



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES UTILIZANDO  
TÍTERES MEJORA LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS  
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E 2032 DEL CASERIO DE  
TAMBOPUQUIO DEL DISTRITO DE CASCAS  
PROVINCIA DE GRAN CHIMU-2018.**

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

**AUTORA**

**RÍOS VILLENA, ROSMERY SUJEY**

**ASESOR**

**Dr. AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO**

**TRUJILLO – PERÚ**

**2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Rios Villena, Rosmery Sujey

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Trujillo, Perú

### **ASESOR**

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Trujillo, Perú

### **JURADO**

Mendoza Reyes, Domingo Pascual

Zavala Chavez, Elsa Margot

Jacinto Reinoso, Milagros

## **JURADO EVALUADOR DE TESIS**

Dr. Domingo Pascual Mendoza Reyes

Presidente

Mgtr. Elsa Margot Zavala Chávez

Miembro

Dra. Milagros Jacinto Reinoso

Miembro

Dr. Rosas Amadeo Amaya Saucedo

Asesor

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios por darme la sabiduría y el conocimiento para culminar mi carrera profesional, lograr mis objetivos con su infinita misericordia y amor.*

*A mis hijos Julio y Brianna, a mi amado esposo, mis padres y a las personas que han formado parte de mi vida profesional agradecerles su amistad, apoyo y consejos en los momentos difíciles de mi vida universitaria.*

*Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga*

## DEDICATORIA

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

*A mi Mamá, mis hijos, Julio y Brianna, y a mi  
Esposo José Luis los motores de mi vida y a quienes  
amo infinitamente; por estar ahí cuando más los  
necesité; en especial a mi madre por su ayuda y  
constante cooperación gracias por su formación,  
sus enseñanzas y a la confianza brindada que  
hicieron de mí una persona capaz de cumplir sus  
retos.*

## RESUMEN

La presente investigación ha tenido como propósito aplicar el programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 2032 caserío de Tambopuquio. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar si la aplicación de un programa de juegos de roles utilizando títeres, influye en la expresión oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de  $P= 0,001 < 0,05$ , es decir existe una diferencia significativa en el logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto se concluye que el programa de juegos de roles utilizando títeres mejoró significativamente la expresión oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018.

Palabras clave: Juegos de roles, títeres, expresión oral.

## **ABSTRACT**

The purpose of the present investigation was to apply the role-playing program using puppets to improve oral expression in 4-year-old children of Educational Institution No. 2032, the hamlet of Tambopuquio. The general objective of this research was to determine whether the application of a role-playing program using puppets influences the oral expression in children of 4 years of the Educational Institution No. 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018. For the processing of data it was used the descriptive and inferential statistics for the interpretation of the variables, according to the objectives of the research. For the test of the hypothesis the contrast statistic was used, the test in which the value of  $P = 0,001 < 0.05$  could be appreciated, that is, there is a significant difference in the achievement of learning obtained in the Pre Test and Post Test. Therefore, it is concluded that the role playing program using puppets significantly improved oral expression in children of 4 years of the Educational Institution No. 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018.

**Keywords:** Role plays, puppets, oral expression.

## CONTENIDO

TÍTULO .....	i
EQUIPO DE TRABAJO .....	¡Error! Marcador no definido.
JURADO EVALUADOR DE TESIS .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	4
2.1. Antecedentes .....	4
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	7
2.2.1. Juegos de roles .....	7
2.2.1.1 Juego de roles.....	7
2.2.1.2 Clases de juego de roles.....	7
2.2.1.2.1 Juegos de roles controlados .....	7
2.2.1.2.2 Juego de roles libres.....	7
2.2.1.3 Los Características del juego de roles.....	8
2.2.1.4 Utilizando los juegos de roles .....	8
2.2.1.5 Concepción de los juegos de roles .....	8
2.2.1.6 El juego de roles en la actitud del niño preescolar .....	9
2.2.1.7 El rol del maestro .....	9
2.2.1.8 Importancia del juego de roles en la edad preescolar .....	10

2.2.1.9 Finalidad del juego de roles .....	10
2.2.2. Expresión Oral .....	11
2.2.2.4 Funciones que cumple la expresión oral .....	12
2.2.3.5 Favoreciendo la expresión oral .....	12
2.2.2.6 Dificultades de la expresión oral en la educación infantil .....	13
2.2.2.7 Importancia de la expresión oral .....	13
2.2.2.8 La expresión oral en el área de comunicación .....	13
2.2.2.9. Componentes del Aprendizaje .....	14
2.2.2.9.1. Expresión Oral .....	14
2.2.2.9.2. Comprensión de Textos .....	15
2.2.2.9.3. Producción de Textos.....	15
2.2.2.10. Tipos de aprendizaje. ....	15
2.2.2.11. Estrategia para el Aprendizaje Significativo. ....	16
2.2.2.11.1. Estrategias previas a la lectura. ....	16
2.2.2.11.2. Estrategias durante la lectura. ....	17
2.2.2.11.3. Estrategias después de la lectura.....	17
2.2.2.12. Estrategias didácticas .....	17
2.2.2.14. Modalidad de organización de la enseñanza.....	20
2.2.2.15. Enfoque metodológico del aprendizaje.....	21
2.2.2.15.1. Enfoque colaborativo .....	21
2.2.2.16. El modelo de aprendizaje colaborativo.....	22
2.2.2.17. La planificación en el aprendizaje colaborativo .....	22
2.2.2.18. Técnicas didácticas centradas en el trabajo colaborativo .....	23
2.2.2.19. Importancia del aprendizaje colaborativo .....	23
2.2.2.20. Recurso como soporte de aprendizaje .....	23
2.2.2.21. Importancia de los títeres en la educación .....	23

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	25
IV. METODOLOGÍA.....	26
4.1. Diseño de la investigación .....	26
4.2. Población y muestra.....	26
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	29
4.5. Plan de análisis.....	31
4.6. Matriz de consistencia .....	32
4.7. Principios éticos .....	33
V. RESULTADOS.....	34
5.1. Resultados.....	34
5.2. Análisis de resultados. ....	49
VI. CONCLUSIONES.....	51
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	53
<b>ANEXOS</b> .....	<b>59</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población: .....	26
Tabla N° 02: Muestra .....	27
Tabla N° 3: Baremo del logro de capacidades .....	30
Tabla N° 04: Muestra.....	32
Tabla N° 5 Puntuaciones de la aplicación de los instrumentos - pre test .....	34
Tabla N° 6 Puntuaciones de los estudiantes sesión primera. ....	35
Tabla N° 7 Puntuaciones de los estudiantes segunda sesión.....	36
Tabla N° 8 Puntuaciones de los estudiantes tercera sesión.....	37
Tabla N° 9 Porcentaje de los estudiantes cuarta sesión. ....	38
Tabla N° 10 Puntuaciones de los estudiantes quinta sesión.....	39
Tabla N° 11 Puntuaciones de los estudiantes sexta sesión .....	40
Tabla N° 12 Puntuaciones de los estudiantes séptima sesión. ....	41
Tabla N° 13 Puntuaciones de los estudiantes octava sesión. ....	42
Tabla N° 14 Puntuaciones de los estudiantes novena sesión. ....	43
Tabla N° 15 Puntuaciones de de los evaluados décima sesión. ....	44
Tabla N° 16 Puntuaciones de los estudiantes onceava sesión.....	45
Tabla N° 17 Puntuaciones de los estudiantes doceava sesión doceava. ....	46
Tabla N° 18 Puntuaciones de los evaluados pos test .....	47
Tabla N° 19 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon .....	48

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01 Porcentaje de la aplicación de los instrumentos - pre test.....	34
Gráfico N° 02 Porcentaje de los estudiantes primera sesión.....	35
Gráfico N° 03 Porcentaje de los estudiantes segunda sesión.....	36
Gráfico N° 04 Porcentaje de los estudiantes tercera sesión.....	37
Gráfico N° 05 Porcentaje de los estudiantes cuarta sesión.....	38
Gráfico N° 06 Porcentaje de de los evaluados quinta sesión.....	39
Gráfico N° 07 Porcentaje de los estudiantes sexta sesión.....	40
Gráfico N° 08 Porcentaje de los estudiantes séptima sesión.....	41
Gráfico N° 09 Porcentaje de los estudiantes octava sesión.....	42
Gráfico N° 10 Porcentaje de los estudiantes novena sesión.....	43
Gráfico N° 11 Porcentaje de los estudiantes decima sesión.....	44
Gráfico N° 12 Porcentaje de los estudiantes onceava sesión.....	45
Gráfico N° 13 Porcentaje de los estudiantes doceava sesión.....	46
Gráfico N° 14 Porcentaje de los evaluados post test.....	47

## I. INTRODUCCIÓN

Esta dificultad de la falta de expresión oral también se puede ver en los diversos lugares del Perú y en forma concreta en nuestra Región La Libertad. Ahí los niños carecen de desarrollo de las habilidades comunicativas ya que en el hogar los padres no les prestan demasiada atención aunque también los medios de comunicación no ayudan a desarrollar la comunicación sobre todo la expresión oral. (MINEDU: 2010)

Por parte de las instituciones de nuestra Región existen limitaciones donde el docente no siempre investiga, innova, debido a que su estilo de trabajo es repetitivo en el área de comunicación y a causa que las demás disciplinas no contribuyen al desarrollo de la expresión oral por eso los niños se expresan a su estilo natural predominando la informalidad expresiva donde se manifiesta el lenguaje vulgar como es el caso de todos los niños que no utilizan un lenguaje adecuado. (MINEDU: 2010)

En La Institución Educativa N° 2032 del Caserío de Tambopuquio los niños y niñas de 4 años de edad tienen problemas, para expresarse oralmente, no tienen ayuda en casa para que se desenvuelvan. Las debilidades que se pueden encontrar en este problema son diversas, pero entre ellas destaca, la falta de interés por parte del docente para buscar y aplicar estrategias que le ayuden a desarrollar de una forma más dinámica la capacidad comunicativa en sus niños lo que hace que el estudiante no observe nada a su alrededor que lo motive a comunicarse efectivamente.

¿En qué medida la aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres mejora la expresión oral de los niños de 4 años de la I.E. 2032 del Caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas Provincia de Gran Chimú-2018?

Determinar en qué medida los juegos de roles mejora la expresión oral de los niños de 4 años de la I.E. 2032 del Caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas Provincia de Gran Chimú-2018

Como objetivos específicos:

Conocer la expresión oral mediante el pre test a los niños de cuatro años de la I.E. 2032 del Caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas Provincia de Gran Chimú-2018

Diseñar y Aplicar el programa de juegos de roles utilizando títeres en los niños de cuatro años de la I.E. 2032 del Caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas Provincia de Gran Chimú-2018

Evaluar y comparar los resultados del programa de juegos de roles utilizando títeres aplicado mediante el pre test y post test a los niños de cuatro años de la I.E. 2032 del Caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas Provincia de Gran Chimú-2018.

Esta investigación se elaboró con el propósito dar a conocer la importancia y a la vez promover la reflexión sobre la función del habla de los niños en las aulas de educación inicial. Aprender a hablar es aprender a usar el lenguaje para funciones distintas como relatar, discutir, argumentar, convencer, etc. Para ello requiere que dentro del aula de clases haya una organización más dinámica, en la que los niños sean más participativos e involucrados durante el desarrollo de las actividades para que así se vayan desarrollando mejor y a la vez enriqueciendo su lenguaje.

Este estudio corresponde a una metodología de investigación cuantitativa y un nivel descriptivo, en la cual se determinó la influencia de la variable independiente en la

variable dependiente. La población está conformada por 63 estudiantes y la muestra se conforma por 25 alumnos del nivel inicial del aula de 5 años de la I.E. 2032 del Caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas Provincia de Gran Chimu-2018. El procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación; la prueba de hipótesis se utilizó se verificó el valor de  $T = -12,804 < 1,708$ , se concluye que hay un logro de aprendizaje obtenidos en el Post- test, por lo tanto se acepta la hipótesis de investigación.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

Campos (2014) la investigación titulada: “hablar en clase, aprender lengua”, de la universidad Cesar Vallejo de la ciudad de Trujillo en 2014, plantea como objetivo “la importancia de las cuatro habilidades comunicativas: hablar; escuchar; leer ; escribir: y su aplicabilidad en el aula de clase,” Ana Campos hace énfasis en la importancia de la comunicación oral como única herramienta en los distintos ámbitos escolares para que los niños y niñas aprendan a expresarse por sí solos en la construcción de conocimiento y significados de la comunicación oral, una de las estrategias didácticas que plantea esta investigadora es “el cuento”, puesto que permite al educando entrar a un mundo de fantasía a través del lenguaje oral y mental propio del género narrativo y así permitiendo el desarrollo de la expresión oral; y llega a la conclusión que: “el aula es un espacio en el que todos participan en la consecución de unos objetivos de aprendizaje a través de actividades verbales y plantea que el maestro debe generar la necesidad del dialogo entre los distintos contextos escolares”.

Es importante resaltar que la investigación de Campos, A “hablar en clase, aprender lengua”, aporta a este trabajo investigativo un gran apoyo teórico, porque nos permite conocer que el cuento es una estrategia que permite a niños y niñas desarrollar su expresión oral a través del lenguaje oral y mental.

Vargas, C. (2017). Una de sus investigaciones que favorecen la estrategia metodológica que se va a implementar en el proyecto se titula: “El uso de títeres como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños – niñas de educación inicial, en el distrito de Otuzco -2017 tesis presentada por el instituto superior pedagógico “Nuestra Señora de la Asunción Otuzco ”cuyo objetivo fue pretender enfrentar el

problema de niños y niñas con dificultades en la expresión oral clara, fluida, sin coherencia lógica y seguridad en sí mismo.

a Burga (2009); quien realizó un trabajo de investigación denominado “Elaboración de un programa de actividades de aprendizaje significativo para estimular el desarrollo de la expresión oral en los alumnos del cuarto grado de educación secundaria de menores del Colegio Nacional Mixto “Augusto B. Leguía“ del distrito de Mochumí - Provincia de Lambayeque ”, en el cual presentó las siguientes conclusiones: a) Las técnicas de expresión oral han permitido mediante su aplicación el incremento del nivel de expresión oral, previamente determinado a través de indicadores significativos; b) La aplicación de técnicas de expresión oral contribuyó al logro de una mejor comunicación lingüística; c) Los alumnos del grupo experimental que mostraban un nivel de expresión oral bajo, antes de la aplicación del estímulo, presentaban características similares a las del grupo control; y d) El grupo experimental tuvo un incremento notorio después de la aplicación del estímulo, mejorando significativamente los aspectos: fluidez verbal, pronunciación y entonación, en cambio el grupo control no mostró mejoría alguna, pues mantuvo calificaciones similares a las que presentaba anteriormente. Finalmente en este ámbito encuentre a Becerra Atalaya, Farfán Salazar y Rojas Cieza (2007); en su tesis “Aplicación de un programa básico de actividades de lenguaje sobre el nivel de expresión oral en los alumnos del 1° grado de educación secundaria del colegio nacional “Nicolás La Torre” del distrito de J.L. Ortiz de la provincia de Chiclayo. manifestaron las conclusiones que se indican: a) Los alumnos estimulados con el programa mejoraron su nivel de expresión oral, elevando a  $14.10 + 2.35$  puntos de promedio en el post test que comparado con el grupo control es mayor, ya que este obtuvo un calificativo de  $9.03 + 0.91$  puntos y b) Se comprueba

la eficacia del estímulo al demostrarse con el 95% de confianza ( $\alpha = 0.05$ ) que el nivel de la expresión oral de los alumnos del grupo experimental se elevó significativamente por encima del grupo control.

Lozano y Meléndez (2009). Realizo una investigación denominada: “Taller de expresión artística para promover el desarrollo de las capacidades y actitudes de la expresión oral en los niños y niñas de cinco años del jardín de niños 253- La Noria de la Ciudad de Trujillo”. Con una población de 60 niños, cuya muestra fue de 42 (Aula roja, 21 niños y Aula amarilla, 21 niños, con un diseño cuasiexperimental. Llegaron a las siguientes conclusiones: El porcentaje del grupo experimental en lo referente al desarrollo de la expresión oral, es superior al grupo control, tanto al nivel global como en cada uno de sus dimensiones. Estos resultados permitió afirmar que la aplicación de los talleres de expresión artística promueven el desarrollo de las capacidades y actitudes de la expresión oral; pues se logró que los alumnos del Grupo Experimental tengan una mayor fluidez al momento de expresarse, manifestando de ésta manera su necesidad de participar, usando palabras apropiadas y buen desenvolvimiento al dirigirse hacia los demás. Finalmente en este ámbito tenemos a Castillo y Terrones (2010) En su tesis: “Los juegos dramáticos y la expresión oral en los niños de cinco años de edad de la I.E. N° 1630 del Distrito de Salaverry. Llego a las siguientes conclusiones: Los juegos dramáticos deben ser permanentes y adecuarse a la programación sin perderse de vista los objetivos y la naturaleza biopsicosocial de los alumnos. Los juegos dramáticos superan al método tradicional. El docente es consciente de la expresión oral y el niño es un medio útil para comunicar sus estados interiores.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juegos de roles**

#### **2.2.1.1 Juego de roles**

Peñarrieta (2004) Manifiesta, que los juegos de roles o juego de representaciones, sirven para transmitir hechos o acontecimientos reales o fantasiosos. El estudiante como mediador representa uno de los personajes que le agrada en un ambiente tranquilo y muchas veces divertido. Preparan los materiales y eligen su personaje, también se someten a determinadas reglas que exige el juego previamente definidas por un facilitador.

Boronat (2001). Indica que los estudiantes imaginan que papel desempeñar (por ejemplo: bombero, albañil, policía), un lugar o circunstancia (por ejemplo: el incendio de una casa, la construcción de una casa, no respetan el semáforo) o las dos cosas al mismo tiempo. Dicho juego debe ser creado o inventado por los estudiantes, ellos van a decidir que decir y cómo van a actuar en el tiempo que dure la escena.

#### **2.2.1.2 Clases de juego de roles**

##### **2.2.1.2.1 Juegos de roles controlados**

Consiste en realizar una lectura de un texto para que después se realice el juego de representaciones fundamentados en un coloquio del texto. Luego de ensayar el diálogo, solicitar a los diversos dúos de estudiantes que por turnos, deberán producir sus creaciones al mismo tiempo. Asimismo podrán realizar juegos de roles a manera de entrevistas, basadas en un relato o libro, solicite al estudiante que asuma un papel de los personajes del libro o relato. Calero (1999).

##### **2.2.1.2.2 Juego de roles libres**

Se organiza el aula: Se analiza con todos los estudiantes del aula, lo que van a decir y van anotándolo en la pizarra. Deben practicar en pareja el papel que les corresponde. Luego solicite a una o dos parejas que escenifique, frente al aula de clase; divida la clase en grupos,

previa preparación en casa. Dar diversas situaciones a cada grupo para que puedan preparar la actividad o juego, fuera del horario de clase, utilizando un tiempo extraescolar, los papeles que les corresponden interpretar deben hacerlo en turnos diferentes, respetando horarios. Calero (1999b).

### **2.2.1.3 Los Características del juego de roles**

Caneque (1993). Menciona las más resaltantes; Los argumentos: Es desempeñar las obligaciones que se le designan y que reconozca y valore los derechos que lo vinculan con los otros integrantes. Carácter simbólico: Es la acción lúdica, donde utiliza un objeto y tiene en cuenta otro. Los contenidos: Son hechos o circunstancias en la que cada participante elige que papel desempeñar. Las situaciones lúdicas: Los argumentos se definen por el interés de cada uno de los participantes.

### **2.2.1.4 Utilizando los juegos de roles**

Dentro de un procedimiento a la actividad colectiva, algunos de estos objetivos usados en los juegos de roles es capacitar a los participantes (por ejemplo, mostrar el problema y discutirlo en grupo sin interrumpir por dificultades personales que se presenten y así llegar a un acuerdo común). Collage, (2002). El autor nos indica que debemos incentivar a los participantes a que intervengan a resolver problemas que afecten al grupo, después de una preparación.

### **2.2.1.5 Concepción de los juegos de roles**

Los componentes del juego que sirven para interpretar el contexto y el problema determinado que se aproxima con este instrumento. Ciertos componentes para el planteamiento de un juego de representaciones tenemos:

Precisar los objetivos del juego, (establecer el papel que le toca a cada competidor), número de jugadores (deben relacionarse, interactuando entre ellos, se recomienda de 10 a 12 participantes), las reglas del juego (son normas que deben respetarse desde el inicio y que ordena y marca el espacio de los jugadores o participantes), duración de asamblea de juego

(debe ser suficiente y asegurarse que no se extienda demasiado, para que no se pierda la diversión). Hildebrand (2004).

#### **2.2.1.6 El juego de roles en la actitud del niño preescolar**

Según Papalia (2004), presenta: La empatía (Ponerse en el lugar del otro), la socialización (relacionarse y apoyarse mutuamente, dándose un trato igualitario), la tolerancia (aceptar las cosas tal como son, sin rechazar lo que no le agrada o lo extraño, mejorando sus experiencias).

El apoyo mutuo entre amigos, de las relaciones improvisadas de empatía, agrupados a los componentes de esos juegos ajenos a los que está acostumbrado, esto le va ayudar a pensar sobre lo que le conviene para relacionarse con sus semejantes, aceptando sus culturas, raza o creencias. Chiriboga (1993). En el momento de actuar debemos hacerlo de manera sociable y tolerante, poniéndonos en el lugar del otro, para que el niño actúe de manera reflexiva.

#### **2.2.1.7 El rol del maestro**

El docente debe ser una persona que reúna cualidades como: ser amistoso, sincero, natural e investigador y otras que favorezcan su personalidad, así se presenten momentos críticos debe mantener la calma. Es una inquietud permanente que tiene el niño y lo dice de manera espontánea y continua, colaborando a que los estudiantes se sientan bien en compañía del docente.

A través del juego los docentes deben promover valores de manera continua, esta práctica les va a favorecer para su formación. Si bien es cierto que los estudiantes están a gusto con estas actividades, el docente no debe descuidar su trabajo, por lo contrario debe aprovechar anotar en su registro todos los logros que alentarán su quehacer educativo y superar las dificultades que detecta para mejorar la calidad del servicio educativo. Bernardeta (2004).

El autor nos quiere decir que el maestro debe fomentar los valores y generar un clima de confianza en el aula de clase, estando siempre en alerta en todas las actividades que realicen los estudiantes.

#### **2.2.1.8 Importancia del juego de roles en la edad preescolar**

El juego el niño lo inicia desde que nace explorando su propio cuerpo, comenzando con el movimiento del brazo, luego las piernas y posteriormente poco a poco el resto del cuerpo, para después que va creciendo interactuar con los objetos o juguetes que le divierten con gran regocijo al oír los ruidos y mirar muy atento sus coloridos. El juego es tan primordial como lo son sus alimentos en esta edad preescolar, porque los estudiantes resuelven sus conflictos propios de la edad a través del juego imitando muchas veces a los adultos.

El juego de representaciones ayuda el integral desarrollo del niño, favoreciendo el desarrollo del lenguaje, su independencia, imaginación, a ser seguros y poder relacionarse con los que le rodean, creando un ambiente adecuado para su formación.

A través de los juegos de representaciones podemos alcanzar el propósito, por lo tanto el competidor en este juego no solo observa, sino, disfruta la solidaridad, el saludo, la expresión de emociones, el amor al prójimo. Reyes y Raid (1993)

#### **2.2.1.9 Finalidad del juego de roles**

Unizar (2011). Manifiesta que se debe dar un tiempo para razonar, elaborar, proyectar con libertad un trabajo en grupo, basándose en el respeto mutuo, sin resentimientos, ni rivalidades, solicitando expresen de manera abierta sus emociones, permitiendo así favorecer ciertas habilidades personales e interpersonales.

### **2.2.2. Expresión Oral**

Jiménez (2009). Considera la reproducir oralmente, tus expresiones, saberes previos a través de la comprensión de textos y otros recursos didácticos. Se puede comprobar que se conoce de manera precisa el contenido y a la vez se pueda exponer un tema de manera detallada utilizando el habla, que nos posibilita poder manifestar la organización de un asunto.

#### **2.2.2.1 La naturaleza de la adquisición de la expresión oral**

La oralidad se emplea de manera singular y complicada donde intervienen organizándose, iniciando con movimientos libres hasta alcanzar los procedimientos cognitivos. Los expertos indican que han realizado una evaluación de oralidad mediante una prueba posterior, verificando el avance que ha logrado obtener y que resta por conocer mucho más.

Teniendo en cuenta que para enriquecer el habla debe relacionarse, conocer su cultura y que se encuentre en óptimas condiciones sus funciones neurológicas y psíquicas. Vallon (2003).

#### **2.2.2.2 Desarrollo de la expresión oral en los estudiantes**

Los estudiantes al ingresar a un centro o programa educativo preescolar, desarrollan contenidos de comunicación que les posibilita expresarse en un entorno conocido y usual. De esta manera pueden dialogar, interpretar, hacer encargos, precisar un deseo en un contexto familiar. Este procesamiento se inicia cuando los estudiantes están en una constante comunicación y mantienen una relación muy estrecha en un ambiente de confianza. Estudian cómo se comienza y se termina un diálogo. El profesor debe respetar sus diversas formas de expresarse y cultura. Dicho conocimiento ayudará a enriquecer su labor educativa, favoreciendo su personalidad y aprendiendo a valorarse. Sánchez (1990).

#### **2.2.2.3 El niño y el poder de la expresión oral**

Desde que viene al mundo el bebé se rodea de un eminente ambiente oral, donde individuos, medios de comunicación y otras cosas, están en permanente correspondencia construyendo una conexión directa. Desde que el bebé nace pasa por un

“baño amniótico” al baño de expresión oral en un entorno comunitario, que es un elemento importante para adquirir y desarrollar la expresión oral. A medida que crece y se desarrolla va expresando sus necesidades, manifestando sus primeros vocablos aproximadamente al octavo mes. Al cumplir dos años expresa palabras, luego va ampliando su léxico de manera paulatina, dando órdenes sencillas, en un clima armonioso que le posibilite su desarrollo integral. Billaut (1982).

#### **2.2.2.4 Funciones que cumple la expresión oral**

Existe una unión entre la palabra y el progreso intelectual, es un prodigio el obtener una gramática organizada, se adquiere por una correspondencia con el entorno, beneficiando su progreso psíquico y comunitario. La expresión oral es el soporte de dicho procedimiento, ya que esta relación con su entorno comunitario y establece modo de atender, memorizar, pensar, imaginar, diversificar, conceptualizar, el habla como algo beneficioso para el progreso del conocimiento. Hay una correspondencia entre lo auditivo y la visión que ayudan a percibir, a profundizar en nuestra mente todo lo que nos rodea, analizando y sintetizando. Rosengard (s.f) afirma que el habla contribuye en los recuerdos y los pensamientos Blair (2001).

#### **2.2.3.5 Favoreciendo la expresión oral**

Bigas (2004) Se inicia con sonrisas y gestos entre padres a hijos, luego se van emitiendo vocablos y repiten ruidos emitidos por las personas u otros sonidos de su entorno. La acción de diversión les ayuda a mejorar la expresión oral. El entorno educativo tiene un rol significativo en el progreso y avance del habla y más aún si en su entorno cercano no encuentra apoyo. Existen materias que están en relación directa con obtener el habla, debiendo incentivar, ya que están contenidas en todas las áreas alcanza en el progreso del lenguaje. La

actividad psicomotriz tiene una gran significancia en el proceso de aprendizaje del habla, acción fundamental para el progreso ordenado de la actividad del lenguaje.

#### **2.2.2.6 Dificultades de la expresión oral en la educación infantil**

Consideran Luria y Chomsky (1992). Las dificultades de la expresión oral en la etapa preescolar se dan por elementos genéticos o legales. Se presentan problemas de retardo en el habla por tener precedentes de descendientes de su entorno comunitario cercano. La motivación de las personas cercanas al niño, tiene mucha significancia en su aprender.

#### **2.2.2.7 Importancia de la expresión oral**

Según, Monfort y Juárez (2000). Señalan que las personas viven dentro de un mar inmenso de palabras en un ambiente o entorno comunitario notablemente desafiante, aquí la expresión oral es un elemento primordial de enlace para comunicarse con las demás personas.

#### **2.2.2.8 La expresión oral en el área de comunicación**

El hombre es sociable por naturaleza y busca relacionarse con sus semejantes y su entorno a través de mensajes y en forma peculiar, la oralidad desempeña un rol importante en la comunicación, principalmente cuando se encuentra en un ambiente preescolar y se relaciona con sus compañeros. La comunicación es un medio muy importante que nos sirve para expresar nuestros sentimientos y emociones, que nos permite aceptar y ser aceptado teniendo en cuenta las particularidades que presente cada uno de los integrantes. Cea y

#### **Definición.**

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

por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto. El proceso fundamental en el aprendizaje es la imitación (la repetición de un proceso observado, que implica tiempo, espacio, habilidades y otros recursos). De esta forma, los niños aprenden las tareas básicas necesarias para subsistir y desarrollarse en una comunidad. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras. Para aprender se necesitan tres actos imprescindibles: observar, estudiar y practicar.

Según Papalia (2000) el Aprendizaje se puede definir como un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja la adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia, y que pueden incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica. Los cambios en el comportamiento son razonablemente objetivos, y, por lo tanto, pueden ser medidos. Se aprende de todo; lo bueno y lo malo. Se aprende a bailar, cantar, robar; se aprende en la casa, en el parque, en la escuela: se aprende en cualquier parte.

### **2.2.2.9. Componentes del Aprendizaje**

#### **2.2.2.9.1. Expresión Oral**

Según el Diseño Curricular Nacional DCN (2003) se familiariza a los estudiantes con las diferentes formas de participación grupal como conferencias, paneles, seminarios, etc. Y defender sus ideas en debates y exposiciones de carácter académico; con originalidad, pertinencia, capacidad de persuasión y liderazgo respetando la diversidad lingüística y cultural, fortaleciendo su capacidad de escucha.

#### **2.2.2.9.2. Comprensión de Textos**

Según el Diseño Curricular Nacional DCN (2003). Se reflexiona permanentemente sobre el proceso de lectura para que este sea utilizada como recurso que permite aprender a aprender y que amplía el horizonte cultural, desarrolla la espiritualidad y la sensibilidad estética especialmente cuando se trata de textos literarios, Se enfatiza mucho en el juicio crítico de los estudiante para que piensen por si mismos y asuman posiciones personales respecto a lo que leen.

#### **2.2.2.9.3. Producción de Textos**

Según el Diseño Curricular Nacional DCN (2003) Aquí los estudiantes elaboran textos de mayor complejidad relacionados principalmente con los ámbitos académicos y científicos con la realidad nacional y mundial. Toman conciencia sobre la importancia de los aspectos lingüísticos y textuales como elementos que permiten mejorar el escrito. Editan los textos con originalidad y creatividad, valiéndose de los recursos tecnológicos disponibles y el lenguaje comunicativo de la imagen.

#### **2.2.2.10. Tipos de aprendizaje.**

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje receptivo (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje significativo (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva) y el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes).

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

**Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

**Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

**Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.

**Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

**Aprendizaje observacional:** tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

**Aprendizaje latente:** aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

### **2.2.2.11. Estrategia para el Aprendizaje Significativo.**

#### **2.2.2.11.1. Estrategias previas a la lectura.**

Se establece el propósito de la lectura de tal modo que los alumnos participen y la perciban como actividades auto inicial y así como mejorar la motivación al leer. Se reconoce como estrategia autorreguladora en donde se planifica distintas acciones a

realizar en todo el proceso. Algunas estrategias específicas son: la activación del conocimiento previo y elaborar predicciones o preguntas.

#### **2.2.2.11.2. Estrategias durante la lectura.**

Se aplican cuando ocurre la interacción directa con el texto y al ejecutarse el micro y macroprocesos de la lectura. Una de las actividades autorreguladoras más relevante durante la lectura es el monitoreo o supervisión del proceso en donde se establecen actividades específicas como resaltar la importancia de partes relevantes del texto, estrategias de apoyo al repaso, subrayar, tomar notas o elaborar conceptos.

#### **2.2.2.11.3. Estrategias después de la lectura.**

Ocurren cuando ha finalizado la lectura se da la actividad autorreguladora que es la evaluación de los procesos en función del propósito establecido. Las estrategias típicas son elaboración de resúmenes, identificar las ideas principales, formulación y contestación de preguntas. La composición de texto es un proceso cognitivo complejo autorregulado en donde el escritor trabaja en forma reflexiva y creativa sin tener las ventajas del hablante. La composición escrita se organiza con base en un tema determinado. La persona que redacta un escrito tiene que decir qué va a contar, cómo es que va a hacerlo y para qué va a hacerlo. Tanto para la enseñanza de las estrategias de compensación como para las del dominio de la composición, la enseñanza que se ha demostrado más efectiva es aquella que se basa en la transferencia del control y la práctica guiados en contextos dialogados entre un enseñante y los aprendices.

#### **2.2.2.12. Estrategias didácticas**

Según Sartori & Castilla, (2004) “la palabra estrategia aplicada en el ámbito educativo, se refiere a aquella secuencia ordenada y sistematizada de actividades y recursos que

los profesores utilizan en la práctica educativa; determina un modo de actuar propio y tiene como principal objetivo el aprendizaje los estudiantes”. Se utiliza el término estrategia para indicar un nivel superior al de las habilidades; las estrategias son los procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Las estrategias difieren de las habilidades en que tienen un propósito, son una secuencia de actividades y se modifican más fácilmente para adaptarse a un contexto. La estrategia es un sistema de planificación aplicado a un conjunto articulado de acciones, permite conseguir un objetivo, sirve para obtener determinados resultados.

Al respecto, De la Torre (2008) opina que una estrategia resulta siempre de la correlación y de la conjunción de tres componentes:

El primero, y más importante, es proporcionado por las finalidades que caracterizan al tipo de persona, de sociedad y de cultura, que una institución educativa se esfuerza por cumplir y alcanzar. Esto último hace referencia a la misión de la institución.

El segundo componente procede de la manera en que percibimos la estructura lógica de las diversas materias y sus contenidos. Se considera que los conocimientos que se deben adquirir de cada una presentan dificultades variables. Los cursos, contenidos y conocimientos que conforman el proceso educativo tienen influencia en la definición de la estrategia.

El tercero es la concepción que se tiene del alumno y de su actitud con respecto al trabajo escolar. En la definición de una estrategia es fundamental tener clara la disposición de los alumnos al aprendizaje, su edad y por tanto, sus posibilidades de orden cognitivo.

Las estrategias didácticas se basan en unos principios metodológicos como señas de identidad de una actuación educativa concreta. Son aquellas actuaciones que van dirigidas hacia el proceso de enseñanza y aprendizaje. La estrategia didáctica hace alusión a una planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje, de manera consciente y reflexiva, en relación a las técnicas y actividades que puede utilizarse para llegar a las metas propuestas para un determinado grupo de clase. Entonces, la estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje (Sartori & Castilla, 2004).

Para Sánchez, Lago, & Moratalla (2013) “las estrategias didácticas son secuencias, procedimientos, y medios para desarrollar operaciones, actividades y planes para facilitar, adquirir y lograr una finalidad educativa en un proceso de intervención, aprendizaje o decisión”.

Así entonces, las estrategias didácticas se convierten en las herramientas claves para la transformación de una situación de desventaja socioeducativa, está presente como elemento facilitador que influye en una problemática determinada en la que se aplica. Atiende las características desfavorecidas de las personas, así también las necesidades educativas de los estudiantes con los que vamos a desarrollar nuestro proceso de intervención educativa.

“Desde la formación, práctica y desempeño profesional de los profesionales de la educación en general, y de los educadores sociales en particular, se podrá desarrollar acciones didácticas que permitan detectar las dificultades de las personas o grupos de

personas diferentes, contextos o ámbitos, con la finalidad de intervenir a partir de las mismas” (Sánchez, et al., 2013, pág. 20).

Según Gómez & García (2014) “las estrategias didácticas pueden ser uno o varios procedimientos con los que organizamos secuencialmente la acción didáctica”. Ello significa que para poder poner en marcha el modelo de enseñanza y método elegido, que se ha plasmado en las programaciones que las instituciones educativas hayan elaborado por ciclos y áreas, deberemos seleccionar las mejores estrategias didácticas.

Según Díaz Barriga (2002) existe una gran variedad de definiciones, pero todas tienen en común los siguientes aspectos:

Son procedimientos.

Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.

Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.

Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.

Pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas).

Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.

#### **2.2.2.14. Modalidad de organización de la enseñanza**

Según Mazzeo (2015) “la modalidad de organización de la enseñanza se refiere a la manera o al modo en que se van a organizar, disponer y/o dirigir los elementos que confluirán en el proceso de enseñanza y aprendizaje para lograr las metas de aprendizaje previstas en la planificación curricular”. Estas metas de aprendizaje

significan desarrollar competencias en todos los aprendices participantes en el proceso anteriormente citado. La enseñanza debe estar organizada de tal manera que permita al aprendiz apoderarse del nuevo conocimiento impartido, y éste llegue a relucir en las actividades cotidianas que realiza para continuar con su desarrollo educativo y social.

Al respecto, Rodríguez (2009) manifiesta que “las tareas docentes, se presentan en determinado orden, que está dado por la lógica del proceso y no por circunstancias casuales, esto garantiza la continuidad del mismo, su dinámica, que consiste en que la contradicción se va trasladando de tarea en tarea, hasta lograr el objetivo propuesto en cada tema.

#### **2.2.2.15. Enfoque metodológico del aprendizaje**

Piaget (1987). Considera que el planteamiento de la metodología de la didáctica se precisa a través de un pacto de índole hipotético o nace del estudio que utiliza el profesor mientras se da el avance de su asignatura.

##### **2.2.2.15.1. Enfoque colaborativo**

El planteamiento colaborativo se sostiene en suposiciones cognitivas. Para Piaget hay cuatro elementos que recaen e influyen en la transformación de los sistemas cognoscitivos: La práctica, la estabilidad y la transferencia colectiva, quienes podrán favorecerse mediante un entorno colaboracionista. El aprendizaje grupal, faculta al estudiante reforzar y tener conocimiento de su propio ritmo y modo de aprender, lo que le va ayudar a que pueda estudiar estrategias que le permitan irse conociendo a sí mismo, para normalizar su desempeño y mejorar el rendimiento, permitiéndole sentirse a gusto motivando su productividad y responsabilidad, logrando de esta manera su autonomía y desarrollo. Pozo (1993).

El aprendizaje colaborativo se basa en el estudio del conocimiento, y se inicia en el constructivo colectivo. Vygotsky reúne la naturaleza de los elementos ideológicos del estudio

colaboracionista: “El aprendizaje colaborativo se origina cuando los estudiantes y los profesores trabajan juntos para crear el saber”. Este proceso de intercambio de ideas o conocimientos hace que las personas se sociabilicen, realizando un aprendizaje colaborativo ampliando así el saber. Díaz (1999).

#### **2.2.2.16. El modelo de aprendizaje colaborativo**

El conductismo permitía que el docente conducir el contexto educativo y mandaba en el aula sobre los estudiantes, si hablamos de aprendizaje colaborativo podemos comparar que es lo contrario, esta educación es más formal y enriquecedora. Esta forma de aprender permite que el estudiante avance de acuerdo a su propio ritmo y posibilidades, sin imposiciones, realizando la actividad de manera autónoma, para que cada uno sienta la obligación de dar lo mejor de sí al grupo y así alcanzar un cambio favorable, algo difícil de lograr por sus propios medios, se consigue a través de un trabajo colaborativo en grupo donde todos sus integrantes participan Vygotsky (1894).

El grupo puede ser permanente o estable, variable o casual y con principios, desarrollando acciones de apoyo y sostén para el progreso total de los participantes. Vásquez y Johnson (1993).

El estudio colaboracionista nos indica la eficacia de superar los modos prejuiciosos, incentivando su propio conocimiento. Egggen y Kauchak (2001).

Los alumnos que exponen y construyen sus propias ideas, aprenden más que los que solamente se limitan a escuchar definiciones. Este modo de aprender permite al alumno motivarlo para que produzca sus propios conocimientos y aporte al grupo. García (2000).

#### **2.2.2.17. La planificación en el aprendizaje colaborativo**

Dibut, Lázaro y otros (2011). Señalan que el profesor como consultor debe estar al tanto que su papel es el de un formador que tiene que promover el aprendizaje, y que su desempeño

primordial es de extenderse para efectuar una planificación incentivan a que se dé un proceso óptimo aprendizaje.

#### **2.2.2.18. Técnicas didácticas centradas en el trabajo colaborativo**

Los participantes del grupo trazan una meta en común y juntan esfuerzos para lograrla. Ello debe reunir ciertas características como son: *Interdependencia positiva*: “Nosotros” en lugar de “Yo”, ayuda de manera mutua. *Habilidades sociales*: Los alumnos elaboran sus conocimientos brindando un clima de confianza. *Procesamiento de grupo*: Torres (2001).

#### **2.2.2.19. Importancia del aprendizaje colaborativo**

Permiten que los estudiantes obtengan una cultura de colaboración, a través de un eficiente trabajo grupal se debe inventar variantes, que los comprometa a pensar, solicitar un periodo para tomar acuerdos y este conocimiento sea incluido de manera progresiva y paulatinamente. Si hay una relación armoniosa entre los estudiantes, los profesores y su entorno tendremos como resultado un aprendizaje colaborativo exitoso Aparici y García (2011).

#### **2.2.2.20. Recurso como soporte de aprendizaje**

Hinostroza (2000). Considera que una técnica pedagógica es algo real confeccionado con una intención, que le va a permitir al profesor facilitar su labor y a la vez favorecer la del estudiante. Tener siempre presente que los recursos pedagógicos tienen que usarse un ambiente educativo.

#### **2.2.2.21. Importancia de los títeres en la educación**

Estos recursos didácticos son muy significativos para el profesor, porque le sirve como guías de trabajo para la formación integral del educando. Permite que los agentes educativos den solución a los diversos problemas que se le presenten durante la acción educativa, ayudando a tener una real y objetiva del mundo. Ampliando su creatividad, intelecto, expresión oral y sus ideas. Mejía (1987).

Se confirmado que el trabajo de aplicar títeres en la educación es más significativo y más activo y representativo que otros medios como es la televisión, cine e incluso el teatro en vivo, porque aquí los estudiantes participan y sugieren de forma activa aunque aprecien que van contra sus intereses y necesidades. Realizan una comunicación masiva y desarrollan el sentido estético para hacer una buena escenificación. Álvarez (2002).

### **III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **Hipótesis General:**

La aplicamos del programa de juegos de roles utilizando títeres mejora la expresión oral de los niños de 4 años de la I.E. 2032 del Caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas Provincia de Gran Chimú-2018.

#### **Hipótesis Alternativa:**

**H<sub>a</sub>.** La aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres mejora la expresión oral de los niños de 4 años de la I.E. 2032 del Caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas Provincia de Gran Chimú-2018.

#### **Hipótesis Nula:**

**H<sub>o</sub>.** La aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres no mejora la expresión oral de los niños de 4 años de la I.E. 2032 del Caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas Provincia de Gran Chimú-2018

## IV. METODOLOGÍA.

### 4.1. Diseño de la investigación

El diseño de estudio que se utilizó en el presente trabajo de investigación es pre experimental.

El esquema a seguir es el siguiente:

GE      O<sub>1</sub>      X      O<sub>2</sub>

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O<sub>1</sub>= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O<sub>2</sub>= Pos-test aplicado al grupo experimental

X= programa de juegos de roles utilizando títeres

Está conformada por los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 2032

### 4.2. Población y muestra

**Población:**

**Tabla N° 1: Población:**

EDAD	SECCION	SEXO		TOTAL
		H	M	
3 AÑOS	UNICA	8	7	15
4 AÑOS	UNICA	7	6	13
5 AÑOS	UNICA	9	6	15
TOTAL				43

Fuente: Nómima de matrícula del año 2018.

**Muestra:** Está conformada por 13 niños de 4 años de la I.E. N° 2032

**Tabla N° 02: Muestra**

<b>Institución Educativa</b>	<b>Año</b>	<b>Número de niños</b>	
		<b>Mujeres</b>	<b>Hombres</b>
N° 2032	4 Años	6	7
Total		13	

Fuente: Registro de asistencia de los niños de cuatro años.

#### **4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.**

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<b>Independiente:</b> Juego de roles utilizando títeres.	Ortiz (2009) define al juego como una actividad que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora .Según el autor el juego ha constituido la base de la base de la educación del hombre.	El juego de roles es una técnica mucho más utilizada en eventos educativos basados en los principios del aprendizaje experimental. Los capacitadores no siempre tienen que lograr que los principiantes se centren en su experiencia pasada; pueden ayudarles a construir experiencias en situaciones desarrolladas en los talleres. Una buena forma de hacer eso es a través del juego de roles.	Social	Actitudes sociales	Respeto el espacio de sus compañeros en la realización de diversas actividades. Demuestra disposición en la realización de actividades corporales grupales. Aprecia y cuida su cuerpo y el de sus compañeros. Disfruta de sus logros y el de sus compañeros en las actividades grupales.
			Convivencia	Relaciones de convivencia democrática	Respeto a sus compañeros (no pelea). Se preocupa por los demás. Muestra interés por conocer nuevos amigos. Conversa con las personas no muy conocidas
			Autonomía	Identidad Personal y Autonomía	Expresa ideas en el desarrollo de los juegos. Demuestra confianza en cuando juega con sus compañeros. Se muestra autónomo en el desarrollo de los juegos propuestos. Acepta normas en los juegos.
<b>Dependiente</b> Expresión oral	Díaz & Ruiz (2008) plantea la expresión oral como 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.	Es la capacidad comunicativa creada y desarrollada por el hombre para generar conceptos, ideas y términos con significados. Permite al ser humano ponerse en contacto y establecer conexiones con sus pares, partiendo de ella entonces la oportunidad de fijar objetivos, metas y proyectos en comunicación	Pronunciación	Vocalización de palabras, oraciones o pequeños textos	Expresa sonidos onomatopéyicos Modula su voz Repite frases Dice una rima
			Fluidez	Conversación con lenguaje claro y sencillo	Da a conocer mensajes Mensajes que emiten son claros y sencillos Asocia ideas Hace preguntas
			Coherencia	Relacionan ideas de manera lógica	Expresa ideas de su vida diaria Responde, porqué, cómo, y cuándo Establece semejanza y diferencias de diferentes personajes Dice con sus propias palabras de lo que escucha

#### **4.4. Técnicas e instrumentos**

##### **La observación:**

Salkind (1999) la técnica utilizada estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual permitió recoger información sobre el nivel de la producción de textos narrativos de los niños de la Institución Educativa “República Federal Socialista de Yugoslavia”. La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información. Es decir, este tipo de prueba convierte al encuestado en el agente activo del proceso de medición.

##### **Lista de Cotejo:**

Sierras, M. (2002). El instrumento que se utilizó en la aplicación del programa de estrategias didácticas es la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no. Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos.

Iglesias & Sánchez (2007) una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no basta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Iglesias & Sánchez (2007) el procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto, se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos de roles utilizando títeres, mejora la expresión oral de los estudiantes .

**Tabla N° 3: Baremo del logro de capacidades**

<b>Tipo de Calificación</b>	<b>Escala de calificación</b>		<b>Descripción</b>
	<b>Cuantitativa</b>	<b>Cualitativa</b>	
<b>Líteral y Descriptiva</b>	<b>16-20</b>	<b>A</b> <b>Logro</b> previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	<b>11-15</b>	<b>B</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.
	<b>0-10</b>	<b>C</b> <b>En inicio</b>	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Naciona

#### **4.5. Plan de análisis**

Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis. Habiendo recopilado los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico permiten llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no basta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos (Tamayo, 2001). Procesar, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de estrategias didácticas, basadas en el enfoque comunicativo textual, mejoran el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de la muestra. En esta fase del estudio se pretende utilizar la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizará la estadística prueba t de Student. Se aplicará este tipo de estadístico debido a que la población estudiada sigue una distribución normal pero el tamaño muestral es demasiado pequeño como para que el estadístico en el que está basada la inferencia esté normalmente distribuido, utilizándose una estimación de la desviación típica en lugar del valor real. Esto se llevará a cabo para la contrastación de la hipótesis, es decir, para determinar si se acepta o se rechaza.

#### 4.6. Matriz de consistencia

**Tabla N° 04: Muestra**

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Escala de medición	
¿Cómo influye el programa de juegos de roles utilizando títeres en la mejora de la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018?	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la influencia de la aplicación de un programa de juego de roles utilizando títeres en la expresión de los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Conocer el nivel de expresión oral mediante el pre test a los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018</p>	Independiente: Juego de roles utilizando títeres	Social	Actitudes sociales	Observación Lista de cotejo	Inicio (0 – 10)	
			Convivencia	Relaciones de convivencia democrática		Proceso (11 - 15)	
			Autonomía	Identidad Personal y Autonomía		Previsto (16 – 20)	
	Diseñar y Aplicar el programa de juegos de roles utilizando títeres en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018.	Evaluar y comparar los resultados del programa de juegos de roles utilizando títeres aplicado mediante el pre test y post test a los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018.	Dependiente: Expresión oral	Pronunciación	Vocalización de palabras, oraciones o pequeños textos	Pre test y post test	C (En inicio)
				Fluidez	Conversación con lenguaje claro y sencillo		B (En proceso)
				Coherencia	Relacionan ideas de manera lógica		A (Logro previsto)

## **4.7. Principios éticos**

### **Verdad y Precisión.**

Los hechos deben obtenerse con la mayor exactitud posible, por tanto corroborando y contrastando a través de diferentes fuentes.

### **Independencia**

Un profesional de la información es –debe ser– una voz independiente, sin atender a intereses específicos de ningún tipo. Si se tiene algún tipo de ideología o afiliación política o de otro tipo, debe dejarse claro ante la audiencia.

### **La equidad y la imparcialidad.**

Ante un mismo hecho hay diferentes versiones, por tanto es conveniente presentar la información de manera contextualizada, aunque no se presenten todos los puntos de vista. No hay verdades absolutas, y esto debe quedar claro en el equilibrio de la información proporcionada, sin fanatismos, sin credos. Cuanta más imparcialidad respecto a los datos y noticias, mucha más credibilidad puede tener la información.

### **Humanidad.**

Hay un principio básico en bioética que se denomina ‘no maleficencia’, que se traduce en no hacer daño a nadie. Es importante manejar las informaciones de una manera respetuosa y cuidadosa, desde el punto de vista más ecológico posible con el entorno. ¿Es hiriente lo que vas a decir? Sé consciente de la fuerza que tienen tus palabras e imágenes cuando salen al encuentro de las personas a las que van dirigidas.

## V. RESULTADOS

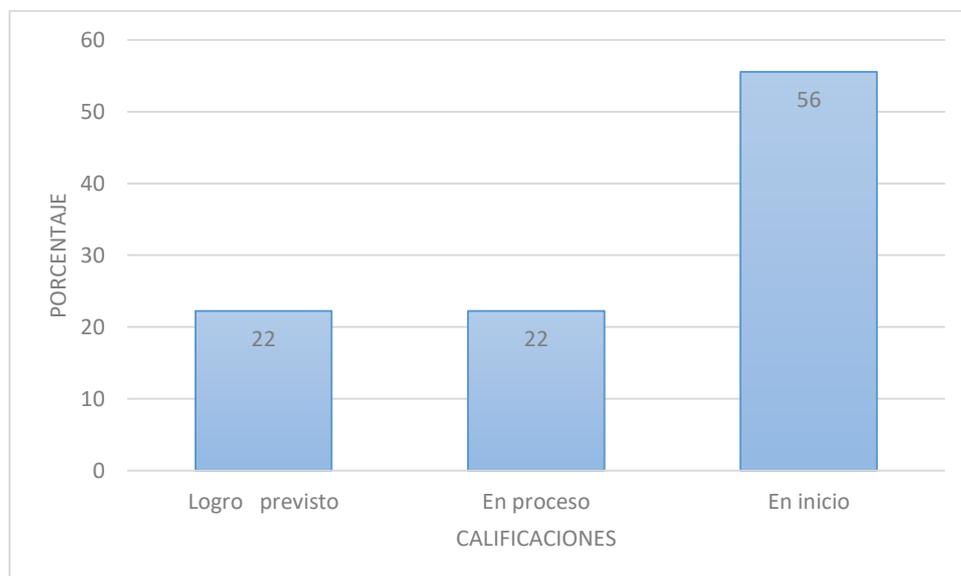
### 5.1. Resultados

**Tabla N° 5 Puntuaciones de la aplicación de los instrumentos - pre test**

Calificaciones	ni	%
Logro previsto	2	22
En proceso	2	22
En inicio	5	56
Total	9	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 01 Porcentaje de la aplicación de los instrumentos - pre test**



*Fuente: notas*

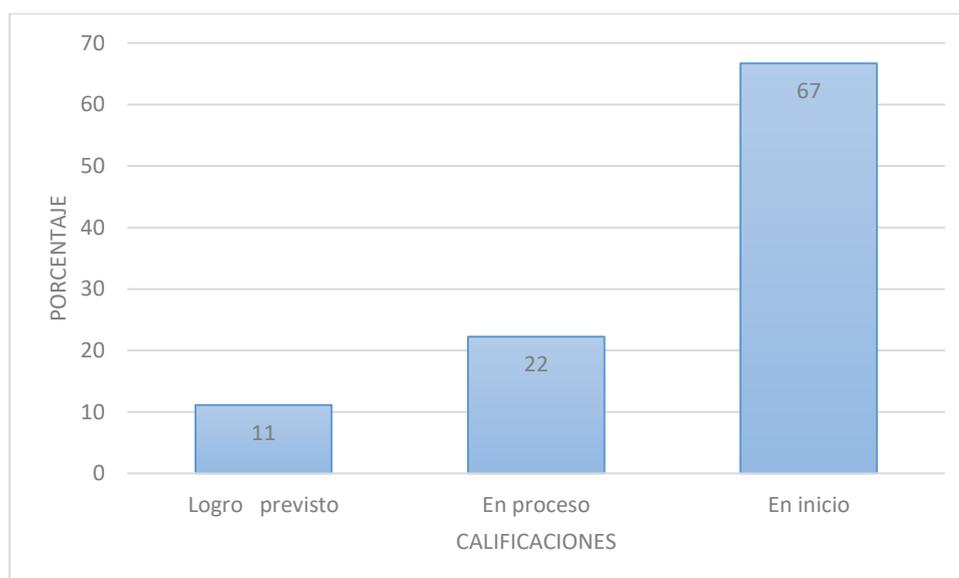
Tenemos que el 22 % de los evaluados están en logro previsto, el 22 % de los evaluados están en proceso y el 56 % los evaluados están en inicio.

**Tabla N° 6 Puntuaciones de los estudiantes sesión primera.**

Calificaciones	ni	%
Logro previsto	1	11
En proceso	2	22
En inicio	6	67
Total	9	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 02 Porcentaje de los estudiantes primera sesión.**



*Fuente: notas*

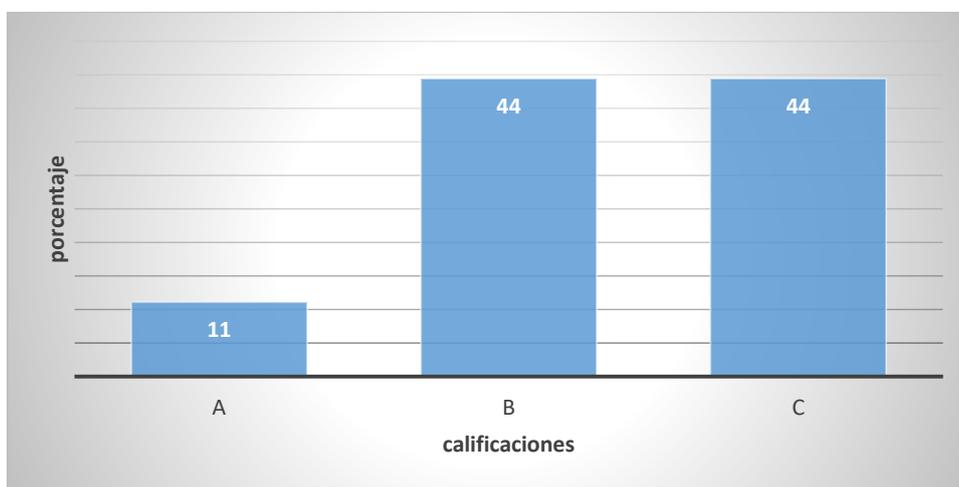
Tenemos que el 11 % de los evaluados están en logro previsto, el 22 % de los evaluados están en proceso y el 67 % los evaluados están en inicio

**Tabla N° 7 Puntuaciones de los estudiantes segunda sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>ni</b>	<b>%</b>
Logro previsto	1	11
En proceso	4	44
En inicio	4	44
<b>Total</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 03 Porcentaje de los estudiantes segunda sesión.**



*Fuente: notas*

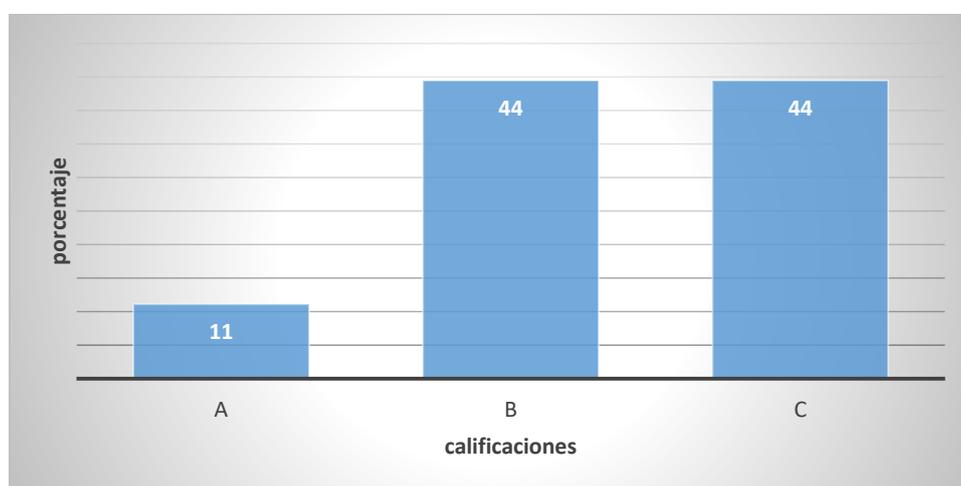
Tenemos que el 12 % de los evaluados están en logro previsto, el 44 % de los evaluados están en proceso y el 44 % los evaluados están en inic

**Tabla N° 8 Puntuaciones de los estudiantes tercera sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>ni</b>	<b>%</b>
Logro previsto	1	11
En proceso	4	44
En inicio	4	44
Total	9	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 04 Porcentaje de los estudiantes tercera sesión**



*Fuente: notas*

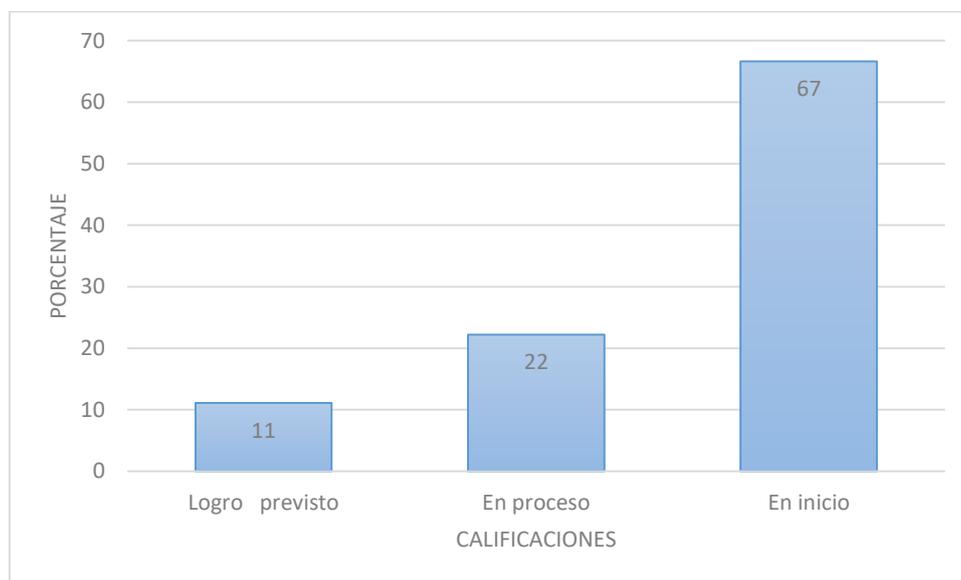
Tenemos que el 12 % de los evaluados están en logro previsto, el 44 % de los evaluados están en proceso y el 44 % los evaluados están en in

**Tabla N° 9 Porcentaje de los estudiantes cuarta sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>ni</b>	<b>%</b>
Logro previsto	1	11
En proceso	2	22
En inicio	6	67
Total	9	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 05 Porcentaje de los estudiantes cuarta sesión**



*Fuente: notas*

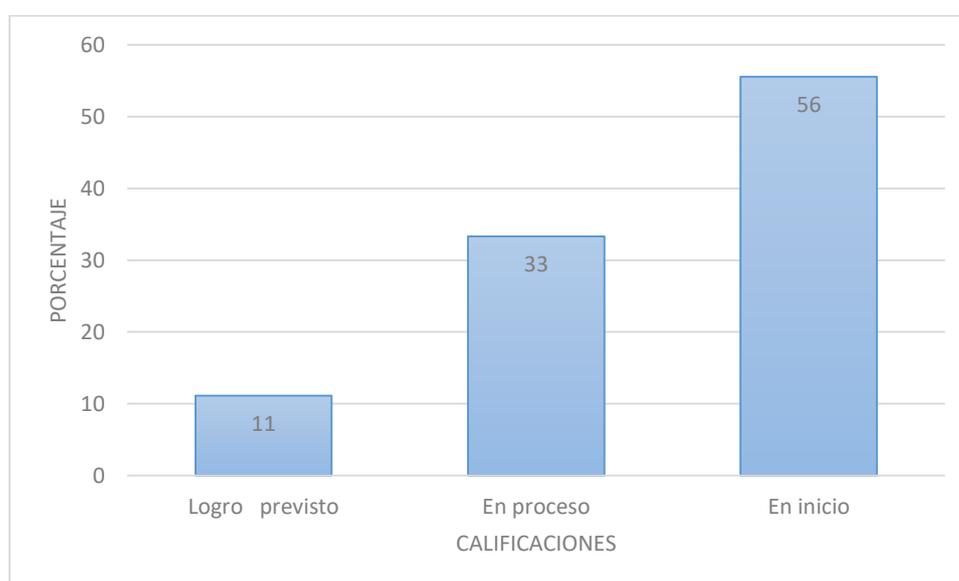
Tenemos que el 11 % de los evaluados están en logro previsto, el 22 % de los evaluados están en proceso y el 67 % los evaluados están en inicio

**Tabla N° 10 Puntuaciones de los estudiantes quinta sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>ni</b>	<b>%</b>
Logro previsto	1	11
En proceso	3	33
En inicio	5	56
Total	9	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 06 Porcentaje de de los evaluados quinta sesión.**



*Fuente: notas*

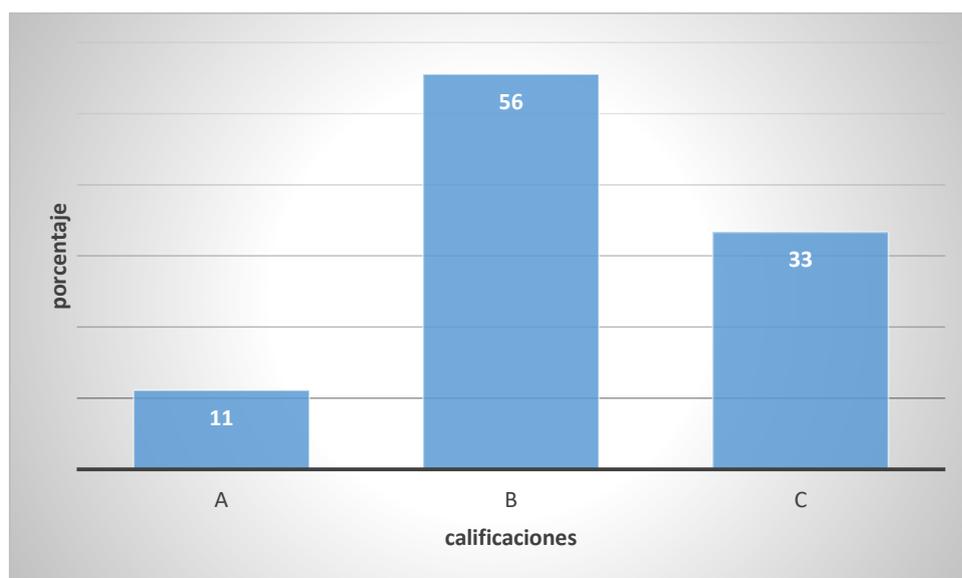
Tenemos que el 11 % de los evaluados están en logro previsto, el 33 % de los evaluados están en proceso y el 56 % los evaluados están en inicio

**Tabla N° 11 Puntuaciones de los estudiantes sexta sesión**

<b>Calificaciones</b>	<b>ni</b>	<b>%</b>
Logro previsto	1	11
En proceso	5	56
En inicio	3	33
Total	9	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 07 Porcentaje de los estudiantes sexta sesión**



*Fuente: notas*

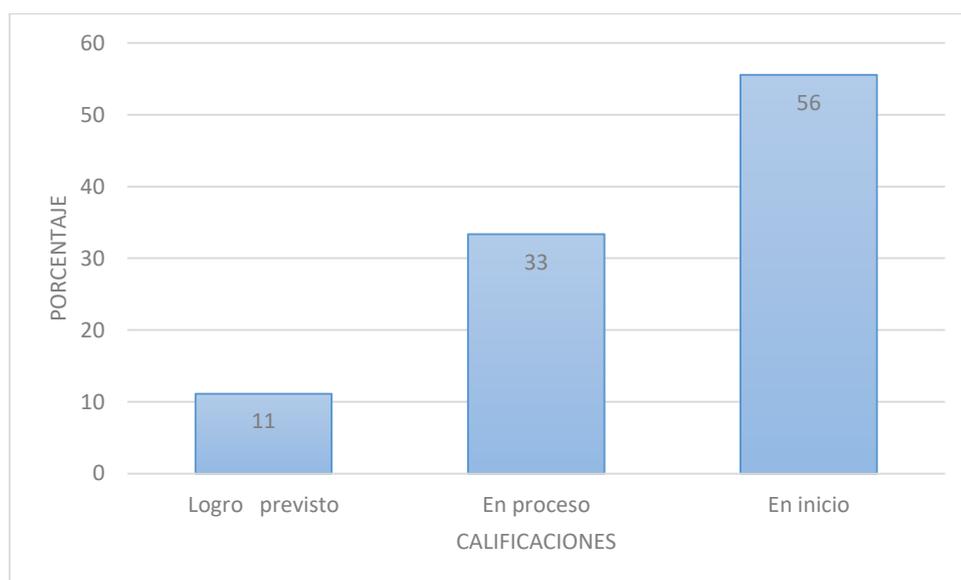
Tenemos que el 11 % de los evaluados están en logro previsto, el 56 % de los evaluados están en proceso y el 33 % los evaluados están en ini

**Tabla N° 12 Puntuaciones de los estudiantes séptima sesión.**

Calificaciones	ni	h%
Logro previsto	1	11
En proceso	3	33
En inicio	5	56
Total	9	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 08 Porcentaje de los estudiantes séptima sesión.**



*Fuente: notas*

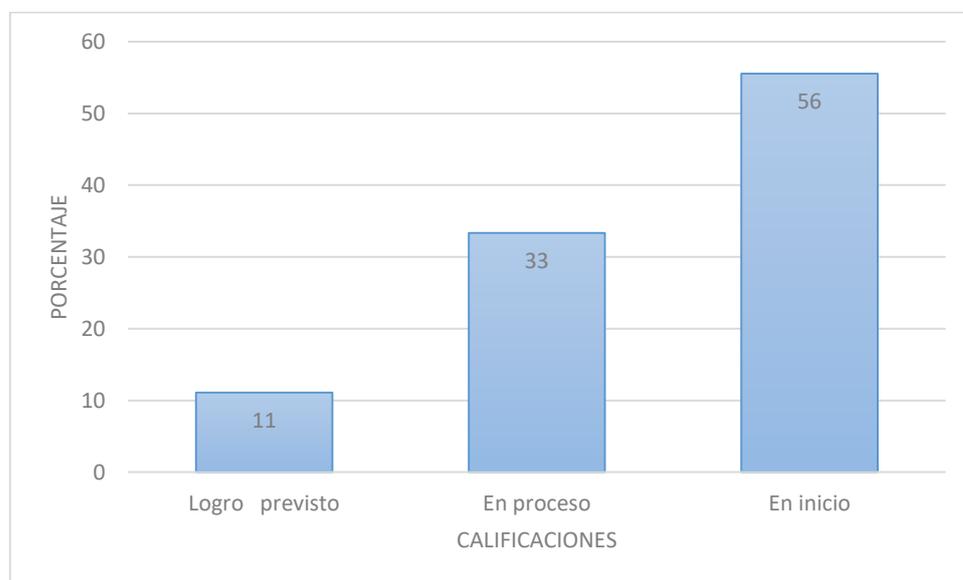
Tenemos que el 11 % de los evaluados están en logro previsto, el 33 % de los evaluados están en proceso y el 56 % los evaluados están en inici

**Tabla N° 13 Puntuaciones de los estudiantes octava sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>ni</b>	<b>%</b>
Logro previsto	1	11
En proceso	3	33
En inicio	5	56
Total	9	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 09 Porcentaje de los estudiantes octava sesión.**



*Fuente: notas*

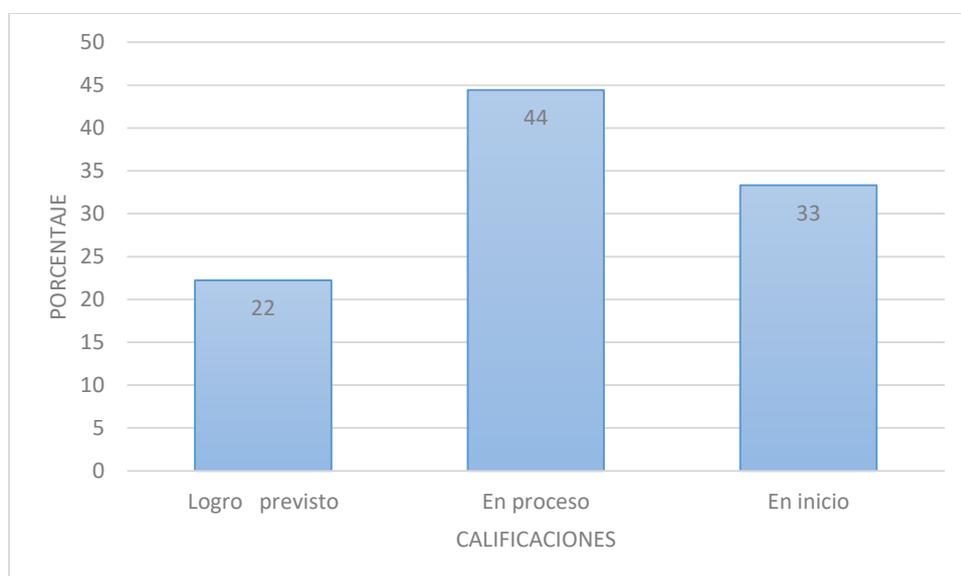
Tenemos que el 11 % de los evaluados están en logro previsto, el 33 % de los evaluados están en proceso y el 56 % los evaluados están en inicio

Tabla N° 14 Puntuaciones de los estudiantes novena sesión.

Calificaciones	ni	hi%
Logro previsto	2	22
En proceso	4	44
En inicio	3	33
Total	9	100

*Fuente: notas*

Gráfico N° 10 Porcentaje de los estudiantes novena sesión



*Fuente: notas*

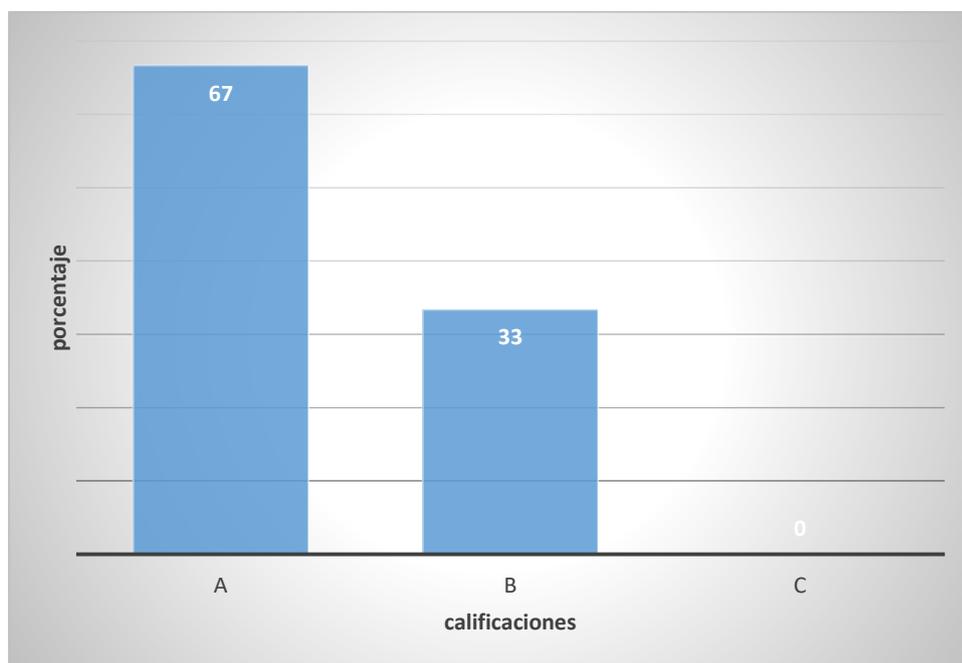
Tenemos que el 22 % de los evaluados están en logro previsto, el 44 % de los evaluados están en proceso y el 33 % los evaluados están en inicio

**Tabla N° 15 Puntuaciones de de los evaluados décima sesión.**

Calificaciones	ni	%
Logro previsto	6	67
En proceso	3	33
En inicio	0	0
Total	9	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 11 Porcentaje de los estudiantes décima sesión.**



*Fuente: notas*

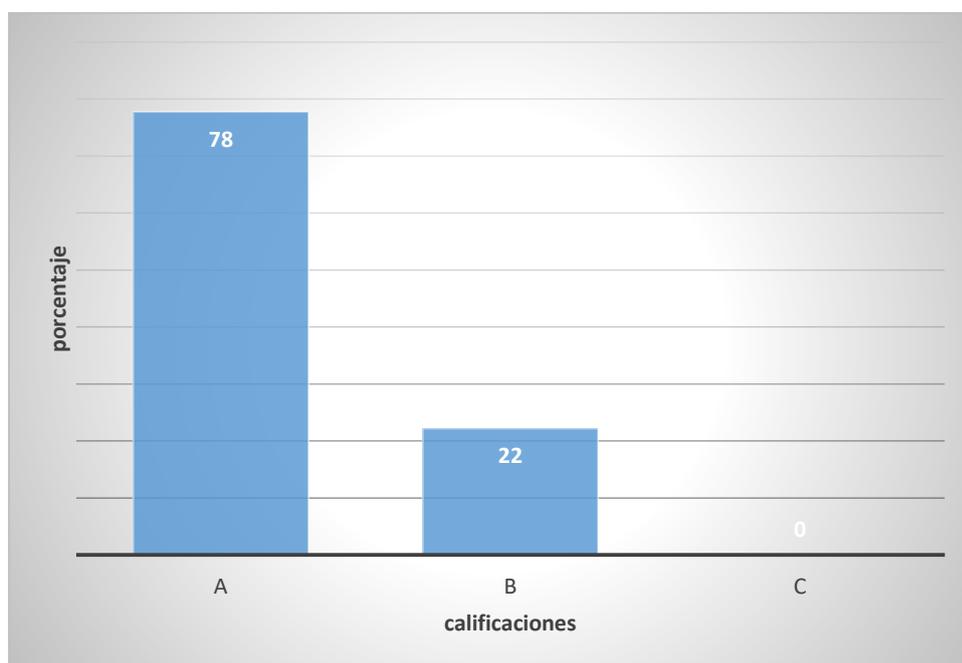
Tenemos que el 67 % de los evaluados están en logro previsto, el 33 % de los evaluados están en proceso y el 0 % los evaluados están en inicio

**Tabla N° 16 Puntuaciones de los estudiantes onceava sesión.**

Calificaciones	ni	hi%
Logro previsto	7	78
En proceso	2	22
En inicio	0	0
Total	9	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 12 Porcentaje de los estudiantes onceava sesión.**



*Fuente: notas*

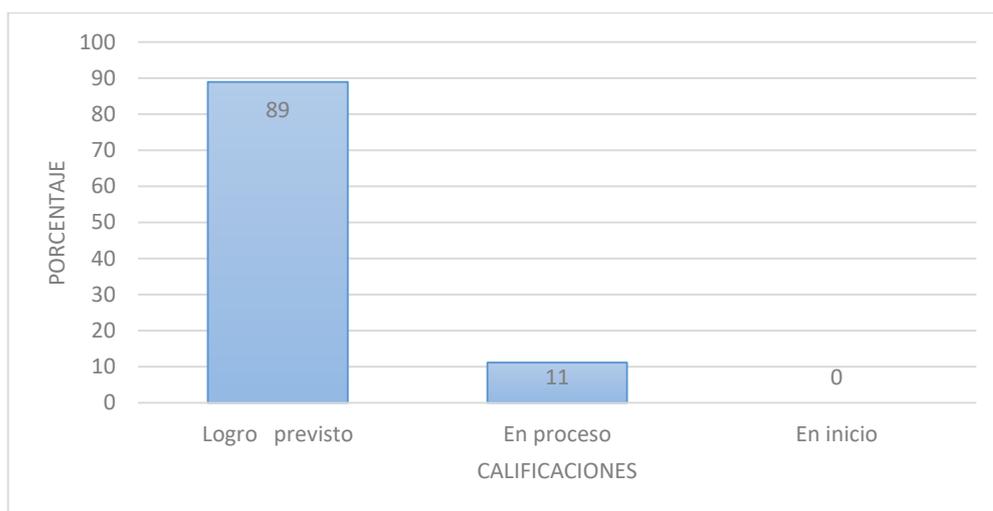
Tenemos que el 78 % de los evaluados están en logro previsto, el 22 % de los evaluados están en proceso y el 0 % los evaluados están en inicio

**Tabla N° 17 Puntuaciones de los estudiantes doceava sesión doceava.**

<b>Calificaciones</b>	<b>ni</b>	<b>%</b>
Logro previsto	8	89
En proceso	1	11
En inicio	0	0
Total	9	100

*Fuente: Matriz de notas*

**Gráfico N° 13 Porcentaje de los estudiantes doceava sesión**



*Fuente: Tabla N° 22*

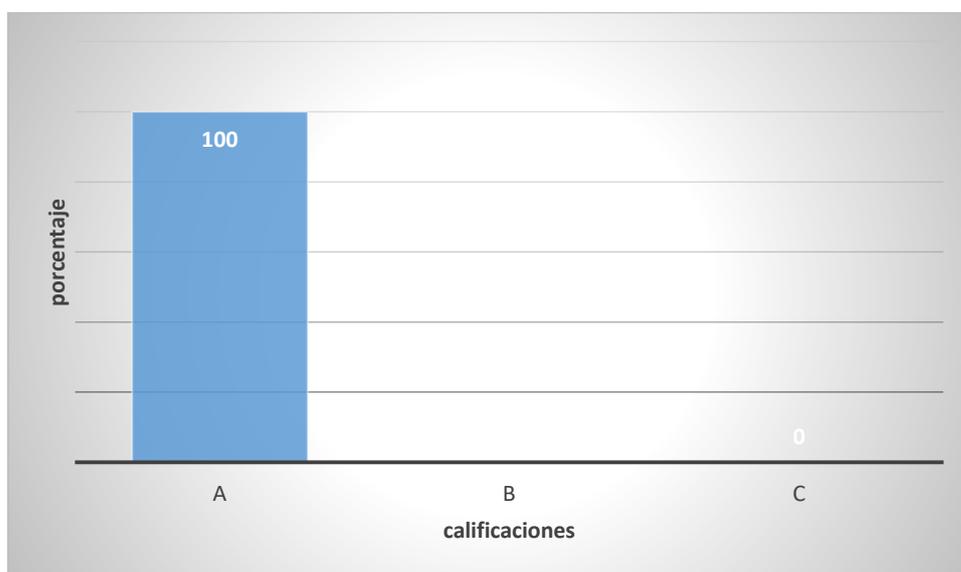
Tenemos que el 89 % de los evaluados están en logro previsto, el 11 % de los evaluados están en proceso y el 0 % los evaluados están en inicio

**Tabla N° 18 Puntuaciones de los evaluados pos test**

Calificaciones	ni	hi%
Logro previsto	9	100
En proceso	0	0
En inicio	0	0
Total	9	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 14 Porcentaje de los evaluados post test**



*Fuente: Tabla N° 18*

Tenemos que el 100 % de los evaluados están en logro previsto, el 0 % de los evaluados están en proceso y el 0 % los evaluados están en inicio

**Tabla N° 19 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon**

	N	Rango promedio	Suma de rangos
	0 <sup>a</sup>	,00	,00
VAR00002	23 <sup>b</sup>	12	276,00
VAR00001	0 <sup>c</sup>		
	9		

a. VAR00002 < VAR00001 b. VAR00002 > VAR00001 c. VAR00002 = VAR00001

**Tabla N° 20: Estadísticos de contraste**

	VAR00002 - VAR00001
T	-2,267 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Se puede apreciar que según estadístico de contraste prueba de Wilcoxon el valor de  $P= 0,001 < 0,05$ , es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemática obtenidos en el Pre Test y Post Test.

## **5.2. Análisis de resultados.**

Conocer la expresión oral en los niños de cuatro años de la I.E. N° 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018.pre test

Al aplicar el instrumento, los resultados del Pre-Test demostraron que el 8% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto, un 31% tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso y un 61% de los alumnos tiene un nivel del logro en inicio; de acuerdo al Ministerio de Educación. (2009), el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes en proceso o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención de acuerdo con su ritmo de aprendizaje.

Diseñar y Aplicar un programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar la expresión oral de los niños de cuatro años de la I.E. N° 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018.

Al aplicar el instrumento de investigación el cuestionario a manera de post- test, los resultados demostraron que el 0% de los niños obtuvieron C, es decir los niños evidencian haber superado el logro de aprendizajes en inicio, un 23% tienen un nivel de logro de aprendizaje B, es decir van en camino a superar el logro en proceso; finalmente el 77% tienen un nivel del logro de aprendizaje previsto, es decir A, dando a entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas demostrando un manejo solvente y satisfactorio. Entonces se puede determinar que la aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres, mejoró la expresión oral de los niños .

Evaluar y comparar los resultados de la aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres para mejorar la expresión oral mediante un pre test y post-test a los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018.

Al aplicar el instrumento de investigación a manera de pre test podemos observar que la mayoría los niños, es decir el 61% tienen un nivel de aprendizaje C, en cambio en el Post Test, los resultados fueron diferentes, mostraron que el 77% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir un logro previsto; mostrando claramente que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que solo el 23% de los niños tienen como nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y por último 0% tienen C, es decir en inicio.

La aplicación de un programa de juego de roles utilizando títeres mejora significativamente la expresión oral de los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 2032 Caserío de Tambopuquio Cascas 2018.

Se concluye que existe diferencias después de la aplicación del programa de juegos de roles utilizando títeres, la cual se puede apreciar según el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de T  $-8.398 < 1.771$  es decir, el programa aplicado mejoró la expresión oral de los niños .

## VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados de la aplicación del instrumento de evolución pre-test, el 22 % de los evaluados están en logro previsto, el 22 % de los evaluados están en proceso y el 56 % los evaluados están en inicio.
2. Luego de la aplicación del programa aplicación de juegos de roles utilizando títeres mejora la expresión oral de los niños, a través de 12 sesiones de aprendizaje, las que se aplicaron con estrategias de aprendizaje a los niños de la muestra se evidencio en la sesión 11 se puede evidenciar el 67% de los estudiantes tuvieron un logro previsto, el 33% nivel en proceso “B” y el 0 % inicio “C”.
3. Los resultados de la aplicación del post-test se observan que el 100 % de los evaluados están en logro previsto, el 0 % de los evaluados están en proceso y el 0 % los evaluados están en inicio.
4. Comparando los resultados de la aplicación de los instrumentos mediante del pre-test y post-test, se observó los resultados en los niños de la muestra un 22 % en el pre-test y un 100 % en el Post-test respecto al nivel del logro de aprendizaje previsto, es decir A; así mismo se observó un 22 % en el Pre-test y el 0 % en el Pos-test respecto al nivel del logro de aprendizaje en proceso, es decir calificativo de B; y el 56 % en el pre-test con un 0% en el post-test evidenciaron un nivel de aprendizaje en inicio, con un calificativo de C.
5. Se acepta a hipótesis de la investigación, utilizando los datos de la prueba no paramétrica  $t = 0.25 < 1.7291$  con un nivel de significancia de 0,05 (5%), fue de 0,000 siendo que  $p < 0,0$ .

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

Considerar dentro del proyecto curricular de la Institución Educativa el manejo de contenidos a través del “Programa de juegos de roles utilizando títeres”, en las distintas áreas de desarrollo enfatizado en el área de comunicación para que nuestros alumnos creativamente puedan transmitir sentimientos a través de la dramatización.

Promover en los docentes del nivel inicial y primario al uso del “Programa de juego de roles utilizando títeres” para el desarrollo de la Expresión Oral, ya que constituye una capacidad fundamental que contribuye a su formación académica.

Dar utilidad al “Programa de juegos de roles utilizando títeres” para mejorar la Expresión Oral en los niños ya que su uso y manejo se basa en dramatizar diferentes cuentos u otros, permitiendo expresar sentimientos e intereses de los alumnos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ackerman, T. (2005). "The puppet as a metaphor". En: Bernier, M.; O'Hare, J. *Puppetry in education and therapy*. Bloomington: Authorhouse. p. 6-11.
- Alfaro, L. (2009). La técnica de dramatización y su influencia en la expresión oral de los alumnos del segundo grado de la I.E, "Don José de San Martín". Tesis (Licenciado en Ciencias de la Educación). Tacna, Perú: Universidad Privada de Tacna. Facultad de Educación. 92pp.
- Altamirano, L. (2004). Análisis de la estructura curricular básica del nivel inicial. Comunicación oral y escrita. Recuperado de: [http://portal.fachse.edu.pe/sites/default/files/a12\\_4.pdf](http://portal.fachse.edu.pe/sites/default/files/a12_4.pdf)
- Ana Campos. (2009) "La investigación titulada hablar en clase, aprender lengua de la universidad Cesar Vallejo en Trujillo.
- Bigas, M & Camps, A & Miliam, M. (2004) *Juegos del lenguaje*. 3 ed. Barcelona. Teide
- Botero, J. (2011). Propuesta de un Juego de Rol para evaluar la competencia del Liderazgo basado en el método de desarrollo de Habilidades Gerenciales. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia Facultad de Minas, Medellín, Colombia. Recuperado de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/4804/1/71772386.2011.pdf>
- Cano, B (2004). *Alegría de ser maestr@: Pedagogía y didáctica educación ética y los valores humanos*. Paulinas. Colombia.
- Cardozo, M. y Chicue, C. (2011). *Desarrollo de la Expresión Oral a través de los títeres en el grado primero a y b de la institución educativa agroecológico amazónico, sede John fitzgerald Kennedy*, de El Municipio del Paujil, Caquetá - Florencia.
- Castillo, P. (2013). Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia. Universidad Nacional de Loja-Ecuador. Disponible en:

<http://dspace.unl.edu.ec:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/209/PRELIMINARES%20DE%20LA%20TESIS%20%20LORENA.pdf?sequence=1recupera%20do>

Chacón, P. (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? [Monografía en internet] Caracas: Universidad Pedagógica Experimental. Libertador. Disponible en Chadwick, M. (1998). Juegos de razonamiento lógico. Santiago de Chile: Editorial Andrés Bello.

Chacón, P. (2011) “*El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?*” Caracas: universidad pedagógica experimental libertador.

Díaz, G & Ruiz, L (2008). Alternativa curricular para favorecer el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de la escuela primaria. Cuba: Universitaria.

Espinoza Narváez, Elsa María y López Salazar, Yolanda Elizabeth (2010). “El títere como herramienta pedagógica para favorecer el desarrollo de la inteligencia lingüística en los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Fiscal # 9 Juan Vargas”. Tesis para optar al título de Licenciado en Ciencias de la Educación - Universidad Estatal de Milagro –Ecuador.

Flores Álvarez, José María (2007). “El títere guiñol: una expresión artística integral”. Tesis para optar el grado de Licenciado en Educación Artística -Universidad de San Carlos de Guatemala.

Fonseca, M. (2005). Comunicación oral. Fundamentos y práctica estratégica. (2ª. ed.). México: Person.

García, R. (2012). Aplicación de actividades pláticas. (Tesis de licenciatura), Universidad

Glez, M. (2012). Juegos de rol como herramienta educativa. Recuperado de <http://portal.educar.org/foros/juegos-de-rol-como-herramienta-educativa>

González, A. (2011). La integración de habilidades en inglés con fines específicos en la formación del profesional. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/ced/28/grc.htm>

- González, N. & Manuel, J. (2009). Aplicación de un Programa de estrategias para la comprensión lectora de los alumnos ingresantes a una Escuela de Educación. Perú <http://intranet.usat.edu.pe/usat/facultadhumanidades/files/2010/10/aplicaci%C3%B3n-de-un-programa-de-estrategias-para-la-comprension-lectora-de-los-alumnos-ingresantes-a-una-escuela-de-educacion.pdf>
- Harris, P. (2005). El funcionamiento de la imaginación. El juego de rol. Buenos Aires.
- Hughes J & Roleplaying. (2000) Healing and the construction of Symbolic Order Australia.
- Jiménez, M. (2009). Expresión y comunicación. 3 ed. España. Editex
- Kim, J. (2008). Narrative or Tabletop RPGs. Recuperado de: <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/tabletop.html>
- López, G. (2010). Comprensión lectora y rendimiento académico de los alumnos de 5to de secundaria. Perú. [http://promo2010lenguayliteraturaunfv.blogspot.com/2010/07/comprehension-lectora-y-rendimiento\\_16.html](http://promo2010lenguayliteraturaunfv.blogspot.com/2010/07/comprehension-lectora-y-rendimiento_16.html)
- Martínez, M. (2009). Estrategias y actividades de lectura para el desarrollo de la comprensión lectora. México. Recuperado de: <http://www.utan.edu.mx/~huasteca/documentos/biblioteca/tmemh>
- Medina, A. (2006). Competencia metodológica del profesor de lenguas extranjeras. Colombia: Cepedi.
- Méndez, E. (2009) .Currículo del nivel de educación básica. Caracas. Editorial: El pueblo.
- Méndez, L. (2013). Pruebas Pisa: desempeño de la educación del mundo, América Latina, Sudamérica y el Perú. Recuperado de: <http://lmelendezr.wordpress.com/2013/07/09/pruebas-pisa-desempeno-de-la-educac>

- MINEDU (2015). Rutas del aprendizaje del Nivel Inicial: Área Curricular Comunicación para el ciclo II. Lima: MINEDU
- Ministerio de educación (2012) Sistema de consulta de resultados de la evaluación censal de estudiantes ECE. Recuperado de: [http://sistemas02.minedu.gob.pe/consulta\\_ece/publico/index.php](http://sistemas02.minedu.gob.pe/consulta_ece/publico/index.php)
- Ministerio de Educación (2013). Sistema de consulta de resultados de la evaluación censal de estudiantes ECE. Recuperado de: [http://sistemas02.minedu.gob.pe/consulta\\_ece/publico/index.php](http://sistemas02.minedu.gob.pe/consulta_ece/publico/index.php)
- Ministerio de Educación (2010). Capacidades, conocimientos y actitudes, *Diseño Curricular Nacional*. Lima- Perú
- Ministerio de Educación (2013). Desarrollo de la expresión oral en diversos lenguajes II ciclo; 3,4 y 5 años de educación inicial. *Rutas de Aprendizaje*. Lima-Perú.
- Miranda, M (2009) “Las estrategias didácticas relacionadas con los logros de aprendizaje”, [tesis para optar el título de licenciada en educación]. (2009) Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Ortiz A. (2009) Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje. Barranquilla: Litoral.
- Ortiz, A. (2009) Didáctica problematizadora y aprendizaje basado en problemas. Barranquilla: Litoral.
- Papalia D. (2004). Psicología del desarrollo humano. 2 ed. México. Mc Graw Hill
- Peñarrieta R. (2004). Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva. 3 ed. Bolivia. Blue; Piaget J. (1987). La formación del símbolo en el niño. 3 ed. México. Fondo de cultura.
- Quispe B. (2008.) estrategia dinámicas en base a juegos de roles para mejorar la expresión oral [sede web]. Perú: Universidad de Santiago.
- Ramos, José Luis, Cuadrado, Isabel y Fernández, Inmaculada. Prueba para la evaluación del lenguaje oral (ELO). 1a. Madrid: EOS. 2008. 65pp.

- Ramos, Y. (2013). El juego para desarrollar la expresión oral de los niños. Recuperado desde: <http://es.slideshare.net/yhoselinneramoshuanca/el-juego-para-desarrollar-la-expresion-oral-de-losnios>
- Rodríguez, O & Valenzuela, D. (2010). “Estudio de la timidez y la falta de confianza y su incidencia en la expresión oral en los estudiantes de los 5tos.y 6tos. Años de educación básica de la Unidad Educativa Particular Mariana de Jesús”. Tesis de grado previo a la obtención del Título de Licenciado en Educación Básica - Universidad Técnica del Norte.
- Rojas Nuñez, María Emilia; Rojas Nuñez Yenny. (2011) El teatrino como herramienta didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas del grado Transición. Universidad de la Amazonia. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Roman Elizalde, A. (2013). La utilizacion de titeres y su incidencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños y niñas de la preparatoria de primer grado de educación general basica de la escuela Teniente Maximiliano Rodriguez 2012-2013. *Tesis*, 5-105.
- Rondón, A (2014). Desarrollo de la expresión oral en los niños. Visitado el 30 de marzo 2018. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos91/juegos-didacticos-desarrollo-expresion-oral/juegos-didacticos-desarrollo-expresion-oral2.shtml#ixzz44PID4ZqU>
- Saavedra Gamboa, K. C., & Saldarriaga Ponte, J. R. (2010). cuentos infantiles en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años. *Tesis*.
- Salmina, N. (2010). La función semiótica y el desarrollo intelectual. En: Solovieva Y. y Quintanar L. (Eds.) Antología del desarrollo psicológico del niño en edad preescolar (pp 75-84). México: Trillas
- Sánchez, C, Lago, P & Moratalla, S. (2013). Aplicación de estrategias didácticas en contextos desfavorecidos. España: UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2013.

- Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2012). La actividad de juego en la edad preescolar. México: Trillas.
- Tilleria Pérez, Daniel (2005) “Títeres y máscaras en la educación”, 2da. Edición, Editorial Homo Sapiens, Rosario, Santa Fe.
- Tineo, L. (2006). *Eduque con juegos*. Lima: Ediciones y representaciones Honorio.
- ULADECH Católica, Chimbote. Recuperado desde: <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/archivo/001914/2965/00191420130510110425.Pdf>
- Universidad Del Pacífico (2008). Juegos de rol como herramienta educativa. Recuperado de <http://portal.educar.org/foros/juegos-de-rol-como-herramienta-educativa>
- Unizor. (2007)[Sede web] Ecuador: Universidad pontificia comillas; [actualizado 20 noviembre 2011; citado 20 noviembre 2011]. Disponible en: <http://www.unizar.es/ice/recinfo/curso19/1.02.pdf>
- Valero, A & Martínez, I & Fernández, E. (2009). Claves para una enseñanza artístico-creativa. Octaedro, Barcelona.
- Vargas C, (2007) Una de sus investigaciones que favorecen la estrategia metodológica que se va a implementar en el proyecto se titula: “El uso de títeres como estrategia para mejorar la expresión oral en los niños – niñas de educación inicial, en el distrito de Otuzco -2007 tesis presentada por el instituto superior pedagógico “Nuestra Señora de la Asunción Otuzco”.
- Villegas, Cenail. (2004) El uso del títere en el desarrollo de la Expresión Oral y Escrita. Trabajo de Grado (Licenciada en Educación Mención Dificultades del Aprendizaje. Caracas, Venezuela: Universidad Nacional Abierta. Facultad de Educación.106pp.

# **ANEXOS**

**ANEXO N°1**  
**PRE TEST**  
**POS TEST**

PRE TEST																							
VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES											VARIABLE 2: EXPRESION ORAL												
ITEMS(preguntas encuestados )	Adecua su tono de voz de acorde al espacio físico donde se encuentra	Diferencia el estado de ánimo o de acuerdo al momento	Utiliza el tono de voz para enfatizar ideas importantes	Utiliza adecuadamente las palabras con armonía	Se expresa con seguridad y firmeza	Se expresa con fluidez y espontaneidad	Menciona las palabras adecuadas al mensaje que se quiere transmitir	Menciona frases cortas relacionadas con su contexto	Expresa sus ideas de manera coherente y precisa	Utiliza gestos o movimientos corporales al manifestar lo dicho verbalmente	T	Utiliza gestos que evidencian sus emociones y estado de ánimo	Expresa sensibilidad en sus expresiones con gestos y movimientos	Posee el tono de voz acorde con el espacio físico donde se comunica	Se expresa con fluidez y espontaneidad al realizar la sesión en el aula	Expresa sus ideas y pensamientos de manera clara y precisa	Utiliza un vocabulario adecuado para la edad de sus interlocutores	Expresa sus ideas de manera coherente en relación al mensaje que emite	Refleja serenidad y dinamismo con sus cuerpo al ejecutar los movimientos	Entona las palabras respetando los signos de puntuación	Pronuncia claramente las palabras que expone	T	
	O	T	A	L																		O	
																							T
																							O
																							T
																							A
																							L

**ANEXO N° 2**  
**PROGRAMA Y**  
**SESIONES**

## **TÍTULO:**

Programa de juegos de roles para mejorar la expresión oral en los niños de 4 años de la I.E 2032 del Caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas provincia de Gran Chimú-2018

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. UGEL :**
- 1.2. Institución Educativa :**
- 1.3. Participantes :**
- 1.4. Duración del Programa :**
- 1.5. Horas semanales :**
- 1.6. Responsable :**
- 1.7. Practicante :**

### **II. PARTE DIDÁCTICA**

#### **2.1. Fundamentación e Importancia del Programa**

La enseñanza del área de comunicación varía mucho según los alumnos a quienes va dirigida. En nuestro caso, es necesario pensar en el área de comunicación para Profesores de Nivel Inicial, que encuentre en el conocimiento disciplinar, no sólo aspectos culturales necesarios para la formación personal y profesional de las alumnas, sino además fundamentos disciplinares y didácticos que le permitan encontrar el sentido de esta disciplina en su formación como docente.

Permitan encontrar el sentido de esta disciplina en su formación como docente.

Para ello se reconocerán la variedad de situaciones en la que los/las niños/as se enfrentan a distintas nociones matemáticas y sus modos intuitivos de abordarlos en las

diversas situaciones sociales y de juego, considerando los aportes de las investigaciones didácticas del área en esta franja etaria.

Este conocimiento permitirá a los alumnos-futuros docentes tomar decisiones didácticas en el área fundadas, que enfatizan el planteo de problemas que reten sus capacidades y habiliten el avance del conocimiento informal que los niños traen.

Para tal fin, consideramos necesario trabajar con los alumnos el desarrollo de competencias profesionales (comunicación y didácticas) para colaborar en la capacidad de diseñar, desarrollar, evaluar, modificar, interpretar el currículum matemático prescripto, la capacidad de tomar decisiones fundadas en los modelos didácticos que aporta la literatura pedagógica y los documentos oficiales para lograr los mejores aprendizajes en sus futuros alumnos.

El papel del juego en la institución educativa ha evolucionado hasta considerarlo expresión de su personalidad, de su necesidad de movimiento y rumbo en la autoconstrucción del saber.

## **2.2. Enunciado del Problema**

¿Cómo influye el programa de juegos de roles utilizando Títeres basado en el enfoque significativo mejora la expresión oral en los niños de 4 años de la I.E 2032 del Caserío de Tambopuquio del distrito de Cascas provincia de Gran Chimú-2018?

### **1.1. Problema o necesidades educativas a resolver**

En la Institución Educativa Particular “ ”, los alumnos muestran un bajo rendimiento académico, el cual al área de comunicación, es una de los principales áreas fundamentales para su aprendizaje, debido a este factor es por ello desarrollare

sesiones de aprendizaje con diversas estrategias metodológicas para motivar al niño, a que le guste el área de comunicación y que aprenda por medio del juego.

Por estas razones me propuse a elaborar este programa de Juego de roles, con la finalidad de que el niño, aprenda de una manera creativa y divertida .también poder desarrollar las diversas capacidades, el cual los niños tendrán que destacar participativamente en el área de comunicación , resolución de problemas, para lograr las capacidades propuestas.

#### **2.4 Principios que la orientan**

Trabajo colaborativo \_ Expresa libremente sus sentimientos y pensamientos con sus compañeros

Lograr el dominio de las capacidades comunicación \_desarrollo de habilidades de comunicación

#### **Plan de Aprendizaje**

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje pertenecientes al tercer bimestre

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

### I. DATOS GENERALES:

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE:
5. SECCIÓN/Edad: Única/

### II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	ORGANIZADOR	CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	ACTITUD	INSTRUMENTO DE EVALUACION
C O M U N I C A C I O N	Expresión y comprensión oral	Utiliza el lenguaje para dar a conocer su familia y los que la integran	-Comenta quienes integran su familia a través de fotos. -Menciona a la familia utilizando un vocabulario adecuado.	Escucha con interés y manifiesta sus sentimientos expresándose en sus relaciones con los otros.	Lista de cotejo

### I. IV. MATRIZ DE PLANIFICACION DEL APRENDIZAJE

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS DE ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIALES DIDACTICOS</b>	<b>TIEMPO</b>
Inicio	<p>-Iniciamos la clase con un títere el cual presentará a la familia</p> <p>El cual hará unas preguntas:</p> <p>¿Qué hemos observado?</p> <p>¿Cuántos integran la familia?</p> <p>¿Quiénes conforman tu familia?</p> <p>¿Cuáles son los nombres de tu papá y mamá?</p> <p>- Recogemos saberes previos la profesora pregunta: ¿La familia es importante?</p> <p>¿Son obedientes a sus padres?</p> <p>Se socializa en grupo de niños y niñas para luego dar la respuesta</p> <p>-Damos a conocer el tema de la clase</p>	<p>- Títeres</p> <p>- Pizarra</p> <p>- Plumones</p>	15
Construcción	<p>- La profesora comienza a explicar el tema “La Familia”, utilizando como referencia los miembros de su hogar.</p> <p>- Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger su familia de unos de los integrantes para personificarlo a través de los juegos de roles.</p> <p>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</p> <p>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar la familia que eligieron.</p> <p>- Concluyendo entre todos los grupos</p> <p>- Intercambian ideas.</p>	Títeres	20
Aplicación	<p>- Los niños y niñas deberán mencionar a su familia y los integrantes que lo conforman. - Dibujaran la familia que actuaron en su grupo.</p>	<p>- Hojas bond</p> <p>- Lápiz</p> <p>- Borrador</p>	10

## II. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2014

<http://www.colorearjunior.com/dibujos-para-colorear-de-n%C3%BAmeros.html>



### CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 1:

Calificaciones	A	B	C
Nombres y Apellidos			

LEYENDA
NO = Capacidad en Proceso
SI = Capacidad Lograda

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

### I.- DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE :
5. SECCIÓN/Edad: Única/

**II.- NOMBRE DE LA SESIÓN:** Conociendo los cuentos infantiles

### III.- EXPECTATIVA DE LOGRO:

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y comprensión oral	Escucha con atención diversas narraciones de los cuentos por periodos prolongados	-Narra cuentos moviendo todo su cuerpo  -Expresa sus ideas cambiando el final a los cuentos utilizando un vocabulario adecuado.	Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.	Lista de Cotejo

### IV.- Programación de Actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Iniciamos la clase con la lectura del cuento “La caperucita roja”:</p> <p>Se realiza algunas preguntas:</p> <p>¿Cómo se llama el cuento?</p> <p>¿Qué personajes intervienen?</p> <p>¿Hizo lo correcto caperucita cuando desobedeció a su mamá?</p> <p>¿Te identificas con el personaje de caperucita?</p> <p>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta:</p> <p>¿Qué cuentos conoces?</p> <p>¿Te gusto el final del cuento?</p> <p>¿Cómo lo cambiaría el final?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>- Damos a conocer el tema de la clase.</p>	<p>- Cuento: la caperucita roja.</p> <p>- Plumones.</p> <p>- Pizarra.</p>	<b>15</b>
<b>Construcción</b>	<p>- La profesora comienza a explicar el tema “Los cuentos Infantiles”, utilizando como referencia los más frecuentes que les cuentan sus padres.</p> <p>- Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger el cuento que más les gusto a través de los juegos de roles.</p> <p>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer, el cual deberán cambiar el final a los cuentos escogidos por ellos</p> <p>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a escenificar el cuento que eligieron. - Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>	Títeres	<b>20</b>
<b>Aplicación</b>	<p>- Los niños y niñas de manera individual deberán narrar el cuento que con frecuencia les cuenta sus padres. - La docente les entrega hojas para coloreen el cuento que les conto al empezar la clase.</p>	<p>-Hojas de aplicación</p> <p>-Colores</p> <p>-Plumones</p> <p>-Tajador</p>	<b>10</b>

## **BIBLIOGRAFÍA**

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular  
Nuevas Rutas de Aprendizaje 2014

**CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 2:**

Calificaciones	A	B	C
Nombres y Apellidos			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

### I.- DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE :
5. SECCIÓN/Edad: Única/

### II.- NOMBRE DE LA SESIÓN:

Cuidemos a “Master book”

### III.- EXPECTATIVA DE LOGRO

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y comprensión oral	Utiliza el lenguaje para dar a conocer el cuidado del libro.	- Selecciona y comunica sobre el cuidado de los libros en el sector biblioteca.  - Menciona el cuidado de los libros utilizando un vocabulario adecuado a través de títeres.	Muestra autonomía e iniciativa en el cuidado de los libros.	Lista de Cotejo

#### IV.- PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Iniciamos la clase con la lectura del cuento “La tienda de los libros” utilizando un títere.</p> <p>Se realizan unas preguntas:</p> <p>¿Qué hemos observado?</p> <p>¿Cómo se llama el cuento?</p> <p>¿De qué nos habla el cuento?</p> <p>¿Estuvo bien lo que hizo Luciana?</p> <p>La profesora recoge saberes previos preguntando.</p> <p>¿Qué debemos hacer para conservar en buen estado nuestro libro?</p> <p>¿Estará correcto rasgar las hojas de los libros?</p> <p>¿Estará correcto rayar las páginas de nuestro libro?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>- Damos a conocer el tema de la clase.</p>	<p>- Títeres</p> <p>- Pizarra</p> <p>-Plumones</p>	<b>15</b>
<b>Construcción</b>	<p>- La profesora comienza a explicar el tema “El cuidado del libro”, utilizando el sector biblioteca.</p> <p>- Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo proponer como debemos de cuidar los libros a través de los juegos de roles.</p> <p>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</p> <p>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a escenificar el cuidado de los libros</p>	Títeres	<b>20</b>

	- Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.		
<b>Aplicación</b>	<p>- Los niños y niñas deberán seleccionar un libro de su preferencia en el sector biblioteca, a su vez menciona como debemos cuidarlo.</p> <p>- La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar y reconocer las acciones de las imágenes.</p>	<p>- Libros</p> <p>- Hojas bond</p> <p>- Lápiz</p> <p>- Borrados</p> <p>- Colores</p>	<b>10</b>

## **BIBLIOGRAFÍA**

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2014





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

### I.- DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE :
5. SECCIÓN/Edad: Única/

### II.- NOMBRE DE LA SESIÓN:

Creando un cuento

### III.- EXPECTATIVA DE LOGRO

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y comprensión oral	Elabora cuentos completos y compuestos que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, verbalizándolas con una correcta pronunciación.	- Enuncia el título de su cuento creado en el aula.  - Narra el cuento creado en grupo a través de títeres.	Disfruta de las diferentes narraciones manifestando su punto de vista.	Lista de Cotejo

#### IV.- Programación de Actividades

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Iniciamos la clase con una adivinanza utilizando un títere</p> <p>Se realizan algunas preguntas:</p> <p>¿Qué nos dice la adivinanza?</p> <p>¿Qué será?</p> <p>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Será difícil elaborar un cuento?</p> <p>¿Podremos hacerlo nosotros?</p> <p>¿Qué personajes podremos utilizar?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>- Damos inicio al tema de la clase.</p>	<p>- Títeres</p> <p>- Pizarra</p> <p>- Plumones</p>	<b>15</b>
<b>Construcción</b>	<p>- La profesora comienza a explicar el tema “Creando Cuentos”.</p> <p>- Reunidos en grupo la docente anota en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a su vez les muestra los títeres que pueden incluir en sus cuentos, con ayuda de la profesora elaboran su cuento.</p> <p>- La docente explica lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres de los personajes que ellos propusieron.</p> <p>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a escenificar su cuento creado.</p> <p>- Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>	<p>- Títeres</p> <p>- Pizarra</p> <p>- Plumones</p>	<b>20</b>

<b>Aplicación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En grupo deberán dibujar el encabezado del cuento que ellos crearon.</li> <li>- La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar los cuentos más reconocidos por ellos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cartulina</li> <li>-Lápiz</li> <li>-Borrador</li> <li>-Colores</li> </ul>	<b>10</b>

## **BIBLIOGRAFÍA**

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2014

### LISTA DE COTEJO

ITEMS  NIÑOS(AS)	Pide la palabra para expresar		Trabaja en equipo		Manipula el títere de manera adecuada		Cuida los materiales de trabajo		Narra el cuento creado en grupo		Enuncia título su cuento	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

**LEYENDA**

NO = Capacidad en Proceso

SI = Capacidad Lograda



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

### I.- DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE:
5. SECCIÓN/Edad: Única/

### II.- NOMBRE DE LA SESIÓN:

El semáforo

### III EXPECTATIVA DE LOGRO

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y comprensión oral	Describe características visibles del semáforo y su entorno	-Menciona los colores del semáforo utilizando un vocabulario adecuado  -Enumera los colores del semáforo	Muestra interés por conocer nuevas palabras	Lista de Cotejo

## BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2014

### IV.- PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Iniciamos la clase contando a los niños un cuento “El semáforo” utilizando un títere</p> <p>Se realiza algunas preguntas:</p> <p>¿Cómo se llama el cuento?</p> <p>¿Qué colores se nombraron durante el cuento?</p> <p>¿Por qué serán importantes los semáforos?</p> <p>-Para recoger saberes previos la profesora pregunta:</p> <p>¿Cuál es el significado de cada color?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>Damos a conocer el tema de la clase.</p>	<p>- Títeres</p> <p>- Pizarra</p> <p>- Plumones</p> <p>- Cuento</p>	<b>15</b>
<b>Construcción</b>	<p>-La profesora comienza a explicar el tema “Conociendo El Semáforo”</p> <p>-Reunidos en grupo los niños y niñas representaran a cada situación que representa el semáforo en la calle</p>	<p>- Títeres</p>	

	<p>especialmente los colores que ellos eligieron utilizando títeres.</p> <p>-La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</p> <p>-Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a escenificar el color que ellos eligieron y las situaciones que representaran.</p> <p>-Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>	- Plumones	<b>20</b>
<b>Aplicación</b>	<p>-En grupo deberán decir el color que representaron y su significado.</p> <p>-La docente pregunta a todos los grupos ¿Cuántos colores tiene el semáforo?</p> <p>-La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar los colores del semáforo.</p>	<p>- Plumones</p> <p>- Lápiz</p> <p>- Borrador</p> <p>- Colores</p>	<b>10</b>



**CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 5:**

Calificaciones	A	B	C
<b>Nombres y Apellidos</b>			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### I.- DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE:
5. SECCIÓN/Edad: Única/

### II.- NOMBRE DE LA SESIÓN:

Mi familia educativa

### III EXPECTATIVA DE LOGRO

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instru mento de evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y comprensión oral	Describe y narra de manera sencilla algunas características de la familia educativa	-Menciona las características de la familia educativa utilizando un vocabulario adecuado.  -Representa a la familia educativa a través de títeres.	Se expresa con libertad y espontaneidad.	Lista de Cotejo

## BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2014

## IV.- PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Iniciamos la clase contando a los niños un cuento “La familia educativa” utilizando un títere</p> <p>Se realiza algunas preguntas :</p> <p>¿Cómo se llama el cuento?</p> <p>¿De qué trata el cuento?</p> <p>¿Tú que haces en la institución educativa?</p> <p>-Para recoger saberes previos la profesora pregunta:</p> <p>¿Todos tenemos un hogar?</p> <p>¿La institución educativa es tu segundo hogar?</p> <p>¿Quiénes lo conforman?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>Damos a conocer el tema de la clase.</p>	<p>- Títeres</p> <p>- Pizarra</p> <p>-Plumones</p> <p>-Cuento</p>	<b>15</b>
<b>Construcción</b>	<p>-La profesora comienza a explicar el tema “La Familia Educativa”</p> <p>-La profesora hace un recorrido de la institución educativa acompañados de los niños y niñas.</p> <p>-Regresamos al salón</p> <p>-Reunidos en grupo los niños y niñas representaran a cada miembro de la familia educativa el rol que cumple cada integrante utilizando títeres.</p>	<p>-Títeres</p> <p>-Plumones</p>	<b>20</b>

	<p>La docente explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</p> <p>-Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar el integrante que eligieron de la familia educativa.</p> <p>-Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>		
<b>Aplicación</b>	<p>-En grupo deberán mencionar las características del integrante que ellos eligieron de la familia educativa.</p> <p>-La docente les paleógrafos para que los niños y niñas dibujen el integrante de la familia educativa que ellos eligieron.</p>	<p>-Plumones</p> <p>-Lápiz</p> <p>-Borrador</p> <p>-Colores</p> <p>-Paleógrafos</p>	<b>10</b>





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

### I.- DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE :
5. SECCIÓN/Edad: Única/

### II.- NOMBRE DE LA SESIÓN:

Mi árbol genealógico

### III.- EXPECTATIVA DE LOGRO

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y comprensión oral	Describe características de su árbol genealógico de su entorno.	- Menciona las características de su árbol genealógico utilizando un vocabulario adecuado.  -Representa su árbol genealógico a través de títeres.	-Se expresa con libertad y espontaneidad.	Lista de Cotejo

## BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2014

### IV.- PROGRAMACION DE ACTIVIDADES

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Iniciamos la clase mostrando una lámina del árbol genealógico , con apoyo de un títere</p> <p>Se realiza algunas preguntas:</p> <p>¿Qué nos muestra la lámina?</p> <p>¿Qué figura tiene?</p> <p>¿Quiénes serán?</p> <p>-Se recoge saberes previos preguntando:</p> <p>¿Alguien sabe de qué se trata?</p> <p>¿El árbol genealógico esta solo conformado por papá y mamá?</p> <p>¿Nosotros somos parte del árbol genealógico?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>Damos a conocer el tema de la clase.</p>	<p>- Títere</p> <p>- Pizarra</p> <p>-Plumones</p> <p>-Lámina</p>	<b>15</b>
<b>Construcción</b>	<p>-La profesora comienza a explicar el tema “el árbol genealógico”</p> <p>- Reunidos en grupo los niños y niñas se le pide que saquen sus fotos y les corten las caras para pegarlo en los títeres, exponiendo su árbol genealógico</p>	<p>-Títeres</p> <p>-Plumones</p>	

	<p>-La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</p> <p>-Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a mencionar su árbol genealógico utilizando los títeres ya que estarán con las caras de sus familiares.</p> <p>-Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>		<b>20</b>
<b>Aplicación</b>	<p>-En grupo deberán mencionar las características de los integrantes de su árbol genealógico.</p> <p>-La docente les entrega hojas para que los niños y niñas dibujen su árbol genealógico.</p>	<p>-Plumones</p> <p>-Lápiz</p> <p>-Borrador</p> <p>-Colores</p> <p>-Hojas</p>	<b>10</b>





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

### I.- DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE DE AULA:
5. SECCIÓN/Edad: Única/

### II.- NOMBRE DE LA SESIÓN:

La amistad

### III EXPECTATIVA DE LOGRO

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
C O M U N I C A C I Ó N	Expresión y comprensión oral  Construcción de la identidad personal y autonomía	-Reconoce la importancia de sus compañeros en su aula.  -Identifica y reconoce las características corporales, cualidades personales y las de otros.	-Reconocen y valoran a sus compañeros en su aula.  -Utilizan vocabulario adecuado para relacionarse entre compañeros.  -Respetan las diferencias entre compañeros.  -Utilizan los títeres para representar a su mejor amigo.  Cuidan y ordenan los materiales de trabajo.	-Se expresa con libertad y espontaneidad.	Lista de Cotejo

## BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2014

## IV.- PROGRAMACION DE ACTIVIDADES

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Iniciamos la clase contándoles a los niños niñas un cuento llamado “La Amistad” utilizando un títere.</p> <p>Se realiza algunas preguntas:</p> <p>¿Qué hemos observado?, ¿Cómo se llama el cuento?</p> <p>¿De qué nos habla el cuento?</p> <p>¿Estuvo bien lo que hizo Pedro?</p> <p>Para recoger saberes previos la profesora pregunta:</p> <p>¿Qué debemos hacer para conservar la amistad?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>Damos a conocer el tema de la clase.</p>	<p>-Títere</p> <p>- Pizarra</p> <p>-Plumones</p> <p>-Cuento</p>	<b>15</b>

<b>Construcción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora comienza a explicar el tema “la amistad”,</li> <li>- Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo proponer como debemos de cuidar la amistad a través de los juegos de roles.</li> <li>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</li> <li>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a escenificar un pequeño drama sobre la amistad</li> <li>- Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</li> </ul>	-Títeres	<b>20</b>
<b>Aplicación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Los niños y niñas deberán seleccionar un amigo de su preferencia en su aula</li> <li>Y menciona como debemos cuidar la amistad.</li> <li>-La docente les entrega hojas de aplicación donde deben dibujar y pintar a su mejor amigo.</li> <li>-Los niños exponen sus trabajos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Plumones</li> <li>-Lápiz</li> <li>-Borrador</li> <li>-Colores</li> <li>-Hojas</li> </ul>	<b>10</b>



**CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 8:**

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Calificaciones</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

### I.- DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE DE AULA:
5. SECCIÓN/Edad: Única/

### II.- NOMBRE DE LA SESIÓN:

Creamos un cuento

### III.- EXPECTATIVA DE LOGRO

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
<b>COMUNICACIÓN / PERSONAL SOCIAL</b>	-Expresión y comprensión oral  -Desarrollo de la psicomotricidad	-Elabora cuentos completos y compuestos que expresan con claridad sus deseos, intereses y necesidades, Verbalizándolas con una correcta pronunciación. -Crea nuevos movimientos con todo su cuerpo vivenciando sus posibilidades	-Enuncia el título de su cuento creado en el aula. -Narra el cuento creado en grupo a través de títeres. -Reconocen los personajes de su cuento creado. -Narra su cuento utilizando un vocabulario adecuado. -Utiliza la voz y gestos acorde con la narración.	-Se expresa con libertad y espontaneidad.	Lista de Cotejo

### BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación “Diseño Curricular de Educación Básica Regular
- Nuevas Rutas de Aprendizaje 2014

#### IV.- PROGRAMACION DE ACTIVIDADES

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Iniciamos la clase contándoles a los niños niñas, utilizando un títere</p> <p>Se realiza algunas preguntas:</p> <p>¿Qué nos dice el cuento? ¿De qué trata?</p> <p>Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Será difícil elaborar un cuento? ¿Podremos hacerlo nosotros? ¿Qué personajes podremos utilizar?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta. Damos a conocer el tema de la clase.</p>	<p>- Títere</p> <p>- Pizarra</p> <p>-Plumones</p> <p>-Cuento</p>	<b>15</b>
<b>Construcción</b>	<p>-La profesora comienza a explicar el tema “Creando Cuentos”</p> <p>- Reunidos en grupo la docente anota ta en la pizarra las propuestas de los niños y niñas a su vez les muestra los títeres que pueden incluir en sus cuentos, con ayuda de la profesora elaboran su cuento.</p> <p>La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres de los personajes que ellos propusieron.</p> <p>-Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar su cuento creado.</p> <p>-Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>	-Títeres	<b>20</b>

<b>Aplicación</b>	<p>- En grupo deberán dibujar el encabezado del cuento que ellos crearon.</p> <p>-La docente les entrega hojas de aplicación donde los niños y niñas dibujan y pintan sus personajes de su cuento.</p> <p>Los niños y niñas exponen sus trabajos.</p>	<p>-Plumones</p> <p>-Lápiz</p> <p>-Borrador</p> <p>-Colores</p> <p>-Hojas</p>	<b>10</b>

### LISTA DE COTEJO

ITEMS  NIÑOS(AS)	Pide la palabra para expresar sus ideas		Enuncia el título de su cuento creado en el aula.		Manipula el títere de manera adecuada		Narra el cuento creado en grupo a través de títeres.		Utiliza la voz y gestos acorde con la narración.		Reconocen los personajes de su cuento creado.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I.- DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE:
5. SECCIÓN/Edad: Única/

### II.- NOMBRE DE LA SESIÓN:

Conociendo los trabajadores de mi Comunidad

### III.- EXPECTATIVA DE LOGRO

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
C O M U N I C A C I O N	-Expresión y comprensión oral	-Describe características y funciones de los trabajadores de su comunidad.	-Reconoce a los trabajadores de su comunidad. -Dramatiza utilizando los títeres las funciones de los trabajadores de su comunidad. -Nombra claramente las instituciones donde trabajan las autoridades. -Respeto las opiniones de sus compañeros. -Cuida y ordena sus materiales de trabajo.	-Se expresa con libertad y espontaneidad.	Lista de Cotejo

### IV.- PROGRAMACION DE ACTIVIDADES

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Se inicia la clase fuera del aula visitando a algunos trabajadores de su comunidad</p> <p>Se realizan algunas preguntas:</p> <p>¿A quiénes visitamos hoy?</p> <p>¿Cómo se llama la persona que nos cura cuando estamos enfermitos?</p> <p>¿Quién se encarga de hacer el pan?</p> <p>¿Quién apaga los incendios?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>Damos a conocer el tema de la clase.</p>	<p>-Títere</p> <p>- Pizarra</p> <p>- Plumones</p>	<b>15</b>
<b>Construcción</b>	<p>- La profesora comienza a explicar el tema “los trabajadores la comunidad”</p> <p>- Reunidos en grupo los niños y niñas representaran la función que realiza cada trabajador utilizando títeres.</p> <p>- La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</p> <p>-Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar</p> <p>A la autoridad que ellos eligieron y las funciones que cumplen.</p> <p>- Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>	<p>-Títeres</p>	<b>20</b>

<b>Aplicación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En grupo deberán decir que autoridad representaron.</li> <li>- La docente pregunta a todos los grupos ¿que aprendimos el día de hoy?</li> <li>- La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar los trabajadores de la comunidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Plumones</li> <li>-Lápiz</li> <li>-Borrador</li> <li>-Colores</li> <li>-Hojas</li> </ul>	<b>10</b>
-------------------	---	--	-----------





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I.- DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE:
5. SECCIÓN/Edad: Única/

### II.- NOMBRE DE LA SESIÓN:

Cuidemos a Nuestro Amigo la planta

### III.- EXPECTATIVA DE LOGRO

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
C O M U N I C A C I O N	-Expresión y comprensión oral	-Utiliza el lenguaje para dar a conocer el cuidado de la planta	<p>-Selecciona y comunica sobre el cuidado de las plantas en el medio ambiente.</p> <p>- Menciona el cuidado de las plantas utilizando un vocabulario adecuado a través de títeres.</p> <p>-Opina con vocabulario claro y preciso el cuidado de las plantas a sus compañeros.</p> <p>-Respeta las opiniones de sus compañeros.</p> <p>-Cuida y ordena los materiales de trabajo.</p>	-Se expresa con libertad y espontaneidad.	Lista de Cotejo

### BIBLIOGRAFÍA

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2014

**IV.- PROGRAMACION DE ACTIVIDADES**

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias de aprendizaje</b>	<b>Materiales didácticos</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Inicio</b>	<p>Se inicia la clase contándoles a los niños niñas un cuento llamado “El Cuidado de las plantas” utilizando el un títere.</p> <p>Se realiza algunas preguntas:</p> <p>¿Qué hemos observado?</p> <p>¿Cómo se llama el cuento?</p> <p>¿De qué nos habla el cuento?</p> <p>- Para recoger saberes previos la profesora pregunta: ¿Qué debemos hacer para conservarlo así las plantas?</p> <p>¿Está bien romper las plantas?</p> <p>Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>- Damos a conocer el tema de la clase.</p>	<p>- Títere</p> <p>- Pizarra</p> <p>- Plumones</p>	<b>15</b>
<b>Construcción</b>	<p>- La profesora comienza a explicar el tema “La importancia de las plantas”, utilizando el sector biblioteca.</p> <p>- Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo proponer como debemos de cuidar las plantas a través de los juegos de roles.</p> <p>- La docente les explicara lo que tendrán que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</p> <p>- Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a escenificar la importancia de las plantas.</p> <p>- Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.</p>	<p>- Títeres</p>	<b>25</b>

<b>Aplicación</b>	-Los niños y niñas deberán seleccionar una planta de su preferencia en el sector medio ambiente, a su vez menciona como debemos cuidarlo.-La docente les entrega hojas de aplicación donde deberán pintar y reconocer las acciones de las imágenes.	-Plumones -Lápiz -Borrador -Colores -Hojas	<b>10</b>





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I.- DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ ”
2. ÁREA: Comunicación
3. AREAS QUE SE INTEGRAN: Personal social
4. DOCENTE:
5. SECCIÓN/Edad: Única/

### II.- NOMBRE DE LA SESIÓN:

Los animales

### III.- EXPECTATIVA DE LOGRO

Área	Organizador	Capacidad y conocimiento	Indicador	Actitud	Instrumento de evaluación
C O M U N I C A C I O N	-Expresión y comprensión oral	Utiliza el lenguaje para dar a conocer los diferentes tipos de animales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comenta que animales más comunes conoce través de fotos.</li> <li>- Menciona diferentes tipos de animales utilizando un vocabulario adecuado.</li> <li>-Utiliza los títeres para interpretar su animal preferido.</li> <li>-Diferencia los sonidos de los animales.</li> <li>-Cuida y ordena los materiales de trabajo.</li> </ul>	-Se expresa con libertad y espontaneidad.	Lista de cotejo

### BIBLIOGRAFÍA

Nuevas Rutas de Aprendizaje 2014

**IV.- PROGRAMACION DE ACTIVIDADES**

Momentos	Estrategias de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Se inicia la clase con un títere el cual presentará a los animales</p> <p>Se realiza algunas preguntas:</p> <p>¿Qué hemos observado?</p> <p>¿Cuántos animales conoces?</p> <p>¿Cuáles son los nombres de estos animales?</p> <p>-Para recoger saberes previos la profesora pregunta:</p> <p>¿Los animales son importantes?</p> <p>¿Es correcto maltratar a los animales?</p> <p>-Entre grupos de niños y niñas socializan para luego dar la respuesta.</p> <p>-Se da a conocer el tema de la clase.</p>	<p>- Títere</p> <p>- Pizarra</p> <p>-Plumones</p>	<b>15</b>
<b>Construcción</b>	<p>-La profesora comienza a explicar el tema “Los Animales”, utilizando como Referencia a su mascota en casa.</p> <p>-Reunidos en grupo la docente les entrega títeres donde deberán en grupo escoger su animal preferido, de unos de los integrantes para personificarlo a través de los juegos de roles.</p> <p>-La docente les explicara lo que tendrá que hacer cada grupo y el cómo moverán sus títeres.</p> <p>-Los niños y niñas reunidos en grupo, se les pide que salgan al frente a actuar sobre los animales que eligieron.</p>	<p>-Títeres</p>	<b>25</b>

	-Concluyendo entre todos los grupos intercambian ideas.		
<b>Aplicación</b>	-Los niños y niñas deberán mencionar a los animales que tienen en casa.  -Dibujaran los animales que actuaron en su grupo.	-Plumones -Lápiz -Borrador -Colores -Hojas	<b>10</b>



**CALIFICACIONES DE LOS LOGROS ESPERADOS DE LA SESIÓN 12:**

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Calificaciones</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>

Evidencias del programa de la ejecución





