICACIÓN				
Escala Valorativa	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	15	50%	4	13.5%
En Proceso	9	30%	4	13.5%
Logro Previsto	6	20%	22	73%
Total	30	100%	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 5 años. I.E.I. "Santa Rita de Casia", Tumbes 2015.



Fuente: Tabla 9

Figura 4. Distribución gráfica porcentual de la variable Expresión oral en el Pre y Pos Test, según dimensión Comunicación.

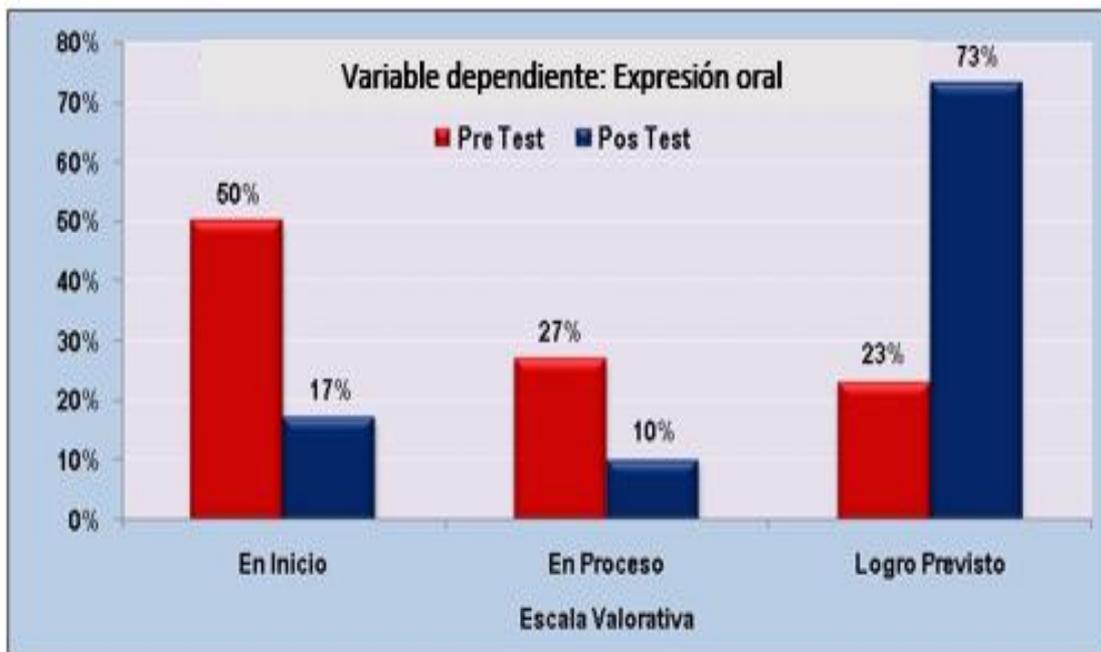
La tabla 9 y la figura 4, muestran los resultados de la dimensión Comunicación entre el pre y pos test, siendo significativos los resultados como se muestra en la tabla y en la figura; en el nivel inicio en el pos test, con un resultado de 13.5 % en relación a 50% que existe en el pre test así mismo en el nivel en Proceso existe un 30% en el pre test, en relación a un 13.5% en el pos test; el 20% hablamos del logro previsto en el pre test y el 73% corresponde al logro previsto en el pos test.

Tabla 10

Distribución comparativa de resultados Pre y Pos Test de la variable dependiente: Expresión oral.

Variable dependiente: Expresión oral				
Escala Valorativa	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	15	50%	5	17%
En Proceso	8	27%	3	10%
Logro Previsto	7	23%	22	73%
Total	30	100%	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 5 años. I.E.I. "Santa Rita de Casia", Tumbes 2015.



Fuente: Tabla 10

Figura 5. Distribución gráfica porcentual de la variable dependiente Expresión oral en el Pre y Pos Test.

La tabla 10 y la figura 5, muestran los resultados en el pre test el 50% en inicio; 27% en Proceso y 23% están en logro previsto en el pos test 17% en inicio, el 10% en proceso y el 73% se ubican en el logro previsto. Observándose una disminución de falta de expresión oral; en el pre test con respecto al pos test.

5.2 Prueba de Wilcoxon

El siguiente proceso es la contrastación de la hipótesis por medio del método estadístico de Wilcoxon.

Tabla 11

Descripción y análisis de la variable Expresión oral, pasando la prueba estadística de Wilcoxon.

PRE - POS TEST	
Z (Diferencia de Pre y pos test)	- 4.7 ^b
Sig. Asintót. (bilateral)	0.000
a. Prueba de los rangos con signos de Wilcoxon	
b. Basado en los rangos negativos.	

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de 5 años. I.E.I. "Santa Rita de Casia", Tumbes 2015.

La tabla 11, describe los resultados de la prueba estadística de Wilcoxon del pre y pos test, luego de haber aplicado el tratamiento en los estudiantes del nivel inicial grupo de estudio. Obteniéndose como resultados una diferencia significativa en los promedios de - 4,7 ó 4.7, respetivamente. Asimismo, el resultado de la prueba estadística estima que el nivel de significancia bilateral es de 0.000, y es menor a 0.05 o del 5% del nivel de significancia de la investigación. Por lo tanto, la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis de investigación.

5.3 Análisis de los resultados

Los resultados obtenidos en la tabla 6 que corresponde al pre test, antes del tratamiento, sostiene que el mayor porcentaje esta dado en el Inicio en las dos dimensiones, en la expresión Oral el 47% y el 50% en comunicación; el 20% de estudiantes en expresión oral y el 30% en Comunicación se sitúan en el rubro en Proceso; asimismo, un 30% de estudiantes en expresión oral se colocan en el Logro previsto y un 20% en comunicación. Lo que se concluye afirmar, que el mayor

porcentaje de estudiantes no tiene una buena expresión oral, su comunicación no tiene fluidez. Según, afirma Quispe (2008), en sus conclusiones “que el problema de la oralidad existe en la gran mayoría de niños y niñas, quiénes tienen dificultades en la comunicación, desde el tema de la oralidad. Esta dificultad consiste en que no pueden pronunciar con claridad las palabras, especialmente las denominadas trabadas, fruto de un enorme “mimo” de progenitores a hijos o de un “engreimiento” dañino porque les anulan a ellos la capacidad de desarrollar convenientemente su capacidad comunicativa”. Para, Gutiérrez (1979), describe, que es muy importante el diálogo formal entre pares o grupos porque permite el desarrollo de mecanismos de comunicación, estructurándose el pensamiento y se robustece la seguridad y la autoestima. Asimismo, describe que la interrelación de los estudiantes y el uso y manejo de los diferentes recursos didácticos, permite el desarrollo de la comunicación y la construcción de su vocabulario. De igual modo, Pereda (2014) describe que el diálogo ayuda a estructurar el pensamiento de los estudiantes en su etapa preescolar, la práctica de la expresión oral comienza a tener intención en los intercambios comunicativos, niños y niñas se van haciendo más activos dentro de la interacción cultural de su entorno, su léxico aumenta y su destreza avanza a un ritmo considerable haciendo uso de sus palabras, emitir sonidos, decir nombres, estructurando de esta forma su lenguaje. En la tabla 7, los resultados después del tratamiento, y aplicado el pos test se lograron resultados que determinaron que el mayor porcentaje de estudiantes se sitúan en el rubro Logro Previsto, con el 73% en oralidad y Comunicación; en el nivel En Proceso el 20% en expresión oral y el 13.5% en el área de comunicación; en el rubro En inicio las cifras se redujeron en relación al pre test, con el 7% en expresión oral y un 13.5% en comunicación. Es importante resaltar su

aporte de Hughes, (1988), donde describe que los juegos de roles su uso es elemental en el paso de enseñar aprender, este se debe usar frecuentemente en las situaciones de tal proceso, otro aspecto que señala el autor respecto a los juegos de roles, es que ayuda a desarrollar la toma de un gran tesoro comunicativo; el trabajo colaborativo aviva una experiencia común entre los niños y niñas y más tarde es dable lidiar mejor la dificultad con cierta comprensión integrada, pues todos han tenido una participación en el diseño en conjunto. Del mismo modo, Fernández (1995), en sus conclusiones señala que la práctica de la pronunciación constante en variados momentos y entornos, se da las expresiones orales y no orales, e inicia teniendo casualidad en los cambios comunicativos; los niños emprenden un recorrido comunicacional, dependiendo del dominio cultural donde se desenvuelve, su vocablo aumenta y su influencia avanza considerablemente. En síntesis los resultados que se expresan en la Tabla 7, tiene mucha relación con las conclusiones citadas por los autores.

Los resultados en la Tabla 8, del pre y pos test de la dimensión expresión oral, después del tratamiento, el mayor porcentaje se ubica en el Logro Previsto con el 73%, con relación al 33% en el pre test; en el nivel En Proceso se mantiene el mismo porcentaje 20%, tanto en el pre y pos test; en la escala valorativa En Inicio, se ha reducido al 7% en el pos test, en relación al 30% en el Pre test. Lo cual indica, que el tratamiento ha permitido mejorar las capacidades de los estudiantes en la dimensión expresión oral en su mayor proporcionalidad, reduciendo al mínimo el grupo de estudiantes (2) ubicados en el nivel inicio. Según, Jiménez (2009), en su teoría la expresarse oralmente, consiste en reproducir de manera expresiva con propias palabras, las experiencias logradas, haciendo uso de la lectura, al poder exponer ante un grupo un tema en términos claros y precisos se puede probar que estamos en el

camino de probar que se ha comprendido el contenido, se debe empezar con estructura u organizar todo lo concerniente al tema a tratar. Quispe (2008), afirma en una de sus conclusiones que el uso y manejo de recursos didácticos en el estudio tratado ha contemplado averiguar “las ventajas que se pueden obtener de las estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la fluidez en la oralidad”. Igualmente, Bejarano, Choque y López (2001), en su estudio asevera que la utilización de los títeres en el desarrollo de las actividades pedagógicas, han mejorado la expresión oral en los estudiantes de su grupo de estudio, igualmente, se mostró su eficacia porque favoreció al desarrollo de la socialización o trabajo cooperativo y de las capacidades expresivas y de creatividad, mejorando la calidad de pronunciación e incrementando su vocabulario.

La tabla 9, referente a la dimensión área de comunicación de la variable Expresión oral, los resultados del Pre y Pos Test, se describe que la dimensión expresión oral, se ha logrado reducir los porcentajes del pre test y ubicar en el nivel de logro previsto el 73% de estudiantes después del tratamiento, 13.5% en proceso y en inicio, que corresponde a 4 estudiantes en cada nivel. Es importante resaltar su aportación de Joyce, (2002), sobre los juegos de roles, refiere que es un modelo de enseñanza, para ayudar a asimilar los valores sociales, concentrarse en los mismos, el cambio de funciones o actuaciones sirve para que los estudiantes seleccionen, ordenen, fomenten, la indagación en temas de compartir información, mejoren su trato con las personas poniéndose en su piel o zapatos, tratando de rescatar sentimientos, actitudes y valores, ampliando sus habilidades sociales y solucionando problemas. Para Díaz (1999), señala que la educación mediante la práctica colaborativa se funda cuando los alumnos y los maestros trabajan juntos en la creación de nuevos aprendizajes. La práctica

colaborativa, parte de la base de que el saber se adquiere en forma social o por consenso entre compañeros instruidos en determinadas actividades de conocimientos y aprendizajes. El saber es “algo que construyen las personas hablando entre ellas y poniéndose de acuerdo; en consecuencia estas acciones se producen cuando interactúan con diferentes recursos o materiales, mejorando de esta forma sus habilidades comunicativas. Del mismo modo, Aguilar (1994), en su investigación sobre “El uso de los títeres como Estrategia Educativa para lograr el desarrollo de las capacidades del área de comunicación”, concluye que se lograron resultados positivos en los estudiantes de Educación Inicial; obteniendo logros en la formación pedagógica en un porcentaje de 53% en el grupo experimental se ha mejorado el proceso de socialización, y el desarrollo de la capacidad creativa de la dicción y la comunicación; del mismo modo, afirma que promueve el gusto por participar tanto individual como grupal, proporcionando una meta para incentivar la utilización de títeres, el sentido de responsabilidad cooperación y socialización, motivar su creatividad mediante la imaginación y fantasía; permitiéndoles opinar sobre hechos y sucesos enriqueciendo su vocabulario.

Del análisis de los resultados de la variable de la expresión oral, se concluye en la tabla 10, en la cual se observa que en el pre test los porcentajes de inicio son del 50%, en proceso el 27 % y en logro previsto el 23%, en el post test se ha logrado superar los indicadores con un 73% (de 22 estudiantes) en el logro previsto; en proceso 10% y en inicio un 17% lo que determina que la aplicación del tratamiento en los estudiantes del nivel inicial de 5 años de la sección roja, tiene una diferencia significativa de promedios, lo que demuestra que el estudio “los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres” ha mejorado la pronunciación

significativamente en los estudiantes de esta sección en la aplicación de las sesiones como forma de tratamiento al problema de carencia de expresión oral. Para Verdugo (2015) en su estudio “Importancia de los títeres en el proceso enseñanza aprendizaje y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4-5 años; señala, los títeres son un recurso valioso dentro de este proceso, ya que desarrolla los tres canales de percepción: auditivo, visual y kinestésico, facilitando el aprendizaje, permitiendo que los niños puedan expresar sus ideas, sentimientos y emociones que ayuden a estimular el habla, mejorar el lenguaje, enriquecer el vocabulario, la pronunciación y la fluidez. La manipulación de los títeres fomenta el trabajo colaborativo, la creatividad y la imaginación en los estudiantes; pues a través de este valioso recurso didáctico la clase se vuelve divertida y agradable. Lo que dicen Cernuda y Quintela (1973), en su investigación “Beneficios de los juegos de rol aplicados a la Educación”, que un aprendizaje se convierte en significativo cuando se motiva al participante a través de los juegos de rol. Lo mismo manifiesta Quispe (2008) en su investigación denominada “Estrategias dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la expresión oral en el segundo ciclo del nivel inicial del I.E. Javier Heraud el Tambo”, que la acción lúdica ha consentido considerar las ventajas de las tácticas activas mejorando la fluidez de la oralidad. Cebrián (2012) refiere que los títeres son utilizados como terapia y consideran que es muy beneficioso en casos en que los niños y niñas tengan algún problema de salud y/o deficiencia.

La Tabla 11, muestra el resultado de la aplicación de la prueba estadística de Wilcoxon aplicada sobre los criterios del pre y pos test de evaluación, que será contrastado con la hipótesis de investigación, luego de haber aplicado el tratamiento en los estudiantes del nivel inicial grupo de estudio, los resultados muestran una

diferencia significativa de -4,720 ó 4.720, entre el pre y pos test. Asimismo, la prueba estadística estima que el nivel de significancia bilateral es de 0.000, lo que significa que el valor es menor a 0.05 o del 5% de la investigación. En consecuencia, se acepta la hipótesis en donde los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres, influye positivamente y en un grado significativo en la comunicación oral en los niños de 5 años de la sección roja de la Institución Educativa 001 “Santa Rita de Casia”, del año 2015; y se rechaza la hipótesis nula.

VI CONCLUSIONES

6.1 Conclusiones

- El enfoque colaborativo es práctico y abierto, dispuesto para que los alumnos, realicen por si mismos la organización de los esquemas de aprendizaje por medio de experiencias y conocimientos previos, determinados en sus esquemas mentales, es decir neuronales.

- Los maestros son renuentes a que los alumnos tomen el control de los aprendizajes, las conductas muy activas de estos hacen repensar la actuación del maestro frente a este enfoque abierto y predispuesto al accionar libre de los educandos y que éstos no se puedan auto controlar.

- La expresión oral es netamente social, esta puede ser locuaz o problemática dependiendo del entorno donde resida el ser humano, en lo social familiar y educativo.

- Los titeres son recursos no solo para entretener, sino también como recurso valioso en la educación, por la variada gama de estratagemas que se puedan utilizar y ha llegado a la conclusión que es positivo su uso pues no solo se ha logrado mejorar la expresión oral sino que también ha logrado encaminar otras áreas neuronales que ahora están capacitadas para realizar diferentes funciones como el de discernir, analizar, interpretar, crear y ampliar su memoria para el paso siguiente como es el escolar.

- La calificación inicial en el examen de entrada o pre test aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E 001 Santa Rita de Casia de la ciudad de Tumbes sus notas fueron homogéneas con un calificativo de 13.5 puntos de promedio ubicándose en el inicio.

- Al finalizar el tratamiento o programa académico las calificaciones en el examen pos test, los estudiantes han logrado calificarse con logros significativos y porcentajes

altos. En Logro previsto el 73% en post test al 23% antes del tratamiento, solo 8 estudiantes, de los cuales 5 se encuentran en inicio y 3 estudiantes en el nivel En proceso.

- Se estableció que el estudio de los juegos de roles basado en la orientación de un aprendizaje colaborativo manejando títeres ha contribuido a corregir en forma significativa el nivel de la comunicación oral en los estudiantes de 5 años de la sección roja de Inicial de la I.E. 001 “Santa Rita de Casia”, Tumbes 2015.

- Considero que los resultados obtenidos en la presente investigación, tienen mucha relación con los estudios realizados por los investigadores que sustentan la teoría de la propuesta pedagógica.

6.2 Recomendaciones

- Hacer de conocimiento a las autoridades educativas sobre el trabajo realizado en la presente investigación, con la finalidad de hacer efecto multiplicador sobre la mejora que tiene el hacer uso y manejo de los recursos y materiales en el acto pedagógico de la enseñanza - aprendizaje en todas las instituciones educativas de nuestra región.

- Las instituciones educativas deben promover las herramientas necesarias para facilitar y mejorar la didáctica en el proceso E-A, para promover la motivación, socialización y la comunicación entre estudiantes y docente.

- Los docentes deben utilizar recursos didácticos y educativos para motivar a los estudiantes en su asistencia y su proceso de aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento.

- Es importante que Dirección y Docentes de la Institución Educativa convoquen a los padres de familia a que participen en talleres de escuela de padres con la finalidad

de hacer de conocimiento la importancia de las actividades lúdicas educativas en el desarrollo integral del niño o niña.

- Así como también organicen los talleres de expresión en lenguajes artísticos en forma permanente semanal, como: danza y música, gráfico plástico, y dramatización, teniendo una organización en la distribución horaria en que se debe poner énfasis en cada uno de los diversos lenguajes de expresión artística. Ejemplo. Tomando un poco de la cartilla para el uso de unidades y proyectos de aprendizaje para el segundo ciclo; tenemos un horario continuo y permanente desde las 8:15 am a 9:30 actividades ingreso, actividades permanentes y el juego libre en los sectores; desde las 9:30 a 10:45 am desarrollo de la unidad o proyectos de aprendizaje; de 10:45 a 11:35 am el lonche y recreo, a partir del bloque de 11:35 a 12:20 se daría los talleres de expresión en lenguajes artísticos en cada día de la semana, cubriendo puede ser con psicomotricidad o desarrollo de unidad o proyecto, cabe informar que el gobierno actual ha puesto énfasis en la Psicomotricidad, y en muchos casos se ha dejado de lado de nuevo a la expresión dramática, por lo que sugiero que se dedique un sólo bloque semanal para psicomotricidad y desarrollo de la unidad, complementando de esta forma los cinco días, con tres días de talleres de expresión de lenguajes artísticos arriba mencionados, Ministerio de Educación (2015).

6.3 Referencias Bibliográficas

- Aguilar, E. (1994). *Utilización de los títeres como estrategia educativa para lograr el desarrollo de las capacidades del área de comunicación*. Instituto Superior Pedagógico Público. Chimbote: Tesis presentado y publicado por el I.S.P.P.CH-Perú.
- Álvarez, S. (2002). *La expresión oral* (Segunda ed.). Madrid., España: Libresa.
- AMEI (Asociación Mexicana de Estudios de Investigación). Equipo AMEI, Texto citado de la pág. Web <http://www.wace.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>
- Angoloti, C. (1990). *Cómics, títeres y teatro de sombras* (Tercera ed.). Madrid, España: La Torre.
- Aparici, R., y García, A. (Citado 12 de Noviembre de 2011). *Sede web, Material Didáctico*. Obtenido de Documento sitio Web/artículo: <http://www.pedagogia.es/recurso didáctico/>
- Atoyac, C. (2001, Citado por Mayo Ramos. 2012). *Taller de Títeres* (Cuarta ed.). D. F. México: Árbol.
- Barnes, D. (2007). Language strategies in learning
- Barrenechea, P y Cornejo, S (1995). Nivel de rendimiento del lenguaje comprensivo en los niños de cinco años de edad de los centros educativos iniciales de diferentes contextos socio-culturales: estudio realizado en los distritos de La Molina y San Juan de Lurigancho. Tesis para Licenciada en Educación Inicial. Extraído el 13 de junio del 2009 desde: <http://biblio.unife.edu.pe/wxisphp/call.php?count=25&database=%2Ftesis&name base=Tesis&reverse=On&search%5B%5D=cei&task=Buscar>.
- Bejarano, Choque, y López (2001). *Utilización de los títeres en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos y alumnas de la zona rural del distrito de Casma*. Instituto Superior Pedagógico Público-Chimbote., Chimbote. Chimbote: I.S.P.P. Chimbote.
- Bernardeta, R. (2004) Desarrollo físico y artístico. 3 ed. Colombia. Educación a distancia PROFDOA, facultad de educación y humanidades.
- Bigas, M., Camps, A., y Miliam, M. (2004). *Juegos del Lenguaje* (Tercera ed.). Barcelona: Teide.
- Billaut, J. (1982). *El niño/a descubre su lengua materna, juegos para la enseñanza del lenguaje*. (Cuarta ed.). Buenos Aires, Argentina: Cincel.

- Blair, D. (2001). *La educación de la voz los libros del mirasol* (Tercera ed.). Buenos Aires: Edic.
- Boronat, M. (2001). *El Juego en la Edad Pre-escolar* (Segunda ed.). Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Bruner, J. (1984). *El habla del niño* (Cuarta ed.). Madrid: Alianza.
- Calero, P. (1999). *Educación jugando, colección para educadores*. (Tercera ed.). Lima, Perú: San Marcos.
- Campbell, D. (2005). *Diseños experimentales y cuasi experimentales en la investigación social*. (Cuarta ed.). Bs.Aires, Argentina: Sampieri.
- Caneque, M. (1993). *Juego y vida* (Tercera ed.). Buenos Aires: El ateneo.
- Carbonell, M. (2011) Los derechos fundamentales en la Constitución mexicana. Alicante, Editorial Digital a partir de la Revista de Teoría y Filosofía del Derecho, 14, abril de 2001.
- Castañeda, P. (1990). *Lenguaje verbal del niño* (Cuarta ed.). Lima, Perú: La UNMSM.
- Cea, D., y Ancona, M. (2001, citado por Mayo Ramos, 2012). *Metodología Cuantitativa, estrategias y técnicas de investigación social* (Cuarta ed.). Madrid: Simedio.
- Cebrián, B. (2012). *El títere y su valor educativo. Análisis de su influencia en titirimundi, festival internacional de títeres de Segovia*. [Tesis doctoral⇒]. Universidad de Valladolid, España.
- Cernuda, A y Quintela, M. (1973). *Un juego de rol para la enseñanza*. Universidad de Oviedo. Bogotá: Universidad de Oviedo.
- Chiriboga, B. (1993). *Didáctica del Español como segunda lengua* (Tercera ed.). Quito, Ecuador: Abyayala.
- Collage, R. (2002). *El Juego espontáneo-vehículo de aprendizaje y comunicación* (Cuarta ed.). Madrid, España: Nancea.
- Crystal, D., Fletcher, P., y German, M. (2012). *Análisis Gramatical de los trastornos del lenguaje* (Quinta ed.). Barcelona: M&T.
- Cueto [2007], Santiago. “Las evaluaciones nacionales e internacionales de rendimiento escolar en el Perú: balance y perspectivas”. *En: Investigación, políticas y desarrollo en el Perú*. Lima: GRADE. p. 405-455.
- De Pons, B. (1984, citado 2015). *Títeres*. Rusia: Bielo.

- Díaz, F (2004) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Editorial Mc Gram Hill. 2da edición. México.
- Dibut, T., Lázaro, S., y Valdés, P. (consultado el 19 de abril 2011). Las nuevas Tecnologías de la información y la comunicación como mediadores del proceso de enseñanza-aprendizaje. (pág. En Línea). Cienfuegos: Universidad Cienfuegos.
- Educarueca (2006) Juegos de rol y Simulación disponible en: <http://www.educarueca.org/spip.php?article107>. 18 de enero 2016.
- EduRed (2017). Estrategia didáctica. Publicación, martes 31 de enero de 2017. www.ecured.cu
- Eggen, H., y Kauchak, I. (2001). *Estrategias Docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento* (Cuarta ed.). Sao Paulo, Brasil: Fondo de cultura económica.
- Elkonin, D (1971) El problema de la periodización del desarrollo Psíquico infantil, problemas de Psicología, 4,4-20---- (1978) Psicología del juego Moscú: Pedagógica. Visitado en enero 2017. Disponible: <http://www.buenastareas.com/materias/tesis-juego-de-roles/0>
- Esteva, M. (2001). *El juego en la edad preescolar. . ¿Quieres jugar conmigo?*
- Fernández, L. (1995). *Describe las estrategias comunicativas verbales, no verbales y prosódicas que docentes y alumnos emplean durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula*. Instituto Superior Pedagógico Público- Chimbote. Chimbote: I.S.P.P.CH.
- García, A. (2000). *La comunicación didáctica, la docencia en la enseñanza y aprendizaje* (Tercera ed.). Madrid: UNED.
- Garcés, T, y Pacheco, M. (2010). *Diseño y aplicación de obras de títeres que incentiven al Cuidado del medio ambiente en las niñas y niños de primer Año de educación básica de la escuela “María Inés Endara” Del barrio Salache Barbapamba del Cantón Salcedo*. Provincia de Cotopaxi en el periodo 2009-2010. [Tesis de pregrado. Universidad, Técnica de Cotopaxi. Ecuador.
- Guidaz, M. (2005). *Instrumentos de investigación* (Tercera ed.). España: Luria.
- Guisamde, C. (2006). *Tratamientos de Datos* (Tercera ed.). España: Díaz de Santos.
- Gutiérrez, F. (1979). *El lenguaje total* (Tercera ed.). Bs. Aires, Argentina: Humanista.
- Hernández, S, Fernández y Baptista (2010). *Metodología de la investigación*. México

- Hildebrant, V. (2004). *Fundamentos de la educación infantil, en jardines de niños y primaria*. (Tercera ed.). México: Limusa.
- Hinostroza, A. (2000). *El Maestro y los Títeres*. Ayacucho. Benezú.
- Hughes, J. (2008). *Roleplaying. Healing and the construcción of Symbolic Order*. Australia, Australia: Nacional.
- Jiménez, F. (1987). *Música y Literatura para Niños*. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Jiménez, M. (2009). *Expresión y Comunicación* (Tercera ed.). España: Edites.
- Joyce, B. y Weil, M. (2002). *Modelos de enseñanza*. Editorial Gedisa S.A. España.
- Luria, A., y Chomsky, N. (1992, citado el 2015). *El habla infantil* (Tercera ed.). Colombia: CEAC.
- Mattos, L. (1963), *Compendio de Didáctica General*.
- Martínez, M. (2013). *Fundamentos de la Educación Inicial*. Universidad Nacional Experimental “Simón Rodríguez”. República Bolivariana de Venezuela.
- Mayor, M. (s.f). Evaluación del lenguaje oral. Extraído el 13 de junio de 2009 desde <http://sid.usal.es/idocs/F8/8.11-5041/cap7.pdf>.
- Medina, A. (2001): Formación del profesorado: modelos y prácticas formativas en el centro y aula. En F. SEPÚLVEDA y N. RAJADELL (Coords.), *Didáctica general para psicopedagogos*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia, 426-461.
- Mejía, G. (1987). *Literatura para Niños Preescolares* (Cuarta ed.). -Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- MINEDU (2014) *Rutas de aprendizaje- comunicación-II inicial, Hacemos un libro de poesía, Dramatizamos un cuento, Armamos una tienda en el aula*. Lima Perú: Biblioteca Nacional, depósito legal.
- Ministerio de Educación (2015) *Cartilla para el uso de unidades y proyectos de aprendizaje II Ciclo de Educación Inicial*. Lima, Lima, Perú: Biblioteca Nacional, Deposito legal.
- Ministerio de Educación (2015a) *Comprensión oral y textual*. Biblioteca Nacional, Deposito legal.
- Ministerio de Educación (2015b) *el juego en lenguajes artisticos*. Biblioteca Nacional, Deposito legal.
- Monfort, M., y Juárez, A. (2000). *El niño que habla* (Tercera ed.). Madrid: CEPE.

- Moreno, M. (2002). *Aprendizaje a través del juego* (Tercera ed.). Madrid: Aljibe.
- Oltra, A. (2013). *Els titelles i l'educaci : propostes per a la incorporaci  dels titelles valencians als itineraris d'educaci  liter ria i intercultural*. Tesis para optar al grado de Doctor, Universitat de Valencia, Valencia, Espa a.
- Papalia, D. (2004). *Psicolog  del Desarrollo Humano* (Segunda ed.). M xico: Mc Graw Hill.
- Pe arrieta, R. (2004). *Pautas Generales para la elaboraci n, uso y empleo de juegos de roles en procesos de apoyo a una acci n colectiva*. (Tercera ed.). La Paz, Bolivia: Blue.
- Pereda, Y. (2014). *Juegos de roles con t teres para la expresi n oral en ni os de cuatro a os*. Publicado en Revista In Crescendo - Educaci n y Humanidades, Vol. 01 No 02, 2014, pp. 87 – 93.
- P rez, Y. (2004). *Manual pr ctico de apoyo docente*. Monterrey ITESM, 1995 en Tob n, S. Formaci n basada en competencias. Ecoe Ediciones, Bogot . p g. 196.
- Piaget, J. (1987). *La formaci n del s mbolo en el ni o* (Tercera ed.). M xico: Fondo de Cultura.
- Pozo, J. (1993, citado el 2015). *Teor as cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.
- Quispe, B. (2008). *Estrategias din micas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicaci n oral*. Universidad de Santiago de Chile. Santiago: Universidad de Santiago.
- Recasens, M. (2007). *Comprensi n y expresi n oral - C mo jugar con el lenguaje* (Quinta ed.). Barcelona: CEAC.
- Reyes, N., y Raid, M. (1999). *El juego proceso de desarrollo y socializaci n* (Segunda ed.). Paraguay: Berlady.
- Roser, B. (1995). *Estrategias y Recursos did cticos en la escuela rural* (Tercera ed.). Barcelona, Espa a: Grao.
- S nchez, B. (1990). *Lenguaje oral* (Tercera ed.). Buenos Aires: Kapelusz.
- Santib nlez, R. (2010). *Estrategia Did ctica*. Chimbote: ULADECH.
- Shaftel, F y colb. (1967). *Role Playing of Social Values*. Prentice- Hall. Nueva Jersey. EE.UU.
- Sensat, R. (2001). *Vocabulario B sico Infantil* (Tercera ed.). Barcelona, Espa a: Sensat.

- Tillería D. (2005). *Títeres y máscaras en la educación*, 2da. Edición, Editorial Homo Sapiens, Rosario, Santa Fe.
- Triveño, N. (2011), “El desarrollo de la Expresión oral en el aula de Educación Inicial” Presentación del informe de Investigación-Acción del Laboratorio Pedagógico HoPe 31 de agosto de 2011
- Torres, V. (1-30 de Noviembre de Realizado 2001). Grupos de Aprendizaje Colaborativo. *Segundo Congreso Virtual "Integración sin barreras en el Siglo XXI"*. (V. Torres, Ed.) Obtenido de <http://www.redespecialWEB.org/>
- UNIZOR, U. (2011). SEDE WED-Universidad Pontificia Comillas. Recuperado el 20 de Octubre de 2014, de PROGRAMA-UNIZOR-USA-UNIZAR-ESPAÑA: <http://www.unizar.es/curso.pdf>.
- Vallaes. (2008, Citado el 2015). Italia: metrópolis.
- Vásquez, J., y Jonhson, J. (1993). The impact of cooperative learning. *The Journal of social Psychology* (133), 769-783.
- Verdugo, M. (2015). *La importancia de los títeres en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial “Luis Cordero” del cantón Cuenca durante el año lectivo 2014-2015.* [Tesis de pregrado⇒. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Ecuador.
- Vigotsky, L. (1994, citado el 2015). *La Zona de Desarrollo Próximo* (Tercera ed.). Nueva York: Universidad de Cambridge. Recuperado el 2015, de https://es.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotski.

ANEXOS

ANEXO 1
EVALUACIÓN PRE Y
POS TEST

ANEXO 2

PROPUESTA PEDAGÓGICA

PROGRAMA PROPUESTA PEDAGÓGICA

TÍTULO : Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial 001 “Santa Rita de Casia” Región Tumbes, 2015.

1 FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Actualmente se presentan muchas dificultades en los niños y niñas en el área emocional y lingüística que conllevan a un bajo nivel de las primeras expresiones y comprensión posterior en el desarrollo del lenguaje oral y por ende el escrito.

De acuerdo a la realidad percibida en las instituciones educativas se ha podido constatar que los niños y niñas desarrollan más las teorías pedagógicas dejando de lado el desarrollo de la creatividad y espontaneidad, que propone este programa como es el juego de roles y la utilización de títeres donde basados en el enfoque colaborativo, se puede apreciar la libertad y dinamismo del niño en su expresión tanto corpórea como lingüística, demostrando el trabajo colaborativo y el desarrollo de valores, que son la unión, la solidaridad, la responsabilidad, entre otros, los que conllevan a determinar la posibilidad de terminar con el abuso y discriminación de problemas de habla en los niños pequeños y su posterior desarrollo.

Por lo tanto, se considera necesario el diseño e implementación de programas específicos que posibiliten el desarrollo integral del niño y mayor conocimiento por parte del docente, permitiendo así que se dé un proceso abierto, dinámico y permanente de reflexión y teorización en el campo de la educación inicial.

Según el Ministerio de Educación (2015a), señala que cuando nuestros estudiantes hablan o escriben, y también cuando escuchan o leen, están participando de un conjunto de relaciones sociales formadas a partir de un uso del lenguaje contextualizado, oral, escrito o audiovisual. Cuando hablan o escriben, están construyendo textos orientados hacia un propósito determinado. Por eso decimos que, –sea en Inicial, Primaria o Secundaria– cuando los estudiantes llegan al aula, ya poseen un amplio repertorio comunicativo, que puede estar formado por una o más lenguas y por diferentes variedades lingüísticas. Estos saberes comunicativos los han adquirido previamente gracias a los diversos usos y modos de hablar que han aprendido en su entorno inmediato (Piaget). Al comunicarse, oralmente o por escrito,

nuestros estudiantes eligen entre una serie de opciones fónicas, gráficas, morfológicas, léxicas y sintácticas. Cuando se comunican oralmente, eligen con qué gestos combinar ese material lingüístico y, cuando se comunican por escrito, escogen qué elementos iconográficos son útiles o convenientes para esos elementos lingüísticos seleccionados. Estas decisiones pueden ser o no conscientes, pero siempre se toman de acuerdo con parámetros que dependen del contexto: la situación, sus propósitos, las características de los destinatarios. Por eso, al comunicarse, nuestros estudiantes no están transmitiendo mecánicamente información; también comunican gustos, intenciones e intereses, y construyen mundos posibles, según la situación específica. Las palabras, las frases, las oraciones que usamos, las expresamos como enunciados concretos. Los enunciados son la materia prima de los textos. Este es el producto concreto y tangible de un proceso de enunciación.

2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿Cómo la 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 5 años de la Institución Educativa Inicial 001 “Santa Rita de Casia” Región Tumbes 2015?

3 SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se empleara la siguiente secuencia didáctica:

3.1. Programa de estrategias didácticas aplicadas:

a) Planificación

¿Qué aprendizajes queremos lograr?

El presente programa se da en base a dos organizadores del área de comunicación: la expresión oral y expresión y apreciación artística: expresión dramática.

A partir de los tres años cuando se ingresa a las instituciones del nivel inicial, los niños poseen capacidades que les permiten comunicarse en su contexto familiar. El lenguaje hablado se aprende socialmente. Así los niños descubren cuándo deben hablar y cuando no, con quiénes pueden hablar y sobre qué, de qué manera y con qué palabras, en qué momento y lugar, como se inicia y finaliza una conversación, aprenden a tomar turnos para conversar, etc.

En cuanto a la apreciación artística, los niños y niñas deben tener la oportunidad de relacionarse con su medio social mediante experiencias que la permitan descubrir y disfrutar de la belleza que existe en

él, favoreciendo al mismo tiempo el desarrollo de la sensibilidad perceptiva, visual y auditiva.(MINEDU 2014)

b) Estrategias didácticas

¿Qué aprendizajes se promueven en estas actividades?

A través de actividades se promueve el desarrollo de la capacidad "Expresa con claridad sus ideas" cuando dialogan acerca de los personajes del cuento y plantean ideas de cómo podrían representar situaciones. Y se promueve también el desarrollo de la competencia "Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos" en este caso a través de la dramatización. Y en ese marco también se desarrolla la capacidad "Convive respetándose a sí mismo y a los demás" cuando definen y siguen normas para cuidar los materiales que elaboraron y expresarse libremente sin temor a la burla, capacidad que integra a personal social

¿Qué aprendizajes promovemos Con el lenguaje dramático?

Las historias se pueden crear o representar a través de la pantomima (sin palabras), la dramatización teatral o mediante títeres. En la representación, se pueden usar otros elementos, como máscaras, vestuario, objetos cotidianos con valor escenográfico, etcétera, que le añaden fuerza y sentido a la acción.

Organiza sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.

Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes. Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías. Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.

Expresa diferentes estados de ánimo y su mundo imaginario asumiendo roles en diversos juegos vinculados con situaciones cotidianas y animando objetos. Reconoce su espacio personal y grupal; inventa diálogos básicos e incorpora efectos sonoros en algunas dramatizaciones. Explora las posibilidades expresivas de su cuerpo, espacio y objetos de uso cotidiano.

Observa y escucha atentamente, enriqueciendo la memoria de sus sentidos, al presenciar o participar en las manifestaciones de arte dramático que se dan en su entorno. Reconoce situaciones vinculadas a su entorno natural, familiar o comunitario en las manifestaciones de arte dramático de su lugar. Dialoga acerca de sus experiencias al observar o participar en manifestaciones de arte dramático que se dan en su entorno, y comenta sus ideas y preferencias.

¿Qué favorece el lenguaje dramático en el desarrollo de los niños?

Cuando los niños dramatizan, sucede lo siguiente: “Viven” una ficción que les permite comprender las relaciones humanas y, por tanto, socializar. Representan personajes. Esto les permite conocer no solo su punto de vista, sino también el de los demás. Manifiestan su identidad y la van construyendo en la medida en que sus interacciones enriquecen su mundo interior. Desarrollan otros aspectos relacionados con el manejo del lenguaje dramático: el dominio y el control del cuerpo para la expresividad; el poder de las posibilidades expresivas de la voz; la imaginación, la noción de tiempo y causalidad en la secuencialidad de historias, en función de una acción dramática. Incrementan el desarrollo de la imaginación para la solución de problemas relacionados con la forma en que se va a representar una historia y el uso creativo del espacio, diferenciando entre el espacio “real” y el “ficcional”.

Cuando los niños aprecian una dramatización, sucede lo siguiente: Se promueve el desarrollo de la imaginación, el pensamiento divergente y las funciones mentales superiores, como la atención, la sensopercepción, la interpretación y la reflexión.

4 PLAN DE APRENDIZAJE:

El presente programa muestra una serie de sesiones organizadas de manera situacional empleando aspectos de la planificación, además los momentos de la secuencia didáctica y recursos que se utilizarán en la práctica educativa, con la finalidad de obtener logros previstos en su comunicación y reforzar su expresión oral facilitando el aprendizaje de los estudiantes.

Estará constituido por 7 sesiones de aprendizaje.

Según el diseño curricular, en las orientaciones metodológicas, la estrategia por excelencia para el aprendizaje es el juego. Jugar para los niños es acto creativo que no sólo los ayuda a aprehender el

mundo, sino a resolver sus conflictos y dificultades. Este es el periodo del juego libre y creativo basado en la imitación, por medio del cual desarrollan su capacidad para crear símbolos e inventar historias. Algunos aprendizajes por medio del juego: practicar, elegir, perseverar, imitar, imaginar. Adquirir un nuevo conocimiento, unas destrezas, un pensamiento coherente y lógico, y una comprensión. Alcanzar la posibilidad de crear, experimentar, observar moverse, cooperar, sentir, pensar y aprender, comunicarse, interrogar y socializarse. La valoración de la propia producción y la de los demás. Actitudes de escucha y respeto por el otro. La autoestima y la seguridad en las propias posibilidades expresivas. Ministerio de Educación (2015b).

5. EVALUACIÓN:

La evaluación en educación inicial es permanente; se da en inicio, en proceso y final

La evaluación se realizará por sesión de aprendizaje, mediante las técnicas de observación y el instrumento de evaluación: la lista de cotejo.

ANEXO 3

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I.-Título: La Familia

II.- Aprendizajes esperados

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Actitud	Indicador	Instrumento de Evaluación
C O M U N I C A C I O N	Expresión y Comprensión Oral	Utiliza el lenguaje para dar a conocer su familia y los que la integran.	Escucha con interés y manifiesta sus sentimientos expresándose en sus relaciones con los otros.	- Comenta quienes integran su familia a través de imágenes. - Menciona a la familia utilizando un vocabulario adecuado.	Lista de Cotejo
	Expresión y apreciación artística	Expresa su imagen personal y la de otros mediante la dramatización de historias	Disfruta de sus expresiones artísticas tanto individuales como colectivas	Reconoce al grupo familiar, dramatizando su modo vivendus.	

III.- Secuencia didáctica

Mo men tos	Procesos	Desarrollo de Estrategias	Recursos medios y materiales
I N I C I O	Despertar el interés	- Se empieza preguntándoles: ¿Quiénes tienen mamá?, ¿Quiénes tienen papá? ¿Quiénes tienen hermanos?, ¿Quiénes tienen abuelitos?	-Láminas pequeñas de personajes de la familia -Pizarra -Plumones
	Rescate de saberes	Se presentan unas láminas de cada integrante de la familia - Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Qué hemos observado?, ¿Tu familia quienes lo conforman? ¿Cuántos integran a la familia?, ¿Cuáles son el nombre de tu papá y mamá?	
	problematización	¿La familia es importante? ¿Respetas a tus padres?	
	Propósito y organización	Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta y conformar grupos de trabajo mediante cada uno se le proporciona un títere de paleta con los personajes de la familia.	
D E S A R R O L L O	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes	- Se da a conocer el tema de la clase. - Se explica el tema "La Familia", utilizando como referencia los miembros de su hogar. - Se les entrega títeres de paleta por cada personaje que se presentó en las láminas para conformar los grupos, quienes los personificarán a través de los juegos de roles. - La docente les explicará lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. - Se les pide que imiten acciones de cómo es su mamá en casa, su papá, cómo se comportan sus hermanos, sus abuelitos. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar la familia que eligieron. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.	- Títeres de paleta 
C I E R R E	Recuento de lo aprendido	- Se les proporcionan partes de los títeres expuestos para que los armen y determinen la cantidad de integrantes que hay en esa familia de títeres, exponiéndola el coordinador de grupo (niño elegido por ellos y por ser más activo) quién menciona a la familia y los integrantes que lo conforman. Y también deberá hacer la pregunta de cuántos integrantes conforman esa familia a sus compañeros de grupo. 	- Hojas bond

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I.-Título: Conociendo los cuentos infantiles

II.- Aprendizajes esperados

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Actitud	Indicador	Instrumento de Evaluación
COMUNICACIÓN	Expresión y Comprensión Oral	-Escucha con atención diversas narraciones de los cuentos por periodos prolongados	-Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista	- Narra cuentos moviendo todo su cuerpo. - Expresa sus ideas cambiando el final a los cuentos utilizando un vocabulario adecuado.	Lista de Cotejo
	Expresión y apreciación artística	-Imita y representa historias sencillas reales y ficticias	-Disfruta al dramatizar su mundo interior y exterior	-Le encanta imitar cuentos que le narran.	

III.- Secuencia didáctica

Momentos	Procesos	Desarrollo de Estrategias	Recursos medios y materiales
INICIO	Despertar el interés	- Se inicia la clase con la lectura del cuento “ La Caperucita Roja” : Luego se les pregunta: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué personajes interviene? ¿Hizo bien caperucita cuando desobedeció a su mamá? ¿Te identificas con el personaje de caperucita?	-Cuento
	Rescate de saberes	- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Qué cuentos conoces? ¿Te gusto el final del cuento la caperucita roja? ¿Cómo cambiarías el final?	
	problematización	Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta	
	Propósito y organización	- Se da a conocer el tema de la clase. - Cuento: la caperucita roja.	
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes	- La profesora comienza a explicar el tema “Los cuentos Infantiles”, utilizando como referencia los más frecuentes que les cuentan sus padres.  - Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger el cuento que más les gusto a través de los juegos de roles. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer, el cual deberán cambiar el final a los cuentos escogidos por ellos. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el cuento que eligieron. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.	- Titeres

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I.-Título: Cuidemos a nuestro amigo el libro

II.- Aprendizajes esperados

Área	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Actitud	Indicador	Instrumento de Evaluación
COMUNICACIÓN	Expresión y Comprensión Oral	-Utiliza el lenguaje para plantear situaciones como dar a conocer el cuidado del libro.	-Muestra autonomía e iniciativa en el cuidado de los libros.	- Selecciona y comunica sobre el cuidado de los libros en el sector biblioteca. - Menciona el cuidado de los libros utilizando un vocabulario adecuado a través de títeres.	Lista de Cotejo
	Expresión y apreciación artística	-Utiliza materiales necesarios para recrear dramatizaciones	-Cuida los materiales que utiliza y respeta las normas acordadas para su ejecución	Descubre la acción correcta e incorrecta de tratar a un libro.	

III.- Secuencia didáctica

Momentos	Procesos	Desarrollo de Estrategias	Recursos medios y materiales
INICIO	Despertar el interés	- Se narra a los niños niñas un cuento llamado “La tienda de los libros” utilizando un títere. Luego se les pregunta: ¿Qué hemos observado? ¿Cómo se llama el cuento? ¿De qué nos habla el cuento?	- Títeres - Pizarra - Plumones
	Problematización	¿Estuvo bien lo que hizo Eusebio? ¿Está bien rasgar las hojas de los libros?	
	Rescate de saberes	- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Qué debemos hacer para conservarlo así de bonito el libro?	
	Propósito y organización	Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase.	
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes	- La profesora comienza a explicar el tema “El cuidado del libro”, utilizando el sector biblioteca. - Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo proponer como debemos de cuidar los libros a través de los juegos de roles. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el cuidado de los libros. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.	- Títeres
CIERRE	Recuento de lo aprendido	- Los niños y niñas deberán seleccionar un libro de su preferencia en el sector biblioteca, a su vez menciona como debemos cuidarlo.	- Libros

SESION DE APRENDIZAJE N° 4

I.-Título: Creando un Cuento

II.- Aprendizajes esperados

Area	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Actitud	Indicador	Instrumento de Evaluación
C O M U N I C A C I O N	Expresión y Comprensión Oral	Elabora cuentos completos y compuestos que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, verbalizándolas con una correcta pronunciación.	Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.	- Enuncia el título de su cuento creado en el aula.	Lista de Cotejo
	Expresión y apreciación artística	Elabora materiales para crear y recrear dramatizaciones valorando su importancia	Disfruta de las creaciones de sus pares apreciando el valor que tienen.	- Narra el cuento creado en grupo a través de títeres.	

III.- Secuencia didáctica

Mo mentos	Procesos	Desarrollo de Estrategias	Recursos medios y materiales
I N I C I O	Despertar el interés	- Se les dice a los niños niñas una adivinanza utilizando un títere. “atada a un cordel, volaba y volaba y desde la tierra un niño la sujetaba” Luego se les pregunta: ¿Qué nos dice la adivinanza? ¿Qué será?	- Títeres - Pizarra -Plumones
	Rescate de saberes	- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Será difícil elaborar un cuento?	
	Problematización	¿Podremos hacerlo nosotros? ¿Qué personajes podremos utilizar?	
	Propósito y organización	Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase.	
D E S A R R O L L O	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes	- La profesora comienza a explicar el tema “Creando Cuentos”. - Reunidos en grupo la docente anota en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a su vez les muestra los títeres que pueden incluir en sus cuentos, con ayuda de la profesora elaboran su cuento. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres de los personajes que ellos propusieron. 	- Títeres - Pizarra - Plumones
• • • •	Recuento de lo aprendido	- En grupo deberán dibujar el encabezado del cuento que ellos crearon.	- Cartulina - Lápiz - Borrador

SESION DE APRENDIZAJE N° 5

I.-Título: Conociendo al Semáforo

II.- Aprendizajes esperados

Area	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Actitud	Indicador	Instrumento de Evaluación
C O M U N I C A C I O N	Expresión y Comprensión Oral	Describe características visibles del semáforo de su entorno.	Se interesa por conocer nuevas palabras	Enuncia los colores del semáforo utilizando un vocabulario adecuado.	Lista de Cotejo
	Expresión y apreciación artística	Incorpora como parte de su lenguaje expresivo la dramatización en su vida cotidiana como una forma de socialización	Disfruta el uso de los materiales	Coloca en su cuerpo y enumera los se enumera los colores del semáforo en el aula	

III.- Secuencia didáctica

Momentos	Procesos	Desarrollo de Estrategias	Recursos medios y materiales
I N I C I O	Despertar el interés	- Se le narra a los niños niñas un cuento "El Semáforo" utilizando un títere.	- Cuento - Títeres - Pizarra -Plumones
	Rescate de saberes	¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué colores se ha nombrado?	
	Problematización	¿Cuál es el significado de cada color?	
	Propósito y organización	Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase.	
D E S A R R O L L O	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes	- La profesora comienza a explicar el tema "Conociendo El Semáforo".    - Reunidos en grupo los niños y niñas representaran a cada situación que representa el semáforo en la calle especialmente los colores que ellos eligieron utilizando títeres. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el color que ellos eligieron y las situaciones que representaran. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.	- Títeres - Plumones
C I E R R E	Recuento de lo aprendido	- En grupo deberán decir el color que representaron y su significado.	
	Aplicación de lo aprendido en una nueva situación	- La docente pregunta a todos los grupos ¿Cuántos colores tiene el semáforo?	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I.-Título: La Familia Educativa

II.- Aprendizajes esperados

Area	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Actitud	Indicador	Instrumento de Evaluación
COMUNICACIÓN	Expresión y Comprensión Oral	Describe y narra de manera sencilla algunas características de la familia educativa	Se expresa con libertad y espontaneidad.	- Menciona las características de la familia educativa utilizando un vocabulario adecuado.	Lista de Co-tejo
	Expresión y apreciación artística	Imita y representa personajes reales.	Manifiesta sus estados de ánimo a través de diferentes gestos y movimientos.	- Representa a la familia educativa a través de títeres.	

III.- Secuencia didáctica

Momentos	Procesos	Desarrollo de Estrategias	Recursos medios y materiales
INICIO	Despertar el interés	- Iniciamos narrándoles a los niños niñas un cuento "La Familia Educativa" utilizando un títere. Luego preguntamos: ¿Cómo se llama el cuento? ¿Qué nos dice el cuento?	- Cuento - Títeres - Pizarra -Plumones
	Rescate de saberes	¿Todos tenemos un hogar? ¿La institución educativa es tu segundo hogar? ¿Quiénes lo conforman?	
	Problematicación	¿Tú que haces en la institución educativa?	
	Propósito y organización	Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase.	
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes	- La profesora comienza a explicar el tema "La Familia Educativa". - La profesora hace un recorrido de la institución educativa acompañados de los niños y niñas. - Regresando al salón. - Reunidos en grupo los niños y niñas representaran a cada miembro de la familia educativa el rol que cumple cada integrante utilizando títeres. - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar como el integrante que eligieron de la familia educativa. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.	- Títeres - Plumones

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I.-Título: Mi Arbol Genealógico

II.- Aprendizajes esperados

Area	Organizador	Capacidad y Conocimiento	Actitud	Indicador	Instrumento de Evaluación
C O M U N I C A C I O N	Expresión y Comprensión Oral	Describe características de su árbol genealógico de su entorno.	Se expresa con libertad y espontaneidad.	- Menciona las características de su árbol genealógico utilizando un vocabulario adecuado.	Lista de Cotejo
	Expresión y apreciación artística	Expresa su imagen personal y la de otros mediante la dramatización de historias	Disfruta de sus expresiones artísticas	- Representa su árbol genealógico a través de títeres.	

III.- Secuencia didáctica

Momentos	Procesos	Desarrollo de Estrategias	Recursos medios y materiales
I N I C I O	Despertar el interés	- Se les muestra una lámina del árbol genealógico. Luego se les pregunta: ¿Qué nos muestra la lámina? ¿Qué figura tiene? ¿Quiénes serán?	- Lámina - Pizarra -Plumones
	Rescate de saberes	¿Alguien sabe de qué se trata? ¿El árbol genealógico esta solo conformado por papá y mamá?	
	Problematización	¿Nosotros somos parte del árbol genealógico?	
	Propósito y organización	Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. - Se da a conocer el tema de la clase.	
D E S A R R O L L O	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes	- La profesora comienza a explicar el tema “el árbol genealógico”. - Reunidos en grupo los niños y niñas se le pide que saquen sus fotos y les corten las caras para pegarlo en los títeres, exponiendo su árbol genealógico - La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y cómo moverán sus títeres. - Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a mencionar su árbol genealógico utilizando los títeres - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.	- Títeres - Plumones

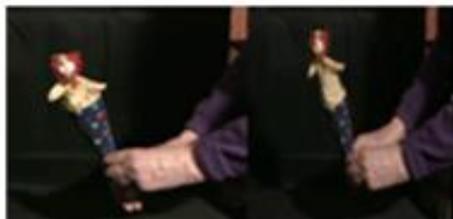
FOTOS



Materiales de trabajo con títeres

Títeres de mano

Títere de cono



Títeres planos e de moñete



Títere de calcetín



Títeres de bolsa



Títeres de guante



Títeres de dedo



Títere Marce c mano prestada



Títeres de sombra



Titeres de varilla

Nicolasa y los pimpollos



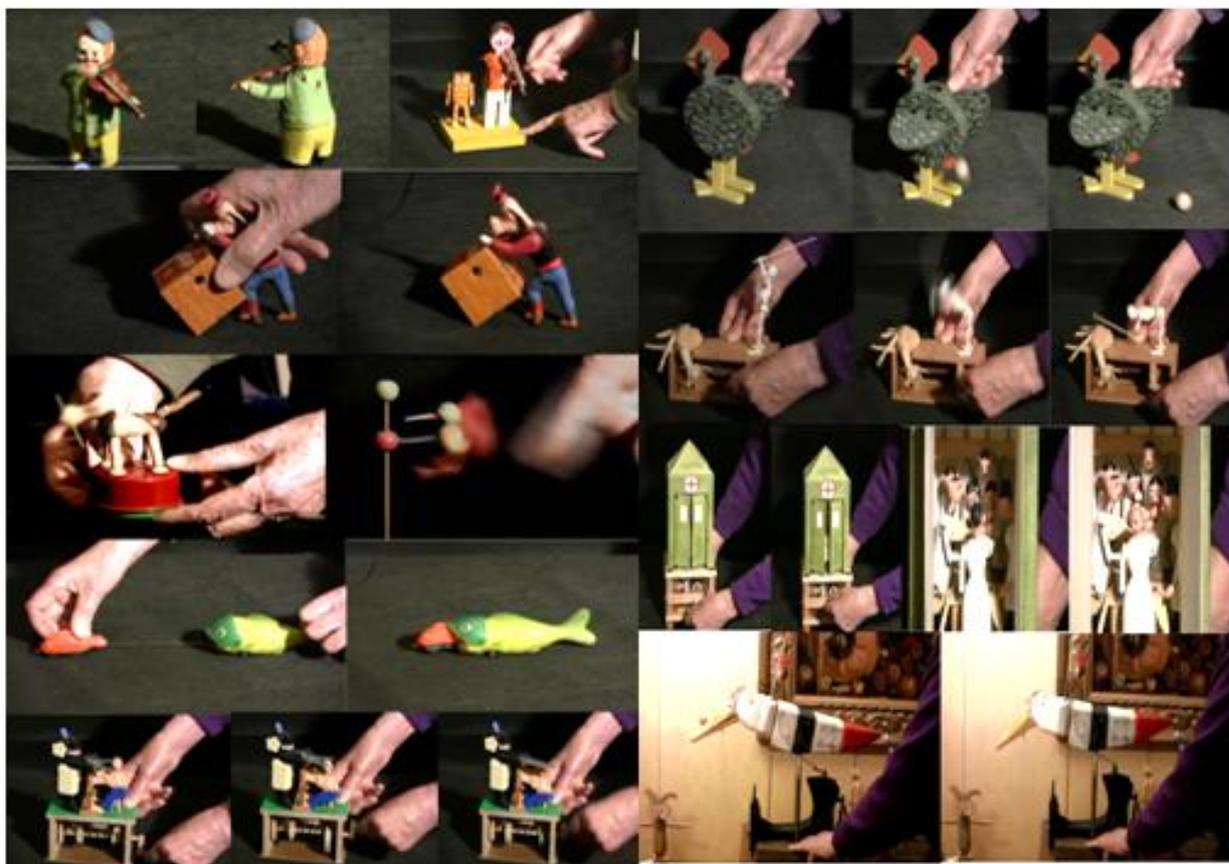
Topo Eigo



Los Muppets



Títeres automáticos



Manejo de algunos títeres



ANEXO 4

BASE DE DATOS

Base de Datos

VARIABLE DEPENDIENTE: EXPRESIÓN ORAL EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN								
Nº de Est.	PRE TEST				POS TEST			
	DIMENSIONES		EVALUACIÓN		DIMENSIONES		EVALUACIÓN	
	Oralidad	Comunic.	Cuantitat	Literal	Oralidad	Comunic	Cuantitat.	Literal
1	17	18	17.5	A (L. Previsto)	19	19	19	A (L. Previsto)
2	11	10	10.5	C (En Inicio)	16	15	15.5	B (En proceso)
3	10	10	10	C (En Inicio)	13	11	12	C (En Inicio)
4	11	10	10.5	C (En Inicio)	20	19	19.5	A (L. Previsto)
5	10	10	10	C (En Inicio)	16	13	14	B (En proceso)
6	18	18	18	A (L. Previsto)	19	19	19	A (L. Previsto)
7	10	10	10	C (En Inicio)	13	11	12	C (En Inicio)
8	18	16	17	A (L. Previsto)	20	18	19	A (L. Previsto)
9	15	19	17	A (L. Previsto)	20	20	20	A (L. Previsto)
10	17	15	16	B (En proceso)	20	20	20	A (L. Previsto)
11	12	11	11	C (En Inicio)	20	20	20	A (L. Previsto)
12	18	18	18	A (L. Previsto)	20	20	20	A (L. Previsto)
13	11	10	10.5	C (En Inicio)	16	14	15	B (En proceso)
14	11	10	10.5	C (En Inicio)	11	10	10.5	C (En Inicio)
15	11	10	10.5	C (En Inicio)	20	20	20	A (L. Previsto)
16	17	15	16	B (En proceso)	20	20	20	A (L. Previsto)
17	17	15	16	B (En proceso)	19	20	19.5	A (L. Previsto)
18	13	10	11.5	C (En Inicio)	20	20	20	A (L. Previsto)
19	11	09	10	C (En Inicio)	20	20	20	A (L. Previsto)
20	17	16	16.5	B (En proceso)	20	20	20	A (L. Previsto)
21	13	13	13	B (En proceso)	19	19	19	A (L. Previsto)
22	11	10	10.5	C (En Inicio)	20	20	20	A (L. Previsto)
23	13	13	13	B (En proceso)	20	20	20	A (L. Previsto)
24	13	13	13	B (En proceso)	20	20	20	A (L. Previsto)
25	11	09	10	C (En Inicio)	20	20	20	A (L. Previsto)
26	10	10	10	C (En Inicio)	13	10	11.5	C (En Inicio)
27	18	19	18.5	A (L. Previsto)	20	20	20	A (L. Previsto)
28	09	10	09.5	C (En Inicio)	11	14	12.5	C (En Inicio)
29	18	18	18	A (L. Previsto)	20	20	20	A (L. Previsto)
30	16	15	15.5	B (En proceso)	20	20	20	A (L. Previsto)
	PROMEDIO		13.2	C (En Inicio)	PROMEDIO		17.9	A (L. Previsto)
DIFERENCIA DE PROMEDIOS 4.7 ó -4.7								