

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

JUEGOS DE ROLES BASADOS EN EL ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO TÍTERES PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3-5 AÑOS EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 502 BRILLO NUEVO DEL DISTRITO DE PEBAS, PROVINCIA MARISCAL RAMÓN CASTILLA, REGIÓN LORETO-2017.

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

AUTORA:

Br. GILMA VEGA QUÉVARE

ASESOR:

Mg. ANICETO ELÍAS AGUILAR POLO

PUCALLPA - PERÚ

2017

Título de la tesis

Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación en la Institución Educativa N° 502 Brillo Nuevo del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

Hoja de Firmas del Jurado y Asesor de Tesis

Mg. Alicia Yboni Parker Mueras

Miembro

Dra. Jemina Lidia Carrera Girón

Miembro

Mg. Jesús Osvaldo Monroy Parque

Presidente

Mg. Aniceto Elías Aguilar Polo

Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios, por haber permitido superarme en mi vida personal.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, así como a los profesores por las enseñanzas impartidas durante mi periodo de estudiante de la carrera de Educación Inicial.

A las autoridades de la Comunidad de Brillo Nuevo – Rio Yaguasyacu, distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto; así como a los padres de familia y niños de la Institución Educativa Inicial N° 502 "Brillo Nuevo" por haberme permitido realizar el trabajo de investigación y lograr el Título de Licenciada en Educación Inicial.

La autora.

DEDICATORIA

A mis hijos Carlos Thiago y Alonso,
que fueron los verdaderos motores
que impulsaron mi superación
personal y profesional.

A Carlos, padre de mis hijos, por su
decidido apoyo y colaboración.

A Gerónimo y Eulalia (Q.E.P.D), mis
padres, por haberme dado la vida y
sus sabias orientaciones morales y
espirituales.

A mis hermanos, sobrinos y todas las
personas que me apoyaron para este
logro personal y profesional.

Resumen

El trabajo de investigación tiene como finalidad determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas en el área de Comunicación de la Institución Educativa "Brillo Nuevo" N° 502 del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017. La metodología utilizada en el estudio de investigación es cuantitativo, explicativo y aplicativo de tipo descriptivo, diseño pre experimental; población conformada por 33 niños, muestra de 29 niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de nivel inicial. Se aplicó una lista de cotejo de 20 ítem para medir la expresión oral y un registro de notas para el logro previsto. Para el análisis de datos se usará el Excel, SPSS versión 18.0 y Minitab 18. Los resultados obtenidos son que, el logro satisfactorio de los niños y niñas de 3-5 años al aplicar el pre test se obtuvo un 72.4% del total de niños y después se aplicó el post test obteniendo un 96.6% de niños y niñas de 3-5 años del Centro Poblado Brillo Nuevo lograron ubicándose con un logro satisfactorio. Concluimos que, la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres contribuyó a mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

Palabras claves: Juegos de roles, enfoque colaborativo, expresión oral, nivel de logro.

Abstract

The purpose of the research work is to determine whether role plays based on the collaborative approach using puppets improves oral expression in boys and girls in the Communication area of the "Brillo Nuevo" Educational Institution No. 502 of the Pebas district. province of Mariscal Ramón Castilla, Loreto region-2017. The methodology used in the research study is quantitative, explanatory and application of a descriptive type, pre experimental design; population made up of 33 children, sample of 29 boys and girls of 3-5 years in the area of Communication of initial level. A checklist of 20 items was applied to measure oral expression and a record of grades for the expected accomplishment. For data analysis, Excel, SPSS version 18.0 and Minitab 18 will be used. The results obtained are that, the satisfactory achievement of the children of 3-5 years when applying the pretest was obtained 72.4% of the total of children and then the post test was applied, obtaining a 96.6% of children of 3-5 years of the Populated Center Brightness New achieved positioning with a satisfactory achievement. We conclude that, the application of role plays based on the collaborative approach using puppets contributed to improve oral expression in boys and girls of 3-5 years in the area of Communication of Educational Institution No. 502 "Brillo Nuevo" of the district of Pebas, Mariscal Ramón Castilla province, Loreto region-2017.

Keywords: Role plays, collaborative approach, oral expression, level of achievement.

Contenido

	Pág.
Título de la tesis	ii
Hoja de firmas del Jurado y Asesor de Tesis	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstrac	vii
Contenido	viii
Índice de gráficos, tablas y cuadros	xii
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1. Antecedentes internacionales	5
2.1.2. Antecedentes nacionales	8
2.2. Bases teóricas de la investigación	12
2.2.1. Juegos de roles	12
2.2.1.1. Definición de juegos de roles	12
2.2.1.2. Teorías de juegos de roles	16
2.2.1.3. El juego y su papel en la educación	19
2.2.1.4. Importancia de juegos de roles	20
2.2.1.5. Ventajas de juegos de roles	21
2.2.1.6. Juegos competitivos vs juegos cooperativos	22
2.2.1.7. Rol del docente de educación inicial	23

2.2.1.8. Dimensión de juegos de roles	24
2.2.1.8.1. Juego de roles	24
2.2.1.8.2. Enfoque colaborativo	25
2.2.1.8.3. Recurso títeres	26
2.2.2. Expresión oral	27
2.2.2.1. Definición de expresión oral	27
2.2.2.2. La expresión oral en los niños	29
2.2.2.3. Teorías del aprendizaje del lenguaje	30
2.2.2.4. Características de expresión oral	33
2.2.2.5. Importancia de expresión oral	34
2.2.2.6. Factores que influyen en el desarrollo de expresión oral	35
2.2.2.7. Formas de expresión oral	35
2.2.2.8. Factores que impiden el desarrollo de expresión oral	36
2.2.2.9. Dimensiones de expresión oral	38
2.2.2.9.1. Claridad	38
2.2.2.9.2. Coherencia	39
2.2.2.9.3. Fluidez	41
2.2.2.9.4. Persuasión	42
2.2.2.9.5. Estructura del mensaje	43
2.3. Hipótesis	44
2.3.1. Hipótesis general	44
III. Metodología	45
3.1. Diseño de investigación	45
3.2. Población y muestra	46

3.2.1. Área geográfica del estudio	46
3.2.2. Población	47
3.2.3. Muestra	47
3.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	48
3.3.1. Definición de variables	48
3.3.2. Operacionalización de variables	49
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	50
3.4.1. Técnicas	50
3.4.2. Instrumentos	50
3.5. Plan de análisis	52
3.6. Matriz de consistencia	53
3.7. Principios éticos	55
IV. Resultados y análisis de resultados	56
4.1. Resultados	56
4.1.1. Resultado general de la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años, a través de un pre test.	56
4.1.2. Resultados de la expresión oral de los niños y niñas de acuerdo con sus edades mediante un pre test.	57
4.1.3. Aplicar el juego de roles en el enfoque colaborativo con el uso de títeres a los niños y niñas de 3-5 años.	58
4.1.4. Evaluar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años de educación inicial a través de un post test.	68
4.1.5. Contraste de hipótesis	71
4.2. Análisis de resultados	73

4.2.1. Evaluación del nivel de la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años a través del pre test.	73
4.2.2. Aplicación de la estrategia didáctica de juegos de roles bajo el enfoque colaborativo en los niños y niñas de 3-5 años.	74
4.2.3. Evaluación del nivel de la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años a través del post test.	75
V. Conclusiones	76
VI. Referencias bibliográficas	78
Anexos	87

Índice de gráficos, tablas y cuadros

Índice de tablas	xii
Tabla 01: Escala de calificación.	51
Tabla 02: Calificación del desempeño y logro de los niños y niñas.	52
Tabla 03: Resultado general de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años de educación inicial a través de un pre test.	56
Tabla 04: Resultado de acuerdo con las edades de los niños y niñas, representando en porcentaje.	57
Tabla 05: Sesión 1; Relatamos un cuento con títeres, con niños y niñas de 3-5 años.	58
Tabla 06: Sesión 2; Relatamos un cuento acompañado de movimientos corporales, con niños y niñas de 3-5 años.	59
Tabla 07: Sesión 3; Detallamos un cuento con palabras propias, con niños y niñas de 3-5 años.	60
Tabla 08: Sesión 4; Repite trabalenguas sin equivocarse con el uso de títere, con niños y niñas de 3-5 años.	61
Tabla 09: Sesión 5; Repite una rima sin equivocarse, con niños y niñas de 3-5 años.	62
Tabla 10: Sesión 6; Crea con tus propias palabras trabalenguas y rimas, con niños y niñas de 3-5 años.	63
Tabla 11: Sesión 7; Menciona la temática de la lámina o láminas, con niños y niñas de 3-5 años.	64
Tabla 12: Sesión 8; Precisa las características de las figuras de la lámina u objetos, con niños y niñas de 3-5 años.	64

Tabla 13: Sesión 9; Menciona la ubicación espacial de los elementos observados, con niños y niñas de 3-5 años.	65
Tabla 14: Sesión 10; Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto, con niños y niñas de 3-5 años.	66
Tabla 15: Consolidación del taller realizadas en 10 sesiones del programa.	67
Tabla 16: Evaluar expresión oral en los niños y niñas de 3 años a través de un post test.	68
Tabla 17: Evaluar expresión oral en los niños y niñas de 4 años a través de un post test.	69
Tabla 18: Evaluar expresión oral en los niños y niñas de 5 años a través de un post test.	70
Tabla 19: Resultado general de la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años según el Post test.	71
Tabla 20: Aplicación de la prueba experimental.	71
Tabla 21: Estadísticas de muestra única.	72
Tabla 22: Prueba de muestra única.	73
Índice de cuadros	xiii
Cuadro 01: Ventajas de juegos de roles.	21
Cuadro 02: Población del estudio de investigación.	47
Cuadro 03: Población y muestral de estudiantes de la investigación.	48
Cuadro 04: Operacionalización de variables.	49
Cuadro 05: Matriz de consistencia.	53

Índice de gráficos	ix
Gráfico 01: Modelo de expresión oral.	28
Gráfico 02: Evaluar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años de educación inicial a través de un pre test.	56
Gráfico 03: Representación porcentual de los niños y niñas de acuerdo con sus edades en la expresión oral.	57
Gráfico 04: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años relatando un cuento utilizando títeres.	58
Gráfico 05: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en el relato de un cuento acompañado de movimientos corporales.	59
Gráfico 06: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en detallamos un cuento con palabras propias.	60
Gráfico 07: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años de repetir trabalenguas sin equivocarse con el uso de títere.	61
Gráfico 08: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en repite una rima sin equivocarse.	62
Gráfico 09: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en crea con tus propias palabras trabalenguas y rimas.	63
Gráfico 10: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años de menciona la temática de la lámina o láminas.	64
Gráfico 11: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en precisa las características de las figuras de la lámina u objeto.	65
Gráfico 12: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en menciona la ubicación espacial de los elementos observados.	65

Gráfico 13: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto.	66
Gráfico 14: Consolidación de los resultados mediante barras estadísticas.	67
Gráfico 15: Evaluar la expresión oral de los niños y niñas de 3 años a través de un post test.	68
Gráfico 16: Evaluar la expresión oral de los niños y niñas de 4 años a través de un post test.	69
Gráfico 17: Evaluar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años a través de un post test.	70
Gráfico 18: Resultados finales mediante el post test de los niños y niñas de 3-5 años.	71

I. INTRODUCCIÓN

La expresión oral representa una de las prioridades en la educación; reconociendo que las habilidades de hablar y escuchar son indispensables para la interacción social del ser humano, porque le permiten adquirir un pensamiento crítico y reflexivo en cualquier dimensión sociocultural, y es la escuela la encargada de enriquecer este proceso; como lo afirma Tusón (2008): “formar hablantes y oyentes implica enseñar a “hablar” y a “escuchar”.

Es una investigación acción con un paradigma socio crítico, en el afán de contribuir en el quehacer educativo y centrarse en la búsqueda de soluciones pertinentes que conllevan a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje; el Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular del Perú, en el principio de comunicación planteado para la educación inicial, sostiene que "todo niño debe expresarse, escuchar y ser escuchado. Todo niño necesita comunicarse y para hacerlo recurre al lenguaje verbal y no verbal", (MINEDU, 2016).

En el nivel inicial la expresión oral es fundamental y de suma importancia para el desarrollo integral de los niños, hoy en día están aprendiendo a expresarse, van precisando la pronunciación, ampliando su vocabulario, y esto se consigue escuchando y hablando; Velásquez (2007) respecto a la expresión oral como: "la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales".

Nuestro país, ha participado en diferentes evaluaciones internacionales, donde se miden las capacidades comunicativas, matemáticas y ciencias de los jóvenes estudiantes; donde se aprecia los logros alcanzados por los países participantes.

El Perú ha participado de la evaluación internacional de los estudiantes durante el año 2000 y quedó en el último lugar en comprensión lectora de 32 países, luego participó en el año 2009 y quedó en el último lugar de 65 países en el mismo rubro, finalmente participó en año 2012 y el resultado es semejante a los años anteriores. (Méndez, 2013).

En la región Loreto, al igual que en todas regiones del país los niños de educación inicial descubren un mundo hecho a su tamaño en el que hay individuos tranquilos y violentos, aprendiendo a defenderse por sí solo; los niños y las niñas se enfrentan al reto de adaptarse a la práctica de expresión oral para dar paso a la comunicación activa y dinámica en las actividades de clase.

La Institución Educativa Inicial N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas; está ubicado en zona rural del Centro Poblado Boras de Brillo Nuevo, no tienen acceso a materiales, medios e instrumentos educativos para poder desenvolverse oralmente; las que reciben enseñanza en la institución unidocente son niños y niñas de 3 a 5 años de edad, donde tienen dificultad al dialogar, para expresarse y conversar entre compañeros.

Para desarrollar la presente investigación se planteó el siguiente enunciado del problema: ¿Cómo los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejorará la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017?

Por lo tanto, para responder al problema se diseñó el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en los niños y niñas en el área de Comunicación de la Institución Educativa "Brillo Nuevo" N° 502 del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

Y para sustentar dicho objetivo, se planteó los objetivos específicos: a) Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la claridad de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017. b) Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017. c) Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la coherencia de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017. d) Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la persuasión de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017. e) Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la estructura del mensaje de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

La investigación se justifica porque aportará nuevos conocimientos para futuras investigaciones científicas, motivando siempre a una estructuración de conocimientos a los investigadores, los estudiantes, los padres de familia, profesores del área, pedagogos en educación inicial a que se innove una cultura diferente con estrategias didácticas para una enseñanza-aprendizaje de los niños, que son el ente principal en el proceso educativo y que promuevan un conocimiento integral de transformación continua en los niños.

En lo metodológico, la investigación es de tipo cuantitativa por ende solo se recogerá y analizara datos numéricos cuantificados, en el que nos permitirá determinar la relación entre los juegos de roles y la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años del Centro Poblado Brillo Nuevo, distrito de Pebas; así como la aplicación de un instrumento validado que permita recoger los datos sobre esta variable.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Para Tello, A. (2016); en su investigación científica titulada: El método icono-verbal en el desarrollo de la comunicación oral creativa en los niños de 5 años de edad: experiencia en los centros educativos del nivel inicial en el distrito de San Luis en Lima, Perú; cuyo objetivo general es proponer un Método Ícono-verbal que desarrolle la comunicación oral y creativa en los niños de educación infantil. Características del estudio de investigación: tipo experimental: cuasi experimental con un enfoque cuantitativo; población conformada por 320 niños y niñas de 5 años distribuidas en 32 centros de Educación Infantil pertenecen a la Unidad de Servicios Educativos N. 07 denominada: UGEL 07. Esta unidad de servicios educativos se encarga de albergar a las Instituciones Educativas Privadas y Estatales de la jurisdicción. Resultado: existe una mejora en la eficacia del programa (U-Mann-Whitney) ya que el pre-test arroja por cada niño un puntaje inferior, respecto al puntaje del post-test de los mismos niños, debido a que en la segunda entrevista se les aplicó el método. Conclusión: queda demostrado que el método Icono-Verbal promueve significativamente el desarrollo de la comunicación oral-creativa.

El modelo icónico-verbal recibe este nombre porque están compuestas por imágenes que representan personas, lugares u objetos y en conjunto envían un mensaje al niño, dicho método mejora la eficacia de los niños y niñas en el ámbito educativo; donde para comprender el mensaje es necesario comprender el significado de las imágenes, colores, personales y la relación entre ellos.

En consecuencia; Gonzáles, C. y Solovieva, Y. (2016), en su estudio de caso titulada: Efecto del juego grupal en el desarrollo psicológico de un niño con síndrome de Down; cuyo objetivo es evaluar los efectos de una intervención basada en el juego grupal en el desarrollo psicológico de un niño de siete años con síndrome de Down. Método del programa fue diseñado a partir de las propuestas de la concepción histórico-cultural de la actividad de juego y el desarrollo psicológico, bajo un diseño metodológico de pre test y post test, con comparaciones intra e intersujeto. Resultados: el análisis mostró que el juego grupal fomenta el desarrollo positivo de la comunicación, la interacción social, la expresión de las emociones, la actividad voluntaria, la actividad objetal y la función simbólica del niño del caso experimental. El niño del caso control no mostró los mismos resultados en la evaluación post test. Conclusión: se discute la utilidad de la aplicación del juego de roles en grupos de niños con retraso del desarrollo, en la que se tenga en cuenta el tipo de actividad predominante y el nivel de desarrollo psicológico para asegurar que los niños con esta condición médica se beneficien de la intervención.

Se deja de entender, que el programa juegos de roles se debe fomentar en el desarrollo grupal de los niños donde existe comunicación e interacción entre ellos, mientras tanto no es factible aplicar en niños que carecen una enfermedad, ya que su desarrollo psíquico no lo permite realizar con facilidad sus actividades.

Por otro lado; Tapia, I. (2015); en su investigación titulada: La dramatización como recurso educativo: Un estudio para la mejora de los procesos elaborados de comprensión lectora; cuyo objetivo es averiguar cómo han trabajado los alumnos la dramatización en su escolarización y el hábito lector de

cada uno, y si todo esto influye en la adquisición de los procesos de comprensión lectora. La investigación es de carácter mixto, método cuantitativo; la selección de la población fue de 20 sujetos, 10 chicas y 10 chicos que pertenecen al 2º de la ESO de la tutoría del IES Biurdana del modelo D. Resultado: en cuanto a la prueba final, sólo el 10% no llegó a superarla. Entre los que la superaron, el 10 % lo hizo con un nivel bajo, el 35 % sacó entre 9 y 10 puntos (nivel medio o de reorganización de la información), otro 35% tuvo un nivel alto, y un 10 % (dos sujetos) un llegó a un nivel profundo o inferencial. He aquí el gráfico de porcentajes de los resultados de la prueba final. Conclusión: todos los sujetos participantes en la secuencia han manifestado que les ha parecido una muy buena manera de trabajar los textos, que se han divertido más y, por lo tanto, que han entendido mejor los textos.

Durante el desarrollo de la secuencia, la investigadora ha podido observar que estaban más motivados con la tarea y de esta forma se involucraron mucho más en el aprendizaje, la lectura de textos facilita al lector a pronunciar claramente las palabras durante su elocuencia.

Y para; Forero, D. y Loaiza, J. (2013); en su tesis científico titulada: El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje de inglés de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá; cuyo objetivo general del estudio es contribuir al aprendizaje del inglés de los estudiantes del grado transición del colegio de la Universidad Libre. La investigación fue de método pre experimental, prueba pre test y la prueba post test; la población de la investigación es el Colegio de la Universidad Libre, institución educativa ubicada en la Carrera 70 No. 53-40, en la Localidad de Engativá; los estudiantes del grado Transición A; integrado por un grupo de 20 niños, 12 niñas y 8 niños entre los 5 y 6 años de

edad. La mayoría de los estudiantes pertenecían a los estratos socioeconómicos 3 (medio) y 4 (alto). Resultado: se comunicaron con facilidad, agrado y respeto ya que la profesora puso como una de las reglas de la clase respetar el turno de su compañero. La organización se mantuvo ya que todos los guías y las visitantes estaban en grupo y no se dispersaron durante la actividad. Conclusión: la implementación de esta propuesta puede ser totalmente exitosa si se utiliza como una estrategia para las clases de inglés, ya que se constató que estos talleres basados en juego de roles, propician espacios para la comunicación e interacción entre la mayoría de los estudiantes en lengua extranjera.

Juegos de roles es un programa para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes, además, los educandos lo utilizan con una estrategia didáctica que facilita una comunicación fluida y clara, para ello se debe desarrollar el programa mediante talleres o sesiones de clase.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Según Gutiérrez, G. (2017), en su investigación científica titulada: Influencia del módulo de títeres Becho en la mejora de la pronunciación de los niños de 3 años de la Institución Educativa Ni casita feliz, Lima-2016; cuyo objetivo general es determinar la influencia del módulo de títeres Becho en la mejora de la pronunciación de los niños de 3 años de la Institución Educativa Mi casita feliz, Lima, 2016. La investigación es de enfoque cuantitativa, tipo explicativo, diseño cuasi experimental con preprueba y posprueba; con una población de 45 niños de 3 años distribuidos en 2 salones. Resultado: la diferencia de medias de la pronunciación de sílabas complejas -r- entre los grupos control y experimental a nivel de posttest es de 2.00 a favor del grupo experimental lo cual demuestra la efectividad del módulo de títeres Becho. Conclusión: existe

influencia significativa del módulo de títeres Becho en la reducción de los problemas de pronunciación de los niños de la Institución Educativa Mi casita feliz, Lima, 2016, porque los datos de la estadística descriptiva evidencia una diferencia de medias de 4.95 a favor del grupo experimental y la estadística inferencial, mediante la prueba t de Student, indica que la diferencia entre promedios es significativa ($p < 0.001$).

El uso de títeres como un recurso didáctico, facilita en la pronunciación de las palabras de los niños y niñas influidas por un títere que actúa mejorando en las acciones y formas de elocuencia de sus expresiones para inferir significado de las palabras.

Para Quispe, F. (2016), en su tesis científica titulada: Influencia de los trabalenguas en la expresión oral en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Sagrada Familia – Fe y Alegría N° 64, Tingo María- 2014; cuyo objetivo general es aplicar los trabalenguas para mejorar la expresión oral en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E. Sagrada Familia Fe y Alegría N° 64. El método de la investigación fue experimental, diseño cuasi experimental, tipo explicativo y de nivel descriptivo; población conformada por 125 estudiantes del III ciclo de la institución educativa Sagrada Familia Fe y Alegría N° 64, Tingo María distribuida de la siguiente manera: primer grado 29 "A" y 30 "B" mientras en segundo grado 29 "A" y 37 "B". Resultado: que el 10% y 20.7% de los estudiantes del grupo experimental y grupo control respectivamente alcanzaron un nivel regular en la claridad de la expresión oral; mientras que el 20.70% y 79.3% de los mismos grupos tienen un nivel malo. Conclusión: los trabalenguas mejoraron los niveles de la expresión oral en su dimensión fluidez, pues el nivel “bueno” pasó de 0% en el pre test al 50% en el

post test, el nivel “regular” se incrementó de 10% en el pre test al 50% en el post test, y el nivel “malo” disminuyó del 90% en el pre test al 0% en el post test.

Se aprecia que la claridad de la expresión oral, utilizando como actividad los trabalenguas fue un resultado de nivel malo; obteniendo así un 0% de conocimiento sin ejercitar con actividades en las aulas, los trabalenguas son juegos de palabras que combinan fonemas con frecuencia se crean con alteraciones y rimas con dos o tres secuencias de sonidos.

Por lo tanto; Bonilla, R. (2016), en su estudio científico titulada: El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen; cuyo objetivo general es determinar el nivel de desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen. Investigación tipo descriptiva, diseño no experimental; la población está conformada por la totalidad de 11 alumnos del nivel de 4 años de la institución educativa Hans Christian Andersen Piura durante el año 2015. Resultado: que se tienen 3 alumnos, que representa el 27,3% del total con retraso. Esto significa que el 27,3% de los alumnos no pronuncia fonemas correspondientes a su edad cronológica, mediante imitación diferida. Importante destacar que se tiene un 54,55% de estudiantes que son capaces de por ejemplo repetir frases, describir láminas, etc., en su desenvolvimiento diario. Conclusión: en el aspecto fonológico los niños se encuentran en un nivel de retraso; los niños tienen un mayor déficit de pronunciación en los fonemas, mediante la imitación diferida; los niños no son capaces de articular las palabras mediante sonidos producidos.

El aspecto fonológico es un estudio de la estructura de las lenguas relacionados a la fonética de los niños, se tiene que mejorar las estrategias didácticas de enseñanza-aprendizaje para perfeccionar la pronunciación y articulaciones de palabras o fonemas mediante las imitaciones.

En ese sentido; Paredes, R. (2015), en su tesis de investigación titulada: Aplicación de estrategias metodológicas de juegos verbales y juego de roles para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 162 Occoruro Curahuasi Abancay, 2014; cuyo objetivo general es realizar la deconstrucción y reconstrucción de la practica pedagógica a través de una propuesta pedagógica alternativa y demostrar la mejora mediante las estrategias metodológicas de juegos verbales y juego de roles para el desarrollo de la expresión oral en niñas niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°162 Occoruro. La investigación es eminentemente cualitativo, enmarcado en la investigación acción pedagógica, nivel experimental; la población esta dada por 27 estudiantes: 12 niñas y 15 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 162. Resultado: en la sesión N° 1 y la sesión N°2 en la expresión oral y juegos verbales se aprecia que los niños y niñas se encuentran en el nivel de inicio. Conclusión: la practica pedagógica demostró la efectividad de la propuesta pedagógica alternativa, los niños expresan con claridad mensajes empleando las convenciones de los juegos verbales y juego de roles aplican variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.

Es importante la práctica pedagógica del educando, ya que demuestra su destreza, actitudes y competencia para una dirección, control y evaluación del aprendizaje empleando los programas de juegos verbales y los juegos de roles. La reflexión desde la práctica implica la condición de un docente investigador, donde interpretan sus diálogos y describen sus acciones, por esta razón la imaginación, la narración y el ingenio son primordiales.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos de roles

2.2.1.1. Definición de juegos de roles

Un juego de rol, es un juego en el que uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad; cuando una persona hace el papel de X significa que está interpretando el papel de un personaje jugador o ficticio.

El juego de rol como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación, son fundamentales. Los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad. (Pérez, 1994).

En el marco del análisis de estrategias y retos de futuro se entiende como "juego actoral" a las complejas interacciones entre actores que se involucran en torno a un conjunto de cuestiones, objetivos y eventos en torno a una realidad objeto de intervención.

En un contexto quizás más lúdico, espontáneo y motivacional, el "juego de roles" o "juego de actores" se entiende justamente como una actividad en la que los "jugadores", en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la "otredad", es decir, se ponen en la situación del "otro". (Dosso, 2009).

El juego de roles, que surge en los límites de la edad temprana y la preescolar, se desarrolla intensamente y alcanza su nivel más alto en el final de la edad preescolar e inicios de la escolar (Elkonin, 1984); podemos precisar que existen elementos que lo identifican, en dependencia del nivel de desarrollo que hayan alcanzado los niños, según Esteva (1993) estos elementos son: los roles que asumen los niños, las acciones que realizan dentro de esos roles, los objetivos que emplean al realizar las acciones y las relaciones entre los participantes.

El juego

Un juego de rol es un juego interpretativo narrativo en el que los jugadores asumen el rol de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones; Schiller” (2002: 21), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega”, el juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida; pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formula su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología. (Camacho, 2012).

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área, es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socioemocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

El juego es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que la niña y el niño establecen libremente, pero con una intencionalidad. A través de la actividad lúdica, las niñas y los niños desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su imaginación y creatividad. (MINEDU, 2010).

El juego ocupa un lugar primordial entre las múltiples actividades del niño y en su desarrollo socio/afectivo, en concordancia con Aristizábal, J., Colorado, H. & Álvarez, D. (2011), los cuales enuncian que:

El juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje de las matemáticas, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto y la matemática abstracta dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad. (p.2)

Los niños son el reflejo del maestro en el aula; el niño desconoce el número; sin embargo, escribe en forma de signo sin darse cuenta del contexto. Esta acción carece de un proceso de adquisición; por ello, el maestro no solamente enseña de manera verbal y repetitiva, sino también de manera significativa, valor agregado que debe asumir.

Cuando se trabaja con matemáticas, casi siempre se hace de manera tradicional y autoritaria, limitándole al niño la posibilidad de hacer muchas cosas que puede experimentar directamente. Esto le resultará difícil de aprender debido a que no responde a sus intereses. (Esparza, 2010).

Por ello, los docentes de hoy tienen el reto de resignificar sus prácticas pedagógicas donde busquen que sus estudiantes se apropien de los conceptos y entiendan la importancia de las matemáticas. Al respecto; Gil, E. (2010) afirma:

Se hace necesario buscar vías alternativas para la presentación de los contenidos a partir de situaciones y actividades que representen un sentido significativo para el alumno; estos permitirán a los estudiantes generar conjeturas, analizarlas con sus compañeros y poner en juego de manera consciente los conocimientos adquiridos con anterioridad. (p. 64)

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender; en este sentido López & Bautista (2002) manifiestan que debe:

Servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula. (p. 123)

El títere

Los títeres son una herramienta que posibilita trabajar y vincularse con niños de edades muy tempranas. El uso de títeres es considerada como un sistema

de signos, contemplando que un signo es aquello que reemplaza "algo por alguien"; este alguien, el títere, es recibido por los niños como un muñeco o como un ser vivo.

Las expresiones de su rostro, su vestimenta, su voz forman parte de su manera de comunicarse con los pequeños, generándoles diversas y variadas impresiones. Se requiere de la habilidad del docente titiritero para que éstos comprendan los mensajes de "los títeres". (Santa Cruz, 2008).

Los títeres generan sentimientos de confianza y familiaridad, no tanto por lo que los muñecos son, sino por lo que los niños ponen en ellos; esto permite abrir un mundo de sugestión y fantasía al que el niño puede entregar su propia interioridad. O'Hare (2005b) profundiza en lo esencial del teatro de títeres, y actualiza de nuevo la disyuntiva entre teatro y dramatización al preguntarse si las actividades en el aula con títeres son sobre todo proceso o producto.

La dramatización

Dramatización consiste en la representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado; dramatizar algo es dar forma dramática, es decir, teatral a algo que no la tiene, constituye un espacio y herramienta educativa que permite desarrollar el curriculum escolar.

La raíz del teatro está en el juego. (...) Una simulación que recrea la vida y mediante la cual el ser humano, al identificarse con los personajes que lo representan en el escenario, al encarnar otros papeles, adquiere un conocimiento de sí mismo, más hondo que el alcanzado en la experiencia, y entiende un poco más a quienes le rodean. (Tejerína, 1994).

Otro aspecto en el que coinciden los autores ya mencionados al comienzo de este apartado, es que el juego tiene una estrecha relación con la dramatización infantil, especialmente el juego simbólico, como señala Reina (2009), los niños y niñas atribuyen el significado que ellos consideran a cualquier objeto, e interpretan

e imitan, preferentemente a personas cercanas a ellos o que les resultan de gran interés y expectación. Todas las expresiones dramáticas están enmarcadas dentro de un tipo de juego, el juego de simulación. Además, el juego y la dramatización se trabajan simultáneamente en estas edades; ambos se caracterizan por la libertad de expresión, espontaneidad, fluidez y naturalidad que predomina durante su realización.

El juego simbólico es la base de la dramatización infantil, por lo que se puede decir que, desde edades muy tempranas, los niños están actuando, están adquiriendo papeles diferentes a los que poseen en la vida real y esto es algo con lo que disfrutan. (Ídem).

De acuerdo con Delgado (2011), la dramatización posee una triple conceptualización, de manera que puede ser entendida de tres formas.

En primer lugar, puede ser concebida como técnica, ya que a través de la dramatización se coordinan todos los recursos que poseen los infantes aumentando simultáneamente su uso de la comunicación. En segundo lugar, puede ser entendida como proceso de representación de acciones vividas o imaginadas, y, por último, se trata de una operación mental en la que se propicia la estructuración psíquica y se manifiesta en la forma de actuar. (Pp. 382-392).

2.2.1.2. Teorías de juegos de roles

El ser humano ha jugado desde los albores de la civilización; pero es solo a finales del siglo XIX que comienzan a realizarse estudios teóricos acerca del porqué del juego y su importancia e influencia en el desarrollo y la educación de los niños.

- **Teoría del exceso de energía de H. Spencer:** Plantea como hipótesis la existencia de la energía sobrante en el organismo que, si no ha de ser empleada para la supervivencia, se utiliza en actividades carentes de finalidad inmediata fundamentalmente de tipo motórico, que liberan tensiones en el organismo; el

juego constituye en consecuencia, un medio para eliminar esa energía.

- **Teoría del juego como pre ejercicio de K. Gross:** concibe el juego como una forma de experimentación sin aparente finalidad externa. Pero a partir de estas acciones primarias que obedecen a un impulso instintivo, el niño pone en juego actividades que contribuyen al desarrollo de capacidades que le permitirán desenvolverse en su vida adulta, la actividad lúdica tiene entonces un carácter de anticipación funcional, de práctica previa de diferentes habilidades para su posterior uso.
- **Teoría estética de F. Shiller:** Desde la filosofía del pragmatismo, vincula el juego a la actividad estética, recreativa y artística de la persona en momentos en que el organismo se encuentra rebozante de energía; presta atención en sus estudios a las conductas lúdicas de nuestros antecesores filogenéticos.
- **La perspectiva psicoanalítica de S. Freud:** Comienza vinculando el juego a la expresión de instintos que obedecen al principio de placer; a partir del análisis de la actividad lúdica en niños, Freud se ve obligado a dar una nueva dimensión a su planteamiento teórico. Los niños no solo juegan con aquello que les resulta agradable; sino que, además, rememoran a través del acto lúdico experiencias traumáticas, tratando de ejercer un dominio sobre ellas.
- **Teoría del juego de Jean Piaget:** Inserta sus estudios del juego en la globalidad de su teoría sobre el desarrollo infantil; las diversas manifestaciones de la actividad lúdica son el reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo individual. Establece una clasificación:

Juego de ejercicio: corresponde al periodo sensoriomotor, (antes de los dos años).

Juego simbólico: se da desde el final del periodo sensoriomotor hasta el inicio de las operaciones concretas (etapa preoperatoria). **Juego de reglas:** aparece a partir de los 7-8 años con la entrada en el sub periodo de las operaciones concretas.

- **El juego protagonizado, la perspectiva sociohistórica de Vigotsky y Elkonin:** Vigotsky centra su atención en el juego protagonizado o juego de rol, de carácter sociodramático. En tal situación, el niño crea una escena ficticia, adoptando el papel de adulto dentro de las coordenadas marcadas por dicha escena. Elkonin, asume las hipótesis adoptadas por Vigotsky y, profundiza en ellas, elaborando una teoría relativa al origen sociohistórico del juego protagonizado o juego de rol; desde esta perspectiva, se opone a las concepciones biológicas del juego infantil.
- **Teoría del juego como imitación y exploración de H. Wallon:** Concibe el desarrollo humano como un proceso dialéctico producido en constante interacción con los medios físico y humano. En este contexto considera el juego como imitación señalando que el niño repite en los juegos las experiencias que acaba de vivir, reproduce, imita; pero esta imitación no queda encerrada en sí misma, sino que propicia la exploración, ya que el niño tiende a probar todas las posibilidades de la función.
- **Teoría del juego como un instrumento para la afirmación del "yo" de J. Chateau:** El deseo de autoafirmación infantil representa la lucha por superarse, por vencer las dificultades, realizar conquistas personales, por lo que en el juego confluyen la seriedad de sus fines y la alegría que propicia la práctica. Afirma: “el niño busca en el juego una prueba que le permita afirmar su yo. El goce propio del juego no es un goce sensorial, es un goce moral.” (1973).

Por otra parte, realiza una clasificación del juego según presencia o ausencia de reglas, así: Juegos no reglados (0-2 años), juegos reglados (a partir de los 2 años), y juegos tradicionales o de calle (desde los 7-8 años).

- **Juan Luis Vives:** Concibe la educación como un proceso, de tal suerte que se recomienda guardar para posteriormente; comparar los primeros ejercicios a los alumnos en su proceso educativo, confiriéndole un valor especial a los juegos y al hecho de que los niños departan con otros de su misma edad y que el alumno reflexione sobre los datos que ha obtenido por sí mismo.

2.2.1.3. El juego y su papel en la educación

Algunas veces la literatura educativa mezcla los juegos de rol en vivo y los juegos de rol (roleplaying games) con juegos de roles (role play o roleplaying). Estos últimos son deudores de los psicodramas de Moreno (Tizón, 2006) y son una estrategia didáctica con amplia base en la educación en valores (VV. AA., 2008).

Los juegos son fundamentales en la educación:

El juego permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes informaciones que serían absurdas de otra manera. El juego permite al docente incentivar la motivación de sus alumnos y, por otro lado, introducir conceptos, procedimientos y valores que, quizá desde otra óptica, aparecerían como no significativos (carentes de sentido y utilidad directa) para nuestros alumnos. (Cáceres, 2012).

Pero pasemos a analizar el papel que pueden desempeñar los juegos de rol en cada uno de los aspectos del currículo actual:

El juego que se orienta desde la escuela, debería servir de complemento necesario al juego autónomo que realiza el niño en otras condiciones más espontáneas, debería subrayar e incrementar seguridades; en definitiva, debería construir una clara disponibilidad hacia lo nuevo. De la misma manera, la educación que se propone desde la escuela, tendría que ser un complemento de la educación espontánea que se vivencia en un contexto no escolar. (Ibidem).

La relevancia de las instituciones educativas en nuestra sociedad se

fundamenta en que los conocimientos cambian tan rápido que tenemos que reciclar y renovarnos cada poco tiempo; esto obliga a replantearnos la intervención educativa (Cantón, 2001).

La aplicación de los juegos de roles en el aula, debe ser con talleres:

Dentro del calendario escolar, estas actividades deberían limitarse a una vez o dos al mes, a fin de no hastiar o que causen un detrimento del desarrollo de la programación. Otra opción sería, en los centros que ya tengan una dinámica de talleres extraescolares, introducirlos como un taller más, guiado por un equipo pedagógico adecuado. (Cáceres, 2012).

Las TIC, representadas por Internet como eje vertebrador recorren el planeta rápidamente y sus efectos se multiplican debido a que en este nuevo mundo los receptores pueden transformarse en emisores sin una dificultad ni un coste alto. Castell (2001) afirma que la irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación en nuestras sociedades modelan una nueva forma de entender la cultura, en la que la información es el elemento clave de esta sociedad.

2.2.1.4. Importancia de juegos de roles

- El juego contribuye de manera significativa a todos los aspectos del desarrollo infantil y mediante el juego se pueden adquirir numerosas aptitudes y competencias tempranas.
- Los bebés aprenden a conocerse a sí mismos y el mundo en que viven mediante interacciones lúdicas con sus primeros cuidadores.
- Los niños pequeños desarrollan sus habilidades físicas y sociales inventando y compartiendo juegos con sus hermanos y coetáneos.
- Los juegos de simulación son un contexto clave para fomentar aptitudes de

los niños tales como aprender a tomar perspectiva, ensayar roles, regular el comportamiento, tomar turnos, planificar y negociar junto con los demás.

- El juego activo, especialmente con el apoyo y la guía de adultos, sirve a los niños como introducción a las primeras ideas sobre el lenguaje, la lectoescritura, la matemática y el mundo físico, además de ayudarlos a desarrollar sus habilidades de reflexión.

2.2.1.5. Ventajas de juegos de roles

Cuadro 01: Ventajas de juegos de roles. (Aguinaga, 2015: p. 47).

	<p style="text-align: center;">Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Es una técnica motivadora y participativa a través del diálogo o debate posterior, especialmente cuando el grupo se siente implicado en lo que se representa. ▪ Promueve un ambiente de interés y de estudio en torno a la discusión de un problema.
	<p style="text-align: center;">Personalización</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica a los alumnos con el problema tratado y fomenta la reflexión sobre las actitudes que en él están implicadas. ▪ El Role Playing permite profundizar en los distintos aspectos de un problema a través de una metodología más dinámica e interactiva que la lección convencional.
	<p style="text-align: center;">Metodología e importancia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Es un método ideal para desarrollar capacidades de trabajo en equipo y toma de decisiones, creatividad y solución de problemas transversales en funcionamiento de grupos. ▪ Permite bajar del campo de las abstracciones al de las realidades y lograr que los participantes tomen conciencia de la necesidad de aprender. ▪ Estimula el potencial creativo e imaginativo de la persona pues ésta debe imaginar cómo pensaría y actuaría su personaje.

Fuente: Elaboración propia (2017).

2.2.1.6. Juegos competitivos vs juegos cooperativos

- **Juegos competitivos:** Es la participación de varias personas individualmente con el fin de alcanzar una meta, un logro, con el objetivo personal e individual, privándolos de los esfuerzos, los logros de las otras personas, excluyéndolos ya que el fin es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás.

La competición consiste en una búsqueda de la excelencia personal, una mejora de la afiliación y una mejora en el tratamiento del estrés, lo que produce una participación positiva en las actividades competitivas, pero que desgraciadamente vienen acompañadas normalmente por la búsqueda de la victoria por encima de todo, o la especialización temprana, produciendo graves problemas de salud. (Pérez, 2002).

El diccionario de la RAE define competición como: "competencia o rivalidad de quienes se disputan una misma cosa o la pretenden"; y en materia de deportes la define como: "la acción o efecto de competir". Omeñaca y Ruíz (2005) definen la competición como:

La capacidad de resolver problemas de la vida corriente y se caracteriza por la disponibilidad de un repertorio de respuestas. Así, formar un individuo "competitivo" será en esencia desarrollar de la forma más variada posible las características individuales (conocimientos, habilidades, capacidades en las diferentes áreas) que les conducirán a realizaciones con mayor valor adaptativo.

- **Juegos cooperativos:** Es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo.

Los juegos cooperativos son actividades lúdicas cuya característica primordial es proponer la cooperación como una forma de interacción entre sus participantes, exige la acción conjunta de varias personas con la intención de alcanzar un objetivo común. Esta acción conjunta debe implicar la participación de todos mediante acción coordinada. Ese proceso

debe suponer un enriquecimiento personal y una exploración gratificante de las posibilidades creativas en un ambiente donde nadie es discriminado, excluido, derrotado o eliminado. (Pérez, 1998 y Sánchez, 2005).

Para Velázquez (2012) durante el trabajo grupal pueden aparecer conductas que resultan perjudiciales para el logro individual y colectivo, algunas clasificadas son:

El efecto polizón, consiste en que algunos miembros del grupo, dejan a sus compañeros hacer el trabajo beneficiándose de los éxitos grupales. **La división disfuncional del trabajo**, por la que algunos miembros asumen demasiada responsabilidad dejando solo las tareas secundarias al resto del grupo. **La renuncia** o abandono del trabajo ante el más mínimo problema con la tarea o con los compañeros. **La gestión destructiva del conflicto**, donde se critica a las personas en lugar de a las ideas. (p. 68).

2.2.1.7. Rol del docente de educación inicial

Consideramos a la docente de educación inicial, como un mediador entre los niños y el conocimiento, al ser un profesional de la enseñanza debe guiar y acompañar el proceso de aprendizaje, problematizando la realidad.

- Tiene como rol brindar la información necesaria, proponer estrategias, dar a conocer procedimientos puestos en acción por los niños.
- Elaborar secuencias, teniendo en cuenta el saber científico y las prácticas sociales. Esto puede lograrlo a través de la planificación de proyectos de lectura y escritura, adaptados a situaciones reales, en las que los niños pongan en juego sus competencias.
- Plantear situaciones problemáticas contextualizadas, que sean significativas y favorezcan el intercambio entre los chicos.
- Crear una atmósfera de respeto, valorando las producciones y logros de cada niño, así como también, un clima de confianza, donde puedan aprender sin

inhibición. Para ello, es importante que la docente tenga en cuenta, no solamente los aspectos que les faltan construir también deben rescatar los que ya fueron logrados.

2.2.1.8. Dimensión de juegos de roles

2.2.1.8.1. Juego de roles

El juego de rol es una técnica de dinámica de grupos que tiene como objetivo ayudar a desarrollar la perspectiva social y la empatía mediante la representación de diferentes papeles dentro de situaciones conflictivas donde intervienen diferentes posturas que tienen que ser combinadas.

Cuando éste dice: “sigue habiendo profesores y profesoras (...) que creen que para enseñar es suficiente con saber aquello que debe enseñarse”, y luego pone el acento en la importancia de saber comunicar, algo para lo que la formación en didáctica no está tan concienciada y tiene muchos retos que afrontar (Pagés, 2004: pp. 156-157).

Representación de roles (personajes, puestos de trabajo) con la finalidad de ejemplificar en directo experiencias que tienen que llevar a adoptar habilidades/ destrezas y/o cambios de actitud. Consiste en hacer que los participantes simulen personajes definidos con antelación, y de esta forma, se ponen en el puesto de rol y pueden observar desde diferentes perspectivas los comportamientos de cada actor según el papel que ejerce.

Desarrollar en el alumnado de esta etapa capacidades intelectuales, dotarle de conocimientos, habilidades y actitudes para que pueda comprender mejor la sociedad y el mundo de hoy y para que pueda acceder a él con madurez y responsabilidad. Pero, además, el área contribuye de manera esencial a la socialización de niños y niñas, al aprendizaje de hábitos democráticos y al desarrollo de la convivencia. (Santisteban y Pagès, 2011:54).

Los juegos de rol siguen siendo, aún hoy, unos grandes desconocidos para la mayoría de la población; rodeados de un halo de misterio e incluso fatalidad, poco a poco van poniéndose en valor, no sólo como fuente de entretenimiento, sino como herramienta didáctica al servicio del docente.

Nos ofrece diversas definiciones para el juego de rol: “juego en el que varias personas construyen una historia imaginaria adoptando el papel de personajes ficticios. Los juegos de rol son una forma de entretenimiento que permite a gente corriente vivir aventuras en mundos lejanos y exóticos a través de su mente”. (Sevillano, 2008: pp. 153-154).

2.2.1.8.2. Enfoque colaborativo

Del enfoque sociocultural se han hecho importantes derivaciones educativas: una de ellas es el concepto de aprendizaje colaborativo. Efectivamente, la idea de que todo aprendizaje es social y mediado es propia de esta corriente de pensamiento.

Los modelos colaborativos, también llamados modelos de entrenamiento, surgieron como una respuesta a la insatisfacción generada por los modelos de consulta, donde los apoyos son otorgados en una relación de igualdad entre el asesor y el asesorado. En él los educadores regulares y diferenciales se intercambian los roles de asesor y asesorado en materias curriculares y pedagógicas. Dentro de esta categoría encontramos el modelo de asesoramiento colaborativo planteado por Sánchez (2000).

El concepto de conflicto cognitivo está implícito en la teoría de la equilibración, frecuentemente entendido como perturbación del equilibrio en la relación sujeto-objeto. Como dice Coll (1991):

En lo que podríamos llamar la versión ortodoxa piagetiana, el conflicto cognitivo aparece básicamente como resultado de la falta de acuerdo entre los esquemas de asimilación del sujeto y la constatación de los observables físicos correspondientes, o bien como resultado de las contradicciones internas entre los diferentes esquemas del sujeto. (p. 116).

El aprendizaje colaborativo cambia la responsabilidad del aprendizaje, que en el cooperativo es del profesor, como experto, al del estudiante y asume que el profesor es también un aprendiz.

El aprendizaje cooperativo se define como un proceso de aprendizaje que enfatiza el grupo o los esfuerzos colaborativos entre profesores y estudiantes. Destaca la participación activa y la interacción tanto de estudiantes como profesores, el conocimiento es visto como un constructo social, y por lo tanto el proceso educativo es facilitado por la interacción social en un entorno que facilita la interacción, la evaluación y la cooperación entre iguales. (Hiltz y Turoff, 1993).

2.2.1.8.3. Recurso títeres

Los títeres como recurso didáctico constituyen un medio práctico para desarrollar en el niño habilidades que le permitan comprender las ideas y familiarizarse con su medio físico inmediato, son muy importantes, pues constituyen un medio atractivo al momento de desarrollar contenidos que requieran de la participación del estudiante.

Como estrategia de enseñanza, los títeres, al igual que otros recursos didácticos, deben cumplir normas de construcción, presentación y adaptación a las diversas actividades escolares, para de esta manera lograr que el desarrollo de los contenidos de enseñanza se dé de forma efectiva y dinámica. (Marqués, 2000).

El títere es un medio expresivo con una gran capacidad comunicativa que presenta una amplia gama de posibilidades pedagógicas, lúdicas, artísticas y culturales. Tiene, además, una marcada proyección social.

El títere como un recurso pedagógico importante donde el niño estimula su imaginación y creatividad., es una forma efectiva de facilitar la sociabilidad del niño, al jugar en grupo, tanto en la escuela como en el entorno familiar. El títere es también una herramienta terapéutica emocional, traspasa sus emociones al títere que tiene en su mano, y en ese proceso pone en la boca del personaje sus propios sentimientos, ayudando así a padres y docentes a conocer su mundo interior, y detectar cosas importantes como celos, enojo, pérdida, soledad, para poder ayudarle, en caso de que sea necesario, de una manera eficaz. (Palomino, 2006).

Los títeres son uno de los pocos recursos que estimulan al mismo tiempo los tres canales de percepción (auditivo, visual y kinestésico) que permiten el aprendizaje en el niño.

La incorporación de material concreto se hace pensando en la edad psicológica del niño, pues para este momento, no ha desarrollado el pensamiento abstracto y necesita de la concreción. Es por ello que el uso de recursos didácticos como herramientas indispensables en la consolidación del aprendizaje, muy especialmente, al uso de títeres, por ser un recurso innovador y pertinente para el mundo de la imaginación que el niño y niña experimentan. (Rondón y Torres, 2008: p. 34).

2.2.2. Expresión oral

2.2.2.1. Definición de expresión oral

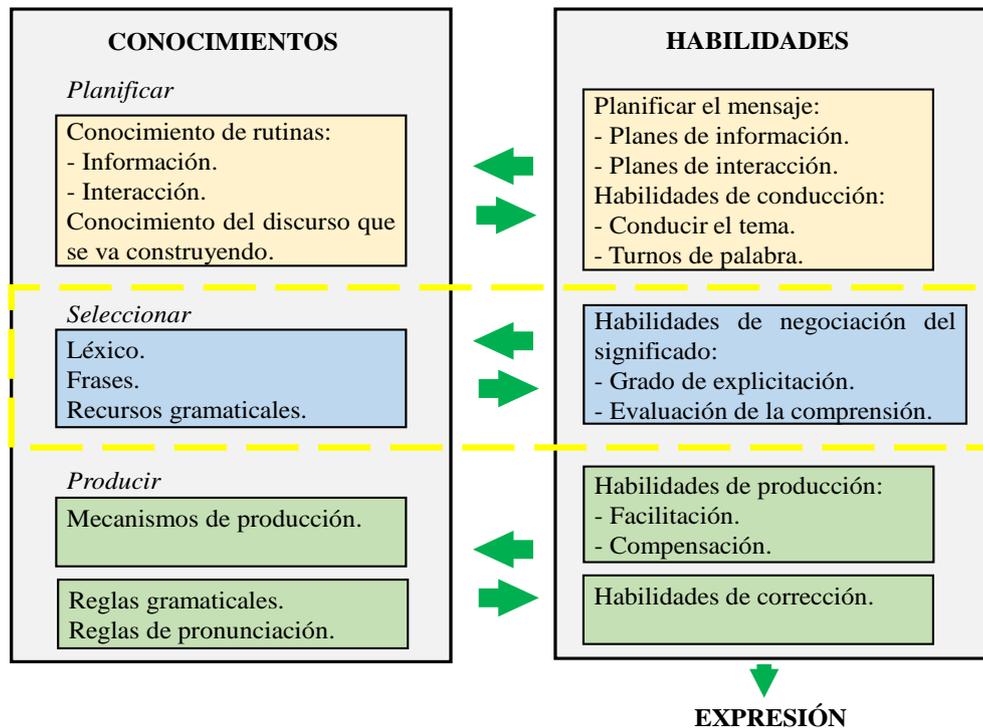
En lingüística, la expresión oral es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad; es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa.

La expresión oral es una habilidad comunicativa que se ejecuta durante el proceso de interacción social, mediante la emisión oral de un mensaje, con el propósito de exteriorizar y transmitir significados, que adquiere características propias y diferentes en cada persona, acorde a sus saberes y necesidades. (Díaz y Ruiz, 2008).

En este apartado se expone, desde un punto de vista teórico, en qué consiste construir un discurso oral; basándose en las situaciones de comunicación plurigestionadas, ofrece el siguiente modelo de expresión oral. Cassany; Luna; y Sanz (1994) distingue entre conocimientos y habilidades que se ponen en funcionamiento para construir un discurso oral:

Los conocimientos son informaciones que tenemos memorizadas: incluyen el conocimiento del sistema de la lengua (gramática, léxico, etc.), pero también otros aspectos relacionados con el conocimiento del mundo (de la cultura, de las relaciones sociales, etc.). Las segundas hacen referencia a los comportamientos que mantenemos en los actos de expresión: las

habilidades de adaptarse al tema, de adecuar el lenguaje a la situación o interlocutor, etc. (Pp. 134-150).



Fuente: Elaboración propia, 2017.

Gráfico 01: Modelo de expresión oral.

Desde la perspectiva de emisores o de receptores, consiste en haber desarrollado una competencia que suponga un dominio de las habilidades comunicativas de lenguaje integrado oral. La expresión oral resulta compleja de valorar, pero todos entendemos que ésa es bastante más que interpretar los sonidos acústicos organizados en signos lingüísticos y regulados por una gramática.

La expresión oral es un proceso a través del cual el estudiante - hablante en interacción con una o más personas y de manera activa desempeña el doble papel de receptor del mensaje del (los) interlocutor(es) y de codificador de su mensaje, con el objetivo de satisfacer sus necesidades comunicativas en la lengua extranjera. Es la habilidad rectora, por excelencia, en el aprendizaje de lenguas extranjeras y la eficiencia de su desarrollo depende de la integración con el resto de las habilidades verbales y de un fuerte vínculo entre elementos cognitivos y afectivos-motivacional, con énfasis en las últimas. (Medina, 2006).

La enseñanza de la comunicación oral debe de presentarse en situaciones formales e informales, por eso es que se propone desarrollar capacidades para la conversación, el dialogo, el debate, el relato, la presentación de informes orales, entre otras formas de la comunicación oral. La sociedad de hoy exige una eficiente capacidad comunicativa.

La sociedad actual exige una eficiente capacidad comunicativa en donde las personas sepan expresarse con fluidez y claridad, con óptima pronunciación y entonación, que empleen con pertinencia y naturalidad los recursos no verbales (mímicas, gestos, movimiento del cuerpo) que se hagan escuchar pero que también escuchen a los demás. (Fonseca, 2005),

2.2.2.2. La expresión oral en los niños

La educación infantil es la etapa educativa durante la cual se producen cambios en el desarrollo de los niños y las niñas; con toda, seguridad, son los más profundos que experimenta el ser humano a lo largo de su vida.

Si en épocas anteriores se consideraba que el aprendizaje real empezaba en la escuela, las investigaciones de las últimas décadas han puesto de relieve que en los primeros años se producen aprendizajes fundamentales. Estamos, pues, frente al reto de pensar en los contenidos que esta etapa requiere; cómo estimular y favorecer un desarrollo óptimo, considerando que la escuela es uno de los marcos o contextos en los que se produce este desarrollo. (Bigas, 2008).

La etapa de educación infantil es considerada también una etapa educativa y, en consecuencia, los maestros responsables de esta etapa tienen clara conciencia de la importancia de su propia formación para enfrentar los retos que el desarrollo de los niños requiere.

Añadió: que en la actualidad la mayoría de niños y niñas están escolarizados a partir de los tres años, aun cuando éste no sea un ciclo obligatorio y, en este sentido, la influencia de la escuela es decisiva para su desarrollo, a la vez que ésta actúa como compensadora de desigualdades entre los sujetos. (Ibidem).

Por lo tanto, la escuela debe favorecer la comunicación oral en el niño, debe ofrecerle seguridad y confianza, ya que está demostrado que el entorno social y afectivo puede estimular o abortar, según los casos, el desarrollo apropiado y rico del lenguaje. Para desarrollar el lenguaje el niño ha de satisfacer su necesidad innata de comunicación oral, también con los adultos.

2.2.2.3. Teorías del aprendizaje del lenguaje

Las teorías de aprendizaje del lenguaje, se pueden clasificar en torno a tres vertientes: ambientalista, cognitivista y nativista.

a) Teoría ambientalista: Se reflexiona acerca de la aplicabilidad de estos principios a la práctica educativa, cuyos antecedentes se encuentran en los postulados de Rousseau, quien afirma que "el poder del ambiente es crucial para determinar el éxito de los encuentros educativos, los educadores deben estar alertas al ambiente, ya que mientras más control tengan sobre él, más efectiva será la educación". (Colón, 2008).

(1) Una visión que lejos de ser reduccionista y simplificante lleve al hombre a aceptar que vive en un mundo pleno de variables e interrelaciones, (2) que su visión no es más que una percepción subjetiva y (3) que aquello que denomina causa es siempre el efecto de algo más. Sólo de esa manera podrá afirmar tal como se indicó al inicio del escrito que "el hombre es reflejo del ambiente en el que habita". (Carrizosa, 2004).

El proceso de una lengua por el cual imitamos a otros, aparentemente desempeña un importante papel en la manera en que los niños aprenden a utilizar los recursos lingüísticos que existen en el contexto. Skinner (1981) afirma que la conducta verbal se estudia como cualquier otra conducta del individuo en general:

La conducta humana en general es el producto conjunto, en primera instancia, de las contingencias de supervivencia responsables de la selección natural de nuestra especie, asimismo por las contingencias de reforzamiento responsables de los repertorios adquiridos por sus miembros, y por último de las contingencias especiales mantenidas y evolucionadas en un ambiente social, sin embargo, su particularidad consiste en que las consecuencias de la conducta del hablante están mediadas por otras personas, porque obedecen a otros factores que actúan como controladores sociales, la conducta de otros, controla la conducta verbal del hablante y es por ello que al ser reforzada por sus efectos en la persona, y luego por los refuerzos que reciben las conductas de las demás personas, se van afianzando su adquisición. (p. 58).

La lengua para los ambientalistas es el conjunto de hábitos lingüísticos que permiten a un sujeto comprender y hacerse comprender, sobre todo es un producto social depositado en el cerebro de cada uno, es la parte social del lenguaje, exterior al individuo, quien por sí sólo no puede ni crearla ni modificarla. Al respecto Saussure (1985) afirma que:

La teoría ambientalista señala que el mundo exterior, o ambiente, es siempre un componente principal de la conducta cuya descripción permite determinar lo que el organismo está haciendo. La conducta no se puede separar del contexto ambiental en el que ocurre. En ese sentido los principios básicos del aprendizaje tienen en cuenta el contexto social en el que tiene lugar el aprendizaje. (p. 201)

- b) Teoría nativista o innatista:** Estas teorías se pueden clasificar desde tres puntos de vista: nativistas, que defienden que el lenguaje es algo genético e innato; empiristas o los conductistas, que defienden que el lenguaje es algo cultural que depende de factores externos o adquiridos, pero no innatos o genéticos, y las interrelacionistas que defienden que es una mezcla de los dos. Dichas teorías han pasado a constituir el concepto del lenguaje, tanto a nivel clínico con las clasificaciones de trastornos del lenguaje como a nivel terapéutico con enfoques lingüísticos, cognitivos y del desarrollo.

La teoría lingüística nativista sostiene que los principios del lenguaje son innatos y no aprendidos. A diferencia de la postura ambientalista que asume que los factores externos son determinantes para el aprendizaje del lenguaje, los nativistas rechazan la postura que los niños adquieren primero un conocimiento del mundo, y después proyectan el lenguaje sobre esa experiencia previa. (Iriarte, 1994: 23).

Cualquier lengua puede ser aprendida por un niño con la misma facilidad pues todas se corresponden, todas están determinadas por factores internos. Esto es posible por las propiedades innatas de la mente, principios que permiten interpretar los datos dispersos de la percepción. Así, para Descartes (1647), las ideas innatas son las que se derivan de la facultad de pensar, más bien que de los objetos externos:

Nada llega a nuestra mente de los objetos externos a través de los órganos de los sentidos, aparte ciertos movimientos corpóreos, pero aun esos movimientos, y las figuras que suscitan, no los concebimos en la forma que adoptan en los órganos de los sentidos. De aquí se deduce que las ideas de los movimientos y las figuras son innatas en nosotros. Y tanto más innatas deben ser las ideas de dolor, color, sonido y similares para que, con ocasión de ciertos movimientos corporales, nuestra mente pueda exhibir estas ideas, pues no tienen similitud con los movimientos corporales. (Pp. 335-70).

- c) **Teoría cognitivista:** Las teorías cognitivistas por su parte le otorgan la primacía al desarrollo de lo cognitivo, subordinan el lenguaje al pensamiento. la inteligencia es anterior al lenguaje, el cual, una vez adquirido, va a servir a lo cognitivo. Piaget, vinculada con la evolución del lenguaje infantil, es la distinción entre un lenguaje egocéntrico y un lenguaje socializado y el de la asimilación a estructuras preexistentes mediante la actividad; que sus señalamientos representan al niño y al sujeto que aprende como activo. Una operación es una actividad. El aprendizaje es sólo posible cuando hay asimilación activa.

d) **Teoría sociocultural:** El discurso egocéntrico aparece cuando el niño transfiere las formas propias del comportamiento social al ámbito de sus funciones psíquicas internas; la contribución del ambiente social tiene un carácter constructor, en el caso de la adquisición de la lengua. En el proceso de adquisición, este instrumento se convierte en parte integrante de las estructuras psíquicas del individuo, el lenguaje de origen social opera en interacción con otras funciones mentales como el pensamiento y de éste da origen al pensamiento verbal.

2.2.2.4. Características de expresión oral

La expresión oral como una forma de comunicación del ser humano en la sociedad, tiene determinadas características que la identifican y particularizan, entre estas características podemos mencionar:

- **Expresividad:** La expresión oral es espontánea y natural y está llena de matices afectivos que dependen del tono que empleamos y de los gestos; por eso tiene gran capacidad expresiva.
- **Vocabulario:** Conjunto de términos lexicales que emplea para comunicarse; su vocabulario es sencillo y limitado, normalmente está lleno de incorrecciones como frases hechas (muletillas) y repeticiones "O sea", "entonces", "no".
- **Hablar correctamente:** Se caracteriza por: Hablar despacio y con un tono normal, vocalizar bien, evitar muletillas, llamar a las cosas por su nombre evitando utilizar jergas, evitar palabras inadecuadas y utilizar los gestos correctos sin exagerar.

2.2.2.5. Importancia de expresión oral

- El ser humano es un individuo social, que para poder subsistir necesita además del sustento básico la posibilidad de comunicarse e interactuar en su grupo social, en éste, caso la comunicación oral es de gran importancia para su desarrollo en sociedad.
- No todos nos comunicamos igual, existen una diversidad de tipos de comunicación, pero para entender la comunicación; sea oral o escrita es el inicio de la comunicación humana, es lo que nos diferencia de los animales, es lo que nos humaniza.
- Es importante la expresión oral en la comunicación, porque con ella podemos dejar nuestra huella a través de los tiempos.

En síntesis, se puede decir que la expresión oral consiste en escuchar el lenguaje integrado y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje (Martínez, 2002); menciona que la comunicación oral estimula el desarrollo de la personalidad de los alumnos en las esferas cognitiva, afectiva, conductual y en procesos psicológicos complejos, tales como la autoconciencia, la autovaloración y los niveles de autorregulación. (Cardona, 2011).

- La importancia de la expresión oral en la comunicación es un proceso que permite la interacción entre las personas, para lograr distintos propósitos a través de un lenguaje común.
- Es la forma de compartir el significado personal, con el objeto de influir en el comportamiento, compartir información o lograr el entendimiento de un mensaje en el cual los siguientes elementos son vitales para la comunicación: volumen y entonación de la voz; velocidad del mensaje y los silencios; conductas no verbales: expresión facial, gestos; expresión corporal y condición espacial.

2.2.2.6. Factores que influyen en el desarrollo de expresión oral

- Los adultos, generalmente representado por los padres y los maestros, quienes a través de sus actividades comunicativas alimentan el bagaje oral del niño, lo corrigen y modifican permanentemente buscando la superación de las limitaciones.
- Los pares, los niños se relacionan a diario con otros niños, ya sea en el hogar, el barrio o la escuela; necesitan comunicarse para satisfacerse haciendo uso del lenguaje oral.
- Los medios de comunicación juegan un papel muy importante en el desarrollo del lenguaje oral del niño, al estar en contacto, especialmente con la televisión, enriquece su capacidad de expresarse oralmente.
- La escuela, el hogar y la calle influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje oral de los niños.

2.2.2.7. Formas de expresión oral

Pineda, M. (2010: 24) en su tesis afirma que en la actualidad se conocen dos formas de expresión oral, teniendo en cuenta la circunstancia en que surge:

- a) **La expresión oral espontánea:** La finalidad principal es la de favorecer el rápido intercambio de ideas entre las personas; la estructura del discurso es generalmente abierta, ya que el texto se elabora en el momento mismo en el que se habla. El emisor puede variar su discurso, alargarlo o acortarlo, en función de la reacción que cause en quien le escucha.
- b) **La expresión oral reflexiva:** Su función principal es la de atraer y convencer o persuadir al oyente; la estructura del texto y la propia construcción sintáctica

están más elaboradas que en la expresión oral espontánea. El vocabulario es más amplio, escogido y variado; y su registro lingüístico (las palabras y giros que se utilizan) tiende a ser culto o, al menos, cuidado.

2.2.2.8. Factores que impiden el desarrollo de expresión oral

Moreno, F. (2008) afirma que la expresión oral del ser humano está enmarcada dentro de un fenómeno biológico, funcionamiento de un organismo viviente complejo, la naturaleza nerviosa como resultado del nivel de desarrollo que alcanzó el cerebro, bajo esta óptica es preciso señalar que los factores que impiden el normal desarrollo de la expresión oral están íntimamente ligados a estos fenómenos y son de carácter psicológico, emocionales y sociales.

a) Factores psicológicos:

Los factores psicológicos que impiden el normal desarrollo de la expresión oral en las personas, generalmente tienen su origen en deficiencias en el funcionamiento del sistema neurológico central, entre los problemas más comunes tenemos:

- **La tartamudez:** La tartamudez es un trastorno de la comunicación (no un trastorno del lenguaje) que se caracteriza por interrupciones involuntarias del habla que se acompañan de tensión muscular en cara y cuello, miedo y estrés. (Santamaria et al., 2002).
- **El tartajeo:** Es un trastorno en el flujo del habla, se caracteriza por la rapidez, la precipitación y el ritmo en el que hablan, así como por la eliminación de algunas sílabas en las palabras largas y complejas, se manifiesta como una defectuosa modulación de las palabras.

- **Afasia sensorial:** Consiste en la incapacidad de comprender el lenguaje auditivo, asociada a una sordera parcial o total, debido a lesiones en áreas cerebrales especializadas en estas funciones.
- **Lesiones traumáticas:** Son trastornos que tienen causas y mecanismos que pueden ser explicados mediante la ciencia médica, algunas veces microscópicamente provocados por factores o agentes biológicos, psicológicos y sociales, que impiden el normal desarrollo de la expresión oral en el ser humano.

b) Factores emocionales:

Las emociones fuertes que suelen afectar a un individuo son acompañados por una serie de acontecimientos de carácter fisiológico debido a la intervención del sistema nervioso autónomo. Correa (2004), refiere que las emociones son, en esencia, "impulsos que mueven a la acción, programas de actuación o mecanismos de respuestas que se ponen en marcha automáticamente ante determinados estímulos internos o externos" (p. 20).

c) Trastornos sociales:

Entre los principales factores sociales que limitan el desarrollo encontramos el abuso sexual, maltrato físico y psicológico de parte de padres, profesores, los mismos que dejan terribles secuelas en el desarrollo de los estudiantes y que afecta negativamente la forma de hablar o de expresarse.

2.2.2.9. Dimensiones de expresión oral

Ministerio de Educación (2010) plantea en el Diseño Curricular Nacional DCN que la expresión oral tiene cuatro dimensiones: claridad, fluidez, coherencia y persuasión.

2.2.2.9.1. Claridad

Es importante expresar en forma precisa y objetiva los conceptos, ideas y pensamientos empleando los recursos para aumentar la claridad de los discursos; es la cualidad principal de una buena dicción. Uno de los problemas más comunes al hablar es que las personas no mueven los músculos de su boca y apenas se abre para pronunciar las palabras; el nerviosismo, la tensión y la rapidez son enemigos de la claridad.

La claridad: se entiende como la expresión al alcance de una persona de cultura media, asimismo, se le conoce como el pensamiento diáfano, conceptos bien digeridos, exposición limpia, es decir, con sintaxis adecuado y una expresión al alcance de las personas que manejen una expresión de cultura media; las delimitaciones de la claridad deben tener un estilo claro, cuando el pensamiento del que emite el mensaje, penetra sin esfuerzo en la mente del receptor. (Soto, 2015).

La claridad del lenguaje y el estilo se afina en el escogimiento apropiado de las palabras y la construcción acertada de las oraciones, de modo tal que el destinatario pueda comprender sin dificultad el pensamiento del emisor. La impropiedad en el uso del léxico consiste en emplear un término con un significado distinto del suyo.

Si la intención de quienes escribimos es que nos entienda un amplio público, esto nos exige claridad en las ideas y transparencia expositiva; como indica Martín, G. (1990) como una “visión clara de los hechos o de las ideas y exposición neta y tersa de los mismos”; además, que claridad significa:

Expresión al alcance de un hombre de cultura media y, por tanto, quiere decir: pensamiento diáfano, conceptos bien digeridos y exposición limpia, con sintaxis correcta y vocabulario o léxico al alcance de la mayoría, ni preciosista ni demasiado técnico. En otras palabras, a las ideas claras debe corresponder una construcción de la frase basada en un orden lógico y sin palabras rebuscadas. (p. 258).

Según Rutas del Aprendizaje (2013) La claridad consiste en expresarnos con coherencia, cohesión y un vocabulario apropiado, que detallamos como sigue:

La **coherencia** implica desarrollar un tema con lógica y consistencia, poniendo en juego los saberes previos y variadas fuentes de información, evitando vacíos de información y contradicciones. La **cohesión** implica relacionar las ideas usando conectores y referentes pertinentes según el tipo de texto oral. El **vocabulario** apropiado implica usar las palabras con precisión, de acuerdo con el tema, ya sea cotidiano, especializado, etcétera. (p. 48).

La escuela y las experiencias comunicativas que esta brinda a los alumnos permiten a estos poner en juego lo que saben y han aprendido fuera del contexto escolar, además debe saber que, interactuar alumno-alumno, alumno-docente enriquece significativamente el lenguaje de los niños.

La vida actual exige un nivel de comunicación oral tan alto como de redacción escrita. Una persona que no pueda expresarse de manera coherente y clara, y con una mínima corrección, no sólo limita su trabajo profesional y sus aptitudes personales, sino que corre el riesgo de hacer el ridículo. (Cassany, 1998: 135).

2.2.2.9.2. Coherencia

Es expresar organizadamente las ideas o pensamientos en cadena, unidos por un conductor lógico; mientras para Rincón (2013), "es la cualidad semántica de los textos que selecciona la información relevante e irrelevante, mantiene la unidad y organiza la estructura comunicativa de una manera específica". (p. 118).

La coherencia es una forma de los textos bien estructurados que permite concebirlas como entidades semánticamente unitarias, de manera que las diversas ideas secundarias aportan información relevante para llegar a la idea principal, o tema, de forma que el lector pueda encontrar el significado global del texto.

Para Beaugrande y Dressler (1972), la coherencia es una de las propiedades constitutivas de la textualidad (la propiedad de un texto o discurso para ser comunicativo); por ello, la definen en los siguientes términos:

Un texto “tiene sentido” porque el conocimiento activado por las expresiones que lo componen va construyendo, valga la redundancia, una continuidad de sentido. Cuando los receptores detectan la ausencia de continuidad, el texto se convierte en un “sinsentido” (...). La continuidad del sentido está en la base de la coherencia, entendida como la regulación de la posibilidad de que los conceptos y las relaciones que subyacen bajo la superficie textual sean accesibles entre sí e interactúen de un modo relevante. Esta organización subyacente en un texto es lo que se denomina mundo textual (...). El mundo textual contiene información que va mucho más allá del sentido literal de las expresiones que aparecen en la superficie textual: de manera casi automática, los procesos cognitivos aportan cierta cantidad adicional de conocimiento, denominado sentido común, que deriva de las expectativas y de las experiencias de los participantes en la interacción comunicativa relativas a la manera como se organizan los acontecimientos y las situaciones en el mundo real. (Pp. 135-136).

Esta definición incluye los dos rasgos esenciales de la coherencia:

- a) Es una propiedad que surge, como se ha anticipado, del trabajo interpretativo de los usuarios en la comunicación, quienes activan una serie de expectativas y experiencias de conocimiento del mundo para realizar dicha interpretación.
- b) Tiene un carácter dinámico (no es un producto, sino un proceso), por lo que es una característica que puede estar sometida a revisión y a adaptación en el devenir comunicativo y en las distintas situaciones socioculturales; por ello hemos indicado también que la coherencia de un discurso depende también

de su aceptabilidad por parte de los interlocutores en una situación comunicativa concreta. Para Conté, E. (1988b) el término coherencia tiene dos acepciones:

En una primera, coherencia se define negativamente, como no-contradictoria: ausencia de contradicción; en este sentido, un texto coherente sería, entre otras cosas, un texto sin contradicciones. En la segunda acepción, se significa la conexión de las partes en un todo: la interrelación de los distintos elementos del texto. En opinión de la autora, la primera propiedad, la no-contradictoria, no sería una propiedad necesaria de los textos, sino una cualidad contingente. (Pp. 29-44).

2.2.2.9.3. Fluidez

En lingüística, fluidez es la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta, utilizando las palabras de manera espontánea natural y continua.

La fluidez verbal se refiere a la cantidad de información por unidad de medida, que un hablante es capaz de emitir cuando produce un discurso. Se refiere también a la calidad de la información emitida ya que no es suficiente producir muchas palabras por minuto sino también producir un discurso que progrese temáticamente, un discurso que muestre un desarrollo y que avance hacia una meta discursiva. (Menjura, 2007).

Desde los primeros estudios sobre fluidez en el ámbito de la enseñanza de segundas lenguas se presentaban como dos características de fluidez la capacidad de seguir adelante y de salvar los obstáculos, con definiciones como la de Fillmore (1979) en Pradas Macías (2004:78) cuando dice que "la fluidez es la habilidad de llenar el tiempo con habla y que una persona que es fluida en este sentido no tiene que pararse muchas veces a pensar qué es lo siguiente que quiere decir o cómo decirlo".

Podríamos caracterizar la lectura fluida, como aquella que se hace sin errores en el reconocimiento y decodificación de palabras, con un adecuado ritmo y expresión, acelerando o deteniendo la lectura cuando convenga para buscar el sentido del texto, un fraseo adecuado haciendo las pausas pertinentes en función de las marcas gráficas, y diferenciando el tono de la lectura de determinadas palabras o frases para apoyar la comprensión del texto. (Calero, 2013).

2.2.2.9.4. Persuasión

Los fenómenos de influencia social son mecanismos poderosos para el cambio de actitudes; se entiende por influencia social aquella acción realizada que tiene como fin modificar las cogniciones, afectos y/o conductas de una persona o grupo con respecto a un objeto actitudinal determinado.

Persuadir consiste en mover a otra persona a aceptar nuestro punto de vista de manera voluntaria. Dentro de la persuasión podemos distinguir entre la persuasión en sí: un intento deliberado por parte de una persona o grupo para cambiar las actitudes de otras personas; o la negociación entendida como un intercambio de expectativas por el que se alcanza un acuerdo de actuación. (Ambel y Gallardo, 2011).

Según Mayordomo et al., (2011), la persuasión sería aquella actividad por la que el emisor intenta suscitar un cambio en las actitudes, creencias y/o acciones del receptor -o receptores- a través de la transmisión de un determinado mensaje, que es susceptible de ser aceptado o rechazado por este último.

Persuasión: es crear un consenso cuando hay un conflicto o reina la indiferencia, también consiste en tomar una idea o un plan de acción y crear un propósito común. La persuasión es: un arte (proviene de nuestro interior) y un oficio (se aprende). (Sarries, 2013).

La persuasión implica superar varios obstáculos, cualquier factor que contribuya a que una persona libre los impedimentos en el proceso de persuasión aumenta la probabilidad de que ésta ocurra, ante ello las teorías explicativas de la persuasión y el cambio de actitudes pueden encuadrarse en dos perspectivas

diferenciadas:

- Las teorías del procesamiento sistemático. Según éstas, el cambio de actitud vendrá determinado por el grado de elaboración consciente que se realice de la información y la evaluación que se haga de ella; y,
- Los modelos del procesamiento dual. Éstos plantean que el cambio de actitud puede darse también a través de otro tipo de procesos alternativos a la evaluación sistemática de la información.

2.2.2.9.5. Estructura del mensaje

El modelo propuesto supone considerar, además del emisor y el receptor, cuatro componentes del mensaje: el canal, los contenidos, los lenguajes utilizados y la estructura del mensaje.

El mensaje constituye un lenguaje sincrético, ya que en él se entremezclan diferentes componentes que se apoyan mutuamente: Composición del mensaje (Los textos se encuentran formados por diferentes elementos (imágenes, textos, dibujos, líneas, colores, etc.) que se distribuyen por el anuncio. La forma en que están colocados es tremendamente significativa.). Componente verbal (La información primordial sobre la marca publicitaria la proporciona el eslogan, que debe ser una frase concisa y elocuente que exalte el producto). Componente visual. Sonidos (en el caso de la radio, cine y TV). (Aula 31, 2011: p. 26).

El mensaje propagandístico, por consiguiente, no debe entenderse simplemente como un conjunto de palabras, imágenes o sonidos con determinadas propiedades empíricas, o como un producto técnico de los medios de comunicación. Éstas serían aproximaciones epifenoménicas.

La codificación en un sistema de símbolos mismo que deberá ser compartido y claro por quien lo recibe. De ahí que al individuo u organización que desarrolla el mensaje también se le denomine “codificador”. Desde nuestra perspectiva, el mensaje sería fundamentalmente una manifestación o materialización de (a) la intención de poder del emisor y

(b) la relación comunicativa establecida entre emisor y receptor. (Santos, 2012).

Es el contenido de la información (contenido enviado): el conjunto de ideas, sentimientos, acontecimientos expresados por el emisor y que desea transmitir al receptor para que sean captados de la manera que desea el emisor. El mensaje es la información.

Naturalmente tiene que haber algo que comunicar, un contenido y un proceso que con sus aspectos previos y sus consecuencias motive el mensaje. En este caso, el objetivo de transmitir una idea fracasa, porque, “los signos no han sido combinados ordenadamente conforme a ciertas reglas: no hay habla ni mensaje”. (Beristáin, 2006).

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Hi: Los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora significativamente en la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

Ho: Los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres no mejora significativamente en la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

Tipo: Cuantitativa y básica; cuantitativa porque, recoge y analiza datos sobre variables y estudia las propiedades y fenómenos cuantitativos o usando magnitudes numéricas sobre variables y estudia el estado, la asociación o relación entre dichas variables, cuyo objetivo es explicar y describir casualmente los sucesos.

"Dicen que la investigación cuantitativa tiene una concepción lineal, es decir que haya claridad entre los elementos que conforman el problema, que tenga definición, limitarlos y saber con exactitud donde se inicia el problema, también le es importante saber qué tipo de incidencia existe entre sus elementos". (Hurtado y Toro, 1998).

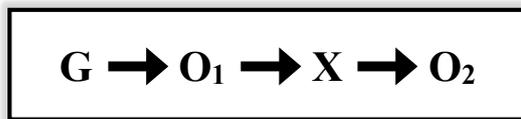
Nivel: Explicativo y aplicativo; este tipo de estudio descriptivo tiene relaciones de causalidad para completar sus objetivos, de manera que se puede llegar a una conclusión de causa y efecto sin la necesidad de experimentar; desde el punto de vista analítico, explica el comportamiento de una variable dependiente en función de la variable independiente, requiere de control, la finalidad del control es descartar las asociaciones aleatorias, causales o espurias.

El diseño de investigación es pre-experimental: es un experimento en el cual, el grado de control sobre las variables es mínimo; a diferencia del experimento puro, se utilizan bastante en estudios de mercado.

Diseño con preprueba – posprueba con un solo grupo: a un solo grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. En este diseño si existe un punto de

referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo. (Hernández; Fernández y Baptista, 2014).

Estos diseños también se denominan observacionales porque el investigador observa la realidad, no interviene en ella (preexperimental), y utiliza la correlación entre las variables para conocer el efecto de unas sobre otras. La nomenclatura de este tipo de estudio es:



Dónde:

Ge = Grupo conformado por los niños y niñas de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo".

O1 = Observación pre test al grupo pre experimental.

X = Estímulo.

O2 = Observación post test al grupo pre experimental.

3.2. El universo y muestra

3.2.1. Área geográfica del estudio

El distrito de Pebas, se encuentra ubicada en la provincia de Mariscal Ramón Castilla del departamento de Loreto y es uno de los cuatro distritos que posee 56 comunidades, a 3°19'42" latitud sur y 71°51'40" latitud oeste y a una altitud media de 101 msnm, con una población de 13624 habitantes y una superficie total de 11437.04 km²; el clima es tropical con una cantidad significativa de lluvia durante el año con una temperatura promedio es de 26°C. El área donde se realizará el estudio está ubicada en el ámbito rural del Centro Poblado Boras de Brillo Nuevo del distrito de Pebas, provincia de Mariscal

Ramón Castilla, región Loreto-2017.

3.2.2. Población

La población está conformada por 33 entre niños y niñas en el área de Comunicación en la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017. Se seleccionó debido a que se observó dificultades al momento de leer los textos.

La población constituye el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida para el estudio respectivo; es decir, el conjunto de individuos, objetos, entre otros, que, siendo sometidos a estudio, poseen características comunes para proporcionar datos, siendo susceptibles de los resultados alcanzados (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Cuadro 02: Población del estudio de investigación.

N°	Institución Educativa	UGEL	Ámbito	Nivel: Inicial (II Ciclo)			Sub total	
				Sexo	Edad			
01	Brillo Nuevo N° 502	Ramon Castilla - Caballococha	Rural		3 años	4 años	5 años	
				M	5	4	6	15
				F	5	5	8	18
	Total				10	9	14	33

Fuente: Elaboración propia, según la nómina de matrícula de los niños de la I.E.I. N° 502 "Brillo Nuevo", Pebas 2017.

3.2.3. Muestra

El tipo de muestreo es no probabilístico, la que se utilizará será el intencionado por cuotas; por ende, el muestreo por cuotas se utiliza intencionadamente porque permite seleccionar los casos característicos de la población limitando la muestra a estos casos. Se trabajará con 29 niños de 3-5 años de edad de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

Cuadro 03: Población y muestral de estudiantes de la investigación.

N°	Institución Educativa	UGEL	Ámbito	Nivel: Inicial (II Ciclo)			Sub total	
				Sexo	Edad			
01	Brillo Nuevo N° 502	Ramon Castilla - Caballococha	Rural		3 años	4 años	5 años	
				M	5	3	5	13
				F	3	5	8	16
Total					8	8	13	29

Fuente: Elaboración propia, muestra estratificada de los niños de la I.E.I. N° 502 "Brillo Nuevo", Pebas 2017.

3.3. Definición y operacionalización de variables

3.3.1. Definición de variables

Variable independiente: Juegos de roles

Para Dosso (2009), los juegos de roles o juego de actores se entiende como una actividad en la que los jugadores, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la "otredad", es decir, se ponen en la situación del "otro". (p. 15).

Variable dependiente: Expresión oral

Según Díaz y Ruiz, (2008). La expresión oral es una habilidad comunicativa que se ejecuta durante el proceso de interacción social, mediante la emisión oral de un mensaje, con el propósito de exteriorizar y transmitir significados, que adquiere características propias y diferentes en cada persona, acorde a sus saberes y necesidades. (p. 67).

3.3.2. Operacionalización de variables

Cuadro 04: Operacionalización de variables.

Variable	Dimensiones	Definición operacional	Indicadores
Juegos de roles	Juego de roles	Marqués, (2000), los títeres, al igual que otros recursos didácticos, deben cumplir normas de construcción, presentación y adaptación a las diversas actividades escolares, para de esta manera lograr que el desarrollo de los contenidos de enseñanza se dé de forma efectiva y dinámica. (p. 23).	Dinámica social. Habilidad actitud. Servicio docente. Juego de roles.
	Enfoque colaborativo		Sociocultural. Aprende colabora. Colaboración. Responsabilidad. Interacción activa.
	Recurso títeres		Recurso didáctico Comprende ideas. Construcción. Creatividad lúdica Incorpora material Imaginación.
Expresión oral	Claridad	Cassany (1998): La vida actual exige un nivel de comunicación oral tan alto como de redacción escrita. Una persona que no pueda expresarse de manera coherente y clara, y con una mínima corrección, no sólo limita su trabajo profesional y sus aptitudes personales, sino que corre el riesgo de hacer el ridículo. (p. 135).	Articulación. Pronunciación. Expresión clara. Uso de pausas. Entonación. Voz audible.
	Fluidez		Facilidad al hablar Ritmo adecuado. Seguridad hablar. Habla continua.
	Coherencia		Exposición ideas. Ideas coherentes. Uso de palabras. Pertinencia ideas. Interconexión.
	Persuasión		Influencia social. Cambio de actitud Crear un consenso Evaluación. Sistematización.
	Estructura del mensaje		Composición del mensaje. Componente verbal. Sistema de signos. Conjunto de ideas. Comunicación.

Fuente: Elaboración propia, 2017.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas: La observación.

La observación:

La observación como técnica 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.

La observación es la técnica de investigación básica, sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad. (Labarca, 2013).

Esta técnica, me permitió percibir y analizar la ilustración de los niños y niñas mediante un juego de roles, incorporando como recurso didáctico el títere donde el niño utilizó dicho recurso para dramatizar y actuar, se consideró la actitud y los movimientos en su expresión oral.

3.4.2. Instrumentos: Lista de cotejo.

Lista de cotejo:

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, habilidades, conductas), al lado de los cuales se puede adjuntar un tic (visto bueno, o una "X" si la conducta es no lograda), un puntaje, una nota o un concepto.

Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: sí, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros. Consiste en una lista de características o conductas esperadas del estudiante en la ejecución o aplicación de un proceso, destreza, concepto o actitud; su propósito es recoger información sobre a ejecución del estudiante mediante la observación. (Vera, 2010).

La lista de cotejo consiste en un listado de 20 ítems o anotaciones relacionados al comportamiento y desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas de los niños y niñas, precisando cuáles están presentes y cuáles ausentes; es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras y los resultados de trabajos realizados. Mide las dimensiones: juego de roles, enfoque colaborativo, recurso títeres (Juegos de roles) y claridad, fluidez, coherencia, persuasión, estructura del mensaje (Expresión oral).

La medición de la validez se realizó utilizando la fórmula de Lawshe denominada "Razón de validez de contenido (CVR)"; al validar la lista de cotejo se calcula la razón de validez de contenido para cada reactivo, el valor mínimo de CVR para un número de expertos es de 0.75. De acuerdo con Lawshe si más de la mitad de los expertos indica que una pregunta es esencial, esa pregunta tiene al menos alguna validez de contenido.

Tabla 01: Escala de calificación.

Baremo de categorización de estrategias didácticas.

Nivel educativo Tipo de calificación	Escalas de calificación	Descripción
Educación inicial	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes provistos 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 estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN.

Tabla 02: Calificación del desempeño y logro de los niños y niñas.

Para dar como resultado las notas (A; B; C) de las 20 preguntas:	LEYENDA
De 0 – 10 = C	2 (Si) – 1 (No)
De 11 – 14 = B	
De 15 – 20 = A	

Para los variables de la investigación; se realizó mediante las pruebas de pre test y post test refrendados mediante 10 talleres y su respectiva lista de cotejo y luego pasará por el juicio de expertos.

3.5. Plan de análisis

Para el análisis de los datos recolectados en la investigación se hizo uso del análisis descriptivo; para la tabulación de los datos se utilizó como soporte el programa Excel y para el procesamiento de los datos el Software SPSS versión 18.0 (Programa de estadística para ciencias sociales) y Minitab 18.

Para el contraste de las hipótesis se utilizó la prueba estadística no paramétrica Chi-cuadrado corrección por continuidad, teniendo en cuenta que para el análisis de los datos las variables fueron categorizadas y a partir de ello se realiza el análisis de la relación entre las variables con un nivel de significancia del 5%.

3.6. Matriz de consistencia

Título: Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación en la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

Cuadro 05: Matriz de consistencia.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	ATRIBUTOS	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Pregunta general ¿Cómo los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejorarán la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017?</p>	<p>Objetivo general Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejoran la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ol style="list-style-type: none"> Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la claridad de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017. Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017. 	<p>Hipótesis general X₀: Los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres no mejoran significativamente en la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.</p> <p>X₁: Los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejoran significativamente en la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.</p>	<p>Variable 1 Juegos de roles</p>	<p>Juego de roles</p> <p>Dinámica social. Habilidad actitud. Servicio docente. Juego de roles.</p>	<p>Dinámica social. Habilidad actitud. Servicio docente. Juego de roles.</p> <p>Sociocultural. Aprende colabora. Colaboración. Responsabilidad. Interacción activa.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo. Nivel: Descriptivo. Diseño: Pre experimental, de la forma: $G \rightarrow O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$ Dónde: G = Muestra de los niños. O₁ = Prueba pre test. O₂ = Prueba post test. X = Estímulo.</p> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA La población está conformada por 33 niños en el área de Comunicación en la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas,</p>
				<p>Enfoque colaborativo</p> <p>Sociocultural. Aprende colabora. Colaboración. Responsabilidad. Interacción activa.</p>		
				<p>Recurso títeres</p> <p>Recurso didáctico Comprende ideas. Construcción. Creatividad lúdica Incorpora material Imaginación.</p>		
			<p>Variable 2 Expresión oral</p>	<p>Claridad</p> <p>Articulación. Pronunciación. Expresión clara. Uso de pautas. Entonación. Voz audible.</p>		
<p>Fluidez</p> <p>Facilidad al hablar Ritmo adecuado Seguridad hablar Habla continua.</p>						

	<p>Ramón Castilla, región Loreto-2017.</p> <p>3. Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la coherencia de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.</p> <p>4. Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la persuasión de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.</p> <p>5. Determinar si los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la estructura del mensaje de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.</p>	<p>502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.</p>		<p>Coherencia</p>	<p>Exposición ideas Ideas coherentes Uso de palabras Pertinencia ideas Interconexión.</p>	<p>provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017</p> <p>La muestra asignada, son los 29 niños para obtener un resultado veraz y óptimo.</p>
<p>Persuasión</p>	<p>Influencia social Cambio de actitud Crear un consenso Evaluación. Sistematización.</p>					
<p>Estructura del mensaje</p>	<p>Composición del mensaje. Componente verbal. Sistema de signos. Conjunto de ideas. Comunicación.</p>					

Fuente: Elaboración propia, 2017.

3.7. Principios éticos

Los principios éticos, según Osorio (2010), no se constituyen de ninguna manera en reglas rígidas para la solución de problemas concretos relacionados con la investigación; sin embargo, nos sirven como marco de referencia para la búsqueda de soluciones coherentes y fundamentales racionalmente para problemas específicos de carácter ético. (p. 255).

- La ética profesional es la ética aplicada al ejercicio de una profesión y comprender los principios primarios de la actuación moral de parte de los miembros de una profesión específica.
- Tener aptitudes para distinguir entre sus actos y los actos de otras personas.
- Tener capacidades para realizar actos morales y tener conciencia entre los valores entre lo malo y lo bueno.
- El buen investigador científico está obligado a buscar, descubrir, moral y profesionalmente a decir la verdad cueste lo que cueste.
- Debes pensar que la verdad es patrimonio del todo humano y comunica con honestidad, generosidad, y alegría tu propio saber.
- No debes perder nunca la actitud de búsqueda y ser constante en el trabajo emprendido, y estar dispuesto a formular tus hipótesis si la experimentación demuestra que son falsas.
- Cuidar que la divulgación de los datos sea real, y evitar que se adulteren los datos para obtener resultados irreales.
- Respetar la autonomía, si así lo pide el o los interesados.
- Esta investigación tiene en cuenta el conocimiento y la experiencia de otros investigadores.}

IV. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Resultados

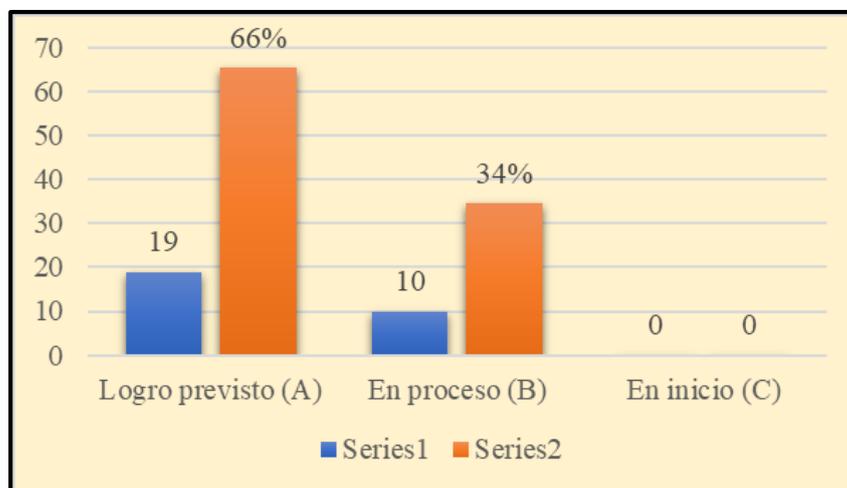
Los resultados de la investigación se presentan de acuerdo con los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada.

4.1.1. Resultado general de la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años, a través de un pre test.

Tabla 03: Resultado general de la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años de educación inicial a través de un pre test.

Logro de aprendizaje	f	%
A	19	66%
B	10	34%
C	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido del pre test, 2017.



Fuente: Resultado obtenido del pre test, 2017.

Gráfico 02: Evaluar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años de educación inicial a través de un pre test.

Interpretación: En la tabla 03 y gráfico 02 se aprecia que de un total de 29 entre niños y niñas de 3-5 años; en un 66% de ellos representados por 19 niños obtuvieron un logro previsto "A" en la expresión oral, mientras 10 alcanzaron un

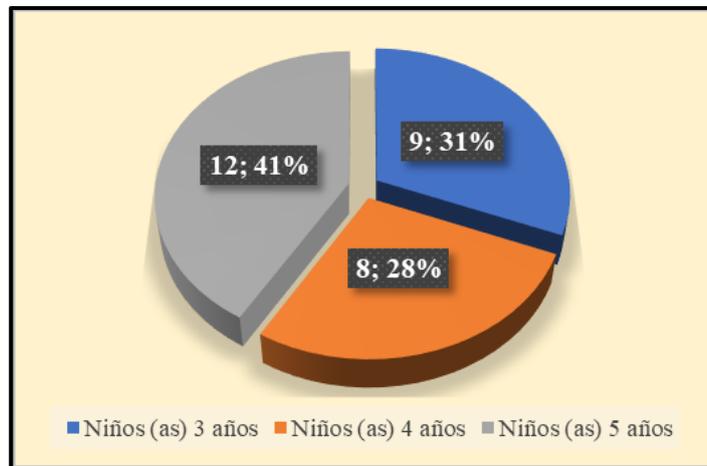
nivel de expresión oral en proceso "B" que representa un 34%, de manera que no existen niños en inicio "C" obteniendo un 0% del total.

4.1.2. Resultados de la expresión oral de los niños y niñas de acuerdo con sus edades mediante un pre test.

Tabla 04: Resultado de acuerdo con las edades de los niños y niñas, representando en porcentaje.

Logro de aprendizaje	f	%
Niños(as) 3 años	9	31%
Niños(as) 4 años	8	28%
Niños(as) 5 años	12	41%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido del pre test, 2017.



Fuente: Resultado obtenido del pre test, 2017.

Gráfico 03: Representación porcentual de los niños y niñas de acuerdo con sus edades en la expresión oral.

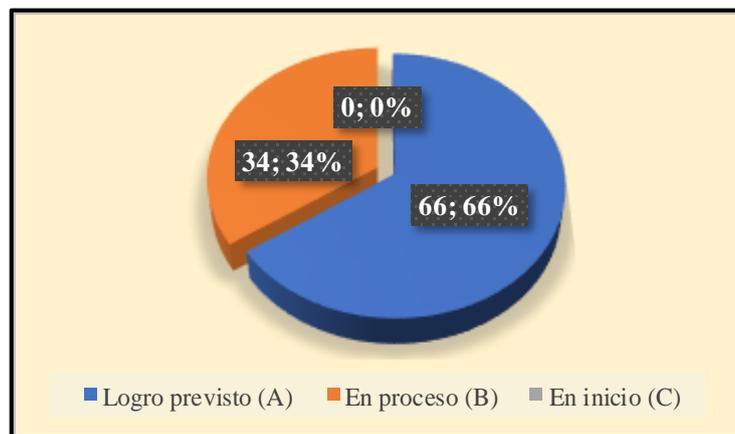
Interpretación: En la tabla 04 y gráfico 03 se verifica que el 41% del total (29) de niños y niñas aplicadas tienen 5 años, mientras el 31% de ellos tienen 3 años y por último solo el 28% son de 4 años.

4.1.3. Aplicar el juego de roles en el enfoque colaborativo con el uso de títeres a los niños y niñas de 3-5 años.

Tabla 05: Sesión 1; Relatamos un cuento con títeres, con niños y niñas de 3-5 años.

Logro de aprendizaje	f	%
A	19	66%
B	10	34%
C	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 1, 2017.



Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 1, 2017.

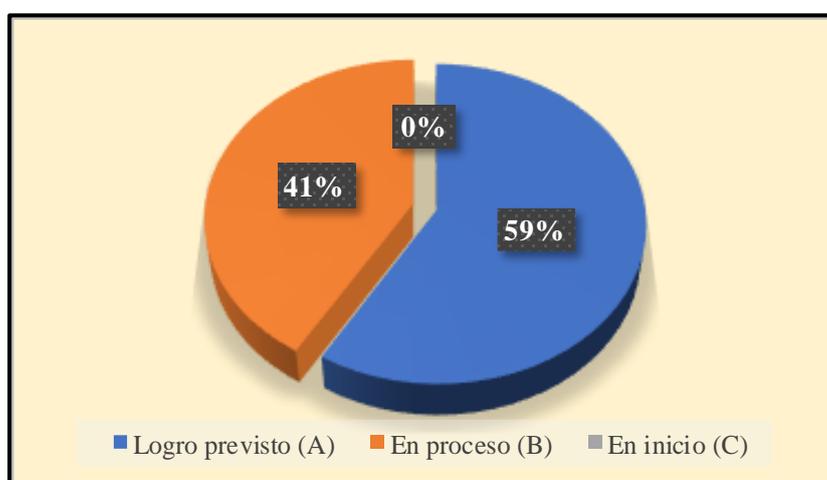
Gráfico 04: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años relatando un cuento utilizando títeres.

Interpretación: La tabla 05 y el gráfico 04 muestra que el 66% de los niños y niñas de 3-5 años relatan un cuento con títeres expresando de manera secuencial utilizando nudos y enlaces de un cuento, ubicándose con un logro previsto "A", asimismo, manifiesta que los niños y niñas de 3-5 años están bien motivadas para adquirir nuevos conocimientos con la ayuda de recursos didácticos; y, continuado por un 34% de los niños y niñas de 3-5 años ubicándose en proceso "B", mientras un número insignificante se encuentran en inicio del aprendizaje.

Tabla 06: Sesión 2; Relatamos un cuento acompañado de movimientos corporales, con niños y niñas de 3-5 años.

Logro de aprendizaje	f	%
A	17	59%
B	12	41%
C	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 2, 2017.



Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 2, 2017.

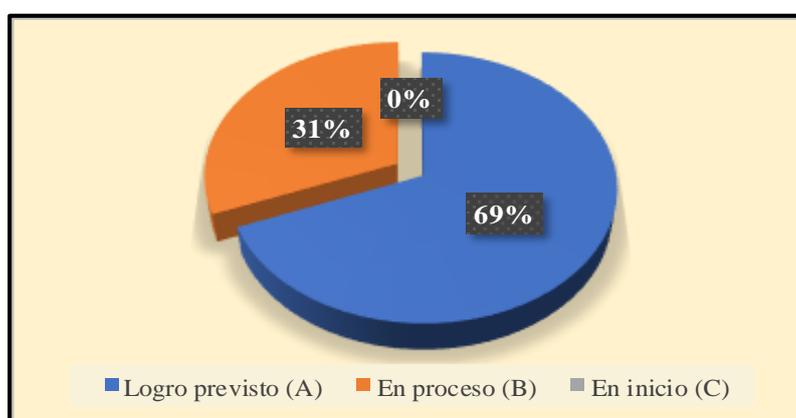
Gráfico 05: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en el relato de un cuento acompañado de movimientos corporales.

Interpretación: La tabla 06 y gráfico 05 muestra un 59% de logro previsto "A" de los niños y niñas de 3-5 años de edad, que relatan un cuento acompañado con movimientos corporales, mientras los otros 12 que representan un 41% que están en proceso "B", se manifiesta que los niños y niñas del distrito de Pebas realizan capacidades extraordinarias haciendo narraciones utilizando su motricidad fina en cuanto al movimiento de sus manos, gestos, etc.

Tabla 07: Sesión 3; Detallamos un cuento con palabras propias, con niños y niñas de 3-5 años.

Logro de aprendizaje	f	%
A	20	69%
B	9	31%
C	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 3, 2017.



Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 3, 2017.

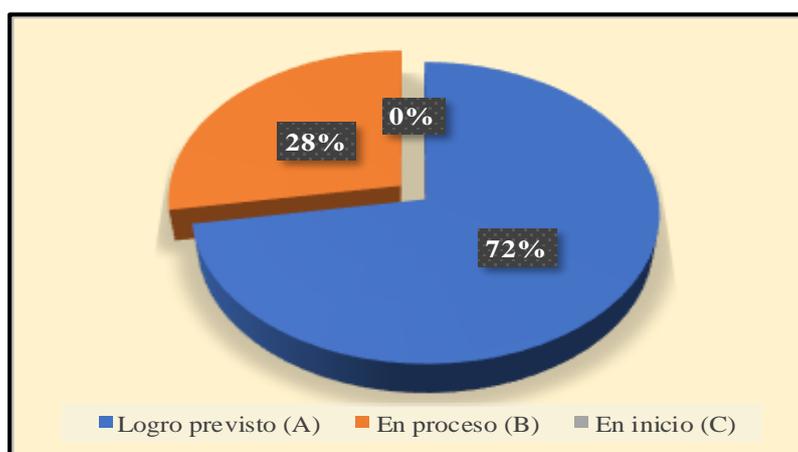
Gráfico 06: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en detallamos un cuento con palabras propias.

Interpretación: En la tabla 07 y gráfico 06 se observa de un total de 29 niños y niñas de 3-5 años, 20 detallaron un cuento con palabras propias representado porcentualmente un 69% de logro previsto, mientras el resto de ellos detallaron en un 31% ubicándose en proceso, cabe indicar que a corta edad que tienen los niños y niñas es increíble de poseer habilidades de creatividad para crear cuentos con sus propias palabras.

Tabla 08: Sesión 4; Repite trabalenguas sin equivocarse con el uso de títere, con niños y niñas de 3-5 años.

Logro de aprendizaje	f	%
A	21	72%
B	8	28%
C	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 4, 2017.



Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 4, 2017.

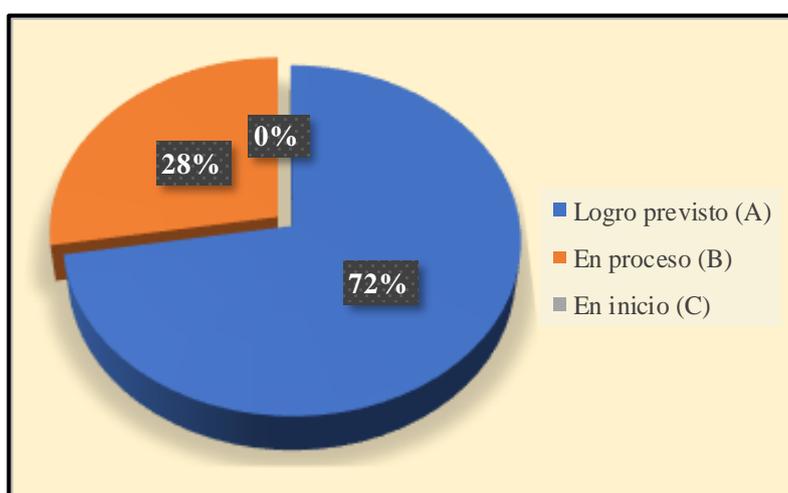
Gráfico 07: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años de repetir trabalenguas sin equivocarse con el uso de títere.

Interpretación: La tabla 08 y gráfico 07 presenta un porcentaje alto de 72% de logro previsto "A" por los niños y niñas de 3-5 años que repiten trabalenguas sin equivocarse utilizando un títere, entre tanto el 28% del resto se sitúan en proceso "B", la incorporación de los recursos didácticos en la enseñanza de los estudiantes es favorable ya que se motiva a perder la timidez o mejorar las dificultades en la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años, el títere ayuda a mejorar la comunicación con sus compañeros de aula.

Tabla 09: Sesión 5; Repite una rima sin equivocarse, con niños y niñas de 3-5 años.

Logro de aprendizaje	f	%
A	21	72%
B	8	28%
C	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 5, 2017.



Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 5, 2017.

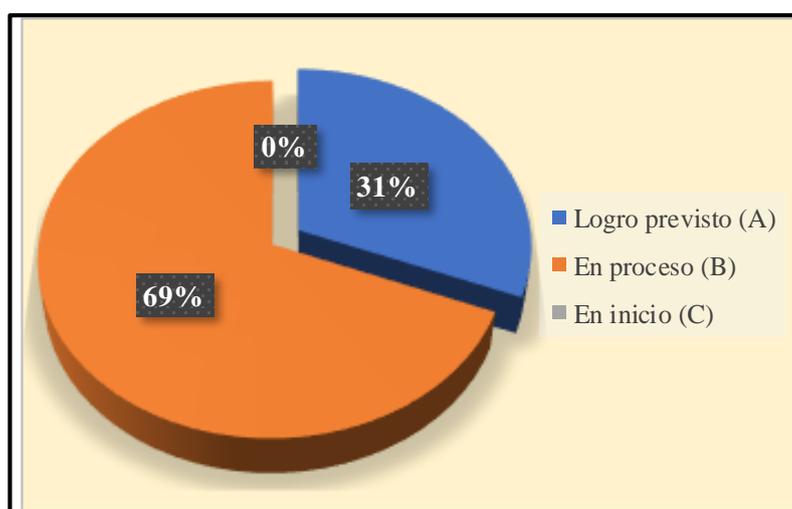
Gráfico 08: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en repite una rima sin equivocarse.

Interpretación: En la tabla 09 y gráfico 08 se observa los resultados obtenidos de los niños y niñas de 3-5 años del ítem repite una rima sin equivocarse alcanzando un logro previsto "A" de 72%, en tanto que el resto de los niños se encuentran en proceso "B" con un porcentaje de 28% representados por 8 niños del total de la población muestral.

Tabla 10: Sesión 6; Crea con tus propias palabras trabalenguas y rimas, con niños y niñas de 3-5 años.

Logro de aprendizaje	f	%
A	9	31%
B	20	69%
C	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 6, 2017.



Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 6, 2017.

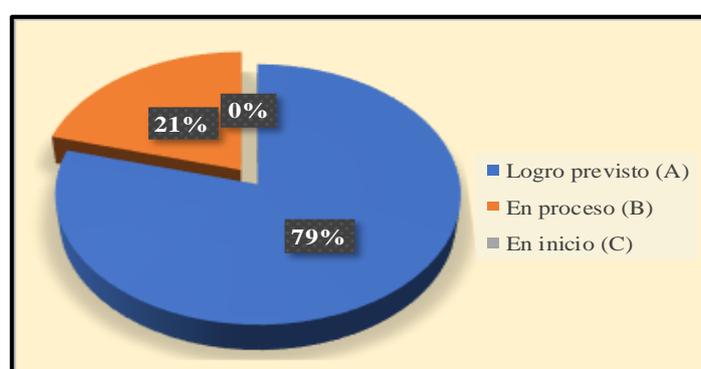
Gráfico 09: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en crea con tus propias palabras trabalenguas y rimas.

Interpretación: En la tabla 10 y gráfico 09 se exhibe que los niños y niñas de 3-5 años crean con sus propias palabras trabalenguas y rimas del total de la población muestral solo el 31% alcanzaron un logro previsto "A", asimismo la mayoría de los niños se encuentran en proceso "B" alcanzando un 69% eso indica que los niños y niñas poseen habilidades de crear trabalenguas y rimas a su corta edad que tienen.

Tabla 11: Sesión 7; Menciona la temática de la lámina o láminas, con niños y niñas de 3-5 años.

Logro de aprendizaje	f	%
A	23	79%
B	6	21%
C	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 7, 2017.



Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 7, 2017.

Gráfico 10: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años de menciona la temática de la lámina o láminas.

Interpretación: En la tabla 11 y gráfico 10 se verifica un 79% de logro previsto "A" por parte de los niños y niñas de 3-5 años que mencionan la temática de la lámina, mientras tanto el 21% se ubican en proceso "B", significa que el aprendizaje es significativo.

Tabla 12: Sesión 8; Precisa las características de las figuras de la lámina u objetos, con niños y niñas de 3-5 años.

Logro de aprendizaje	f	%
A	18	62%
B	11	38%
C	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 8, 2017.



Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 8, 2017.

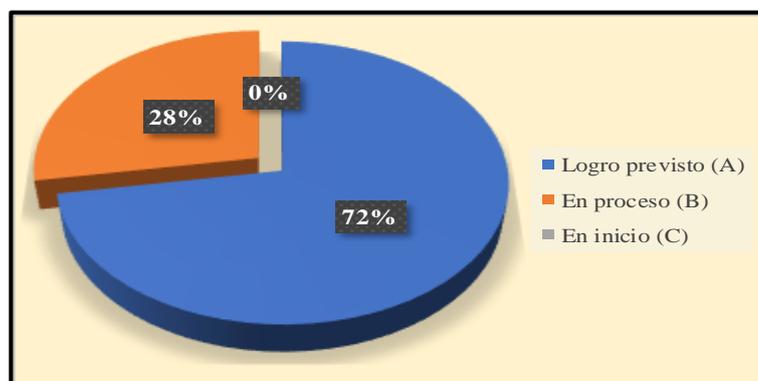
Gráfico 11: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en precisa las características de las figuras de la lámina u objeto.

Interpretación: En la tabla 12 y gráfico 11 se exhibe que el 62% de los niños y niñas de 3-5 años lograron una "A" logro previsto en el ítem precisa las características de las figuras de la lámina u objeto, mientras el 38% de ellos se ubican en proceso obteniendo una "B".

Tabla 13: Sesión 9; Menciona la ubicación espacial de los elementos observados, con niños y niñas de 3-5 años.

Logro de aprendizaje	f	%
A	21	72%
B	8	28%
C	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 9, 2017.



Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 9, 2017.

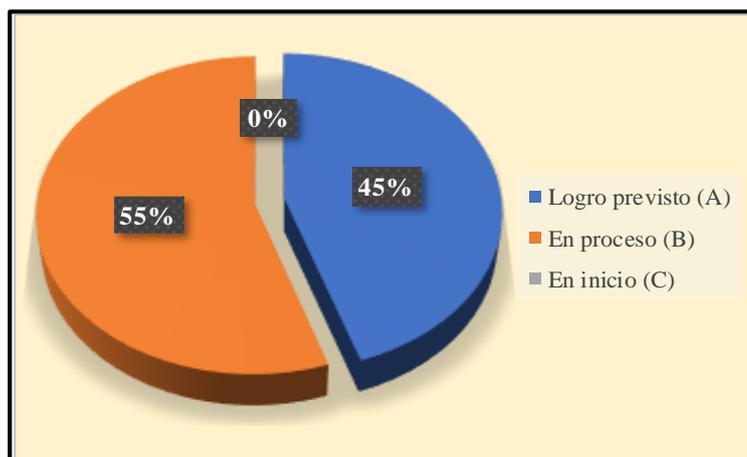
Gráfico 12: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en menciona la ubicación espacial de los elementos observados.

Interpretación: En la siguiente tabla 13 y gráfico 12 se muestra que los niños y niñas de 3-5 años en un 72% mencionan satisfactoriamente la ubicación espacial de los elementos observados situados como un logro previsto "A", frente a un 28% de los niños en proceso "B" donde describen y ubican satisfactoriamente dichos elementos observados mediante las láminas.

Tabla 14: Sesión 10; Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto, con niños y niñas de 3-5 años.

Logro de aprendizaje	f	%
A	13	45%
B	16	55%
C	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 10, 2017.



Fuente: Resultado obtenido de la lista de cotejo sesión 10, 2017.

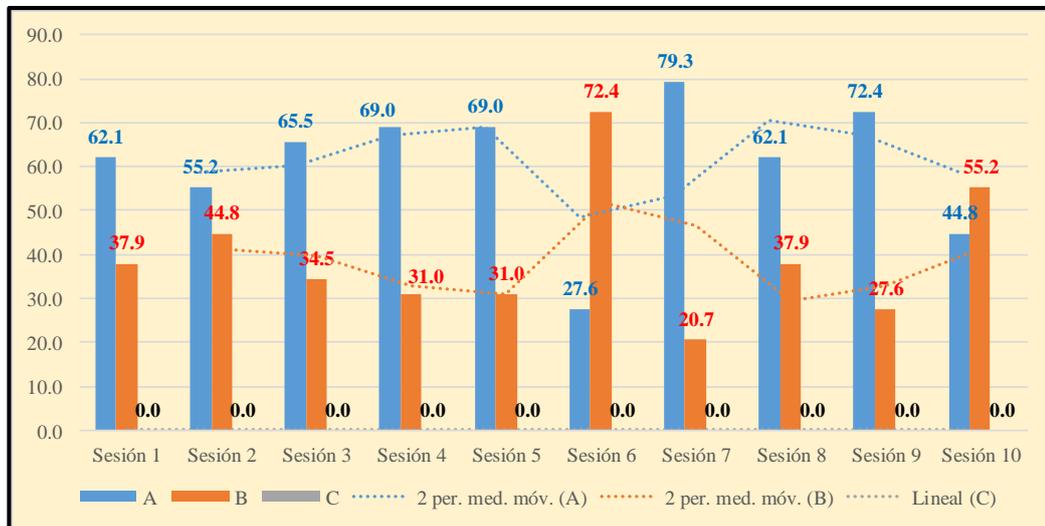
Gráfico 13: Representación porcentual de los niños y niñas de 3-5 años en expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto.

Interpretación: En la tabla 14 y gráfico 13 se observa un 55% de los niños y niñas de 3-5 años que expresan las características que no están explícitas en las láminas u objetos se encuentran en proceso "B" del aprendizaje previsto, mientras 13 de 29 niños expresan adecuadamente las particularidades que no están presentes en las láminas alcanzando un 45% como logro previsto "A", de tal forma existe un insignificante valor porcentual de niños en inicio "C".

Tabla 15: Consolidación del taller realizadas en 10 sesiones del programa.

Talleres	SESIONES DEL PROGRAMA																			
	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10	
Nivel de aprendizaje	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
A	18	62.1	16	55.2	19	65.5	20	69.0	20	69.0	8	27.6	23	79.3	18	62.1	21	72.4	13	44.8
B	11	37.9	13	44.8	10	34.5	9	31.0	9	31.0	21	72.4	6	20.7	11	37.9	8	27.6	16	55.2
C	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

Fuente: Elaboración propia, a base de datos del instrumento del taller 1 al 10, 2017.



Fuente: Elaboración propia, a base de datos del instrumento del taller 1 al 10, 2017.

Gráfico 14: Consolidación de los resultados mediante barras estadísticas.

Interpretación: La tabla 15 y gráfico 14 revelan los resultados evidenciando que la aplicación de talleres a los niños y niñas de 3-5 años con el apoyo de un títere motiva al niño a mejorar en su aprendizaje; en cuanto se refiere al logro previsto "A", el taller 7: Mencionemos la temática de la lámina se consagro con un 79.3% como mayor interés por los niños y niñas del distrito de Pebas, continuo por el taller 9: Menciona la ubicación espacial de los elementos observados con 72.4% y, por último como el menor valor obtenido por los niños y niñas de 3-5 años fue con solo 27.6% representado por el taller 6: Crea con sus propias palabras trabalenguas y rimas, esto indica que necesitan mejorar sus estrategias didácticas para consolidar la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de Brillo Nuevo.

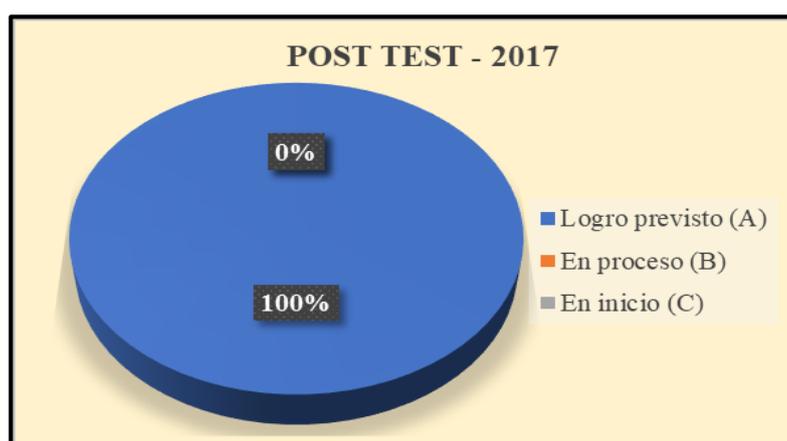
Ahora, al respecto sobre la competencia en proceso "B", resalta el taller 6: Crea con sus propias palabras trabalenguas y rimas con un 72.4% de los niños y niñas, evidencia que medianamente adquieren nuevos conocimientos y habilidades de crear trabalenguas y rimas, seguido por el taller 10: Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto en un 55.2% de los niños y, finalmente el taller 7: Mencionamos la ubicación espacial de los elementos observados con el 20.7% de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Ramón Castilla, región Loreto.

4.1.4. Evaluar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años de educación inicial a través de un post test.

Tabla 16: Evaluar expresión oral en los niños y niñas de 3 años a través de un post test.

Logro de aprendizaje	f	%
A	9	100%
B	0	0%
C	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Resultado obtenido del post test, 2017.



Fuente: Resultado obtenido del post test, 2017.

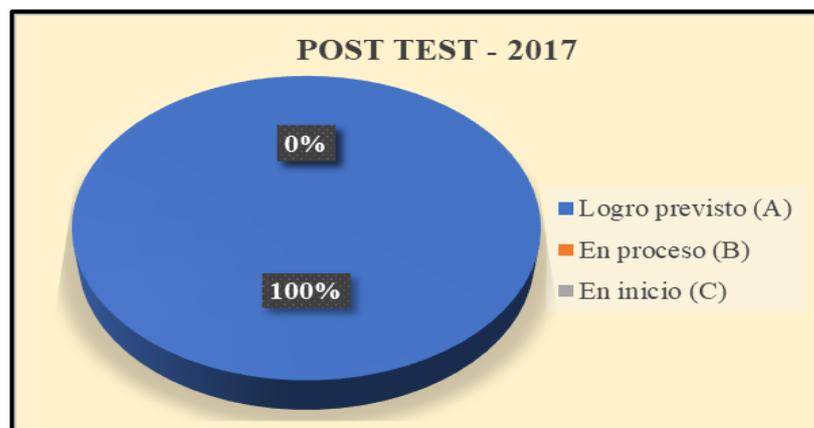
Gráfico 15: Evaluar la expresión oral de los niños y niñas de 3 años a través de un post test.

Interpretación: En la tabla 16 y gráfico 15 se observa un excelente logro previsto "A" por parte de los niños y niñas de 3 años alcanzando el 100% del total de 9 niños evaluados aleatoriamente después de 10 talleres aplicadas en el aprendizaje utilizando estrategias didácticas para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas.

Tabla 17: Evaluar expresión oral en los niños y niñas de 4 años a través de un post test.

Logro de aprendizaje	f	%
A	8	100%
B	0	0%
C	0	0%
Total	8	100%

Fuente: Resultado obtenido del post test, 2017.



Fuente: Resultado obtenido del post test, 2017.

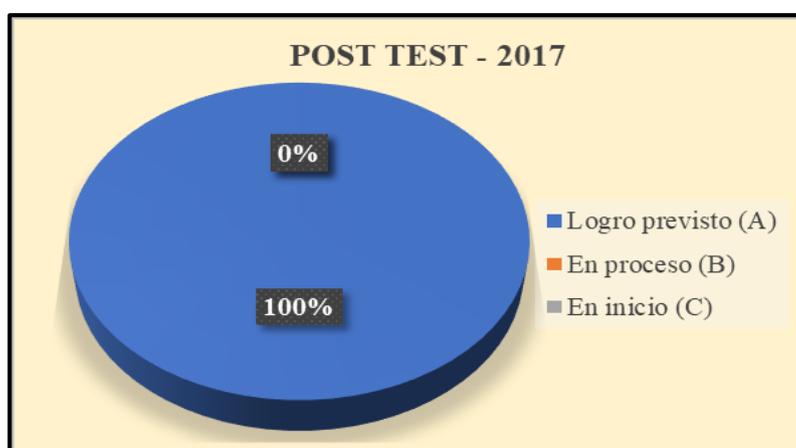
Gráfico 16: Evaluar la expresión oral de los niños y niñas de 4 años a través de un post test.

Interpretación: Los niños y niñas de 4 años de educación inicial de Pebas lograron en mejorar el aprendizaje incorporando un recurso didáctico el títere, alcanzando un resultado excelente de 100% de un total de 8 niños y niñas incluidas en la evaluación de actividades mediante 10 sesiones para observar el excelente trabajo en crear cuentos, trabalenguas, rimas, etc., como tal muestra la tabla 17 y el gráfico 16.

Tabla 18: Evaluar expresión oral en los niños y niñas de 5 años a través de un post test.

Logro de aprendizaje	f	%
A	12	100%
B	0	0%
C	0	0%
Total	12	100%

Fuente: Resultado obtenido del post test, 2017.



Fuente: Resultado obtenido del post test, 2017.

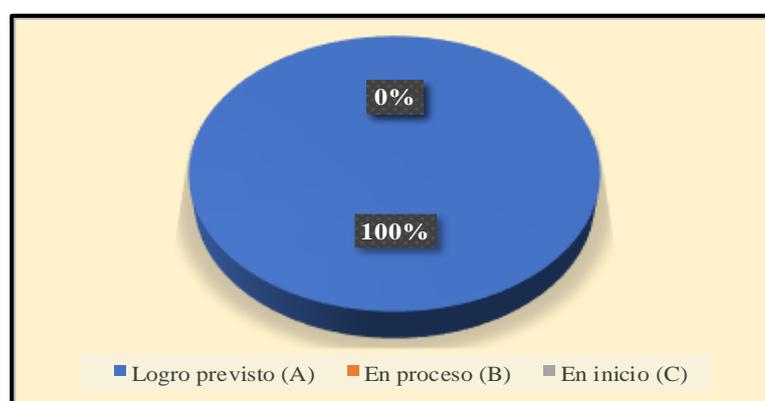
Gráfico 17: Evaluar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años a través de un post test.

Interpretación: La tabla 18 y gráfico 17 muestra un logro previsto "A" al 100% del total de niños y niñas de 5 años, esto manifiesta que el aprendizaje es significativo ya que se obtuvo un resultado satisfactorio con un valor insignificante de los niños y niñas que se encuentran en proceso "B" y en inicio "C", indica también que realizar talleres utilizando recursos didácticos en las mejoras de los niños y de la educación es un excelente trabajo por los docentes. De acuerdo a los resultados obtenidos, se concluye que los niños y niñas de 3-5 años de la Institución Educativa Inicial N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto han logrado un logro previsto al 100%, se sustenta con los evaluados del instrumento de post test.

Tabla 19: Resultado general de la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años según el Post test.

Logro de aprendizaje	f	%
A	29	100.0
B	0	0.0
C	0	0.0
Total	29	100.0

Fuente: Resultado obtenido del post test, 2017.



Fuente: Resultado obtenido del post test, 2017.

Gráfico 18: Resultados finales mediante el post test de los niños y niñas de 3-5 años.

Interpretación: En la tabla 19 y gráfico 18 se aprecia el logro previsto al 100% por parte de los niños y niñas de 3-5 años después de utilizar los títeres como un recurso didáctico para motivar a los niños del Centro Poblado de Brillo Nuevo.

Tabla 20: Aplicación de la prueba experimental.

Puntuación	PRE TEST		POST TEST	
	fi	%	fi	%
		Pre test		Post test
A	21	72.4	28	96.6
B	8	27.6	1	3.4
C	0	0.0	0	0.0
Total	29	100.0	29	100.0

Fuente: Resultado obtenido de datos de pre test y post test, 2017.

Interpretación: La tabla 20 muestra el logro satisfactorio de los niños y niñas de 3-5 años, al aplicar el instrumento Pre test en los niños se obtuvo un 72.4% del total de niños y después de la culminación de los 10 talleres se aplicó el Post test obteniendo un 96.6% de los niños y niñas del Centro Poblado Brillo Nuevo, esto indica que se mejoró la enseñanza-aprendizaje de los escolares que se logró los objetivos trazados en nuestra investigación.

4.1.5. Contrastación de hipótesis

Hipótesis

Hi: La aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora significativamente en la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

Nivel de significancia: 0,05

Estadístico de prueba:

T-TEST

/TESTVAL=0

/MISSING=ANALYSIS

/VARIABLES=PRE TEST - POST TEST

/CRITERIA=CI. (.95).

PRUEBA T

Tabla 21: Estadísticas de muestra única.

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PRE TEST	29	17.0345	3.28941	.61083
POST TEST	29	19.1379	1.55205	.28821

Fuente: Resultado obtenido del post test, 2017.

Interpretación: En la tabla 21 se observa la estadística de muestra única con una relación entre pre test y post test, teniendo en cuenta la media aritmética que viene a ser un 17.0345 de pre test con respecto a 19.1379 de post test; adecuado a un error estándar de 0.28821 alcanzado en el post test de la investigación.

Tabla 22: Prueba de muestra única.

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRE TEST	27.888	28	.000	17.03448	15.7833	18.2857
POST TEST	66.403	28	.000	19.13793	18.5476	19.7283

Fuente: Resultado obtenido del post test, 2017.

Interpretación: En la tabla 22 se observa el valor de significancia de la prueba T (bilateral) que es de 0.000 ($p < 0,05$), es decir, existe una significativa contraste entre el logro de aprendizaje y la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna la aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres contribuyó a mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

4.2. Análisis de resultados

Después de procesar la información se realiza un exhaustivo análisis de los resultados en la expresión oral; a continuación, se detalla siguiendo los objetivos específicos:

4.2.1. Evaluación del nivel de la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años a través del pre test.

Conforme a los resultados obtenidos, se analiza que el nivel de la expresión

oral de los niños y niñas de 3-5 años es un logro previsto asignando un valor literal "A" como resultado final representado por un 66% de niños, mientras un 34% de ellos se encuentran en proceso de aprendizaje y un porcentaje ínfima se ubica en inicio, estos datos son referidos en lo general de los 29 niñas y niños de 3-5 años como población muestral; cabe mencionar, que el 31% del total (100%) de los niños y niñas representa los de 3 años conformada por 9 entre niños y niñas, el 28% pertenecer a los niños de 4 años y por último el 41% de la población muestral es representada por los niños de 5 años de edad.

4.2.2. Aplicación de la estrategia didáctica de juegos de roles bajo el enfoque colaborativo en los niños y niñas de 3-5 años.

Los resultados respaldan el estudio de investigación, donde la aplicación de las estrategias didácticas en los niños y niñas de 3-5 años bajo el enfoque colaborativo se aprecia valores de logro previsto en los niños de la zona rural del Centro Poblado de Brillo Nuevo del distrito de Pebas, Loreto; ante ello se analizan los resultados, corroborando como el mayor valor el taller 7: Mencionemos la temática de la lámina o láminas con un 79.3% de logro previsto "A", seguido por los talleres 6: Crea con sus propias palabras trabalenguas y rimas ubicándose en proceso, y el taller 9: Menciona la ubicación espacial de los elementos observados, logrando un logro previsto obteniendo un 72.4% de los niños y niñas, el taller 4 y 5 se ubican con un 69.0% de logro previsto respectivamente, con 65.5% de los niños y niñas con logro previsto en el taller 3, mientras los talleres 1 y 8 obtuvieron 62.1% de logro previsto, los talleres 2 y 10 obtuvieron un 55.2% de logro previsto, y, por último el taller 6 con 27.6% de logro previsto. Significa que los niños y

niñas de 3-5 años de edad de la Institución Educativa Brillo Nuevo lograron un aprendizaje significativo ya que se mejoró la expresión oral en los niños del distrito de Pebas, región Loreto.

4.2.3. Evaluación del nivel de la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años a través del post test.

En cuanto, a la expresión oral de los niños y niñas de 3-5 años mediante un enfoque de colaboración utilizando títeres como un recurso didáctico fue un instrumento valioso para el lograr los logros previstos en los niños, los resultados obtenidos demuestran que al 100% se logró con los objetivos de la investigación, eso indica que los 29 niños y niñas que representan la población muestral del nivel inicial del distrito de Pebas es satisfactorio en la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, específicamente para los niños de 3 y 4 años que ya adquieren conocimientos nuevos y habilidades de creatividad en su aprendizaje.

V. CONCLUSIONES

Después de haber analizado los resultados obtenidos, se proporciona las siguientes conclusiones de la investigación:

- Que, la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años es satisfactorio con un 66% de los niños y niñas se encuentran con un logro previsto representados por 19 escolares de nivel inicial, mientras el 34% restantes se encuentran en proceso según la prueba de pre test.
- Los niños y niñas de 3 años representan un 31% del total de niños, mientras el 28% de ellos integran los niños de 4 años y el 41% restantes son de 5 años del total de la población muestral de 29 niños y niñas de 3-5 años de la Institución Educativa Inicial Brillo Nuevo del distrito de Pebas, región Loreto.
- Que, el instrumento aplicado en los niños y niñas consta de tres contenidos la narración, pronunciación y fluidez y describe láminas; del mismo modo cada contenido posee ítem o indicadores, la primera posee tres indicadores, la segunda posee cuatro indicadores y la última posee tres ítem o indicadores, para lograr el nivel de logro de los niños y niñas de 3-5 años.
- El taller 7: Mencionemos la temática de la lámina o láminas obtuvo el mayor valor por parte de los niños y niñas de 3-5 años con un 79.3% de logro previsto "A", continuado por 72.4% de niños y niñas en proceso "B" por el taller 6: Crea con tus propias palabras trabalenguas y rimas.
- Del mismo modo, los valores menores se encuentran en los dos talleres ya mencionados anteriormente, 6 y 7 donde alcanzaron un 27.6% y 20.7% de niños ubicándose en logro previsto y en proceso respectivamente.

- Los niños y niñas de 3-5 años del área de Comunicación utilizan con frecuencia los ítem: menciona la ubicación espacial de los elementos observados, narrando con fluidez y coherencia sobre los diferentes elementos; repite trabalenguas sin equivocarse con el uso de títeres, donde los niños y niñas de 3-5 años lograron manipular un recurso didáctico que motiva a los niños es sus aprendizajes; repite una rima sin equivocarse, ítem que facilita a los niños y niñas a mejorar su expresión oral mediante talleres significativos como los juegos de roles.
- La expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años a través de un Post test resulta óptimo ya que se logró al 100% la comunicación fluida, clara, coherente y persuasivo la estructuración del mensaje en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación en la Institución Educativa Brillo Nuevo.
- La aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres contribuyó a mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación de la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguinaga, S. (2015). *Relación entre el juego de roles y desarrollo de la asertividad en la asignatura de ventas y atención al cliente*. Tesis para optar el Grado Académico de Maestro en Educación en la Universidad San Martín de Porres. Lima-Perú.

file:///D:/Juego%20de%20roles/aguinaga_vse.pdf

Ambel, A. y Gallardo, M. (2011). *La persuasión y el arte de la seducción a través de la biografía de Giacomo Casanova*. Teoría psicológica, p. 3.

file:///D:/Juego%20de%20roles/persuasion_y_arte_seducion.pdf

Aristizábal, J., Colorado, H. & Álvarez, D. (2011). *El juego en el desarrollo del pensamiento: numérico, las cuatro operaciones*. Armenia. Elizcom.

<http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v12n1/v12n1a08.pdf>

Aula 31 (2011). *Textos publicitarios: cuadernos digitales*. Disponible en:

<file:///D:/Administracion/textos-publicitarios.pdf>

Beaugrande, R. y Dressler, W. (1972). *Introducción a la lingüística del texto*, Barcelona, Ariel, 1994.

Beristáin, H. (2006). *Gramática estructural de la lengua española*. México: Limusa.

Bigas, M. (2008). *Glosas didácticas*. Revista electrónica internacional: ISSN 1576-7809. Universitat Autònoma de Barcelona.

<file:///D:/Juego%20de%20roles/03.pdf>

Bonilla, R. (2016). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen* (Tesis de pregrado en Educación en Nivel Inicial). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura. Perú.

file:///D:/Juego%20de%20roles/EDUC_043.pdf

Cáceres, N. (2012). *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los docentes de la Escuela Militar de Chorrillos*. Tesis para optar el Grado de Maestro en Educación en la Universidad de San Martín de Porres, pp. 26-27.

file:///D:/Juego%20de%20roles/caceres_nj%20.pdf

Calero, A. (2013). *Fluidez lectora y evaluación formativa*. ISSN: 2340-8685. N° Deposito legal: MA 1949-2013, pág. 33 a al 48.

<file:///D:/Juego%20de%20roles/Dialnet->

[FluidezLectoraYEvaluacionFormativa-5085475.pdf](#)

Camacho, L. (). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Tesis de Pregrado para optar el título de Licenciado en Educación en la Universidad Católica del Perú. San Miguel, p. 7. Lima-Perú.

[file:///D:/Juego%20de%20roles/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES%20.pdf](#)

Cantón, I. (2001). *Nueva organización escolar en la sociedad del conocimiento*. Bordón, 53 (2), 201-213.

Carrizosa (2004). *¿Qué es ambientalismo? La visión ambiental compleja*. [Documento en línea]. Disponible:

<http://www.ambiente.gov.ar/infoteca/ea/descargas/umana01.pdf> (4 mayo de 2011)

Cassany, D.; Luna, M. y Sanz, G. (1994) [reimpresión 2008]: *Enseñar lengua*. Barcelona: Graó, § 6.3. Expresión oral, págs. 134-150.

[file:///D:/Estrategias%20didacticas/las_cuatro_destrezas_expresin_oral.pdf](#)

Cassany, D. et ál. (1998). *Enseñar lengua*, Barcelona: Graó, p. 135.

[file:///D:/Juego%20de%20roles/17_0509.pdf](#)

Castell, M. (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1. La Sociedad Red. Madrid, Alianza.

Colón, H. (2008). *Jean –Jacques Rousseau y su filosofía educativa: más allá de Emilio*. [Documento en línea]. Disponible:

<http://ponce.inter.edu/cai/Comite-investigacion/Rousseau-Filosofia-Educativa.html> (4 Mayo 2011).

Coll, C. (1991). *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Paidós.

Conté, M. (1988b). "Coherenza testuale", Conté 1988, 29-44.

[file:///D:/Juego%20de%20roles/ELUA_06_12.pdf](#)

Correa, S. (2004). *La Inteligencia Emocional*. Caracas: Ediciones SYPAL.

Delgado, M. (2011). *La dramatización, recurso didáctico en educación infantil*. Revista Pedagogía Magna, 15 (2), 382-392.

[file:///D:/Juego%20de%20roles/TFG-B.625.pdf](#)

Descartes (1647). *Oeuvres de Descartes*, publ. por C. Adam y P. Tannery, VIII, Paris,

- L. Cerf, 1905, pág. 335- 70.
- Díaz, G. y Ruiz, M. (2008). *Alternativa curricular para favorecer el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de la escuela primaria*. Cuba: Universitaria.
- Dosso, R. (2009). *El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística*. Aportes y Transferencias, vol. 13, núm. 2, 2009, p. 15. Universidad Nacional de Mar de Plata. Argentina, ISSN (Versión impresa): 0329-2045.
- <file:///D:/Juego%20de%20roles/27621943002.pdf>
- Elkonin, D. (1984). *Psicología del juego*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- <file:///D:/Juego%20de%20roles/desarrollo-juegos-roles.pdf>
- Esparza, M. (2010). *Las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas*. México: Ciencia UANL.
- <file:///D:/Estrategias%20didacticas/1192-4285-1-PB.pdf>
- Esteva, M. (1993). *¿Quieres jugar conmigo?* Folleto "Colección" ICCP. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
- <file:///D:/Juego%20de%20roles/desarrollo-juegos-roles.pdf>
- Fillmore, C. (1979). "On fluency", en Fillmore, C. J., Kempler, D. y Wrang, W. S-Y (eds.) *Individual Differences in Language Ability and Language Behaviour*, New York, Academic Press, pp. 85-101.
- file:///D:/Juego%20de%20roles/37_horche-marco.pdf
- Fonseca, M. (2005). *Comunicación oral. Fundamentos y práctica estratégica*. (2ª. ed.). México: Person.
- Forero, D. y Loaiza, J. (2013). *El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje de ingles de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá*. Tesis para optar al título de Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades e Idiomas en la Universidad Libre, Bogotá-Colombia.
- <file:///D:/Juego%20de%20roles/ForeroAlonsoDeissy2013.pdf>
- Gil, E. (2010). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática*. Recuperado de:
- <http://www.monografias.com/trabajos82/juegos-didacticos-aprendizaje-matematica/juegos-didacticos->

[aprendizajematematica.shtml#ixzz2wywlnEM4](#)

González, C. y Solovieva, Y. (2016). *Efecto del juego grupal en el desarrollo psicológico de un niño con síndrome de Down*. Revista científica: Pensamiento Psicológico, Vol. 15, No 1, 2017, pp. 127-145; doi: 10.11144/Javerianacali.PPSI15-1.EJGD en Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla. México.

[file:///D:/Juego%20de%20roles/v15n1a10.pdf](#)

Gutiérrez, G. (2017). *Influencia del módulo de títeres Becho en la mejora de la pronunciación de los niños de 3 años de la Institución Educativa Mi casita feliz, Lima-2016*. Tesis de Pregrado para optar título de Licenciado en Educación en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima-Perú.

[file:///D:/Juego%20de%20roles/TESIS-titeres.pdf](#)

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta edición; McGraw Hill Education. México, p. 157.

Hilrz, R. y Turoff, S. (1993). *Tomado de: Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje: El proyecto GET*. Disponible en:

<http://www.ucm.es/info/multidoc/revista/cuad6-7/imagen/evea.htm>

Hurtado, I. y Toro, J. (1998). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio*. Segunda edición. Valencia, Venezuela: Ediciones de la Universidad de Carabobo.

[file:///D:/Dise%C3%B1o%20investigacion/15329875002.pdf](#)

Instituto de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de Educación Básica-Ipeba (2011). *Estándares de aprendizaje: ¿de qué estamos hablando?* 1ª ed. Perú.

Iriarte, G. (1994) *Lingüística, política y responsabilidad*. Revista Thesaurus. Colombia.

Labarca, A. (2013). *Modulo N° 3: La técnica de observación*. U.M.C.E. Facultad de filosofía y educación, departamento de formación pedagógica.

[file:///D:/Dise%C3%B1o%20investigacion/LA-TECNICA-DE-LA-OBSERVACION-EN-EL-AULA.pdf](#)

López, N. & Bautista, J. (2002) *El juego didáctico como estrategia de atención a la*

- diversidad*. Disponible en:
http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF
- Marqués, P. (2000). *Recursos didácticos*. [Documento en Línea] Disponible en Internet www.monografias.com. [Consulta: Octubre, 17;2007]
- Martínez, R. (2002). *La expresión oral. Contextos educativos*. Recuperado el 7 de diciembre del 2011 de:
dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=498271&orden
- Martín, G. (1990). *Curso de Redacción*, México, Prisma, sin fecha, 496 pp.
- Mayordomo, S.; Zlobina, A.; Igartura, J. y Páez, D. (2011). *Psicología social, cultural y educación*. Capítulo XI: Persuasión y cambio de actitudes.
<file:///D:/Juego%20de%20roles/Capitulo%20XI.pdf>
- Medina, A. (2006). *Competencia metodológica del profesor de lenguas extranjeras*. Colombia: Cepedi.
- Méndez, C. (2013). *Taller: "Visita al Museo del Prado: El lenguaje de la pintura"*. En S. Barrueco García, E. Hernández Longas y L. Sierra Ayala (Eds.), *Lenguas para fines específicos (VI). Investigación y enseñanza*. (pp. 429-434). Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá de Henares.
- Mendoza, M. (2007). *La fluidez discursiva oral: una propuesta de evaluación*. Ogiogia. Revista electrónica de estudios hispánicos, n° 1, p. 8.
<file:///D:/Juego%20de%20roles/MENJURA.pdf>
- Ministerio de Educación (2010). *Juego, recreación y aprendizaje*. Unidad 4, p. 63. Lima, Perú.
<file:///D:/Juego%20de%20roles/Unidad04.pdf>
- Ministerio de Educación (2016). *"Diseño Curricular Básico Nacional de Educación Inicial"*. Lima, Perú.
- Ministerio de Educación, (2013). *Rutas del Aprendizaje* [Disponible en] <http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formaciondeformadores/?p=279> Perú: Editorial Corporación Gráfica Navarrete S.A. Leído el 5 de setiembre el 2014
- Moreno, F. (2008). *La capacidad de expresión oral y comprensión oral y su contribución al mejoramiento de la exposición en los /as alumnos/as de la I.E. "Juan José Farfán Céspedes"- Lancones*. Sullana. Perú.

- O'Hare, J. (2005b). *"Puppets in education: process or product?"*. En: Bernier, M.; O'Hare, J. *Puppetry in education and therapy*. Bloomington: Authorhouse. p. 63-68.
<file:///D:/Juego%20de%20roles/267203-385843-1-PB%20.pdf>
- Omeñaca, R. y Ruiz, J. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Osorio, J. (2010). *Principios éticos de la investigación en seres humanos y en animales*. Artículo especial: Medicina (Buenos Aires) 2000; 60: 255-258, ISSN 0025-7680. Universidad del Valle, Cali. Colombia.
file:///D:/Rendimiento%20academico/v60_n2_255_258.pdf
- Pagès, J. (2004). *Enseñar a enseñar historia: la formación didáctica de los futuros profesores de historia*. GÓMEZ HERNÁNDEZ, J. A. y NICOLÁS MARÍN M. E. (coords.) (2004). *Miradas a la historia: reflexiones historiográficas en recuerdo de Miguel Rodríguez Llopis*. Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones: Murcia.
- Palomino, N. (2006). *Los títeres, recurso de aprendizaje en un contexto lúdico*. Dramatización y títeres X ciclo, p. 7.
<file:///D:/Administracion/TITERES.pdf>
- Paredes, R. (2015). *Aplicación de estrategias metodológicas de juegos verbales y juego de roles para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 162 Occoruro Curahuasi Abancay, 2014*. Tesis Pregrado para obtener el título de Didacta de Educación Inicial en la Universidad Nacional de San Agustín. Apurímac-Perú.
<file:///D:/Juego%20de%20roles/EDSpavarm%20.pdf>
- Pérez, A. (1994). *Homo Ludens*. El Semanal, 26 de junio de 1994, p. 58.
<file:///D:/Juego%20de%20roles/201021093004.pdf>
- Pérez, J. (2002). *La competición en el ámbito escolar: un programa de intervención social*. Tesis doctoral.
<http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/9909/1/P%C3%A9rez%20Turpin,%20Jos%C3%A9%20Antonio.pdf> [en línea]- [Consulta 10/11/2013]
- Pérez, E. (1998). *Juegos cooperativos: juegos para el encuentro*. Disponible en línea: <http://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm> [en línea]- [Consulta 27/09/2013]

Indexado en Sports Discus.

Pineda, M. (2010). *Diagnóstico de la expresión oral en el proceso enseñanza aprendizaje de lenguaje y comunicación en los estudiantes de 5º- 6º-7º, años de educación básica de las escuelas “José Cuero y Caicedo” y “Cofanes” del Cantón Ibarra y Pimampiro de la provincia de Imbabura durante el año 2009-2010*. Universidad Técnica del Norte. Ecuador, p. 24.

<file:///D:/Juego%20de%20roles/FECYT%20785%20TESIS.pdf>

Pradas, E. (2004). *La fluidez y sus pausas: enfoque desde la interpretación de conferencias*, Granada, Comares.

Quispe, F. (2016). *Influencia de los trabalenguas en la expresión oral en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Sagrada Familia – Fe y Alegría N° 64, Tingo María-2014*. Tesis de Pregrado para obtener el título de Licenciado en Educación Inicial en la Universidad de Huánuco. Tingo María-Perú.

<file:///D:/Juego%20de%20roles/Frida%20Silva%20Quispe.pdf>

Reina, C. (2009). *El teatro infantil*. Revista digital innovación y experiencias educativas (15), 1-13.

Rincón, C. (2013). Unidad 12: *La cohesión y la coherencia*. Revista científica, p. 118.

<file:///D:/Juego%20de%20roles/Unidad12CohesionyCoherencia.PDF>

Rondón, F. y Torres, A. (2008). *Los títeres como recurso didáctico en la enseñanza del valor identidad cultural*. Universidad de Los Andes. Trujillo-Perú.

file:///D:/Administracion/Thesis_28.pdf

Sánchez, M. (2005). *Las actividades físicas cooperativas: generando valores desde el ámbito de la Educación Física*. García, C. coord. Editorial Revista de Educación Física Ollin-Tonacayo. Cuerpo y movimiento. México Año 1 - N° 4. 14, 22 Mayo – junio de 2005.

<http://www.afsedf.sep.gob.mx/dgef/index.html> [en línea]- [Consulta 19/09/2013]

Sánchez, E. (2000). *El asesoramiento psicopedagógico: un estudio observacional sobre las dificultades de los psicopedagogos para trabajar con los profesores*. Infancia y aprendizaje, 91(4), 392-416.

Santa Cruz, E. (2008). Texto extraído del libro *Títeres y resiliencia en el Nivel Inicial*.

Un desafío para afrontar la adversidad (Homo Sapiens).

<file:///D:/Juego%20de%20roles/Producci%C3%B3n%20Elena%20Santa%20Cruz.pdf>

Santamaría, A. et al. (2002). *Parámetros de valoración diagnóstica y de evolución en la disfemia del adulto*. Rehabilitación 36 (1): 33-41.

Santisteban, A. y Pagès, J. (2011). *Didáctica del Conocimiento del Medio Social y Cultural en la Educación Primaria*. Editorial Síntesis: Madrid.

Santos, D. (2012). *Fundamentos de la comunicación*. Red Tercer Milenio, 1ra edición, ISBN 978-607-733-020-2. Revisión editorial: Eduardo Durán Valdivieso.

file:///D:/Administracion/Fundamentos_de_comunicacion.pdf

Sarries, E. (2013). *Influencia y persuasión*. Revista psicológica. Uruguay.

<file:///D:/Juego%20de%20roles/multiusos9-23-EstelaSarries.pdf>

Saussure, F. (1985). *Curso de lingüística general*. Origen/Planeta México.

Sevillano, H. (2008). *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Departamento de Biblioteconomía y Documentación, Universidad de Salamanca: Salamanca.

<file:///D:/Administracion/Trabajo.pdf>

Skinner, B. (1981). *Conducta verbal*. Trillas. México.

Soto, S. (2015). *Trabalenguas en la expresión oral en los alumnos del primer grado de la I.E. N° 32008 "Señor de Los Milagros", Huánuco-2015*. Tesis de Pregrado para optar el título de Licenciado en Educación Básica: Inicial y Primaria en la Universidad de Huánuco. Huánuco-Perú.

<file:///D:/Juego%20de%20roles/SOTO%20PALOMINO%20STEFANY%20DAYANA.pdf>

Tapia, I. (2015). *La dramatización como recurso educativo: Un estudio para la mejora de los procesos elaborados de comprensión lectora*. Tesis de Pregrado en la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad Pública de Navarra.

<file:///D:/Juego%20de%20roles/TFM16-MPES-LCL-TAPIA-109418.pdf>

Tejerina, I. (1994). *Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas*. Siglo XXI de España Editores. Madrid.

<file:///D:/Juego%20de%20roles/Dialnet-LaDramtizacion-3629264.pdf>

Tello, A. (2016). *El método icono-verbal en el desarrollo de la comunicación oral creativa en los niños de 5 años de edad: experiencia en los centros educativos del nivel inicial en el distrito de San Luis en Lima, Perú*. Tesis Doctoral en la Universidad Complutense de Madrid. Madrid.

<file:///D:/Juego%20de%20roles/T38082.pdf>

Tizón, R. (2006). *Crear lo increíble: Mitos y verdades sobre los juegos de rol*. Madrid: NSR.

Tusón, A. (2008). *Didáctica de la lengua*. Disponible en línea:

<http://didacticalenguados.blogspot.com/2008/09/aportaciones-de-lasociolingstica-la.html>, Sept. 28 de 2008.

VV. AA. (1993). *Guía de los Juegos de rol*. Barcelona: Ediciones Zinco.

Velásquez, V. (2007). *Importancia del desarrollo de la expresión oral en el contexto escolar*. Extraído el 5 de marzo, 2009 de:

http://rosal_v.lacoctelera.net/post/2007/09/20/importancia-del-desarrollo-la-expresion-oral-el-contexto

Velázquez, C. (2012). *El aprendizaje cooperativo en la educación física: análisis de su aplicación*. Trabajo de fin de grado de Educación Primaria. Universidad de Valladolid, p. 68.

Vera, L. (2010). *Rubricas y listado de cotejo*. Departamento de educación y ciencias sociales en la Universidad Interamericana de Puerto Rico Recinto de Ponce.

<file:///D:/Administracion/lectura10.pdf>

ANEXOS

Anexo 01

Instrumento de aplicación para juegos de roles a los niños y niñas de 3-5 años pre test y post test en la Institución Educativa Inicial Brillo Nuevo del distrito de Pebas.

PRUEBA PRE - TEST																	
EDAD	N°	Apellidos y Nombres	NARRACIONES			PRONUNCIACIÓN Y FLUIDEZ			DESCRIBE LÁMINAS			NIVEL DE LOGRO					
			SI	NO		SI	NO		SI	NO			A	B	C		
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther															
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen															
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson															
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy															
	5	ORTIZ RUIZ, Tirza Rusbih															
	6	RUIZ MOSQUERA, Magno Oswaldo															
	7	TAPULIIMA NEPIRE, Gildy Mishel															
	8	TILLEY LÓPEZ, Brianny Alejandrina															
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul															
	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz															
4	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shiona Yumi Angelina															
	12	PEÑA FLÓRES, Cefá Bryan															
	13	PINEDO MELLENDEZ, Linda Malvina															
	14	RUIZ NEPIRE, Kateri Milagros															
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jan Franco Ricardo															
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail															
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina															
	18	CHOTA MELLENDEZ, Lee Esneider															
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai															
	20	FLÓRES RUIZ, José Dño															
5	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jerry Liviana															
	22	MONGE MELLENDEZ, Anastasio Bismar															
	23	MORA SORIA, Jheanyfer Carlita															
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita															
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel															
	26	SILVA VÁSQUEZ, Bihyscer Leao															
	27	TORRES FLÓRES, Juan José															
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith															
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio															
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai															

PRUEBA POST - TEST

EDAD	N°	Apellidos y Nombres	NARRACIONES			PRONUNCIACIÓN Y FLUIDEZ			DESCRIBE LÁMINAS			NIVEL DE LOGRO							
			SI	NO		SI	NO		SI	NO					SI	NO			
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther																	
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen																	
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson																	
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy																	
	5	ORTIZ RUIZ, Tirza Rusbith																	
	6	RUIZ MOSQUERA, Magno Oswaldo																	
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel																	
	8	TILLEY LÓPEZ, Briany Alejandrina																	
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul																	
	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz																	
4	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shiona Yumi Angelina																	
	12	PEÑA FLORES, Cefa Bryan																	
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina																	
	14	RUIZ NEPIRE, Kateri Milagros																	
	15	VÁSQUEZ SAENZ, Juan Franco Ricardo																	
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail																	
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina																	
	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esneider																	
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai																	
	20	FLÓRES RUIZ, José Dino																	
5	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Liviana																	
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar																	
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita																	
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita																	
	25	PINEDO SIL VA, Ángel Lionel																	
	26	SIL VA VÁSQUEZ, Bthyscer Teao																	
	27	TORRES FLÓRES, Juan José																	
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith																	
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebeilo																	
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai																	

Anexo 02

Documento para solicitar autorización para aplicar el pre test en niños de 3-5 años.

"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

Brillo Nuevo 14 de agosto del 2017

Carta N° 001- 2017-GVQ

Sr: Henry Monje Flores

Presidente de AMAPAFA-I. E I.N. 502.

CIUDAD.

ASUNTO: Solicita autorización

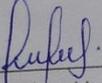
De mi especial consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. con la finalidad de saludarle y manifestarle que estando a la elaboración de mi **TESIS** titulada "**Programa de Juego de Roles bajo el enfoque colaborativo**", para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial ante la Universidad católica los ángeles de Chimbote – Uladech, siendo necesario desarrollar actividades relacionadas a la aplicación de los componentes del trabajo de investigación en los alumnos de las edades de 3,4 y 5 años de la I.E I.N. 502 de esta comunidad recurro a su despacho a fin de solicitar la autorización correspondiente para realizar dichas actividades en el periodo comprendido del 15 de agosto al 29 de setiembre.

Mucho agradeceré poner en conocimiento de lo solicitado al Sr. presidente de la Comunidad de Brillo Nuevo.

A la espera de la Atención que me merezca la presente expresa por sentimiento de mi especial consideración y estima.

Atentamente. -


Prof. Gilma Vega Quevare


Recibido
14-08-17
10:30 a.m.

Anexo 03

Documento de autorización para aplicar el instrumento de pre test y post test.

"Año del Buen Servicio al Ciudadano"

Brillo Nuevo 15 de agosto del 2017

Carta N° 001- 2017-AMAPAFA- I.E.I.N 502

Sr: GILMA VEGA QUEVARE

ASUNTO: autorización Solicitada

Referencia: carta N° 001- 2017-GVQ

De mi especial consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. con la finalidad de saludarle y manifestarle, en atención al documento de la referencia nuestra autorización para realizar los trabajos de investigación de TESIS titulada **"Programa de Juego de Roles bajo el enfoque colaborativo"**, en la I.E.I.N. 502 de esta comunidad en el periodo solicitado.

Así mismo expresamos a Ud. Nuestra total colaboración en lo que esté a nuestro alcance para el logro de los objetivos propuestos.

Es propicia la oportunidad para reiterarle los sentimientos de nuestra especial consideración y estima.

Atentamente. -



Sr. Henry Monje Flores
Presidente de AMAPAFA I.E. I.N.502



Jaime Felix Ypare Flores
Presidente de la Comunidad de Brillo Nuevo

Fufuy.
Recibido
15-08-17
10:30 a.m

Anexo 05

Instrumento desarrollado por el docente, el post test en niños y niñas de 3-5 años.

EDAD		NARRACIONES		PRONUNCIACIÓN Y FLUIDEZ		DESCRIBE LÁMINAS			NIVEL DE LOGRO			
												Items de indicadores
N°		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	A	B	C
1	ARBILDO PENA, Ruth Esther	+		+		+		+		+		
2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpieri Coleen	+		+		+		+		+		
3	MORA SORLA, Jorge Maycon Jefferson		+		+		+		+			
4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy	+			+		+		+			
5	ORTIZ RUIZ, Tirza Rusbith	+			+		+		+			
6	RUIZ MOSQUERA, Magno Oswaldo	+			+		+		+			
7	TAPULIMA NEPIRE, Gildy Mishel	+			+		+		+			
8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandra	+			+		+		+			
9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul	+			+		+		+			
10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz	+			+		+		+			
11	ORACO RODRÍGUEZ, Shiona Yumi Angelina	+			+		+		+			
12	PEÑA FLORES, Ceta Bryan		+		+		+		+			
13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina	+			+		+		+			
14	RUIZ NEPIRE, Karen Malagos		+		+		+		+			
15	VÁSQUEZ SAENZ, Jan Franco Ricardo	+			+		+		+			
16	VÁSQUEZ SORLA, Sandro Eli Mijail	+			+		+		+			
17	VEGA PENA, Belky Valentina	+			+		+		+			
18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esmaider	+			+		+		+			
19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai	+			+		+		+			
20	FLÓRES RUIZ, José Dino	+			+		+		+			
21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania	+			+		+		+			
22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar	+			+		+		+			
23	MORA SORLA, Jhenyfer Carlita		+		+		+		+			
24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita			+			+		+			
25	PINEDO SILVA, Angel Lionel	+			+		+		+			
26	SILVA VÁSQUEZ, Brityscer Leao	+			+		+		+			
27	TORRES FLÓRES, Juan José	+			+		+		+			
28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith	+			+		+		+			
29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebeho	+			+		+		+			
30	VEGA PENA, Drey Isai	+			+		+		+			

Anexo 06

Lista de cotejo aplicado en el taller de juegos de roles en niños y niñas de 3-5 años.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.

Grado : 3-5 años.

Tema : "Menciona la ubicación espacial de los elementos observados".

EDAD (Años)	N°	Apellidos y Nombres Ítems de indicadores	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Menciona la ubicación espacial de los elementos observados.			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther	A			A			A
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen	A			A			A
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson	A			A			A
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy		B			B		B
	5	ORTÍZ RUÍZ, Tirza Rusbith		B			B		B
	6	RUÍZ MOSQUERA, Magno Oswaldo	A			A			A
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel	A			A			A
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina	A			A			A
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul	A			A			A
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz	A			A			A
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina	A			A			A
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan		B			B		B
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina	A			A			A
	14	RUÍZ NEPIRE, Kateri Milagros		B			B		B
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo	A			A			A
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail	A			A			A
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina		B			B		B
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider	A			A			A
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai	A			A			A
	20	FLÓRES RUÍZ, José Dino	A			A			A
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania	A			A			A
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar	A			A			A
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita	A			A			A
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basti Margarita		B			B		B
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel		B			B		B
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao	A			A			A
	27	TÓRRES FLÓRES, Juan José	A			A			A
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith	A			A			A
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio		B			B		B
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai	A			A			A

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.

Grado : 3-5 años.

Tema : "Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto".

EDAD (Años)	N°	Ítems de indicadores Apellidos y Nombres	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto.			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther		B			B		B
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen		B			B		B
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson	A			A			A
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy		B			B		B
	5	ORTÍZ RUÍZ, Tirza Rusbith		B			B		B
	6	RUÍZ MOSQUERA, Magno Oswaldo		B			B		B
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel	A			A			A
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina		B			B		B
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul	A			A			A
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz	A			A			A
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina	A			A			A
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan		B			B		B
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina		B			B		B
	14	RUÍZ NEPIRE, Kateri Milagros		B			B		B
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo		B			B		B
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail	A			A			A
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina		B			B		B
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider	A			A			A
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai		B			B		B
	20	FLÓRES RUÍZ, José Dino	A			A			A
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania		B			B		B
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar	A			A			A
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita	A			A			A
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Bastý Margarita		B			B		B
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel		B			B		B
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao	A			A			A
	27	TÓRRES FLÓRES, Juan José	A			A			A
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith	A			A			A
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio		B			B		B
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai	A			A			A

Anexo 07

Programa ejecutado de la investigación en niños y niñas de 3-5 años.



PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES BAJO EL ENFOQUE COLABORATIVO

Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de Comunicación en la Institución Educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LOS TALLERES

El Perú ha participado de evaluaciones internacionales y se ubica en el penúltimo lugar de 65 países en el mundo en las áreas de lectura, (Informe PISA, 2009). Estos resultados son corroborados con las evaluaciones aplicadas por el ministerio de educación a nivel nacional y las evaluaciones de las diferentes unidades de gestión educativa de cada región todos ellos coinciden en los bajos niveles de logros en comprensión y lógico matemático.

El programa denominado juego de roles bajo el enfoque colaborativo tiene como propósito mejorar la expresión oral de los niños y niñas en sus dimensiones de narraciones, uso de palabras nuevas, pronunciación y fluidez y descripción de láminas. Según Ramírez (2002) la expresión oral, desde la perspectiva de emisores o de receptores, consiste en haber desarrollado una competencia que suponga un dominio de las habilidades comunicativas de lenguaje integrado oral. También son sistemas de comunicación constituido por diversas manifestaciones: dibujos, gestos, sonidos, movimientos, procesos culturales (mitos, leyendas, arte, monumentos).

Para ello, se ha diseñado una propuesta de diez talleres de juego de roles bajo enfoque colaborativo con el uso de títeres a fin de mejorar la expresión oral de los niños y niñas de educación inicial de la institución educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia de Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017.

2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Cómo los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejorará la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en área de comunicación en la institución educativa N° 502 "Brillo Nuevo" del distrito de Pebas, provincia Mariscal Ramón Castilla, región Loreto-2017?

3. SECUENCIA DIDACTICA

La secuencia didáctica del juego de roles bajo el enfoque colaborativo consta de seis procesos: despertar el interés en el niño, rescatar los saberes previos, Se da un nuevo conocimiento, permite la construcción del aprendizaje, aplicación de lo aprendido (producto), recuento de lo aprendido.

SECUENCIA DE APRENDIZAJE	
Despertar el interés en el niño	Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.
Rescatar los saberes previos	Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.
Se da un nuevo conocimiento	Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.
Permite la construcción del aprendizaje	Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.
Aplicación de lo aprendido (producto)	Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto, en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.
Recuento de lo aprendido	Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?

4. PLAN DE APRENDIZAJE

El plan de aprendizaje está constituido por los 10 talleres de Juego de Roles bajo el enfoque colaborativo, que se detallan después de la evaluación.

5. EVALUACIÓN

La evaluación de acuerdo al diseño curricular nacional vigente evalúa capacidades, conocimientos y actitudes. En tal sentido la variable dependiente expresión oral evalúa las siguientes dimensiones:

- Narraciones.
- Uso de palabras nuevas.
- Pronunciación y fluidez.
- Descripción de láminas.

Para recoger los datos se aplicarán técnicas e instrumentos. Como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo, ésta nos permitirá realizar la observación en cada uno de los talleres y procesos relevantes en las actividades realizados por las niñas y niños.

Antes de iniciar los talleres se aplicará el pre test, respecto a los criterios señalados líneas arriba, para conocer en qué nivel se encuentran los niños en sus capacidades con el fin de desarrollar sus potencialidades. Por otro lado, durante el proceso se aplicará la lista de cotejo para darnos cuenta de los avances y dificultades de tal manera que se hagan los ajustes necesarios, finalmente se aplicará el post test, para verificar el nivel del logro de cada uno de los criterios de evaluación.

TALLER 1: RELATAMOS UN CUENTO CON TÍTERES

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1. Grado y sección : 3 – 5 años.
 1.2. Institución Educativa : N° 502 "Brillo Nuevo".
 1.3. Área : Comunicación integral.
 1.4. Docente coordinadora :
 1.5. Facilitadora : Gilma Vega Quévare.

II. EXPEXTATIVAS DE LOGRO

Área	Capacidad y conocimiento	Actitud	Indicador	Técnica	Instrumento de evaluación
Comunicación.	Expresa un cuento con claridad, verbalizándolas con una correcta pronunciación y estructuración.	Disfruta de las deferentes narraciones manifestando su punto de vista.	Relata de manera secuencial: inicio, nudo y desenlace un cuento con títeres.	Observación.	Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia de aprendizaje	Actividad el docente	Actividades del estudiante	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	La facilitadora muestra imágenes secuenciales de la “Caperucita roja”	Los niños y niñas observan las imágenes de la “Caperucita roja”	Imágenes Niños y niñas.
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	La Profesora les invita a conversar las siguientes preguntas: ¿Qué han observado? ¿Cuáles son los personajes del cuento? ¿Caperucita fue obediente con su mamá? ¿El lobo fue sincero con caperucita? ¿Sabes Por qué el cazador salvo a caperucita?	Los niños y niñas participan de las interrogantes formuladas por la profesora.	Niños y niñas. Docente Cuestionario.
Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.	La profesora explica la actividad a realizar: Preparación de la Escenificación el cuento de la “Caperucita roja” Inicio del cuento Nudo del cuento Desenlace del cuento.	Los niños y niñas escuchan atentamente las indicaciones de la profesora	Aula. Niños y niñas. Docente. Vestuario.

<p>Permite la construcción del aprendizaje</p> <p>Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<p>La profesora presenta a los personajes del cuento.</p>	<p>Los niños y niñas eligen y proponen los personajes, para la escenificación Aprenden el cuento a escenificar.</p>	<p>Aula. Cuentos.</p>
<p>Aplicación de lo aprendido (producto)</p> <p>Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto, en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora prepara el escenario para la escenificación del cuento.</p>	<p>Los niños y niñas escenifican el cuento creativamente participan observan y escuchan atentamente la escenificación del cuento.</p>	<p>Niños y niñas. Docente. Vestuario.</p>
<p>Recuento de lo aprendido</p> <p>Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo se llaman los personajes del cuento? ¿De qué trata el cuento?</p>	<p>Los niños responden a las preguntas de la profesora.</p>	<p>Dialogo.</p>

Facilitadora

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.
Grado : 3-5 años.
Tema : "Relatamos un cuento".

EDAD (Años)	N°	Apellidos y Nombres Ítems de indicadores	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Relata de manera secuencial: inicio, nudo y desenlace un cuento.			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther							
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen							
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson							
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy							
	5	ORTIZ RUÍZ, Tirza Rusbith							
	6	RUÍZ MOSQUERA, Magno Oswaldo							
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel							
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina							
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul							
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz							
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina							
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan							
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina							
	14	RUÍZ NEPIRE, Kateri Milagros							
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo							
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail							
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina							
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider							
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai							
	20	FLÓRES RUÍZ, José Dino							
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania							
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar							
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita							
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita							
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel							
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao							
	27	TÓRRES FLÓRES, Juan José							
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith							
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio							
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai							

TALLER 2: RELATAMOS UN CUENTO CON MOVIMIENTOS CORPORALES

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1. Grado y sección : 3 – 5 años.
 1.2. Institución Educativa : N° 502 "Brillo Nuevo".
 1.3. Área : Comunicación integral.
 1.4. Docente coordinadora :
 1.5. Facilitadora : Gilma Vega Quévare.

II. EXPEXTATIVAS DE LOGRO

Área	Capacidad y conocimiento	Actitud	Indicador	Técnica	Instrumento de evaluación
Comunicación.	Expresa un cuento con claridad, verbalizándolas con una correcta pronunciación y estructuración.	Disfruta de las deferentes narraciones manifestando su punto de vista.	Relata un cuento acompañado de movimiento corporales.	Observación.	Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia de aprendizaje	Actividad el docente	Actividades del estudiante	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	La facilitadora muestra el video los tres chanchitos.	Los niños y niñas observan el video los tres chanchitos.	Niños y niñas. Video.
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	La Profesora les invita a conversar las siguientes preguntas: ¿Qué han observado? ¿Cuáles son los personajes del cuento? ¿Qué materiales usaron los chanchitos para construir sus casas? ¿Cuál fue el fin del lobo?	Los niños y niñas participan de la pregunta formulada por la profesora.	Niños y niñas. Docente. Preguntas.
Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.	La profesora explica la actividad a realizar: Relata el cuento acompañado de movimiento corporales.	Los niños y niñas escuchan atentamente la explicación de la profesora.	Aula. Niños y niñas. Docente.

<p>Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<p>La profesora presenta a los personajes del cuento los tres cerditos.</p>	<p>Los niños y niñas construyen el cuento los tres cerditos creativamente.</p>	<p>Aula. Cuentos.</p>
<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto, en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora invita a los niños y niñas a relatar en cuento con movimientos corporales.</p>	<p>Los niños y niñas relatan el cuento acompañado de movimientos corporales.</p>	<p>Niños y niñas. Docente.</p>
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo se llaman los personajes del cuento? ¿De qué trata el cuento?</p>	<p>Los niños responden a las preguntas de la profesora.</p>	<p>Dialogo.</p>

Facilitadora.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.

Grado : 3-5 años.

Tema : "Relatando un cuento acompañado de movimientos corporales".

EDAD (Años)	N°	Apellidos y Nombres Ítems de indicadores	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Relata un cuento acompañado de movimientos corporales.			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther							
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen							
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson							
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy							
	5	ORTIZ RUIZ, Tirza Rusbith							
	6	RUIZ MOSQUERA, Magno Oswaldo							
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel							
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina							
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul							
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz							
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina							
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan							
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina							
	14	RUIZ NEPIRE, Kateri Milagros							
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo							
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail							
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina							
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider							
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai							
	20	FLÓRES RUIZ, José Dino							
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania							
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar							
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita							
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita							
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel							
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao							
	27	TÓRRES FLÓRES, Juan José							
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith							
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio							
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai							

TALLER 3: DETALLAMOS EL CUENTO CON PALABRAS PROPIAS

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1. Grado y sección : 3 – 5 años.
 1.2. Institución Educativa : N° 502 "Brillo Nuevo".
 1.3. Área : Comunicación integral.
 1.4. Docente coordinadora :
 1.5. Facilitadora : Gilma Vega Quévare.

II. EXPEXTATIVAS DE LOGRO

Área	Capacidad y conocimiento	Actitud	Indicador	Técnica	Instrumento de evaluación
Comunicación.	Expresa un cuento con claridad, verbalizándolas con una correcta pronunciación y estructuración.	Disfruta de las deferentes narraciones manifestando su punto de vista.	Detalla el cuento con sus propias palabras.	Observación.	Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia de aprendizaje	Actividad el docente	Actividades del estudiante	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	La facilitadora muestra 3 imágenes de la bella durmiente. Luego les invita a conversar las siguientes preguntas:	Los niños y niñas observan las imágenes del cuento la bella durmiente.	Imágenes Niños y niñas.
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	La profesora plantea las siguientes preguntas ¿Qué han observado? ¿Qué le sucedió a la bella durmiente?	Los niños y niñas participan activamente de las preguntas formuladas por la profesora.	Niños y niñas. Docente.
Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.	La profesora explica la actividad a realizar: Detalla el cuento con sus propias palabras, y les presenta el video la bella durmiente.	Los niños y niñas ponen atención a la explicación de la profesora y observan el video.	Aula. Niños y niñas. Docente. Video.

<p>Permite la construcción del aprendizaje</p> <p>Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<p>La profesora formula preguntas textuales, de inferencia y del pensamiento crítico</p> <p>¿Cómo se llama el cuento?</p> <p>¿De qué trata el cuento?</p> <p>¿Que les pareció el cuento?</p>	<p>Los niños y niñas responden creativamente a las preguntas formuladas por la profesora.</p>	<p>Aula. Video.</p>
<p>Aplicación de lo aprendido (producto)</p> <p>Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto, en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora invita a los niños y niñas a detallar el cuento.</p>	<p>Los niños y niñas detallan el cuento la bella durmiente con sus propias palabras.</p>	<p>Niños y niñas. Docente.</p>
<p>Recuento de lo aprendido</p> <p>Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Qué les precedió el cuento?</p> <p>¿Para qué les útil el cuento aprendido?</p>	<p>Los niños responden a las preguntas de la profesora.</p>	<p>Dialogo.</p>

Facilitadora.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.

Grado : 3-5 años.

Tema : "Detallamos el cuento con palabras propias".

EDAD (Años)	N°	Apellidos y Nombres Ítems de indicadores	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Detalla el cuento con sus propias palabras.			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther							
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen							
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson							
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy							
	5	ORTIZ RUÍZ, Tirza Rusbith							
	6	RUÍZ MOSQUERA, Magno Oswaldo							
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel							
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina							
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul							
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz							
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina							
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan							
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina							
	14	RUÍZ NEPIRE, Kateri Milagros							
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo							
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail							
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina							
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider							
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai							
	20	FLÓRES RUÍZ, José Dino							
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania							
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar							
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita							
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita							
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel							
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao							
	27	TÓRRES FLÓRES, Juan José							
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith							
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio							
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai							

TALLER 4: REPITE TRABALENGUAS SIN EQUIVOCARSE CON EL USO DE TÍTERES

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1. Grado y sección : 3 – 5 años.
 1.2. Institución Educativa : N° 502 "Brillo Nuevo".
 1.3. Área : Comunicación integral.
 1.4. Docente coordinadora :
 1.5. Facilitadora : Gilma Vega Quévare.

II. EXPEXTATIVAS DE LOGRO

Área	Capacidad y conocimiento	Actitud	Indicador	Técnica	Instrumento de evaluación
Comunicación.	Expresa trabalenguas con claridad, verbalizándolas con una correcta pronunciación y estructuración.	Disfruta de las deferentes narraciones manifestando su punto de vista.	Repite trabalenguas sin equivocarse, con el uso de títeres.	Observación.	Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia de aprendizaje	Actividad el docente	Actividades del estudiante	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	La profesora presenta la visita del amigo títere quien les enseñará trabalenguas.	Los niños y niñas observan al amigo títere.	Niños y niñas. Títere.
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	La Profesora acompañada del amigo títere les pregunta ¿Sabes que es un trabalenguas? ¿Saben cómo se dice trabalenguas? ¿Qué trabalenguas conocen?	Los niños y niñas participan de las preguntas formuladas por la profesora.	Niños y niñas. Docente Pregunta.

<p>Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.</p>	<p>La profesora explica la actividad a realizar: Repite trabalenguas sin equivocarse, con el uso de títeres.</p>	<p>Los niños y niñas repiten junto a la profesora y el amigo títere los trabalenguas estudiados.</p>	<p>Aula. Niños y niñas. Docente.</p>
<p>Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<p>La profesora acompañada del amigo títere repite trabalenguas sin equivocarse.</p>	<p>Los niños y niñas escuchan a la profesora y el amigo títere los trabalenguas narrados con fluidez.</p>	<p>Aula. Cuentos.</p>
<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto, en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora y el títere invita a los niños y niñas a participar.</p>	<p>Los niños y niñas repiten los trabalenguas acompañados del títere.</p>	<p>Niños y niñas. Docente. Títere.</p>
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto los trabalenguas? ¿Les gusto la visita del amigo títeres? ¿Les gusto utilizar el títere?</p>	<p>Los niños responden a las preguntas de la profesora.</p>	<p>Dialogo.</p>

Facilitadora.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.

Grado : 3-5 años.

Tema : "Repite trabalenguas sin equivocarse con el uso de títere".

EDAD (Años)	N°	Ítems de indicadores Apellidos y Nombres	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Repite trabalenguas sin equivocarse, con el uso de títeres.			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther							
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen							
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson							
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy							
	5	ORTIZ RUIZ, Tirza Rusbith							
	6	RUIZ MOSQUERA, Magno Oswaldo							
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel							
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina							
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul							
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz							
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina							
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan							
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina							
	14	RUIZ NEPIRE, Kateri Milagros							
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo							
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail							
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina							
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider							
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai							
	20	FLÓRES RUIZ, José Dino							
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania							
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar							
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita							
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita							
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel							
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao							
	27	TÓRRES FLÓRES, Juan José							
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith							
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio							
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai							

TALLER 5: REPITE UNA RIMA SIN EQUIVOCARSE

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1. Grado y sección : 3 – 5 años.
 1.2. Institución Educativa : N° 502 "Brillo Nuevo".
 1.3. Área : Comunicación integral.
 1.4. Docente coordinadora :
 1.5. Facilitadora : Gilma Vega Quévare.

II. EXPEXTATIVAS DE LOGRO

Área	Capacidad y conocimiento	Actitud	Indicador	Técnica	Instrumento de evaluación
Comunicación.	Reconocen palabras que riman y palabras que tienen el mismo sonido al final.	Disfruta de rimas y trabalenguas.	Repite una rima sin equivocarse.	Observación.	Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia de aprendizaje	Actividad el docente	Actividades del estudiante	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	La profesora presenta la visita del amigo títere quien les enseñará rimas.	Los niños y niñas observan al amigo títere.	Títere. Niños y niñas.
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	La Profesora acompañada del amigo títere les pregunta ¿Sabes que es un rima? ¿Han narrado ritmas en casa?	Los niños y niñas participan de las preguntas formuladas por la profesora.	Niños y niñas. Docente.

<p>Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.</p>	<p>La profesora explica la actividad a realizar: Repite una rima sin equivocarse.</p>	<p>Los niños y niñas repiten junto a la profesora y el amigo títere las estudiados.</p>	<p>Aula. Niños y niñas. Docente.</p>
<p>Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<p>La profesora acompañada del amigo títere Repite rimas sin equivocarse.</p>	<p>Los niños y niñas escuchan a la profesora y el amigo títere las rimas.</p>	<p>Aula. Rimas.</p>
<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto, en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora y el títere invita a los niños y niñas a participar de las rimas.</p>	<p>Los niños y niñas repiten las rimas.</p>	<p>Grabadora. CD. Niños y niñas. Docente.</p>
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustaron las rimas? ¿Les gusto la visita del amigo títeres?</p>	<p>Los niños responden a las preguntas de la profesora.</p>	<p>Dialogo.</p>

Facilitadora.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.

Grado : 3-5 años.

Tema : "Repite una rima sin equivocarse".

EDAD (Años)	N°	Apellidos y Nombres Ítems de indicadores	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Repite una rima sin equivocarse.			Disfruta de las rimas y trabalenguas.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther							
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen							
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson							
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy							
	5	ORTÍZ RUÍZ, Tirza Rusbith							
	6	RUÍZ MOSQUERA, Magno Oswaldo							
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel							
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina							
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul							
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz							
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina							
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan							
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina							
	14	RUÍZ NEPIRE, Kateri Milagros							
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo							
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail							
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina							
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider							
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai							
	20	FLÓRES RUÍZ, José Dino							
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania							
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar							
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita							
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita							
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel							
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao							
	27	TÓRRES FLÓRES, Juan José							
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith							
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio							
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai							

TALLER 6: CREA CON SUS PROPIAS PALABRAS

TRABALENGUAS Y RIMAS

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1. Grado y sección : 3 – 5 años.
 1.2. Institución Educativa : N° 502 "Brillo Nuevo".
 1.3. Área : Comunicación integral.
 1.4. Docente coordinadora :
 1.5. Facilitadora : Gilma Vega Quévare.

II. EXPEXTATIVAS DE LOGRO

Área	Capacidad y conocimiento	Actitud	Indicador	Técnica	Instrumento de evaluación
Comunicación.	Reconocen palabras que riman y palabras que tienen el mismo sonido al final.	Disfruta de las rimas y trabalenguas.	Crea con sus propias palabras trabalenguas y rimas.	Observación.	Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia de aprendizaje	Actividad el docente	Actividades del estudiante	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	La profesora presenta a los niños y niñas un video de trabalenguas y rimas.	Los niños y niñas observan al amigo títere.	Video. Niños y niñas.
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	La profesora les pregunta: ¿Les gusto el video de las rimas y trabalenguas? ¿Podrían crear sus propias rimas y trabalenguas?	Los niños y niñas participan de las preguntas formuladas por la profesora.	Niños y niñas. Docente.
Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.	La profesora explica la actividad a realizar: crea con sus propias palabras trabalenguas y rimas.	Los niños y niñas juegan a las rimas y trabalenguas.	Aula. Niños y niñas. Docente.

<p>Permite la construcción del aprendizaje</p> <p>Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<p>La profesora forma grupos de trabajo y asesora en la construcción de rimas y trabalenguas.</p>	<p>Los niños y niñas construyen sus rimas y trabalenguas con asesoría de la profesora.</p>	<p>Aula. Cuentos. Video.</p>
<p>Aplicación de lo aprendido (producto)</p> <p>Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto, en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora invita a los niños y niñas a participar de la rimas y trabalenguas.</p>	<p>Los niños y niñas repiten los rimas y trabalenguas.</p>	<p>Niños y niñas. Docente.</p>
<p>Recuento de lo aprendido</p> <p>Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Les gustaron las rimas y trabalenguas?</p>	<p>Los niños responden a las preguntas de la profesora.</p>	<p>Dialogo.</p>

Facilitadora.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.

Grado : 3-5 años.

Tema : "Crea con tus propias palabras trabalenguas y rimas".

EDAD (Años)	N°	Apellidos y Nombres Ítems de indicadores	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Crea con sus propias palabras trabalenguas y rimas.			Disfruta de las rimas y trabalenguas.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther							
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen							
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson							
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy							
	5	ORTIZ RUÍZ, Tirza Rusbith							
	6	RUÍZ MOSQUERA, Magno Oswaldo							
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel							
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina							
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul							
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz							
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina							
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan							
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina							
	14	RUÍZ NEPIRE, Kateri Milagros							
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo							
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail							
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina							
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider							
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai							
	20	FLÓRES RUÍZ, José Dino							
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania							
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar							
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita							
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita							
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel							
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao							
	27	TÓRRES FLÓRES, Juan José							
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith							
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio							
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai							

TALLER 7: MENCIONEMOS LA TEMÁTICA DE LA LÁMINA

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1. Grado y sección : 3 – 5 años.
 1.2. Institución Educativa : N° 502 "Brillo Nuevo".
 1.3. Área : Comunicación integral.
 1.4. Docente coordinadora :
 1.5. Facilitadora : Gilma Vega Quévare.

II. EXPEXTATIVAS DE LOGRO

Área	Capacidad y conocimiento	Actitud	Indicador	Técnica	Instrumento de evaluación
Comunicación.	Describe características de las láminas y situaciones de su entorno inmediato.	Disfruta de las rimas y trabalenguas.	Menciona la temática de la lámina o láminas.	Observación.	Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia de aprendizaje	Actividad el docente	Actividades del estudiante	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	La profesora presenta a los niños y niñas una lámina de la planta.	Los niños y niñas observan la lámina.	Imágenes Niños y niñas.
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	La Profesora les pregunta: ¿Conocen las partes de la planta? ¿Conocen los nombres de las partes de la planta?	Los niños y niñas participan de las preguntas formuladas por la profesora.	Niños y niñas. Docente.
Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.	La profesora explica la actividad a realizar: Menciona la temática de la lámina o láminas.	Los niños y niñas ayudado de una silueta completa y describe las partes de la planta.	Silueta. Niños y niñas. Docente.

<p>Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<p>La profesora entona la canción las partes de la planta.</p>	<p>Los niños y niñas entonan junto con la profesora la canción las partes de la planta.</p>	<p>Aula. Canción.</p>
<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto, en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora invita a los niños y niñas a participar De la descripción de la planta.</p>	<p>Los niños y niñas describen la planta que existe en colegio.</p>	<p>Niños y niñas. Docente. Ambiente.</p>
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿de que trata la canción?</p>	<p>Los niños responden a las preguntas de la profesora.</p>	<p>Dialogo.</p>

Facilitadora.

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.

Grado : 3-5 años.

Tema : "Menciona la temática de la lámina o láminas".

EDAD (Años)	N°	Apellidos y Nombres Ítems de indicadores	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Menciona la temática de la lámina o láminas.			Disfruta de las rimas y trabalenguas.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther							
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen							
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson							
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy							
	5	ORTÍZ RUÍZ, Tirza Rusbith							
	6	RUÍZ MOSQUERA, Magno Oswaldo							
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel							
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina							
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul							
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz							
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina							
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan							
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina							
	14	RUÍZ NEPIRE, Kateri Milagros							
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo							
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail							
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina							
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider							
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai							
	20	FLÓRES RUÍZ, José Dino							
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania							
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar							
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita							
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita							
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel							
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao							
	27	TÓRRES FLÓRES, Juan José							
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith							
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio							
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai							

TALLER 8: PRECISA LAS CARACTERÍSTICAS DE LA FIGURAS DE LA LÁMINA U OBJETOS

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1. Grado y sección : 3 – 5 años.
 1.2. Institución Educativa : N° 502 "Brillo Nuevo".
 1.3. Área : Comunicación integral.
 1.4. Docente coordinadora :
 1.5. Facilitadora : Gilma Vega Quévare.

II. EXPEXTATIVAS DE LOGRO

Área	Capacidad y conocimiento	Actitud	Indicador	Técnica	Instrumento de evaluación
Comunicación.	Describe características de objetos y láminas.	Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.	Precisa las características de las figuras de la lámina u objetos.	Observación.	Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia de aprendizaje	Actividad el docente	Actividades del estudiante	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	La profesora presenta a los niños y niñas una muñeca.	Los niños y niñas observan la muñeca.	Muñeca. Niños y niñas.
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	La Profesora les pregunta: ¿Qué objeto observan? ¿De qué color son sus vestimentas? ¿Qué accesorios lleva la muñeca? ¿Por qué llevan vestimenta?	Los niños y niñas participan de las preguntas formuladas por la profesora.	Niños y niñas. Docente Vestimentas. Muñeca.
Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.	La profesora explica la actividad a realizar: Precisa las características de las figuras de la lámina u objetos.	Los niños y niñas observan la muñeca detalladamente sus vestimentas, accesorios, cabello, textura, etc.	Aula. Niños y niñas. Docente.

<p>Permite la construcción del aprendizaje</p> <p>Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<p>La profesora formula preguntas de las características del objeto presentado.</p>	<p>Los niños y niñas responden a las preguntas.</p>	<p>Aula. Docente. Niños y niñas.</p>
<p>Aplicación de lo aprendido (producto)</p> <p>Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto, en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora invita a los niños y niñas a describir las características de la muñeca.</p>	<p>Los niños y niñas describen las características de la muñeca.</p>	<p>Niños y niñas. Docente.</p>
<p>Recuento de lo aprendido</p> <p>Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Qué características tiene la muñeca?</p>	<p>Los niños responden a las preguntas de la profesora.</p>	<p>Dialogo.</p>

Facilitadora.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.

Grado : 3-5 años.

Tema : "Precisa las características de las figuras de la lámina u objetos".

EDAD (Años)	N°	Apellidos y Nombres Ítems de indicadores	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Precisa las características de las figuras de la lámina u objetos.			Disfruta de las narraciones manifestando su punto de vista.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther							
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen							
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson							
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy							
	5	ORTIZ RUÍZ, Tirza Rusbith							
	6	RUÍZ MOSQUERA, Magno Oswaldo							
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel							
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina							
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul							
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz							
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina							
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan							
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina							
	14	RUÍZ NEPIRE, Kateri Milagros							
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo							
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail							
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina							
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider							
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai							
	20	FLÓRES RUÍZ, José Dino							
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania							
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar							
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita							
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita							
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel							
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao							
	27	TORRES FLÓRES, Juan José							
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith							
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio							
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai							

TALLER 9: MENCIONA LA UBICACIÓN ESPACIAL DE LOS ELEMENTOS OBSERVADOS

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1. Grado y sección : 3 – 5 años.
 1.2. Institución Educativa : N° 502 "Brillo Nuevo".
 1.3. Área : Comunicación integral.
 1.4. Docente coordinadora :
 1.5. Facilitadora : Gilma Vega Quévare.

II. EXPEXTATIVAS DE LOGRO

Área	Capacidad y conocimiento	Actitud	Indicador	Técnica	Instrumento de evaluación
Comunicación.	Describe la ubicación espacial.	Disfruta de las diferentes narraciones.	Menciona la ubicación espacial de los elementos observados.	Observación.	Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia de aprendizaje	Actividad el docente	Actividades del estudiante	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	La profesora presenta a los niños y niñas una lámina con diferentes nociones espaciales.	Los niños y niñas observan la lámina.	Lámina. Niños y niñas. Profesora.
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	La Profesora les pregunta: ¿Qué objetos observan? ¿En ubicación se encuentran los objetos presentados?	Los niños y niñas participan de las preguntas formuladas por la profesora.	Niños y niñas. Docente Vestimentas.
Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.	La profesora explica la actividad a realizar: Menciona la ubicación espacial de los elementos observados.	Los niños y niñas observan la lámina detalladamente y la ubicación espacial de cada uno de los objetos.	Aula. Niños y niñas. Docente.

<p>Permite la construcción del aprendizaje</p> <p>Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<p>La profesora formula preguntas de las ubicaciones espaciales de los objetos.</p>	<p>Los niños y niñas responden a las preguntas correctamente.</p>	<p>Aula. Profesora. Niños y niñas.</p>
<p>Aplicación de lo aprendido (producto)</p> <p>Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto, en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora invita a los niños y niñas a señalar y mencionar la unificación de cada elemento.</p>	<p>Los niños y niñas señalan y mencionan las ubicaciones espaciales.</p>	<p>Niños y niñas. Docente.</p>
<p>Recuento de lo aprendido</p> <p>Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Qué ubicaciones espaciales han conocido?</p>	<p>Los niños responden a las preguntas de la profesora.</p>	<p>Dialogo.</p>

Facilitadora.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.

Grado : 3-5 años.

Tema : "Menciona la ubicación espacial de los elementos observados".

EDAD (Años)	N°	Apellidos y Nombres Ítems de indicadores	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Menciona la ubicación espacial de los elementos observados.			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther							
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen							
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson							
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy							
	5	ORTIZ RUÍZ, Tirza Rusbith							
	6	RUÍZ MOSQUERA, Magno Oswaldo							
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel							
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina							
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul							
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz							
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina							
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan							
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina							
	14	RUÍZ NEPIRE, Kateri Milagros							
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo							
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail							
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina							
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider							
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai							
	20	FLÓRES RUÍZ, José Dino							
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania							
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar							
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita							
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita							
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel							
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao							
	27	TÓRRES FLÓRES, Juan José							
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith							
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio							
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai							

TALLER 10: EXPRESAMOS CATACTERÍSTICAS QUE NO ESTÁN EN LA LÁMINA U OBJETO

I. PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE

- 1.1. Grado y sección : 3 – 5 años.
 1.2. Institución Educativa : N° 502 "Brillo Nuevo".
 1.3. Área : Comunicación integral.
 1.4. Docente coordinadora :
 1.5. Facilitadora : Gilma Vega Quévare.

II. EXPEXTATIVAS DE LOGRO

Área	Capacidad y conocimiento	Actitud	Indicador	Técnica	Instrumento de evaluación
Comunicación.	Describe características implícitas.	Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.	Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto.	Observación.	Lista de cotejo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Secuencia de aprendizaje	Actividad el docente	Actividades del estudiante	Medios y materiales
Despertar el interés en el niño Es el momento de la motivación para despertar y mantener la atención del niño durante todo el desarrollo de la actividad. La motivación tiene que tener relación con la actividad que se realiza.	La profesora presenta a los niños y niñas un barco.	Los niños y niñas observan el barco.	Barco. Niños y niñas.
Rescatar los saberes previos Se proponen preguntas abiertas que permita al niño relacionar lo que sabe (memoria a largo plazo) con los nuevos conocimientos que se proponen alcanzar con la actividad prevista. Las preguntas que se hace a los niños permiten plantearse hipótesis. Las preguntas están relacionadas con la intención pedagógica.	La Profesora les pregunta: ¿Qué objeto observan? ¿Qué colores tiene el objeto? ¿Quién ha construido el barco?	Los niños y niñas participan de las preguntas formuladas por la profesora.	Niños y niñas. Docente Barco.

<p>Se da un nuevo conocimiento Se proponen juegos, situaciones, acciones que permitan al niño manipular, experimentar, explorar y comprobar sus hipótesis. Es la parte más importante de todo proceso de aprendizaje. Es el momento en el que los niños comprueban sus hipótesis.</p>	<p>La profesora explica la actividad a realizar: Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto. Les presenta el barco.</p>	<p>Los niños y niñas observan el barco y deducen aquello que no está a la vista.</p>	<p>Aula. Niños y niñas. Docente.</p>
<p>Permite la construcción del aprendizaje Gracias al conflicto cognitivo producido por la relación que hacen los niños entre lo que saben (rescate de saberes previos) y los conocimientos nuevos que recibe en las situaciones, acciones, juegos que crea el adulto, se da la acomodación dando lugar al nuevo aprendizaje.</p>	<p>La profesora formula preguntas de las características implícitas del barco.</p>	<p>Los niños y niñas responden a las preguntas.</p>	<p>Aula.</p>
<p>Aplicación de lo aprendido (producto) Ausubel dice que “solo se puede decir que se dio un nuevo aprendizaje, cuando se es capaz de aplicar eso que se aprendió”. Por lo tanto, en este momento lo que hace el niño es aplicar lo que conoce a través de un producto, generalmente tangible relacionado con la intención pedagógica.</p>	<p>La profesora invita a los niños y niñas a inferir características del barco.</p>	<p>Los niños y niñas infieren las características del barco.</p>	<p>Niños y niñas. Docente.</p>
<p>Recuento de lo aprendido Es el momento de la metacognición. El niño reflexiona sobre su aprendizaje (recuerda lo que hizo) permitiendo que refuerce, que consolide el aprendizaje. Habitualmente se utilizan preguntas como: ¿Qué hiciste? ¿Cómo lo hiciste? ¿Para qué lo hiciste?</p>	<p>La profesora dialoga con los niños y niñas: ¿Cómo se han sentido? ¿Qué características tiene el barco?</p>	<p>Los niños responden a las preguntas de la profesora.</p>	<p>Dialogo.</p>

Facilitadora.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO

I. Datos informativos:

Área : Comunicación.

Grado : 3-5 años.

Tema : "Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto".

EDAD (Años)	N°	Apellidos y Nombres Ítems de indicadores	COMUNICACIÓN						TOTALES
			Expresa características que no están explícitas en la lámina u objeto.			Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.			
			A	B	C	A	B	C	
3	1	ARBILDO PEÑA, Ruth Esther							
	2	MANIHUARI LÓPEZ, Jherpier Coleen							
	3	MORA SORIA, Jorge Maycon Jefferson							
	4	MOSQUERA CUBICAJE, Billy							
	5	ORTIZ RUIZ, Tirza Rusbith							
	6	RUIZ MOSQUERA, Magno Oswaldo							
	7	TAPULLIMA NEPIRE, Gildy Mishel							
	8	TILLEY LÓPEZ, Britany Alejandrina							
	9	YPARE VÁSQUEZ, Andy Paul							
4	10	FLÓRES ARMAS, Martha Luz							
	11	ORACO RODRÍGUEZ, Shioma Yumi Angelina							
	12	PEÑA FLÓRES, Cefa Bryan							
	13	PINEDO MELENDEZ, Linda Malvina							
	14	RUIZ NEPIRE, Kateri Milagros							
	15	VÁSQUEZ SÁENZ, Jian Franco Ricardo							
	16	VÁSQUEZ SORIA, Sandro Eli Mijail							
	17	VEGA PEÑA, Belky Valentina							
5	18	CHOTA MELENDEZ, Lee Esnaider							
	19	FLÓRES MOSQUERA, Odalis Sarai							
	20	FLÓRES RUIZ, José Dino							
	21	LÓPEZ VÁSQUEZ, Jery Livania							
	22	MONGE MELENDEZ, Anastasio Bismar							
	23	MORA SORIA, Jhenyfer Carlita							
	24	MOSQUERA VÁSQUEZ, Basty Margarita							
	25	PINEDO SILVA, Ángel Lionel							
	26	SILVA VÁSQUEZ, Brhyscer Leao							
	27	TÓRRES FLÓRES, Juan José							
	28	VÁSQUEZ PEÑA, Leysi Ludith							
	29	VEGA LLIGIO, Fabio Ebelio							
	30	VEGA PEÑA, Drey Isai							

Anexo 08

Imágenes de la aplicación de los talleres sobre juegos de roles en niños 3-5 años.



